(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-41044
(P2025-41044A)
(43)公開日　令和7年3月26日(2025.3.26)

(51)国際特許分類	FI	テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F 7/02 315A	2C088

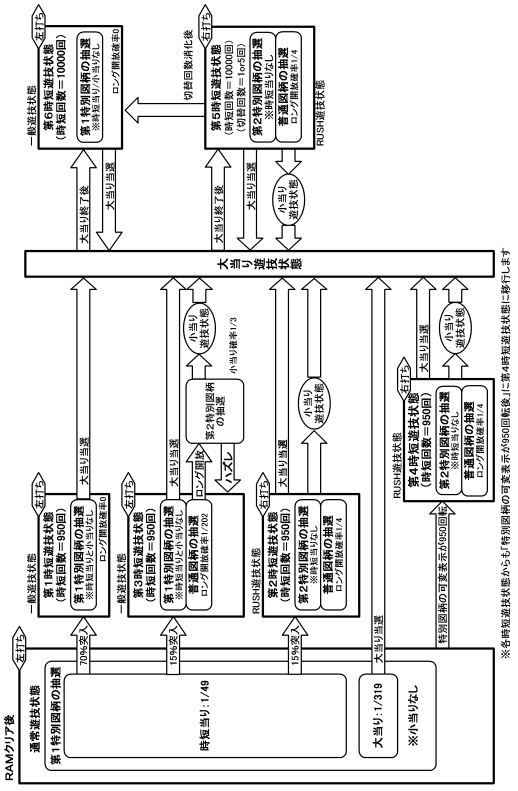
審査請求　未請求　請求項の数　1　OL　（全1481頁）

(21)出願番号　特願2023-148094(P2023-148094)
(22)出願日　令和5年9月13日(2023.9.13)

(71)出願人　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号 有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100156362
弁理士　八木 健一
(72)発明者　清水 亮
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　藤井 大介
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　松本 祐輔
東京都江東区有明三丁目７番２６号
(72)発明者　遠藤 壮
東京都江東区有明三丁目７番２６号
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】通常遊技状態と、時短図柄が導出された場合に移行可能な時短遊技状態と、大当り図柄が導出された場合に移行可能な大当り遊技状態とを少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能である。時短遊技状態は、時短図柄１０が導出された場合に移行可能な第１時短遊技状態と、時短図柄２０が導出された場合に移行可能であり、第１時短遊技状態よりも遊技者に有利な第２時短遊技状態とを含む。通常遊技状態または第１時短遊技状態のときには左打ちを正規な態様として遊技を進行させ、第２時短遊技状態のときには右打ちを正規な態様として遊技を進行させる。通常遊技状態のときに時短図柄が導出される場合には時短図柄の導出を許容する一方で、少なくとも第１時短遊技状態のときに時短図柄が導出される場合には時短図柄の導出を許容しない。
【選択図】図３５３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄変動を実行可能な図柄変動実行手段と、前記図柄変動の実行結果を判定する判定手段と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段とを備えた遊技機において、
前記判定手段により判定される判定結果として、特定結果と、前記特定結果とは異なる特別結果とを少なくとも含み、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特定結果が導出された場合に移行可能な特定遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特別結果が導出された場合に移行可能であり、所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態とを少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、
前記特定結果は、第１特定結果と、前記第１特定結果とは異なる第２特定結果とを含み、
前記特定遊技状態は、前記第１特定結果が導出された場合に移行可能な第１特定遊技状態と、前記第２特定結果が導出された場合に移行可能であり、前記第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態とを含み、
前記通常遊技状態または前記第１特定遊技状態が制御されているときには第１の発射操作を正規な態様として遊技を進行させ、前記第２特定遊技状態が制御されているときには第２の発射操作を正規な態様として遊技を進行させ、
前記判定手段は、
前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容する一方で、前記遊技状態制御手段により少なくとも前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容せず、
前記特別結果が導出される割合として第１の確率にて当該特別結果を導出可能であり、
前記特定結果が導出される割合として前記第１の確率よりも高い第２の確率にて当該特定結果を導出可能である
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。
【０００３】
また、遊技の興趣を向上させるために、始動口への遊技球の進入しやすさを異ならせた遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態）や、大当り遊技状態に移行するための当選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）など複数の遊技状態が設けられた遊技機が知られている（特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２３－４１１８６号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）の移行率や継続率は一定であることから、特定遊技状態の移行条件や終了条件等によって遊技状態に更なる変化を与え、従来にない遊技性を創出して、遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。
【０００６】
本発明の目的は、遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第８のパチンコ遊技機）は、図柄変動を実行可能な図柄変動実行手段と、前記図柄変動の実行結果を判定する判定手段と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段とを備えた遊技機において、
前記判定手段により判定される判定結果として、特定結果と、前記特定結果とは異なる特別結果とを少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特定結果が導出された場合に移行可能な特定遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特別結果が導出された場合に移行可能であり、所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態とを少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定結果は、第１特定結果と、前記第１特定結果とは異なる第２特定結果とを含み、前記特定遊技状態は、前記第１特定結果が導出された場合に移行可能な第１特定遊技状態と、前記第２特定結果が導出された場合に移行可能であり、前記第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態とを含み、前記通常遊技状態または前記第１特定遊技状態が制御されているときには第１の発射操作を正規な態様として遊技を進行させ、前記第２特定遊技状態が制御されているときには第２の発射操作を正規な態様として遊技を進行させ、前記判定手段は、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容する一方で、前記遊技状態制御手段により少なくとも前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容せず、前記特別結果が導出される割合として第１の確率にて当該特別結果を導出可能であり、前記特定結果が導出される割合として前記第１の確率よりも高い第２の確率にて当該特定結果を導出可能であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明に係る遊技機（例えば、第８のパチンコ遊技機）によれば、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図２】第１のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。
【図３】第１のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。
【図４】第１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５】第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニットを示す正面図の一例である。
【図６】第１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。
【図８】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

【図９】第１のパチンコ遊技機における設定値毎の大当り確率（概算）を示すテーブルの一例である。
【図１０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１２】（Ａ）第１のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（Ｂ）第１のパチンコ遊技機における装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。
【図１３】第１のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図１４】図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。
【図１５】第１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図１６】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１７】第１のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。
【図１８】第１のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。
【図１９】第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２０】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図２１】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図２２】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その３）である。
【図２３】第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その４）である。
【図２４】第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】第１のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】第１のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】第１のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】第１のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】第１のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】第１のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】第１のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】第１のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャ

ートである。
【図４１】第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】第１のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】第１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８】第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】第１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】第１のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】第１のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５５】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。
【図５６】第１のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。
【図５７】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。
【図５８】第１のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。
【図５９】第１のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。
【図６０】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６１】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。
【図６２】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６３】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。
【図６４】第１のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図であ

る。
【図６５】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６６】第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。
【図６７】第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。
【図６８】第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。
【図６９】第２のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図７０】第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図７１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図７２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図７３】第２のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図７４】第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７５】第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図７６】第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８０】第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８１】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その１）である。
【図８２】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その２）である。
【図８３】第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８４】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図８５】第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図８６】第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】第３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図８８】第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図８９】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図９０】第３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図９１】第３のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。
【図９２】第３のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図９３】第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図９４】第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図９５】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図９６】第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９７】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９８】第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９９】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１００】第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０１】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０２】第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０３】第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。
【図１０５】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１０６】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図１０７】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。
【図１０８】第４のパチンコ遊技機の回路構成を示すブロック図である。
【図１０９】第４のパチンコ遊技機のメインＣＰＵが有する各種レジスタの構成図である。
【図１１０】第４のパチンコ遊技機の主制御回路のメモリマップを示す図である。
【図１１１】第４のパチンコ遊技機のメインＲＡＭクリア処理の概要を説明するための図である。
【図１１２】第４のパチンコ遊技機のメインＲＡＭクリア処理の概要を説明するための図である。
【図１１３】第４のパチンコ遊技機の電断検知に係る外部割込み処理の概要を説明するための図である。
【図１１４】第４のパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第４のパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第４のパチンコ遊技機において実行される主制御メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第４のパチンコ遊技機において実行される指定領域ＣＲＣ検査処理を示すフローチャートである。
【図１１８】第４のパチンコ遊技機において実行される起動状態チェック処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第４のパチンコ遊技機において実行される指定範囲クリア処理を示すフロー

チャートである。
【図１２０】第４のパチンコ遊技機において実行される領域外指定領域クリア処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第４のパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第４のパチンコ遊技機において実行される電断判定処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４のパチンコ遊技機において実行される電断設定処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４のパチンコ遊技機において実行される指定領域ＣＲＣ生成処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第４のパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第４のパチンコ遊技機において実行される領域外ＲＡＭクリアチェック処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第４のパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第４のパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送信開始処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第４のパチンコ遊技機において実行される外部マスカブル割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第４のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第４のパチンコ遊技機において実行されるスイッチ入力検知処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第４のパチンコ遊技機において実行される異常状態監視処理を示すフローチャートである。
【図１３５】第４のパチンコ遊技機において実行される異常状態監視処理（領域外）を示すフローチャートである。
【図１３６】第４のパチンコ遊技機において実行される遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第４のパチンコ遊技機において実行される遊技状態情報更新処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第４のパチンコ遊技機において実行される演出制御コマンド送信処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第５のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１４０】第５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１４１】第５のパチンコ遊技機の主制御回路のメインＲＡＭの内部構成の概念図の一例である。
【図１４２】第５のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【図１４３】第５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１４４】第５のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１４５】第５のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４６】第５のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャー

トである。
【図１４７】第５のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４８】第５のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４９】第５のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５０】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５１】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５２】第５のパチンコ遊技機における主制御コマンド送受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５３】第５のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５４】第５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５５】第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５６】第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５７】第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５８】第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５９】第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６０】第５のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６１】第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６２】第５のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６３】第５のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６４】第５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６５】第５のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６６】第５のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６７】第５のパチンコ遊技機における性能表示モニタ制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６８】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６９】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７０】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７１】第５のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示す

フローチャートである。
【図１７２】第５のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７３】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７４】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７５】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。
【図１７６】第５のパチンコ遊技機におけるその他のコマンドの構成図の一例である。
【図１７７】第５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７８】第５のパチンコ遊技機におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７９】第５のパチンコ遊技機におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８０】第５のパチンコ遊技機におけるコマンド受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８１】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能による報知のタイムチャート１～４の一例である。
【図１８２】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能による報知のタイムチャート５の一例である。
【図１８３】第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能による報知のタイムチャート６の一例である。
【図１８４】第５のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。
【図１８５】第５のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。
【図１８６】第６のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。
【図１８７】第６のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図１８８】第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図１８９】第６のパチンコ遊技機の主制御回路のメインＲＡＭの内部構成の概念図の一例である。
【図１９０】第６のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【図１９１】第６のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図１９２】第６のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図１９３】第６のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９４】第６のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９５】第６のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９６】第６のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９７】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９８】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。
【図１９９】第６のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図２００】第６のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートで

ある。
【図２０１】第６のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０２】第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０３】第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０４】第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０５】第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０６】第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０７】第６のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０８】第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０９】第６のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１０】第６のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１１】第６のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１２】第６のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１３】第６のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１４】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１５】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１６】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１７】第６のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１８】第６のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１９】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２０】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２１】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。
【図２２２】第６のパチンコ遊技機における異常に関するコマンドの構成図の一例である。
【図２２３】第６のパチンコ遊技機におけるその他のコマンドの構成図の一例である。
【図２２４】ゲームストップ機能に関する報知内容の構成を示す構成図の一例である。
【図２２５】設定変更及び設定確認に関する報知内容の構成を示す構成図の一例である。
【図２２６】エラーの報知内容１の構成を示す構成図の一例である。
【図２２７】エラーの報知内容２の構成を示す構成図の一例である。

【図２２８】第６のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２９】第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３０】第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路の割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３１】第６のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３２】第６のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理１の一例を示すフローチャートである。
【図２３３】第６のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理２の一例を示すフローチャートである。
【図２３４】第６のパチンコ遊技機におけるアニメーション構築処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３５】第６のパチンコ遊技機におけるアニメーション更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３６】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知の表示画面の一例である。
【図２３７】第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知とエラーに関する報知とが複合したときの表示画面の一例である。
【図２３８】第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止予告報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【図２３９】第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【図２４０】第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【図２４１】第６のパチンコ遊技機の変形例におけるゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【図２４２】第６のパチンコ遊技機の変形例におけるゲーム停止報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【図２４３】第７のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。
【図２４４】第７のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図２４５】第７のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図２４６】第７のパチンコ遊技機の主制御回路のメインＲＡＭの内部構成の概念図の一例である。
【図２４７】第７のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【図２４８】第７のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２４９】第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図２５０】第７のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図２５１】第７のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２５２】第７のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図２５３】第７のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図２５４】第７のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図２５５】第７のパチンコ遊技機における特電作動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図２５６】第７のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図２５７】第７のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５８】第７のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】第７のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】第７のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６１】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６２】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６３】第７のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６４】第７のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６５】第７のパチンコ遊技機における特電管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６６】第７のパチンコ遊技機における特電制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６７】第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６８】第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６９】第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７０】第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７１】第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７２】第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７３】第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７４】第７のパチンコ遊技機における特電開放遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７５】第７のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７６】第７のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７７】第７のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７８】第７のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７９】第７のパチンコ遊技機における特電作動口関連スイッチチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８０】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８１】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【図２８２】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８３】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８４】第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８５】第７のパチンコ遊技機における特別図柄演出開始コマンド及び特別図柄遊技終了コマンドの構成図の一例である。
【図２８６】第７のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８７】第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８８】第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路の割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８９】第７のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９０】第７のパチンコ遊技機におけるサブ抽選処理１の一例を示すフローチャートである。
【図２９１】第７のパチンコ遊技機におけるサブ抽選処理２の一例を示すフローチャートである。
【図２９２】第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行図の一例を示すフローチャートである。
【図２９３】第７のパチンコ遊技機における表示装置の表示画面の基本構成の説明図の一例である。
【図２９４】第７のパチンコ遊技機における第１の大当り演出を説明する表示画面の一例である。
【図２９５】第７のパチンコ遊技機における第５の大当り演出を説明する表示画面の一例である。
【図２９６】第７のパチンコ遊技機における図柄演出を説明する表示画面の一例である。
【図２９７】第７のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画面の一例である。
【図２９８】第８のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図２９９】第８のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図３００】第８のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図３０１】第８のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図３０２】第８のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図３０３】第８のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
【図３０４】第８のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図３０５】第８のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３０６】第８のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３０７】第８のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図３０８】第８のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図３０９】第８のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図３１０】第８のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図３１１】第８のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３１２】第８のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である

。
【図３１３】第８のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１４】第８のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１５】第８のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１６】第８のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１７】第８のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１８】第８のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１９】第８のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２０】第８のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２１】第８のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２２】第８のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２３】第８のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２４】第８のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２５】第８のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２６】第８のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２７】第８のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２８】第８のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２９】第８のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３０】第８のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３１】第８のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３２】第８のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３３】第８のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３４】第８のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３５】第８のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３６】第８のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３７】第８のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチ

ャートである。
【図３３８】第８のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【図３３９】第８のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図３４０】第８のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図３４１】第８のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図３４２】第８のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。
【図３４３】第８のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。
【図３４４】第８のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。
【図３４５】第８のパチンコ遊技機における第１遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。
【図３４６】第８のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４７】第８のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４８】第８のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４９】第８のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５０】第８のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５１】第８のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５２】第８のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５３】第８のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図３５４】第８のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。
【図３５５】第８のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。
【図３５６】第８のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。
【図３５７】第８のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。
【図３５８】第８のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのＲＵＳＨ突入演出を説明する表示画像の一例である。
【図３５９】第８のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。
【図３６０】第８のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。
【図３６１】第８のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。
【図３６２】第８のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。
【図３６３】第９のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図３６４】第９のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図３６５】第９のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図３６６】第９のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図３６７】第９のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図３６８】第９のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
【図３６９】第９のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図３７０】第９のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３７１】第９のパチンコ遊技機における一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３７２】第９のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３７３】第９のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図３７４】第９のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図３７５】第９のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図３７６】第９のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図３７７】第９のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図３７８】第９のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。
【図３７９】第９のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８０】第９のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８１】第９のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８２】第９のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８３】第９のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８４】第９のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８５】第９のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８６】第９のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８７】第９のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８８】第９のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８９】第９のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９０】第９のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９１】第９のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９２】第９のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９３】第９のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９４】第９のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチ

ャートである。
【図３９５】第９のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９６】第９のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９７】第９のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９８】第９のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９９】第９のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４００】第９のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０１】第９のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０２】第９のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０３】第９のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０４】第９のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図４０５】第９のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【図４０６】第９のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図４０７】第９のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図４０８】第９のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブルの一例である。
【図４０９】第９のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。
【図４１０】第９のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。
【図４１１】第９のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。
【図４１２】第９のパチンコ遊技機における第１遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。
【図４１３】第９のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１４】第９のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１５】第９のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１６】第９のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１７】第９のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１８】第９のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１９】第９のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【図４２０】第９のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図４２１】第９のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。
【図４２２】第９のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。
【図４２３】第９のパチンコ遊技機における表示装置の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。
【図４２４】第９のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。
【図４２５】第９のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのＲＵＳＨ突入演出を説明する表示画像の一例である。
【図４２６】第９のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。
【図４２７】第９のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。
【図４２８】第９のパチンコ遊技機における一般演出モード、前兆演出モード、モード移行演出を説明する表示画像の一例である。
【図４２９】第９のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。
【図４３０】第９のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。
【図４３１】第１０のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。
【図４３２】第１０のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図４３３】第１０のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図４３４】第１０のパチンコ遊技機の主制御回路のメインＲＡＭの内部構成の概念図の一例である。
【図４３５】第１０のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【図４３６】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図４３７】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図４３８】第１０のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３９】第１０のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４０】第１０のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４１】第１０のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４２】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４３】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４４】第１０のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４５】第１０のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４６】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４７】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図４４８】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４９】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５０】第１０のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５１】第１０のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５２】第１０のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５３】第１０のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５４】第１０のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５５】第１０のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５６】第１０のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５７】第１０のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５８】第１０のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５９】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６０】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６１】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６２】第１０のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６３】第１０のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６４】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６５】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６６】第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。
【図４６７】第１０のパチンコ遊技機における異常に関するコマンドの構成図の一例である。
【図４６８】第１０のパチンコ遊技機に計数関連コマンドの構成図の一例である。
【図４６９】第１０のパチンコ遊技機における遊技に関する代表的なコマンドの構成図の一例である。
【図４７０】第１０のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７１】第１０のパチンコ遊技機における枠制御タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７２】第１０のパチンコ遊技機における枠スイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７３】第１０のパチンコ遊技機における枠異常イベント情報判定処理の一例を示す

フローチャートである。
【図４７４】第１０のパチンコ遊技機における所有遊技球数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７５】第１０のパチンコ遊技機における計数スイッチ検知処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７６】第１０のパチンコ遊技機におけるカードユニット通信制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７７】第１０のパチンコ遊技機における遊技機通知情報送信処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７８】第１０のパチンコ遊技機における所有遊技球数のカードユニットへの転送を示す遷移図１の一例である。
【図４７９】第１０のパチンコ遊技機における所有遊技球数のカードユニットへの転送を示す遷移図２の一例である。
【図４８０】第１０のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８１】第１０のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路の割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８２】第１０のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８３】第１０のパチンコ遊技機におけるサブデバイス入力処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８４】第１０のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理１の一例を示すフローチャートである。
【図４８５】第１０のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理２の一例を示すフローチャートである。
【図４８６】第１０のパチンコ遊技機における計数中報知設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８７】第１０のパチンコ遊技機における計数終了報知設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４８８】第１０のパチンコ遊技機における遊技店側が選択する休憩条件設定画面と遊技者が休憩を選択する休憩選択画面の一例である。
【図４８９】第１０のパチンコ遊技機における休憩表示画面の一例である。
【図４９０】第１０のパチンコ遊技機における所定の状況報知が行われたときの状況表示画面の一例である。
【図４９１】第１０のパチンコ遊技機における転送中警告報知が行われたときの計数中表示画面の一例である。
【図４９２】第１０のパチンコ遊技機における計数完了報知が行われたときの計数完了表示画面の一例である。
【図４９３】第１１のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図４９４】第１１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図４９５】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図４９６】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄決定テーブルの一例である。
【図４９７】第１１のパチンコ遊技機における大当り態様決定テーブルの一例である。
【図４９８】第１１のパチンコ遊技機における小当り態様決定テーブルの一例である。
【図４９９】第１１のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図５００】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの関連テーブルの一例である。
【図５０１】第１１のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテ

ーブルの一例である。
【図５０２】第１１のパチンコ遊技機におけるＡ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５０３】第１１のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５０４】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図５０５】第１１のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図５０６】第１１のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図５０７】第１１のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図５０８】第１１のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５０９】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１０】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１１】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１２】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１３】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１４】第１１のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１５】第１１のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１６】第１１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１７】第１１のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１８】第１１のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１９】第１１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２０】第１１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２１】第１１のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２２】第１１のパチンコ遊技機における時短リミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２３】第１１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２４】第１１のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２５】第１１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２６】第１１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図５２７】第１１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２８】第１１のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２９】第１１のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（その１）の一例を示すフローチャートである。
【図５３０】第１１のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（その２）の一例を示すフローチャートである。
【図５３１】第１１のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す移行図の一例である。
【図５３２】第１１のパチンコ遊技機における演出モードの移行を示す移行図の一例である。
【図５３３】第１１のパチンコ遊技機における扉揺動演出及び扉閉鎖演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図５３４】第１１のパチンコ遊技機におけるカード演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図５３５】第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出及び第２の大当り演出が実行されたときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図５３６】第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出及び小当り終了演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図５３７】第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出、第２の大当り演出及び第３の大当り演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図５３８】第１２のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図５３９】第１２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図５４０】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図５４１】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図５４２】第１２のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図５４３】第１２のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
【図５４４】第１２のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図５４５】第１２のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５４６】第１２のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５４７】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図５４８】第１２のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図５４９】第１２のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図５５０】第１２のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図５５１】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５２】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５３】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５４】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図５５５】第１２のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５６】第１２のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５７】第１２のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５８】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５９】第１２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６０】第１２のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６１】第１２のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６２】第１２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６３】第１２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６４】第１２のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６５】第１２のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６６】第１２のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６７】第１２のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６８】第１２のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６９】第１２のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【図５７０】第１２のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブル（１）の一例である。
【図５７１】第１２のパチンコ遊技機における図柄演出パターン決定テーブル（２）の一例である。
【図５７２】第１２のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７３】第１２のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７４】第１２のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（１）の一例を示すフローチャートである。
【図５７５】第１２のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（２）の一例を示すフローチャートである。
【図５７６】第１２のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図５７７】第１２のパチンコ遊技機におけるバトル演出のタイムチャートの一例である。
【図５７８】第１２のパチンコ遊技機におけるバトル演出（１）を説明する表示画面の一例である。
【図５７９】第１２のパチンコ遊技機におけるバトル演出（２）を説明する表示画面の一例である。
【図５８０】第１３のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である

。
【図５８１】第１３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図５８２】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図５８３】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図５８４】第１３のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図５８５】第１３のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
【図５８６】第１３のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図５８７】第１３のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５８８】第１３のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図５８９】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図５９０】第１３のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図５９１】第１３のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図５９２】第１３のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図５９３】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９４】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９５】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９６】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９７】第１３のパチンコ遊技機における時短終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９８】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９９】第１３のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６００】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０１】第１３のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０２】第１３のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０３】第１３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０４】第１３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０５】第１３のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０６】第１３のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０７】第１３のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０８】第１３のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフ

ローチャートである。
【図６０９】第１３のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１０】第１３のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図６１１】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の変形例１及び変形例２の一例を示すフローチャートである。
【図６１２】第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の変形例２の一例を示すフローチャートである。
【図６１３】第１３のパチンコ遊技機における遊技状態の移行に関するタイムチャートの一例である。
【図６１４】第１４のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図６１５】第１４のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図６１６】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図６１７】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。
【図６１８】第１４のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。
【図６１９】第１４のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。
【図６２０】第１４のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図６２１】第１４のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図６２２】第１４のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図６２３】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図６２４】第１４のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図６２５】第１４のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図６２６】第１４のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図６２７】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６２８】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図６２９】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３０】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３１】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３２】第１４のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３３】第１４のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３４】第１４のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３５】第１４のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３６】第１４のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフロー

チャートである。
【図６３７】第１４のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３８】第１４のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３９】第１４のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４０】第１４のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４１】第１４のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４２】第１４のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４３】第１４のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【図６４４】第１５のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。
【図６４５】第１５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【図６４６】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図６４７】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄決定テーブルの一例である。
【図６４８】第１５のパチンコ遊技機における小当り態様決定テーブルの一例である。
【図６４９】第１５のパチンコ遊技機における大当り態様決定テーブルの一例である。
【図６５０】第１５のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。
【図６５１】第１５のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図６５２】第１５のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。
【図６５３】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。
【図６５４】第１５のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。
【図６５５】第１５のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。
【図６５６】第１５のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。
【図６５７】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５８】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【図６５９】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６０】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６１】第１５のパチンコ遊技機における時短終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６２】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６３】第１５のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６４】第１５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフロー

チャートである。
【図６６５】第１５のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６６】第１５のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６７】第１５のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６８】第１５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６９】第１５のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７０】第１５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７１】第１５のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７２】第１５のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７３】第１５のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７４】第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過指示演出決定テーブルの一例である。
【図６７５】第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出決定テーブルの一例である。
【図６７６】第１５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７７】第１５のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６７８】第１５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（その１）の一例を示すフローチャートである。
【図６７９】第１５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理（その２）の一例を示すフローチャートである。
【図６８０】第１５のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の移行条件を説明する説明図の一例である。
【図６８１】第１５のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す移行図の一例である。
【図６８２】第１５のパチンコ遊技機におけるカード演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図６８３】第１５のパチンコ遊技機におけるバトル演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図６８４】第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過指示演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【図６８５】第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出及び大当り開始演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機、および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。
【００１１】
なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パ

チンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、「普通図柄抽選」とも称する）の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様（例えば仮停止した態様）で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【００１６】

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

【００１７】

［１．第１のパチンコ遊技機］

先ず、第１のパチンコ遊技機について説明する。

【００１８】

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

【００１９】

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

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

【００２０】

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

【００２１】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

【００２２】

［１－１．外観構成］

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

【００２３】

［１－１－１．基本構成］

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

【００２４】

（外枠）

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

【００２５】

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

【００２６】

（ベースドア）

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

【００２７】
ベースドア３の表面側には遊技盤ユニット１０がはめ込まれる。また、ベースドア３の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番（参照符号なし）が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア４が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット５がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア３に対してガラスドア４および皿ユニット５を一体でまたは個別に前方に回動させることが可能となっている。
【００２８】
また、ベースドア３の表面側の例えば右側下方には発射装置６が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ３２（図２参照）が固定して取り付けられている。このスピーカ３２からは、例えば、表示装置７に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。
【００２９】
さらに、ベースドア３の蝶番と反対側（すなわち右端部）には、施錠装置（不図示）が設けられている。この施錠装置は、外枠２に対してベースドア３を施錠したり、ベースドア３に対してガラスドア４を施錠したりする機能を備えている。
【００３０】
（ガラスドア）
ガラスドア４は、開口４１が形成された枠状の部材である。この開口４１には、透過性を有する保護ガラス４３（図２参照）が後面側から取り付けられている。ガラスドア４がベースドア３に対して閉じられると、遊技盤ユニット１０に形成される遊技領域１０５（後述の図４参照）と保護ガラス４３とが対向する。このようにして、ガラスドア４がベースドア３に対して閉じられた状態で遊技領域１０５を前方から視認することができるとともに、遊技領域１０５を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。
【００３１】
なお、保護ガラス４３は、複数枚（例えば２枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス４３は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。
【００３２】
また、ガラスドア４の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部６６が設けられる。この操作部６６は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。
【００３３】
また、ガラスドア４の上部には、上述したスピーカ３２の前方に配置されるスピーカカバー４５が設けられている。さらに、ガラスドア４の開口４１の周縁部には、発光演出等に用いられる多数のＬＥＤ群４６が配置されており、これらのＬＥＤ群４６の前方にはＬＥＤカバーが設けられている。図１および図２において図示される符号４６は、厳密にいえばＬＥＤカバーであるが、便宜上、ＬＥＤ群４６として説明する。ＬＥＤ群４６は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できればＬＥＤに限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。
【００３４】
（皿ユニット）
皿ユニット５は、上皿５１と下皿５２とをユニット化したものである。皿ユニット５は、ベースドア３の前下部であって、ガラスドア４の下方に配置される。この皿ユニット５は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア３に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿

ユニット５は、必ずしも上皿５１と下皿５２とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

（発射装置）

発射装置６は、上皿５１に貯留された遊技球を、遊技領域１０５（後述の図４参照）に向けて発射するためのものである。発射装置６は、ベースドア３の前右下部であって、皿ユニット５の右下方に配置される。発射装置６は、パネル体６１、駆動装置（不図示）および発射ハンドル６２を備える。

【００３９】

パネル体６１は、ベースドア３に対し皿ユニット５が閉じられた状態において、皿ユニット５と、ベースドア３に固定して取り付けられた発射装置６とが外観上一体となるように設けられる。

【００４０】

発射ハンドル６２は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体６１の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体６１の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル６２が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル６２を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【００４１】

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

【００４２】

（表示装置）

表示装置７（図２参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル１００の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。

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

【００４３】

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

【００４４】

（払出ユニット）

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

【００４５】

（基板ユニット）

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

［１－１－２．遊技盤ユニット］

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

【００５０】

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

賞口１２２と、通過ゲートユニット１２５と、特別電動役物ユニット１３０と、第２始動口１４０と、普通電動役物ユニット１４５と、ＬＥＤユニット１６０と、アウト口１７８と、遊技盤ユニット１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、ＬＥＤユニット１６０については後述する。

【００５１】

（遊技パネル）

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

（ガイドレール）

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

【００５５】

（センター役物）

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

なお、この明細書において、発射ハンドル６２の操作態様（打ち方）として、左側領域１０６を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域１０７を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者

によって左側領域１０６または右側領域１０７に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

（第１始動口）

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

（一般入賞口）

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

【００６５】

一般入賞口スイッチ１２３（後述の図６参照）により一般入賞口１２２への遊技球の入

賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。

【００６６】

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

【００６７】

（通過ゲートユニット）

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

（特別電動役物ユニット）

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

ち、大当り遊技状態は、大入賞口１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【００７４】

（第２始動口）

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

【００７５】

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

【００７６】

（普通電動役物ユニット）

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

【００７７】

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

【００７８】

（アウト口）

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

【００７９】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、遊技盤ユニット１０を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路３００によって制御される可動役物等の演出用役物群５８（後述の図６参照）を備える。演出用役物群

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

【００８０】

［１－１－３．ＬＥＤユニット］

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

（普通図柄表示部）

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

【００８４】

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

【００８５】

（普通図柄用保留表示部）

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

【００８６】

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

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

【００８７】

（特別図柄表示部）

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

【００８８】

第１特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第１特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤ１６３ａ～１６３ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第１特別図柄の可変表示が開始される。第１特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第１特別図柄の可変表示が停止し、第１特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００８９】

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

【００９０】

第２特別図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「第２特別図柄の始動条件」と称する）が成立すると、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤ１６４ａ～１６４ｈの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第２特別図柄の可変表示が開始される。第２特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２特別図柄の可変表示が停止し、第２特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【００９１】

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

【００９２】

（特別図柄用保留表示部）

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

【００９３】

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

【００９４】

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

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

（確変報知用表示部）

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

（時短報知用表示部）

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

［１－２．電気的構成］

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

【０１０８】

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

【０１０９】

［１－２－１．主制御回路］

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

ようにしてもよい。
【０１２１】
　また、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。
【０１２２】
　なお、本実施例では、設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６は、主制御回路２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路４００や電源供給回路４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１７４やバックアップクリアスイッチ１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。
【０１２３】
［１－２－２．サブ制御回路］
　サブ制御回路３００は、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８等を備える。サブ制御回路３００は、主制御回路２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図６には示されていないが、サブ制御回路３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。
【０１２４】
　プログラムＲＯＭ３０２には、サブＣＰＵ３０１により第１のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ３０１は、プログラムＲＯＭ３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。
【０１２５】
　ワークＲＡＭ３０３は、サブＣＰＵ３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。
【０１２６】
　表示制御回路３０４は、表示装置７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路３０４は、画像データプロセッサ（以下、ＶＤＰと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。
【０１２７】
　表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の遊技に関する各種の画像データが含まれる。
【０１２８】
　そして、表示制御回路３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置７に供給する。表示装置７に画像信号が供給されると、表示装置７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路３０４は、表示装置７に遊技に関する画像を表示させる制御を

行うことができる。
【０１２９】
音声制御回路３０５は、スピーカ３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。
【０１３０】
音源ＩＣは、スピーカ３２から出力される音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ３０１からの音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。
【０１３１】
ＬＥＤ制御回路３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【０１３２】
役物制御回路３０７は、各役物（例えば、演出用役物群５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【０１３３】
また、役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。
【０１３４】
コマンド入力ポート３０８は、コマンド出力ポート２０６と接続されており、主制御回路２００から送信された各種コマンドを受信するものである。
【０１３５】
［１－２－３．払出・発射制御回路］
払出・発射制御回路４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。
【０１３６】
払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。
【０１３７】
カードユニット１８０には、球貸し操作パネル１８２が接続されている。球貸し操作パネル１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１８０に送信される。払出・発射制御回路４００は、カードユニット

１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１８０側に設けられてもよい。

【０１３８】

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

【０１３９】

［１－２－４．電源供給回路］

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

【０１４０】

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

【０１４１】

［１－３．遊技フロー］

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物１３３の作動によって大入賞口１３１が所定時間（例えば最大３０００ｍｓｅｃ）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口１３１への入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４５】

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部１６１に導出されると、普通電動役物１４６の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０）が開放状態となり、例えば第２始動口１４０への入賞可能性が相対的に高められる。

【０１４６】

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

【０１４７】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【０１４８】

［１－３－１．特別図柄ゲーム］

図７に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第１始動口１２０または第２始動口１４０への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【０１４９】

第１始動口１２０または第２始動口１４０への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

なお、確変フラグは、メインＲＡＭ２０３に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば本実施例では高確時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

ーン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ３２から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブＣＰＵ３０１によって行われる。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

なお、特別図柄制御処理中に始動口１２０，１４０への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【０１５９】

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

【０１６０】

また、図７には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図５２のＳ３９６を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口１２０，１４０への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

【０１６１】

［１－３－２．普通図柄ゲーム］

図７に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

【０１６２】

通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を

保留する。
【０１６３】
　また、普通図柄制御処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。
【０１６４】
　次いで、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。
【０１６５】
　そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部１６１（図５、図６参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物１４６（図４参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。
【０１６６】
　なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を０にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されていないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１４０（図４参照））を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。
【０１６７】
　電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または／および普通電動役物１４６による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。
【０１６８】
　そして、普通図柄の始動条件が成立する都度、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。
【０１６９】
　なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート１２６への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート１２６への遊技球の通過時に抽出される

普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【０１７０】

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

【０１７１】

なお、各種乱数値（例えば、第１特別図柄の大当り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メインＣＰＵ２０１によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定周期で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

【０１７２】

［１－３－３．遊技状態遷移］

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【０１８７】

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

遊技状態からＢ時短遊技状態に移行することはない。また、Ａ時短遊技状態は大当り遊技状態を経由して制御されるため、Ｂ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することもない。一方、Ａ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとＣ時短遊技状態への移行条件が成立するため、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複しうる。ただし、上述したようにＡ時短遊技状態は大当り遊技状態を経由して制御されるため、Ｃ時短遊技状態からＡ時短遊技状態に移行することはない。

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【０１９１】

［１－４．基本仕様］

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

［１－４－１．設定値毎の大当り確率］

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

【０１９５】

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

で約７５分の１、設定４で約７４分の１、設定５で約７３分の１、設定６で約７２分の１となっている。

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

［１－４－２．特別図柄の当り判定テーブル］

図１０は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図１０に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図９に示される設定１の場合を一例として示したものである。

【０２０３】

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

れるようにしてもよい。
【０２０４】
大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、０～６５５３５（６５５３６種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【０２０５】
本実施例では、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。
【０２０６】
なお、本明細書において、確変フラグの値が「０」の場合、確変フラグがオフであり、確変フラグの値が「１」の場合、確変フラグがオンである。
【０２０７】
また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、第１特別図柄の当り判定処理と同様、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。
【０２０８】
本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【０２０９】
また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【０２１０】
同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～４７７のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処

理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４７８～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０２１１】

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

【０２１２】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第１特別図柄の当り判定処理であれば０～４０８）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば６１４～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

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

【０２１６】

ところで、図１０に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、「時短当り」に当選しうる。ただし、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【０２１７】

［１－４－３．特別図柄判定テーブル］
図１１は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。
【０２１８】
特別図柄判定テーブルは、始動口１２０，１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【０２１９】
図１１に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。
【０２２０】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。
【０２２１】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。
【０２２２】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。
【０２２３】
また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ

２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

［１－４－４．特別図柄停止態様決定テーブル］

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（時短当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域１に対応するＬＥＤ１６３ｂと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を

停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６３ａと、第１特別図柄の領域２に対応するＬＥＤ１６３ｃと、第１特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６３ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６４ａと、第２特別図柄の領域１に対応するＬＥＤ１６４ｂと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域０に対応するＬＥＤ１６４ａと、第２特別図柄の領域２に対応するＬＥＤ１６４ｃと、第２特別図柄の領域７に対応するＬＥＤ１６４ｈとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３０】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４に導出されるＬＥＤの表示態様（大当りの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示部１６３を構成する８個のＬＥＤのうち、第１特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６３ｄと、第１特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６３ｅと、第１特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６３ｆと、第１特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６３ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第１特別図柄表示部１６３を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域４に対応するＬＥＤ１６４ｅと、第２特別図柄の領域６に対応するＬＥＤ１６４ｇとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄表示部１６４を構成する８個のＬＥＤのうち、第２特別図柄の領域３に対応するＬＥＤ１６４ｄと、第２特別図柄の領域５に対応するＬＥＤ１６４ｆとを点灯し、その他のＬＥＤが消灯する態様で、第２特別図柄表示部１６４を停止表示するよう決定する。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

本実施例において、表示装置７に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成され、中図柄が例えば１～９及び時短図柄の１０個の図柄で構成され、右図柄が例えば１～９の９個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄である。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

【０２３７】

なお、第１のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブＣＰＵ３０１は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

【０２３８】

図１２（Ｂ）に示されるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【０２３９】

図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ２」または「ｚＡ７」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ２」または「ｚ８」である場合）は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」または「ｚＡ６」である場合（選択図柄コマンドが「ｚ０」、「ｚ１」または「ｚ７」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利

度合いが高い。
【０２４０】
図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。
【０２４１】
図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「ｚＡ４」は、後述の図１３を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「ｚ４」及び「ｚ５」のいずれであったとしても、サブＣＰＵ３０１は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。
【０２４２】
また、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合は、後述の図１３を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「ｚＡ３」または「ｚＡ８」である場合、図柄指定コマンドが「ｚＡ４」または「ｚＡ９」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。
【０２４３】
なお、図柄指定コマンドが「ｚＡ５」または「ｚＡ１０」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄をばらけ目で停止させる。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図柄と異なる停止態様が相当する。
【０２４４】
図１２（Ｂ）では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「ｚＡ１」の場合、左図柄「２」、中図柄「時短」、右図柄「４」）を例示しているが、図１２（Ｂ）の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。
【０２４５】
［１－４－５．当り種類決定テーブル］
図１３は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。
【０２４６】
本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットする

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０

１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

また、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば３００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ２０１は、上述した大当りの表示態様を第２特別図柄表示部１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もＡ時短遊技状態である。

【０２５７】

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

【０２５８】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【０２５９】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１１」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図１３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図１３に図示したものである。

【０２６０】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、図１０の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ

２０１は、図１１の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１２０または第２始動口１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【０２６１】

また、図１３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合）、または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）、または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

【０２６２】

なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図１４に示されるように、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図１４は、図１３に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図１４では、Ａ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ５」、「ｚ１０」の場合）である。これに対し、Ｃ時短遊技状態の時短回数は、例えば、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、１００回（選択図柄コマンドが「ｚ１」、「ｚ７」の場合）または２００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」、「ｚ８」の場合）である。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

［１－４－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

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

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。
【０２７７】
なお、図１５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。
【０２７８】
また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。
【０２７９】
［１－４－７．時短遊技状態］
上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、Ａ時短遊技状態と、Ｂ時短遊技状態と、Ｃ時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。
【０２８０】
Ａ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「ｚ５」または「ｚ１０」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、Ａ時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「ｚ５」または「ｚ１０」の大当り）に当選することである。ただし、Ａ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＡ時短遊技状態に移行するのではなく、Ａ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、Ａ時短遊技状態に移行させない。
【０２８１】
また、Ａ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ａ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。
【０２８２】
Ｂ時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（１加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。Ｂ時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部１６３，１６４にはハズレの表示態様が導出されるものの、Ｂ時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブＣＰＵ３０１は、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置７に表示する制御を行ってもよい。なお、Ｂ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＢ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、Ｂ時短遊技状態に移行させない。

【０２８３】
天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に到達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限りＢ時短遊技状態に制御される。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出されたときにＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後にＢ時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。すなわち、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、特別図柄表示部１６３，１６４に小当りの表示態様が表示されるだけであり、上述したような天井カウンタが天井値に到達したことを遊技者に示す表示演出は表示されることがない。なお、設定機能付きパチンコ遊技機の場合、設定値に応じて天井値が異なるようにしてもよい。また、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、Ｂ時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。
【０２８４】
なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。
【０２８５】
メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインＣＰＵ２０１がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。
【０２８６】
大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインＣＰＵ２０１は、１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばＳＴ機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。
【０２８７】
なお、メインＣＰＵ２０１により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちＢ時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置７に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。Ｂ時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばＢ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブＣＰＵ３０１による制御によって表示装置７に表示する

ことにより、より一層興趣を高めることが可能となる。
【０２８８】
　また、ＲＡＭ２０３内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３内の作業領域のクリア処理後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２８９】
　さらに、バックアップクリアスイッチ１７６とは別のスイッチ（例えば、設定キー１７４や専用のスイッチ）が操作された場合、メインＣＰＵ２０１は、上記別のスイッチが操作された後の１回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新（＋１）する。
【０２９０】
　また、Ｂ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数（以下「Ｂ時短規定回数」と称する）分の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｂ時短遊技状態の終了条件の一つである「Ｂ時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、Ｂ時短規定回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｂ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｂ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｂ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｂ時短最終変動が開始されてからこのＢ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。
【０２９１】
　Ｃ時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、Ｃ時短遊技状態への移行条件は、時短当り（選択図柄コマンドが「ｚ０」～「ｚ２」、「ｚ７」または「ｚ８」の時短当り）に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部１６３，１６４に導出（確定表示）されることである。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずＣ時短遊技状態に移行するのではなく、Ｃ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、Ｂ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重ねて実行されない仕様（詳細は後述する）であって、Ｂ時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、Ｃ時短遊技状態に移行させない。なお、Ｃ時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずＣ時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部１６３，１６４に導出する制御を実行する。
【０２９２】
　また、Ｃ時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「Ｃ時短規定回数」と称する）の特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の可変表示が実行された場合（図１３の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。Ｃ時短遊技状態の終了条件の一つであるＣ時短規定回数は、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数目の特別図柄の可変表示（以下「Ｃ時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、Ｃ時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、Ｃ時短遊技状態の終了タイミングは、Ｃ時短最終変動が開始されてからこのＣ時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。
【０２９３】
　なお、時短性能は、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで互いに異なるようにしてもよい。また、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち、２つの時短遊技状態の時短性能を同じとし、これら２の時短遊技状態の時短性能と他の一つの時短遊技状態の時短性能とが異なるようにしてもよい。さらには、Ａ時短遊技状態

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

【０２９４】

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

【０２９５】

［１－４－８．普通図柄の当り判定テーブル］

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０３０１】

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

る場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【０３０２】
　また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【０３０３】
　このように、本実施例では、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））が最も高い。
【０３０４】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、Ｃ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。
【０３０５】
　なお、普通図柄当りの当選確率を、非時短遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで同じにしてもよい。この場合、普通図柄当りの当選確率を変えることなく、後述する普通図柄の種類の割合を状態毎で異ならせるようにするだけでよくなるため、制御処理を簡略化できる。
【０３０６】
［１－４－９．普通図柄判定テーブル］
　図１７は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。
【０３０７】
　普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【０３０８】
　図１７に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。
【０３０９】
　例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ０」を選択する。
【０３１０】
　また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ２」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ３」を選択する。

【０３１１】
　また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ４」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ５」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ６」を選択する。
【０３１２】
　また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ７」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が３０～６９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ８」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「ｆｚ９」を選択する。
【０３１３】
　なお、本実施例において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図１７参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。
【０３１４】
［１－４－１０．普通図柄当り種類決定テーブル］
　図１８は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通電動役物１４６の開放パターン設定処理を実行する際）に参照される。
【０３１５】
　本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ０」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間１０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物１４６が１回だけ１０００ｍｓｅｃ開放される開放パターンに決定される。
【０３１６】
　また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ１」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３１７】
　また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ２」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間２００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。
【０３１８】
　また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ３」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間３

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

【０３１９】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ４」の場合および「ｆｚ７」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間なし、２回目の開放なし、に決定する。

【０３２０】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ５」の場合および「ｆｚ８」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２０００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２１】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「ｆｚ６」の場合および「ｆｚ９」の場合、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１４６（図４参照）の作動態様である開放パターンを、１回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、ウェイト時間６００ｍｓｅｃ、２回目の開放時間２５００ｍｓｅｃ、に決定する。

【０３２２】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【０３２３】

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

【０３２４】

Ａ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通電動役物１４６の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【０３２５】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６（図４参照）の開放パターンは、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物１４６の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【０３２６】

［１－４－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］

図１９は、第１のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際（すなわち、後述の図４３のＳ２９３の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際）に参照される。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート１２６（図４参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【０３２７】

図１９に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～９９のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば３０００００ｍｓｅｃに決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで最も長い。

【０３２８】
　また、Ａ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～８９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が９０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば８００ｍｓｅｃに決定される。
【０３２９】
　また、Ｂ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３０】
　また、Ｃ時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が０～３９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば５００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が４０～７９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１０００ｍｓｅｃに決定され、普通図柄演出選択用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば１５００ｍｓｅｃに決定される。
【０３３１】
　このように、１回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、Ａ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、Ａ時短遊技状態は、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、普通電動役物１４６が開放されるまでの時間が最も短い。
【０３３２】
　また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、Ｃ時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。
【０３３３】
［１－５．時短遊技状態にかかわる処理の詳細］
［１－５－１．時短当り時にセットされる時短回数］
　上述の説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定するようにしてもよい。
【０３３４】
　また、確変フラグがオンにセットされる高確遊技状態であっても、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を含むようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵは、特別図柄表示部に時短当りの表示態様を導出するものの、時短遊技状態に移行させる制御を実行せず、継続して高確遊技状態に制御する。ところで、例えば所謂ＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、規定回数にわたって特別図柄の可変表示が実行されると、確変フラグをオンからオフにする遊技機が知られている。このようなＳＴ機において、高確遊技状態としての最終ゲームで行われる特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、確変フラグをオフにする処理よりも、時短当りの表示態様を導出する処理の方が後であるときには、メインＣＰＵは、時短当りの表示態様を導出した後、Ｃ時短遊技状態に制御するようにしてもよい。
【０３３５】
［１－５－２．時短遊技状態の重複］
　時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、Ａ時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、Ｃ時短遊技状態におい

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

【０３３６】

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

【０３３７】

［１－５－２－１．時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３３８】

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

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

［１－５－２－１－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行する態様］

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

一方、Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短規定回数の方がＣ時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が２０回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、Ｂ時短遊技状態として実行可能な時短回数が３００回である場合、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り３００回である。すなわち、Ｃ時短遊技状態の時短残回数である２０回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、Ｃ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の２８０回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

１６４に導出された時点ですでにＢ時短遊技状態に制御されている。そのため、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、Ｂ時短規定回数とＣ時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

［１－５－２－１－３．複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能］

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

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

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

【０３５７】

［１－５－３．時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

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

【０３５８】

［１－５－３－１．一の時短遊技状態にＣ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］

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

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

２０１は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であればＣ時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＣ時短遊技状態に制御する。
【０３６３】
［１－５－３－２．Ｃ時短遊技状態にＢ時短遊技状態を重ねて実行しない態様］
Ｃ時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインＣＰＵ２０１は、天井最終変動において特別図柄表示部１６３，１６４に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。
【０３６４】
先ず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。
【０３６５】
Ｃ時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、Ｃ時短遊技状態に制御する。
【０３６６】
ただし、天井最終変動においてＣ時短遊技状態の時短残回数が０である場合、メインＣＰＵ２０１は、プログラムの処理に応じて、Ｂ時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了するとともにＢ時短遊技状態に制御する。一方、Ｃ時短遊技状態の終了処理がＢ時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了する。すなわち、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態を開始しようとする時点において、Ｃ時短遊技状態の終了処理が未処理であればＢ時短遊技状態に制御することなくＣ時短遊技状態を終了し、Ｃ時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればＢ時短遊技状態に制御する。この場合、Ｃ時短遊技状態の終了処理をＢ時短遊技状態の開始処理の後に行うことは、Ｂ時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。
【０３６７】
なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。
【０３６８】
［１－６．主制御処理］
次に、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。
［１－６－１．主制御メイン処理］
先ず、図２０～図２３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図２０～図２３は、第１のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【０３６９】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断信号がＨｉｇｈレベルであるか否かを判定する（Ｓ１１）。なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をＳ１１に先だって行うことは言うまでもない。
【０３７０】
Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルでないと判定された場合（Ｓ１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１の判定処理を繰り返す。
【０３７１】
一方、Ｓ１１において電断信号がＨｉｇｈレベルであると判定された場合（Ｓ１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１２に移す。
【０３７２】
Ｓ１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４およびバックアップクリアス

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

【０３７３】

Ｓ１３において、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路３００側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば１２０００．０７ｍｓｅｃである。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３の処理を実行した後、処理をＳ１４に移す。

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

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

【０３７８】

Ｓ１７において、メインＣＰＵ２０１は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【０３７９】

Ｓ１７において照合結果が異常でない、すなわち正常であると判定された場合（Ｓ１７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２２に移す。なお、Ｓ２２以降の処理については後述する。

【０３８０】

一方、Ｓ１７において照合結果が異常である、すなわち正常でないと判定された場合（Ｓ１７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８に移す。

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

一方、Ｓ１８において設定キー１７４およびバックアップクリアスイッチ１７６のうち

少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（Ｓ１８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１９に移す。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

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

【０４０６】

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

【０４０７】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、Ｓ３７～Ｓ４４の処理）の実行前に、例えば６ｍｓｅｃの割込禁止区間（Ｓ２６～Ｓ３５の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に

関する各種処理が例えば６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、これに限られない。

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

Ｓ４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理にでは、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図４３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０の処理を実行した後、処理をＳ４１に移す。

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

［１－６－２．起動時初期設定処理］

次に、図２４を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２５で行われる起動時初期設定処理について説明する。図２４は、第１のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０４１７】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグをロードする処理を行う（Ｓ５１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５１の処理を実行した後、処理をＳ５２に移す。
【０４１８】
Ｓ５２において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。
【０４１９】
Ｓ５２において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（Ｓ５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５４に移す。
【０４２０】
一方、Ｓ５２において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（Ｓ５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５３に移す。
【０４２１】
Ｓ５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う。この第２通常遊技前処理の詳細については、図５０を参照して後述する。第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５３の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２２】
Ｓ５４において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。
【０４２３】
Ｓ５４において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちＲＡＭクリアを示す値であると判定された場合（Ｓ５４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５６に移す。
【０４２４】
一方、Ｓ５４において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ５４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ５５に移す。
【０４２５】
Ｓ５５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４６のＳ３３６参照）で、サブ制御回路３００に向けて送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５５の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２６】
Ｓ５６において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５６の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４２７】
［１－６－３．電断処理］
次に、図２５を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ２７で行われる電断処理について説明する。図２５は、第１のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。
【０４２８】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、ＸＩＮＴ検知フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ６１）。
【０４２９】

Ｓ６１においてＸＩＮＴ検知フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

［１－６－４．特別図柄制御処理］

次に、図２６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２６は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０４３６】

図２６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ７１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７１の処理を実行した後、処理をＳ７２に移す。

【０４３７】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ７１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【０４３８】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【０４３９】

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

【０４４０】

Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ７２がＮＯ判定の

場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７５に移す。
【０４４１】
一方、Ｓ７２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７３に移す。
【０４４２】
Ｓ７３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【０４４３】
Ｓ７３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７４に移す。
【０４４４】
一方、Ｓ７３において第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７５に移す。
【０４４５】
Ｓ７４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。
【０４４６】
Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ７４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４４７】
一方、Ｓ７４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ７４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ７５に移す。
【０４４８】
Ｓ７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図２７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ７５の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【０４４９】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ７１～Ｓ７５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【０４５０】
このように、本実施例では、第１のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ７５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１２０または第２始動口１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【０４５１】
［１－６－５．特別図柄管理処理］
次に、図２７を参照して、特別図柄制御処理（図２６参照）中のＳ７５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図２７は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【０４５２】
なお、制御状態番号が「０」の場合において、特別図柄管理処理は、Ｓ７３の処理（図２６参照）がＹＥＳ判定のときは第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ７４の処理（図２６

参照）がＹＥＳ判定のときは第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「０」でない場合は、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【０４５３】

また、図２７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【０４５４】

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

【０４５５】

Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２６参照）に戻す。

【０４５６】

一方、Ｓ８１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８２に移す。

【０４５７】

Ｓ８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理を実行した後、処理をＳ８３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ８３以降の処理を行う。

【０４５８】

Ｓ８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ８３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８４に移す。

【０４５９】

Ｓ８４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ８４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８５に移す。

【０４６０】

Ｓ８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ８５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図３０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８６に移す。

【０４６１】

Ｓ８６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ８６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図４０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８７に移す。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８３～Ｓ８８の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２６参照）に戻す。
【０４６５】
［１－６－６．特別図柄可変表示開始処理］
次に、図２８を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８３でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２８は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【０４６６】
図２８に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ９１）。
【０４６７】
Ｓ９１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０４６８】
一方、Ｓ９１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９２に移す。
【０４６９】
Ｓ９２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２の処理を実行した後、処理をＳ９３に移す。
【０４７０】
Ｓ９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９３の処理を実行した後、処理をＳ９４に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。
【０４７１】
特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。
【０４７２】
Ｓ９４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図１１参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９４の処理を実行した後、処理をＳ９５に移す。
【０４７３】
Ｓ９５において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図１３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ９４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて

当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９５の処理を実行した後、処理をＳ９６に移す。

【０４７４】

Ｓ９６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図１５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ９３）の結果、時短フラグの値（０または１）、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９６の処理を実行した後、処理をＳ９７に移す。

【０４７５】

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

【０４７６】

Ｓ９８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２７のＳ８４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９８の処理を実行した後、処理をＳ９９に移す。

【０４７７】

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

【０４７８】

Ｓ１００において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１００の処理を実行した後、処理をＳ１０１に移す。

【０４７９】

Ｓ１０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【０４８０】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１００）、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ１０１））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【０４８１】

［１－６－７．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図２９を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８４でメインＣＰＵ

２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２９は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０４８２】

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

【０４８３】

Ｓ１１１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４８４】

一方、Ｓ１１１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１２に移す。

【０４８５】

Ｓ１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２７のＳ８５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１２の処理を実行した後、処理をＳ１１３に移す。

【０４８６】

Ｓ１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１３の処理を実行した後、処理をＳ１１４に移す。

【０４８７】

Ｓ１１４において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０４８８】

［１－６－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図３０を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８５でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図３０は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

Ｓ１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特

別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【０４９３】
　Ｓ１２２において、大当りである、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１２３に移す。
【０４９４】
　一方、Ｓ１２２において、大当りでない、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０に移す。
【０４９５】
　Ｓ１２３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６（いずれも図６参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２３の処理を実行した後、処理をＳ１２４に移す。なお、外部端子板１８４を介して例えばホールコンピュータ１８６や島コンピュータに出力される信号については後述する。
【０４９６】
　また、Ｓ１２３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【０４９７】
　Ｓ１２４において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、例えば、大入賞口１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１２５）、外部端子板１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１２６）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１２８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１２９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１２７）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０４９８】
　Ｓ１３０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図３１を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０４９９】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１２１～Ｓ１３０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【０５００】
［１－６－９．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図３１を参照して、特別図柄遊技判定処理（図３０参照）中のＳ１３０でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図３１は、第１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【０５０１】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１３１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３１の処理を実行した後、処理をＳ１３２に移す。
【０５０２】

Ｓ１３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３２の処理を実行した後、処理をＳ１３３に移す。

【０５０３】

Ｓ１３３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１３４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１３４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図３０参照）に戻す。

【０５０４】

なお、特別図柄の当り判定処理(図２８のＳ９３参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【０５０５】

［１－６－１０．時短管理処理］

次に、図３２を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図３２は、第１のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）中のＳ１３１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０６】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、カウンタ更新処理を行う（Ｓ１４１）。このカウンタ更新処理の詳細については、図３３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１の処理を実行した後、処理をＳ１４２に移す。

【０５０７】

Ｓ１４２において、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図３６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４２の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄遊技終了処理（図３１参照）に戻す。

【０５０８】

［１－６－１１．カウンタ更新処理］

次に、図３３を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図３３は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４１でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５０９】

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

【０５１０】

Ｓ１５２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図３５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５２の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を時短管理処理（図３２参照）に戻す。

【０５１１】

［１－６－１２．時短カウンタ更新処理］

次に、図３４を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図３４は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３

３参照）中のＳ１５１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５１２】

なお、図３４に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【０５１３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する（Ｓ１６１）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たした場合にＹＥＳ判定され、いずれか一方でも満たしていなければＮＯ判定される。

【０５１４】

時短フラグは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【０５１５】

時短カウンタは、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

【０５１６】

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

【０５１７】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが０になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）することに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが０になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を終了するようにしてもよい。

【０５１８】

Ｓ１６１において、時短フラグオンと、時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３）に戻す。

【０５１９】

一方、Ｓ１６１において時短フラグオン且つ時短カウンタが０より大きいと判定された場合（Ｓ１６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタから１を減算する処理を行う（Ｓ１６２）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６２の処理を実行した後、処理をＳ１６３に移す。

【０５２０】

Ｓ１６３において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝３且つＣ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝３であって、Ｃ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６３がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６４に移す。

【０５２１】

なお、Ｃ時短カウンタは、時短遊技状態中にＣ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＣ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述するＢ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。

【０５２２】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである

。本実施例では、時短モードを例えば２ｂｉｔで構成し、先に実行されている時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝３」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対してＢ時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード＝２」に設定される。

【０５２３】

一方、Ｓ１６３において、時短モード＝３とＣ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６５に移す。

【０５２４】

Ｓ１６４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６４の処理を実行した後、処理をＳ１６５に移す。

【０５２５】

Ｓ１６５において、メインＣＰＵ２０１は、時短モード＝２且つＢ時短カウンタが０より大きいか否かを判定する。この処理では、時短モード＝２であって、Ｂ時短カウンタが０より大きい場合にＹＥＳ判定される。Ｓ１６５がＹＥＳ判定の場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１６６に移す。

【０５２６】

なお、Ｂ時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例ではＣ時短遊技状態中）にＢ時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。このＢ時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、Ｃ時短カウンタがセットされた場合、メインＣＰＵ２０１によりリセットされる。

【０５２７】

一方、Ｓ１６５において、時短モード＝２とＢ時短カウンタが０より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（Ｓ１６５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５２８】

Ｓ１６６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタから１を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１６６の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５２９】

なお、図示していないが、Ｓ１６４の処理を行った結果としてＣ時短カウンタ＝０となった場合や、Ｓ１６６の処理を行った結果としてＢ時短カウンタ＝０となった場合、メインＣＰＵ２０１は、時短モードをオフ（＝０）にセットする。

【０５３０】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述したようにＡ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態と二つ以上のＣ時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上のＣ時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【０５３１】

［１－６－１３．天井カウンタ更新処理］

次に、図３５を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図３５は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図３３参照）中のＳ１５２でメインＣＰＵ２０１により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ１７１）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、およ

び天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３に保存される。

【０５３３】

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

【０５３４】

Ｓ１７１において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（Ｓ１７１がＮＯ判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３５】

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

【０５３６】

Ｓ１７２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタに１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１７２の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理をカウンタ更新処理（図３３参照）に戻す。

【０５３７】

［１－６－１４．カウンタ判定処理］

次に、図３６を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図３６は、第１のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図３２参照）中のＳ１４２でメインＣＰＵ２０１により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５３８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短移行判定処理を行う（Ｓ１８１）。この時短移行判定処理の詳細については、図３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８１の処理を実行した後、処理をＳ１８２に移す。

【０５３９】

Ｓ１８２において、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図３８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８２の処理を実行した後、処理をＳ１８３に移す。

【０５４０】

Ｓ１８３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタが１より小さいか否かを判定する。

【０５４１】

Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さくないと判定された場合（Ｓ１８３がＮＯ判定）、すなわち時短カウンタが１以上である場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８５に移す。

【０５４２】

一方、Ｓ１８３において、時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１８４に移す。

【０５４３】

Ｓ１８４において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１８４の処理を実行した後、処理をＳ１８５に移す。

【０５４４】

なお、Ｓ１８３において時短カウンタが１より小さいと判定された場合（Ｓ１８３がＹ

ＥＳ判定の場合）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタはいずれも１より小さいはずである（すなわち０のはずである）。しかし、メインＣＰＵ２０１による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、Ｓ１８３がＹＥＳ判定であるにもかかわらずＢ時短カウンタまたは時短カウンタが１以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、Ｓ１８３がＹＥＳ判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく（Ｓ１８４参照）、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタとＢ時短カウンタとＣ時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。

【０５４５】

Ｓ１８５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、時短移行コマンドの送信予約処理（Ｓ１８６）を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１８６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、カウンタ判定処理を終了し、処理を時短管理処理（図３２参照）に戻す。

【０５４６】

［１－６－１５．時短移行判定処理］

次に、図３７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図３７は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８１でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５４７】

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

【０５４８】

Ｓ１９１において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ１９１がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、Ｂ時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

Ｓ１９２において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合（Ｓ１９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５５２】

一方、Ｓ１９２において、天井カウンタが天井値であると判定された場合（Ｓ１９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１９３に移す。

【０５５３】

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

【０５５４】

Ｓ１９４において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メインＣＰＵ２０１は

、Ｓ１９４の処理を実行した後、処理をＳ１９５に移す。
【０５５５】
Ｓ１９５において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１９５の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。
【０５５６】
［１－６－１６．時短移行処理］
次に、図３８を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理について説明する。図３８は、第１のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理（図３６参照）中のＳ１８２でメインＣＰＵ２０１により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。
【０５５７】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する（Ｓ２０２）。
【０５５８】
Ｓ２０２において、確変フラグがオフでないと判定された場合（Ｓ２０２がＮＯ判定の場合）、すなわち確変フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、Ｂ時短遊技状態およびＣ時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。
【０５５９】
一方、Ｓ２０２において、確変フラグがオフであると判定された場合（Ｓ２０２がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０３に移す。
【０５６０】
Ｓ２０３において、メインＣＰＵ２０１は、天井フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０５６１】
Ｓ２０３において、天井フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０３がＮＯ判定の場合）、すなわち天井フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０６に移す。
【０５６２】
一方、Ｓ２０３において、天井フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０３がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０５に移す。
【０５６３】
Ｓ２０５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｂ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｂ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを２にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０５の処理を実行した後、処理をＳ２０８に移す。
【０５６４】
なお、Ｂ時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。
【０５６５】
Ｓ２０６において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。
【０５６６】

Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２０６がＮＯ判定の場合）、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５６７】

一方、Ｓ２０６において、時短当りフラグがオンであると判定された場合（Ｓ２０６がＹＥＳ判定）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２０７に移す。

【０５６８】

Ｓ２０７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理として、Ｃ時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、Ｃ時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを３にセットすることと、時短性能等を決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０７の処理を実行した後、処理をＳ２０８に移す。

【０５６９】

なお、Ｃ時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル（例えば図１３参照）を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）は、普通図柄判定テーブル（図１７参照）および普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）に示されるとおりである。

【０５７０】

Ｓ２０８において、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図３９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２０８の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理をカウンタ判定処理（図３６参照）に戻す。

【０５７１】

［１－６－１７．時短設定処理］

次に、図３９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理について説明する。図３９は、第１のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図３８参照）中のＳ２０８でメインＣＰＵ２０１により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０５７２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（Ｓ２１１）。

【０５７３】

Ｓ２１１において、時短フラグがオンであると判定された場合（Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１２に移す。

【０５７４】

Ｓ２１１がＹＥＳ判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【０５７５】

なお、図示しないが、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝２」をセットするとともに、Ｓ２０５で決定されたＢ時短カウンタをセットする。また、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、「時短モード＝３」にセットするとともに、Ｓ２０７で決定されたＣ時短カウンタをセットする。

【０５７６】

Ｓ２１１において、時短フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ２１１がＮＯ判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１４に移す。

【０５７７】

Ｓ２１２において、メインＣＰＵ２０１は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（Ｓ２０５またはＳ２０７で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。

【０５７８】

Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（Ｓ２１２がＮＯ判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインＣＰＵ２０１は、時短設定処理を終了し、処理を時短移行処理（図３８を参照）に戻す。

【０５７９】

一方、Ｓ２１２において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（Ｓ２１２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２１３に移す。

【０５８０】

Ｓ２１３において、メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）が行われたとしても、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短カウンタおよびＣ時短カウンタをリセットしない。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１３の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５８１】

なお、Ｃ時短遊技状態が先に実行されている状態でＢ時短遊技状態を重ねて実行する場合や、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、またはＣ時短遊技状態が先に実行されている状態でＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインＣＰＵ２０１は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

【０５８２】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第２始動口１４０（図４参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または／および普通電動役物１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【０５８３】

ところで、本実施例では、Ｂ時短カウンタ及びＣ時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理（Ｓ２１３）において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる（遊技者が把握できる）時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに（すなわちＢ時短カウンタ及びＣ時短カウンタを設けずに）、複数の時短遊技状態を重ねて

実行する場合に、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

【０５８４】

Ｓ２１４において、メインＣＰＵ２０１は、時短態様設定処理を行う。この処理は、Ｓ２１１がＮＯ判定の場合、すなわち、非時短遊技状態からＢ時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、非時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、Ｂ時短制御態様決定処理（Ｓ２０５）またはＣ時短制御態様決定処理（Ｓ２０７）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１４の処理を実行した後、処理をＳ２１５に移す。

【０５８５】

Ｓ２１５において、メインＣＰＵ２０１は、時短フラグをオンにセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２１５の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を時短移行処理（図３８）に戻す。

【０５８６】

このように、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じうる。このように、天井最終変動における第１特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【０５８７】

また、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能な第１のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、Ｂ時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときにＢ時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、Ｂ時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第１のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば６０００００ｍｓｅｃといった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいてＢ時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、Ｂ時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

【０５８８】

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

【０５８９】

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

フラグがオフでない場合（図３５のＳ１７１がＮＯ判定）、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えばＳＴ機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、Ｂ時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メインＣＰＵ２０１は、「天井カウンタ＝天井値」となっただけではＢ時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、Ｂ時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

【０５９０】

また、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の所定範囲内（例えば、２．５～３．０倍）であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル（図１０参照）に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、天井値は、３１９×２．５～３１９×３．０（倍）の範囲内であることが好ましい。

【０５９１】

また、Ｂ時短遊技状態の終了条件であるＢ時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母の規定倍数（例えば３．８倍）までとすることが好ましい。同様に、Ｃ時短遊技状態の終了条件であるＣ時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当り確率の分母に規定数を乗じた値まで（例えば大当り確率の分母の３．８倍まで）とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当り確率が３１９分の１（設定値１の場合）であるから、Ｂ時短規定回数およびＣ時短規定回数は、いずれも、概ね１２１２（３１９×３．８）を上限とすることが好ましい。なお、Ｂ時短規定回数の上限とＣ時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

【０５９２】

ところで、第１のパチンコ遊技機のように、例えば設定１～設定６といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、Ｂ時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば３．０）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

【０５９３】

［１－６－１８．時短管理処理にかかわる変形例］

なお、図３２～図３９を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図３５参照）を、特別図柄遊技終了処理（図３１参照）において実行している。また、Ｂ時短遊技状態への移行にかかわる処理を、Ｃ時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、Ｂ時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）とＣ時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合にＢ時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合にＣ時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、Ｂ時短遊技状態への移行とＣ時短遊技状態への移行との優先順位、Ｂ時短遊技状態への移行フラグとＣ時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

【０５９４】

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

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

【０５９５】

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

［１－７．大入賞口開放準備処理］

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

【０６０３】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２５１）。

【０６０４】

Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６０５】

一方、Ｓ２５１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５２に移す。

【０６０６】

Ｓ２５２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５２の処理を実行した

後、処理をＳ２５３に移す。
【０６０７】
Ｓ２５３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【０６０８】
Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５４に移す。一方、Ｓ２５３において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２５７に移す。
【０６０９】
Ｓ２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２５４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図２７のＳ８８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５４の処理を実行した後、処理をＳ２５５に移す。
【０６１０】
Ｓ２５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２５６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２５６の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。
【０６１１】
Ｓ２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５７の処理を実行した後、処理をＳ２５８に移す。
【０６１２】
Ｓ２５８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口１３１の開放回数、大入賞口１３１の最大開放時間、大入賞口１３１への最大入賞個数、大入賞口１３１への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口１３１の開放回数はラウンド数が相当する。なお、１ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５８の処理を実行した後、処理をＳ２５９に移す。
【０６１３】
Ｓ２５９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口１３１の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２５９の処理を実行した後、処理をＳ２６０に移す。
【０６１４】
Ｓ２６０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２６０）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図２７のＳ８７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６０の処理を実行した後、処理をＳ２６１に移す。
【０６１５】
Ｓ２６１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６１の処理を実行した後、処理をＳ２６２に移す。
【０６１６】
Ｓ２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタ

イマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２６２の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６１７】

［１－７－１．大入賞口開放制御処理］

次に、図４１を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８７でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図４１は、第１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【０６１８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２７１）。

【０６１９】

Ｓ２７１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６２０】

一方、Ｓ２７１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２７２に移す。

【０６２１】

Ｓ２７２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口１３１への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ１３２（図６参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ１３２により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。

【０６２２】

Ｓ２７２において、大入賞口１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２７３に移す。

【０６２３】

一方、Ｓ２７２において、大入賞口１３１に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２７４に移す。

【０６２４】

Ｓ２７３において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図４０のＳ２５８参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【０６２５】

Ｓ２７３において大入賞口１３１の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６２６】

一方、Ｓ２７３において大入賞口１３１の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２７４に移す。

【０６２７】

Ｓ２７４において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口１３１の閉鎖設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７４の処理を実行した後、処理をＳ２７５に移す。

【０６２８】

Ｓ２７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２７５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了

後に、再び、大入賞口開放準備処理（図２７のＳ８６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７５の処理を実行した後、処理をＳ２７６に移す。

【０６２９】

Ｓ２７６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２７６の処理を実行した後、処理をＳ２７７に移す。

【０６３０】

Ｓ２７７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ２７７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３１】

［１－７－２．大当り終了処理］

次に、図４２を参照して、特別図柄管理処理（図２７参照）中のＳ８８でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図４２は、第１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【０６３２】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２８１）。

【０６３３】

Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３４】

Ｓ２８１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ２８２に移す。

【０６３５】

Ｓ２８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８２の処理を実行した後、処理をＳ２８３に移す。

【０６３６】

Ｓ２８３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ２８３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、特別図柄管理処理（図２７参照）に戻す。

【０６３７】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【０６３８】

［１－７－３．普通図柄制御処理］

次に、図４３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ４０でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図４３に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【０６３９】

図４３は、第１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４３に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

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

【０６４９】

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

普通図柄の当り判定用乱数を例えば０～９９の範囲（幅）で発生させ、例えば０～７９を普通図柄当り判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当り確率は、普通図柄の当り判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当り判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当り確率は、本実施例では１００分の８０である。この普通図柄当り確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば６０００００ｍｓｅｃと相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば１０００ｍｓｅｃと相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第２始動口１４０への遊技球の入賞頻度が高められる。

【０６５０】

［１－７－４．外部マスカブル割込処理］

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

Ｓ３０３において、メインＣＰＵ２０１は、電断検知であるか否かを判定する。

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

［１－７－５．システムタイマ割込処理］

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

コ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【０６５９】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（Ｓ３１１）。

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

Ｓ３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１７の

処理を実行した後、処理をＳ３１８に移す。
【０６６８】
　Ｓ３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１８の処理を実行した後、処理をＳ３１９に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期（例えば２ｍｓｅｃ）管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。
【０６６９】
　Ｓ３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１９の処理を実行した後、処理をＳ３２０に移す。
【０６７０】
　Ｓ３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２０の処理を実行した後、処理をＳ３２１に移す。
【０６７１】
　Ｓ３２１において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド（払出情報）設定処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２１の処理を実行した後、処理をＳ３２２に移す。
【０６７２】
　Ｓ３２２において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２２の処理を実行した後、処理をＳ３２３に移す。
【０６７３】
　Ｓ３２３において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３の処理を実行した後、処理をＳ３２４に移す。
【０６７４】
　Ｓ３２４において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０（図６参照）の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域（領域外）、すなわちバックアップされる領域内であって例えばＲＡＭクリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２４の処理を実行した後、処理をＳ３２５に移す。
【０６７５】
　Ｓ３２５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２３で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３２５の処理を実行した後、処理をＳ３２６に移す。
【０６７６】
　Ｓ３２６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。
【０６７７】
［１－７－６．設定制御処理］
　次に、図４６を参照して、システムタイマ割込処理（図４５参照）中のＳ３１６で行われる設定制御処理について説明する。図４６は、第１のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０６７８】
　図４６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する（Ｓ３３１）。
【０６７９】

Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合（Ｓ３３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定変更処理を行う（Ｓ３３２）。この設定変更処理の詳細については、図４７を参照して後述する。設定変更処理（Ｓ３３２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。

【０６８０】

一方、Ｓ３３１において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合（Ｓ３３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３３に移す。

【０６８１】

Ｓ３３３において、メインＣＰＵ２０１は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【０６８２】

Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合（Ｓ３３３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は設定確認処理を行う（Ｓ３３４）。この設定確認処理の詳細については、図４８を参照して後述する。設定確認処理（Ｓ３３４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３５に移す。

【０６８３】

一方、Ｓ３３３において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわちＲＡＭクリアであると判定された場合（Ｓ３３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３３７に移す。

【０６８４】

Ｓ３３５において、メインＣＰＵ２０１は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３５の処理を実行した後、処理をＳ３３６に移す。

【０６８５】

Ｓ３３６において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（Ｓ３３２）、設定確認処理（Ｓ３３４）または起動時初期設定処理（図２５参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３３６の処理を実行した後、処理をＳ３３７に移す。

【０６８６】

Ｓ３３７において、メインＣＰＵ２０１は、ＷＤＴ（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（ＷＤＴ出力処理）では、ＷＤＴクリアレジスタアドレスの読込処理、ＷＤＴのクリア処理およびＷＤＴのリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このＷＤＴ出力処理は適宜行われる。そして、Ｓ３３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を終了し、処理をシステムタイマ割込処理（図４５参照）に戻す。

【０６８７】

［１－７－７．設定変更処理］

次に、図４７を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３２で行われる設定変更処理について説明する。なお、図４７は、第１のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【０６８８】

メインＣＰＵ２０１は、先ず、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたか否かを判定する（Ｓ３４１）。この処理は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【０６８９】

Ｓ３４１においてバックアップクリアスイッチ１７６が押下されていないと判定された場合（Ｓ３４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４３に移す。一方、バックアップクリアスイッチ１７６が押下されたと判定された場合（Ｓ３４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４２に移す。

【０６９０】
　Ｓ３４２において、メインＣＰＵ２０１は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３４２の処理を実行した後、処理をＳ３４３に移す。
【０６９１】
　なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ１７６を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。
【０６９２】
　Ｓ３４３において、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３４３）。
【０６９３】
　Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３４３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。一方、Ｓ３４３において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３４３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３４４に移す。
【０６９４】
　Ｓ３４４において、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を行う。この第１通常遊技前処理の詳細については、図４９を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第１通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第１通常遊技前処理（Ｓ３４４）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定変更処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。
【０６９５】
［１－７－８．設定確認処理］
　次に、図４８を参照して、設定制御処理（図４６参照）中のＳ３３４で行われる設定確認処理について説明する。なお、図４８は、第１のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。
【０６９６】
　メインＣＰＵ２０１は、先ず、設定キー１７４がオフにされたか否かを判定する（Ｓ３５１）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図４７参照）中のＳ３４３の処理と同様にして行われる。
【０６９７】
　Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされていないと判定された場合（Ｓ３５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。
【０６９８】
　一方、Ｓ３５１において設定キー１７４がオフにされたと判定された場合（Ｓ３５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を行う（Ｓ３５２）。この第２通常遊技前処理の詳細については、図５０を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第２通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第２通常遊技前処理（Ｓ３５２）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、設定確認処理を終了し、処理を設定制御処理（図４６参照）に戻す。
【０６９９】
［１－７－９．第１通常遊技前処理］
　次に、図４９を参照して、設定変更処理（図４７参照）中のＳ３４４で行われる第１通常遊技前処理について説明する。図４９は、第１のパチンコ遊技機における第１通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第１通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２４参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわちＲＡＭクリア時の初期設定処理としても行われる。

【０７００】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、初期化時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３６１）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメインＲＡＭ２０３内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図４５のＳ３２４参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３６１）の実行後、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３６２に移す。
【０７０１】
Ｓ３６２において、メインＣＰＵ２０１は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図４６参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３６２の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通常遊技前処理を終了する。この第１通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。
【０７０２】
［１－７－１０．第２通常遊技前処理］
次に、図５０を参照して、設定確認処理（図４８参照）中のＳ３５２で行われる第２通常遊技前処理について説明する。図５０は、第１のパチンコ遊技機における第２通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第２通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図２４参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。
【０７０３】
メインＣＰＵ２０１は、先ず、電断復帰時ＲＡＭ設定処理を行う（Ｓ３７１）。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインＣＰＵ２０１は、電断復帰時ＲＡＭ設定処理（Ｓ３７１）の実行後、処理をＳ３７２に移す。
【０７０４】
Ｓ３７２において、メインＣＰＵ２０１は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。
【０７０５】
Ｓ３７２において確変フラグがオンでないと判定された場合（Ｓ３７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３７４に移す。
【０７０６】
一方。Ｓ３７２において確変フラグがオンであると判定された場合（Ｓ３７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３７３に移す。
【０７０７】
Ｓ３７３において、メインＣＰＵ２０１は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メインＣＰＵ２０１は、例えば確変報知ＬＥＤ（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握す

ることが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３７３の処理を実行した後、処理をＳ３７４に移す。

【０７０８】

Ｓ３７４において、メインＣＰＵ２０１は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図４６参照）中の演出制御コマンド送信処理（Ｓ３３６）においてサブ制御回路３００に送信される。Ｓ３７４の処理を実行すると、メインＣＰＵ２０１は、第２通常遊技前処理を終了する。

【０７０９】

［１－７－１１．スイッチ入力検出処理］

図５１は、メインＣＰＵ２０１によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図５１に示すように、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を実行する（Ｓ３８１）。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８１の処理を実行した後、処理をＳ３８２に移す。始動口入賞検出処理については、図５２を参照して後述する。

【０７１０】

次に、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８２）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８２の処理を実行した後、処理をＳ３８３に移す。

【０７１１】

次に、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口通過検出処理を行う（Ｓ３８３）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口１３１への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３８３の処理を実行した後、処理をＳ３８４に移す。

【０７１２】

次に、メインＣＰＵ２０１は、球通過検出処理を行う（Ｓ３８４）。球通過検出処理では、通過ゲート１２６への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ１２７に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインＲＡＭ２０３は、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート１２６への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を終了する。

【０７１３】

［１－７－１２．始動口入賞検出処理］

図５２は、メインＣＰＵ２０１による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【０７１４】

図５２に示すように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したか否かを判定する（Ｓ３９１）。

【０７１５】

第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９８に移す。

【０７１６】

一方、第１始動口スイッチ１２１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９２に移す。

【０７１７】

Ｓ３９２において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第１特別図柄の大当

り判定用乱数値、第１特別図柄の図柄乱数値、第１特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第１特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第１始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９２の処理を実行した後、処理をＳ３９３に移す。

【０７１８】

Ｓ３９３において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への入賞に基づいて抽出された第１特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。メインＲＡＭ２０３は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）の他に第１特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。

【０７１９】

第１特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ３９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９８に移す。

【０７２０】

一方、第１特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ３９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９４に移す。

【０７２１】

Ｓ３９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９４の処理を実行した後、処理をＳ３９５に移す。

【０７２２】

Ｓ３９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第１特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第１特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９５の処理を実行した後、処理をＳ３９６に移す。

【０７２３】

Ｓ３９６において、メインＣＰＵ２０１は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）に先だって、Ｓ３９２で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

【０７２４】

なお、先読み判定処理は、Ｓ３９２で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路３００により先読み演出を行うことに鑑みると、例えばＳ３９５の処理の前後付近で行うことが好ましい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９６の処理を実行した後、処理をＳ３９７に移す。

【０７２５】

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

【０７２６】

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

【０７２７】
第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出していないと判定された場合（Ｓ３９８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７２８】
一方、第２始動口スイッチ１４１で遊技球を検出したと判定された場合（Ｓ３９８がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ３９９に移す。
【０７２９】
Ｓ３９９において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数値（例えば、第２特別図柄の大当り判定用乱数値、第２特別図柄の図柄乱数値、第２特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第２特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第２始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ３９９の処理を実行した後、処理をＳ４００に移す。
【０７３０】
Ｓ４００において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への入賞に基づいて抽出された第２特別図柄の保留個数が例えば４個未満であるか否かを判定する。
【０７３１】
なお、メインＲＡＭ２０３は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）を有しており、この処理では、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインＲＡＭ２０３は、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）の他に第２特別図柄始動記憶領域（０）も有するが、これについては後述する。
【０７３２】
第２特別図柄の保留個数が４個未満でない、すなわち上限の４個である場合（Ｓ４００がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７３３】
一方、第２特別図柄の保留個数が４個未満である場合（Ｓ４００がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ４０１に移す。
【０７３４】
Ｓ４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を１加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０１の処理を実行した後、処理をＳ４０２に移す。
【０７３５】
Ｓ４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４０への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第２特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインＲＡＭ２０３に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第２特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０２の処理を実行した後、処理をＳ４０３に移す。
【０７３６】
Ｓ４０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ４０３）。第２特別図柄の入賞コマンドは、第２特別図柄の保留個数を１増加する情報や、第２特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ４０３の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理をスイッチ入力検出処理（図５１参照）に戻す。
【０７３７】
［１－８．サブ制御処理］
次に、図５３を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各

種処理の内容について説明する。
【０７３８】
図５３は、第１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【０７３９】
図５３に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ５０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０２に移す。
【０７４０】
なお、上述の初期化処理（Ｓ５０１）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ５０２～Ｓ５０８の処理が繰り返し実行される。
【０７４１】
Ｓ５０２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８（図６参照）の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００（図６参照）から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０３に移す。
【０７４２】
Ｓ５０３において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ５０２の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０４に移す。
【０７４３】
Ｓ５０４において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置７（図４、図６参照）に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２（図６参照）から出力される音演出の態様等が決定される。
【０７４４】
演出態様決定処理（Ｓ５０４）において、サブＣＰＵ３０１は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０５に移す。
【０７４５】
Ｓ５０５において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４（図６参照）に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０６に移す。
【０７４６】
Ｓ５０６において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５（図６参照）に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０７に移す。
【０７４７】
Ｓ５０７において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６（図６参照）に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリ

クエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ５０８に移す。

【０７４８】

Ｓ５０８において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７（図６参照）に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【０７４９】

［１－９．サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例］

サブ制御回路３００（より詳しくはサブＣＰＵ３０１）は、主制御回路２００から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理（図５３のＳ５０４を参照）を行う。

【０７５０】

サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動（以下「当該変動」と称する）に対応するサブ変動演出の演出パターン（以下「サブ変動演出パターン」と称する）を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン（以下「先読み演出パターン」と称する）を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天井カウンタが天井値に到達したことを示唆するＢ時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【０７５１】

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブＣＰＵ３０１により表示装置７の表示領域にて行われる演出パターン（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

【０７５２】

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

【０７５３】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図５４に示されるように、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅ等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理（図２８のＳ９３参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【０７５４】

なお、例えば、Ｂ時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブＣＰＵ３０１は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

【０７５５】

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

される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブＣＰＵ３０１により表示装置７の表示領域にて行われる演出パターンである。

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図５９参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００６参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図５９のＳ３００８、Ｓ３００９参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【０７５９】

［１－９－１．サブ変動演出パターン決定処理］

先ず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図５４は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第１のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。なお、プログラムＲＯＭ３０２には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

【０７６０】

サブＣＰＵ３０１は、図５４の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路２００から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置７に表示されるサブ変動演出パターン（図５４において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃ、および共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅが含まれている。

【０７６１】

時短当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図１５参照）。この時短当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチＢと時短当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄、図５４、および後述の図５５を参照）。

【０７６２】
大当り系リーチＡ，Ｂ，Ｃは、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「大当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図１５参照）。この大当り系リーチＡは、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチＢと大当り系リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチＣは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。
【０７６３】
共通リーチＡ，Ｂ，Ｃ，Ｄ，Ｅは、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチＡは、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図１５参照）。共通リーチＢと共通リーチＣとは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチＤは、共通リーチＣから時短当り系リーチＣに発展する演出である。さらに、共通リーチＥは、共通リーチＣから大当り系リーチＣに発展する演出である。なお、共通リーチＡおよび共通リーチＢは先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチＣ、共通リーチＤ、および共通リーチＥは先読み対象のサブ変動演出パターンである（図１５の「先読みフラグ」の欄を参照）。
【０７６４】
このように、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図５４参照）を参照し、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置７に表示されるよう制御する。
【０７６５】
［１－９－２．先読み演出パターン決定処理］
次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。
【０７６６】
なお、ワークＲＡＭ３０３（図６参照）には、メインＲＡＭ２０３に設けられた第１特別図柄始動記憶領域（０）、第１特別図柄始動記憶領域（１）、第１特別図柄始動記憶領域（２）、第１特別図柄始動記憶領域（３）、および第１特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第１サブ保留領域（０）、第１サブ保留領域（１）、第１サブ保留領域（２）、第１サブ保留領域（３）、および第１サブ保留領域（４）が設けられている。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）、および第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第１特別図柄始動記憶領域（０）および第１サブ保留領域（０）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブＣＰＵ３０１は、第１始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第１特別図柄始動記憶領域に対応する第１サブ保留領域に格納する。
【０７６７】
また、ワークＲＡＭ３０３には、メインＲＡＭ２０３に設けられた第２特別図柄始動記憶領域（０）、第２特別図柄始動記憶領域（１）、第２特別図柄始動記憶領域（２）、第２特別図柄始動記憶領域（３）、および第２特別図柄始動記憶領域（４）のそれぞれに対応する領域として、第２サブ保留領域（０）、第２サブ保留領域（１）、第２サブ保留領域（２）、第２サブ保留領域（３）、および第２サブ保留領域（４）が設けられている。
【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

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

【０７７１】

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

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

【０７７６】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブＣＰＵ３０１は、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図５６の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【０７７７】

なお、図５６では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「ＳＡＳＰＴ番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「ＳＡＳ演出パターン」と示

している。サブ演出選択用乱数値１は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブＣＰＵ３０１により抽出される乱数値である。

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

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

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図５６に示されるように、以下のイ）～ホ）のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態「Ｂ」から時短当り系先読み演出形態「Ａ」に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態「Ａ」から大短当り先読み演出形態「Ｂ」に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ）保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「０９Ｈ」）。
ロ）保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）。
ハ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＡ（例えば、先読み当り種別演出パターン「２４Ｈ」）。
ニ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターンＢ（例えば、先読み当り種別演出パターン「１２Ｈ」）。
ホ）保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターンＣ（例えば、先読み当り種別演出パターン「０６Ｈ」）。
【０７８６】
このように、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図５５参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）を決定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ＳＡＳＰＴ番号）とサブ演出選択用乱数値１とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）を決定する。
【０７８７】
なお、図５６では、保留された時点では時短当り系先読み演出形態「Ａ」が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「Ｂ」に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、時短当り系先読み演出形態「Ａ」から大当り系先読み演出形態「Ｂ」に変化する先読み当り種別演出パターンがサブＣＰＵ３０１により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与えうる興趣を高めることが可能となる。
【０７８８】
また、図５６では、大当り系先読み演出形態「Ｂ」は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブＣＰＵ３０１により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のヘ）～チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。
ヘ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターンＡ。
ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「Ａ」、大当り系先読み演出形態「Ｂ」、共通当り系先読み演出形態「Ｃ」等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＢ。
チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、時短当り系先読み演出形態「Ａ」、共通当り系先読み演出形態「Ｃ」等）が表示され、その後、大当り系先読み演出形態「Ｂ」が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターンＣ。
【０７８９】
また、図５６では、時短当り系先読み演出形態「Ａ」との大当り系先読み演出形態「Ｂ」と共通当り系先読み演出形態「Ｃ」とのうち、保留された時点では共通当り系先読み演出形態「Ｃ」の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では

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

【０７９０】

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

【０７９１】

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

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

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」や「青＜黄＜緑＜赤＜虹」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」や「黄→虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【０７９８】

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

【０７９９】

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

別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値２とに対応して示される「０」～「５」は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「０」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「１」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「２」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「３」に相当し、上述の「円」および「赤」が「４」に相当し、上述の「星」および「虹」が「５」に相当する。

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

【０８０３】

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

【０８０４】

このように、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図５７参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図５８参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値２とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

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

【０８０８】

［１－９－３．先読み演出パターン決定処理］

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（Ｓ３００３がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８１７】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ３００４に移す。

【０８１８】

Ｓ３００４において、サブＣＰＵ３０１は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、４または８）より大きいか否かを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、Ｂ時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳ３００５に移す。

【０８１９】

なお、本実施例では、Ｓ３００４において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいか否かを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取っ

た変動パターン情報が先読み対象である場合（Ｓ３００３がＹＥＳ判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいか否かを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインＣＰＵ２０１から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインＣＰＵ２０１とは別にサブＣＰＵ３０１が管理してもよい。

【０８２０】

Ｓ３００５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図５５参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳ３００６に移す。

【０８２１】

Ｓ３００６において、サブＣＰＵ３０１は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図５６参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、処理をＳ３００７に移す。

【０８２２】

Ｓ３００７において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にＹＥＳ判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインＣＰＵ２０１からサブＣＰＵ３０１に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【０８２３】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（Ｓ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ３００８に移す。

【０８２４】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（Ｓ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ３００９に移す。

【０８２５】

Ｓ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２６】

また、Ｓ３００９において、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図５８の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８２７】

［１－９－４．先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例］

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

【０８２８】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第１サブ保留領域（４）～第１サブ保留領域（１）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第１始動口１２０への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【０８２９】
ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０３Ｈ」、「０ＥＨ」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０６Ｈ」、「１１Ｈ」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図１５参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。
【０８３０】
なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興趣を高めることが可能となる。
【０８３１】
また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図１０参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、Ａ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびＡ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、Ａ時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【０８３２】
ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第１特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第２特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。
【０８３３】
また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図１５、図５４～図５６を参照すると分かるように、サブＣＰＵ３０１は、先読み時短当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブＣＰＵ３０１は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。
【０８３４】
また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み時短当り演出パターンまたは先読み共通当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブＣＰＵ３０１は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。
【０８３５】
また、先読み大当り演出パターン（例えば、図５６に示される先読み当り種別演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）「３７Ｈ」）と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図５６に示される先読み当り種別演出パターン「２９Ｈ」）と、先読み共通当り演出パター

ン（例えば、図５６に示される先読み演出パターン（ＳＡＳ演出パターン）「２７Ｈ」）とのいずれが実行された場合であっても、サブＣＰＵ３０１は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図５５に示されるサブ変動演出パターン「０ＡＨ」、「０ＢＨ」）を実行するようにしてもよい。

【０８３６】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０８３７】

また、図１５に示されるように、先読み演出が実行された始動情報について行われる特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと共通する演出が表示された後、大当り系リーチＣと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチＣと共通する演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチＣに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通リーチＥが実行された場合、共通リーチＣと共通する演出が表示された後、時短当り系リーチＣと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチＣと共通する演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチＣに移行しない。

【０８３８】

ところで、本実施例では、１個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（Ｓ３００２を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当り先読み演出」と称する）がすでに実行されている場合にも、サブＣＰＵ３０１は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【０８３９】

例えば、任意の一の保留（以下「第１の保留」と称する）と、この第１の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第２の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第１の保留において先読み大当り演出パターン（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「１７Ｈ」）が実行されている場合、第２の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第２の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第１の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御された場合、第２の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

【０８４０】

なお、第１の保留が大当りの保留（大当りが導出される保留）であったとしても、第１の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第２の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

【０８４１】

また、第１の保留においてガセの大当り先読み演出（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「５３Ｈ」）が実行されている場合にも、第２の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【０８４２】

ただし、第１の保留において時短当り先読み演出（例えば、図５６の先読み当り種別演出パターン「０５Ｈ」）が実行されている場合は、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に時短当りが導出さ

れたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【０８４３】

また、第１のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含まないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、第１の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【０８４４】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第１の保留において実行されている場合、第２の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第１の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

【０８４５】

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第１始動口１２０に入賞して始動情報が保留された場合、サブＣＰＵ３０１は、この保留について先読み演出を実行しない。

【０８４６】

また、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【０８４７】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインＣＰＵ２０１により行われた先読み判定により「時短当り」であると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にＡ時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインＣＰＵ２０１は、「時短当り」に基づくＣ時短遊技状態を実行しないこととなる。

【０８４８】

［１－１０．先読み演出の具体例］

以下に、先読み演出の具体例について、図６０～図６４を参照して説明する。本実施例では、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

【０８４９】

［１－１０－１．先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６０を参照して説明する。
【０８５０】
図６０（ａ）～図６０（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１ＣＨ」、「３ＣＨ」、「５８Ｈ」、または「７８Ｈ」に相当する。また、図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。
【０８５１】
図６０（ａ）～図６０（ｆ）に示されるように、表示装置７の表示領域７ａには、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４が表示されている。上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４は、それぞれ、第１サブ保留領域（１）～第１サブ保留領域（４）に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第０領域４１０は、当該変動に対応する情報が記憶されている第１サブ保留領域（０）に対応する領域である。
【０８５２】
本実施例では、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブＣＰＵ３０１は、保留情報が記憶されている第１サブ保留領域に対応する保留領域４１１～４１４を、三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、第１サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブＣＰＵ３０１は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。
【０８５３】
図６０（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第１サブ保留領域（１）～（３）に保留情報が記憶されており、第１サブ保留領域（４）には保留情報が記憶されていないことを示す。
【０８５４】
図６０（ｂ）では、図６０（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。これは、図６０（ａ）に示される状態から、第１サブ保留領域（４）に保留情報が新たに記憶されたことを示す。
【０８５５】
サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色）を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。
【０８５６】
本実施例では、図６０（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の色は白（期待値レベル「０」）であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の色は青（期待値レベル「１」）である。
【０８５７】
図６０（ｃ）は、図６０（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の色が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、青から黄（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。
【０８５８】
図６０（ｄ）は、図６０（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であっ

て、図６０（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の色が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄から緑（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０８５９】

図６０（ｅ）は、図６０（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の色が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑から赤（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。

【０８６０】

図６０（ｆ）は、図６０（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６０（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の色が、第０領域４１０にシフトされる際に、赤から虹（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。

【０８６１】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０８６２】

また、図６０では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、大当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

【０８６３】

［１－１０－２．先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６１を参照して説明する。

【０８６４】

図６１（ａ）～図６１（ｆ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図５６の「０ＥＨ」、「２ＥＨ」、「４ＡＨ」、または「６ＡＨ」に相当する。また、図６１（ａ）～図６１（ｆ）に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図５７で図示が省略されている。

【０８６５】

図６１（ａ）では、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８６６】

図６１（ｂ）では、図６１（ａ）に示される状態から、第４保留領域４１４に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、上述したとおり、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

【０８６７】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【０８６８】

本実施例では、図６１（ｂ）において、第１保留領域４１１～第３保留領域４１３に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「０」）であり、第４保留領域４１４に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「１」）である。

【０８６９】
図６１（ｃ）は、図６１（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｂ）において第４保留領域４１４に表示されていた保留画像の形状が、第３保留領域４１３にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「２」）に変化したことを示す画像である。
【０８７０】
図６１（ｄ）は、図６１（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｃ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形状が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。
【０８７１】
図６１（ｅ）は、図６１（ｄ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｄ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形状が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０８７２】
図６１（ｆ）は、図６１（ｅ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６１（ｅ）において第１保留領域４１１に表示されていた保留画像の形状が、第０領域４１０にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「５」）に変化したことを示す画像である。
【０８７３】
なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形＜五角形＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形→円」に変化させてもよい。
【０８７４】
また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。
【０８７５】
また、図６１では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
【０８７６】
［１－１０－３．先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例］
次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６２を参照して説明する。
【０８７７】
図６２（ａ）～図６２（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に

相当し、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７の「４３Ｈ」に相当する。

【０８７８】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【０８７９】

図６２（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８８０】

図６２（ｂ）では、図６２（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

【０８８１】

本実施例では、図６２（ｂ）において、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「０」）であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。

【０８８２】

図６２（ｃ）は、図６２（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた保留画像の形態が、第２保留領域４１２にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「３」）に変化したことを示す画像である。

【０８８３】

図６２（ｄ）は、図６２（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６２（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「３」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「５」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

【０８８４】

すなわち、図６２（ｂ）および図６２（ｃ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図６２（ｄ）に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「５」）であることを把握することが可能なものである。

【０８８５】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。

【０８８６】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態）→赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態）→三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

【０８８７】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０８８８】

また、図６２では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
・共通当り系先読み演出形態からから大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【０８８９】

［１－１０－４．共通当り系先読み演出形態の変形例］

なお、保留画像の形態として、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当りに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当りと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の変化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

【０８９０】

図６３（ａ）～図６３（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６３（ａ）～図６３（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。

【０８９１】

また、図６４（ａ）～図６４（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「０７Ｈ」、「２７Ｈ」、「４３Ｈ」、または「６３Ｈ」に相当し、図６４（ａ）～図６４（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７または図５８の「３１Ｈ」に相当する。

【０８９２】

図６３（ａ）および図６４（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８９３】

図６３（ｂ）では、図６３（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。

【０８９４】
同様に、図６４（ｂ）では、図６４（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。
【０８９５】
図６３（ｂ）および図６４（ｂ）でのいずれにおいても、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。
【０８９６】
図６３（ｃ）は、図６３（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。
【０８９７】
同様に、図６４（ｃ）は、図６４（ｂ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｂ）において第３保留領域４１３に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第２保留領域４１２にシフトされていることを示す画像である。
【０８９８】
図６３（ｄ）は、図６３（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６３（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形（大当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０８９９】
一方、図６４（ｄ）は、図６４（ｃ）に示される状態から保留が１つシフトされた画像であって、図６４（ｃ）において第２保留領域４１２に表示されていた保留画像の形態が、第１保留領域４１１にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「４」）に変化したことを示す画像である。
【０９００】
このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り系先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【０９０１】
［１－１１．機外に出力される信号］
次に、外部端子板１８４（図６参照）から第１のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第１のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。
【０９０２】
本実施例において、外部端子板１８４（図６参照）は、第１のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとしてＣＨ１～ＣＨ１２を有する。外部端子板１８４の各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報１」、「扉・枠開放」、「外部情報１」～「外部情報８」、「賞球情報２」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各ＣＨから第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。
【０９０３】
図６５は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６５に示されるように、ＣＮ１からは「賞球情報１」の信号が出力され、ＣＨ２

からは「扉・枠開放」の信号が出力され、ＣＨ３～ＣＨ１０からはそれぞれ「外部情報１」～「外部情報８」の各信号が出力され、ＣＨ１１からは「賞球情報２」の信号が出力され、ＣＨ１２からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第１のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図６５に示されるとおりである。

【０９０４】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報１」の信号を例に挙げて説明する。なお、図６５に示されるように、本実施例では、「賞球情報１」の信号は、賞球払出１０個毎に１２０ｍｓｅｃ出力される。

【０９０５】

図６６は、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報１」の信号のタイミングチャートの一例である。

【０９０６】

図６６に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が１個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口１３１（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば１０個の賞球が払い出され、始動口（第１始動口１２０または第２始動口１４０（いずれも図４参照））に遊技球が入賞した場合は例えば３個の賞球が払い出され、一般入賞口１２２（図４参照）に遊技球が入賞した場合は例えば４個の賞球が払い出される。

【０９０７】

そして、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、賞球が１０個払い出される都度、「賞球情報１」の信号を、例えば１２０ｍｓｅｃの間、第１のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メインＣＰＵ２０１は、「賞球情報１」の信号の前回の出力時を起点として１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば１２０ｍｓｅｃの間、「賞球情報１」の信号を出力する。なお、「賞球情報１」の信号を、１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば１０個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報１」の信号を、賞球が１０個払い出される都度出力したり１２０ｍｓｅｃの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報１」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【０９０８】

次に、第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

【０９０９】

図６７は、第１のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路２００での発生契機、主制御回路２００（図６参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図６７では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【０９１０】

なお、第１のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図６７には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図６７では、大入賞口１３１を大当り用大入賞口と記載している。

【０９１１】

なお、図６７に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図６７に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図６７に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである

場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

【０９１２】

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

【０９１３】

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

【０９１４】

図６７に示されるように、例えば、初期電源投入後、１回目の大当り用大入賞口が開放される前に１個の入賞検出があると、メインＣＰＵ２０１（図６参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、１２秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブＣＰＵ３０１（図６参照）に送信する。

【０９１５】

なお、本実施例では、図６７に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が１２秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【０９１６】

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

・表示制御回路３０４を介して表示装置７（いずれも例えば図６参照）に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２（いずれも例えば図６参照）から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声を出力する報知制御。
・音声制御回路３０５を介してスピーカ３２から例えばビープ音を出力する報知制御。
・ＬＥＤ制御回路３０６を介してＬＥＤ群４６（いずれも例えば図６参照）を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【０９１７】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば３０秒経過する前に電断があった場合、サブＣＰＵ３０１は、上述の報知制御を終了する。

【０９１８】

また、サブＣＰＵ３０１は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【０９１９】

次に、遊技状態に応じて第１のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図６８を参照して説明する。図６８は、第１のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図６８において、出力される信号

を〇で示し、出力されない信号を×で示す。
【０９２０】
図６８に示されるように、本実施例では、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報７」の信号が出力され、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」、「外部情報５」および「外部情報７」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）は「外部情報３」および「外部情報６」の信号が出力される。
【０９２１】
このように、メインＣＰＵ２０１により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。
【０９２２】
なお、本実施例では、図６８に示されるように、小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）に出力される信号は、通常遊技状態中（大当り・小当り中以外、確変・時短中以外）に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）に出力される信号は、低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）に出力される信号は、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ１８６（図６参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。
【０９２３】
また、図６８に示される低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。
【０９２４】
また、上述の第１のパチンコ遊技機についての説明では、メインＣＰＵの制御により、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とに制御可能である（Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能及びＣ時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、Ａ時短遊技状態の機能、及び、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、Ｂ時短遊技状態の機能またはＣ時短遊技状態の機能）に

ついては搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。
【０９２５】
　また、例えばＳＴ機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当り遊技状態の終了後、１００％の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、Ａ時短遊技状態の機能、Ｂ時短遊技状態の機能、及びＣ時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。
【０９２６】
［２．第２のパチンコ遊技機］
　次に、第２のパチンコ遊技機について説明する。第２のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂１種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第１のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電気的構成についても、第１のパチンコ遊技機と異なる点がある。
【０９２７】
　以下、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板１１８４（後述の図７０参照）から第２のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ１１８６（後述の図７０参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。
【０９２８】
　また、第２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。
【０９２９】
　ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。
【０９３０】
［２－１．遊技盤ユニット］
　図６９は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０には遊技領域１１０５が形成されている。
【０９３１】
　なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５（図４参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。
【０９３２】
　図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１１４５と、小当りユニット１１５０と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、遊技盤ユニット１０１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、ＬＥ

Ｄユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【０９３３】

（遊技パネル）

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

【０９３４】

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

【０９３５】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置１００６（後述の図７０参照）から発射された遊技球を遊技領域１１０５の上部に案内する機能を有する。

【０９３６】

（センター役物）

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

【０９３７】

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

【０９３８】

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

【０９３９】

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

１２０に入賞（通過）するようになっている。
【０９４０】
（第１始動口）
第１始動口１１２０は、表示装置１００７の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口１１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口１１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。
【０９４１】
第１始動口スイッチ１１２１（後述の図７０参照）により第１始動口１１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口１１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。
【０９４２】
（一般入賞動口）
一般入賞口１１２２は、表示装置１００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口１１２２に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により検出される。
【０９４３】
一般入賞口スイッチ１１２３（後述の図７０参照）により一般入賞口１１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口１１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。
【０９４４】
また、本実施例において、一般入賞口１１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口１１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。
【０９４５】
（通過ゲートユニット）
通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート１１２６と、通過ゲート１１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）とを一体化したユニット体である。
【０９４６】
通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ１１２７により通過ゲート１１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット１１２５は、右側領域１１０７に代えてまたは加えて左側領域１１０６に配置されていてもよい。
【０９４７】
また、通過ゲート１１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態（例えば通常遊技状態等）から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様（図柄組合せ）が導出された際に、条件装置

については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート１１２６への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ１１２７（後述の図７０参照）により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【０９４８】

（特別電動役物ユニット）

特別電動役物ユニット１１３０は、大当り用大入賞口１１３１と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）と、特別電動役物１１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット１１３０は、右側領域１１０７において、通過ゲートユニット１１２５よりも下方に配置されている。

【０９４９】

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

【０９５０】

また、大当り用大入賞口１１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２（後述の図７０参照）により大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【０９５１】

特別電動役物１１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ１１３４と、この特電用シャッタ１１３４を作動させる特電用ソレノイド１１３５（後述の図７０参照）とを備える。特別電動役物１１３３すなわち特電用シャッタ１１３４は、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口１１３１への遊技球の入賞（通過）が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口１１３１の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口１１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【０９５２】

（第２始動口）

本実施例では、第２始動口として、第２始動口１１４０Ａおよび第２始動口１１４０Ｂが遊技領域１１０５に配置されており、これらの第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂは、いずれも、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第２始動口１１４０Ａまたは／および第２始動口１１４０Ｂに入賞可能であってもよい。

【０９５３】

第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ａ（後述の図７０参照）により検出される。また、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により検出される。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂのいずれに遊技球が入賞したとしても、第２特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【０９５４】

第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ（後述の図７０参照）により第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口１１４０Ａに遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。一方、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【０９５５】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口１１３１に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に２つの流下経路１１０７ａ，１１０７ｂが形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口１１３１に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図６９に示される分岐釘１１０８によって、上方の流下経路１１０７ａまたは下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられる。

【０９５６】

第２始動口１１４０Ａは、上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球の殆どが第２始動口１１４０Ａに入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第２始動口１１４０Ａへの入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路１１０７ａを流下する遊技球のうち所定の期待値（例えば、概ね３分の１～５分の１）で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路１１０７ａを流下したものの第２始動口１１４０Ａに入賞しなかった遊技球は、アウト口１１７８から機外に排出されるように構成されている。

【０９５７】

第２始動口１１４０Ｂは、下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット１１４５の説明において後述する。

【０９５８】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１１４５は、下方の流下経路１１０７ｂ側に配置されており、遊技球が入賞（通過）することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物１１４６とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第２始動口１１４０Ｂとし、上記のスイッチを第２始動口スイッチ１１４１Ｂとしている。ただし、上記の入賞口を第２始動口１１４０Ｂとすることは必須ではなく、例えば第１始動口を上記の入賞口としてもよい。

【０９５９】

普通電動役物１１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１１４７と、この普電用シャッタ１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１４８（後述の図７０参照）とを備える。普通電動役物１１４６すなわち普電用シャッタ１１４７は、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口１１４０Ｂへの遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１１４７に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

【０９６０】

（小当りユニット）

小当りユニット１１５０は、小当り用大入賞口１１５１と、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞（通過）を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（後述の図７０参照）と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ１１５３と、この小当り用シ

ャッタ１１５３を作動させることが可能な小当り用ソレノイド１１５４とを一体化したユニット体である。

【０９６１】

小当り用シャッタ１１５３は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【０９６２】

小当り用大入賞口１１５１が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（後述の図７０参照）に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２に遊技球が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。

【０９６３】

また、小当りユニット１１５０は、下方の流下経路１１０７ｂであって普通電動役物ユニット１１４５の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物１１４６の作動によって第２始動口１１４０Ｂが開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、下方の流下経路１１０７ｂを流下した遊技球は小当り用大入賞口１１５１に到達する前に、上流側に設けられる第２始動口１１４０Ｂに入賞するため、小当り用大入賞口１１５１に入賞することが困難（または不可能）となる。

【０９６４】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口１１３１と小当り用大入賞口１１５１とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【０９６５】

（アウト口）

アウト口１１７８は、遊技領域１１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口１１２０、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂ、大当り用大入賞口１１３１、一般入賞口１１２２等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口１１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域１１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口１１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口１１２２の間や普通電動役物ユニット１１４５と小当りユニット１１５０との間等にアウト口を設けて、遊技領域１１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【０９６６】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル１１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路１３００（後述の図７０参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群１０５８を備える。演出用役物群１０５８は、例えば表示装置１００７の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群１０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【０９６７】

［２－２．電気的構成］

次に、図７０を参照して、第２のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図７０は、第２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第２のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【０９６８】
図７０に示されるように、第２のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路１２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路１３００と、払出・発射制御回路１４００と、電源供給回路１４５０と、から構成される。
【０９６９】
［２－２－１．主制御回路］
主制御回路１２００は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メインＣＰＵ１２０１、メインＲＯＭ１２０２（読み出し専用メモリ）、メインＲＡＭ１２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路１２０４およびバックアップコンデンサ１２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。
【０９７０】
メインＣＰＵ１２０１には、メインＲＯＭ１２０２、メインＲＡＭ１２０３および初期リセット回路１２０４等が接続される。メインＣＰＵ１２０１は、動作を監視するＷＤＴ（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。
【０９７１】
メインＲＯＭ１２０２には、メインＣＰＵ１２０１により第２のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ１２０１は、メインＲＯＭ１２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。
【０９７２】
メインＲＡＭ１２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメインＲＡＭ１２０３は、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ１２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。
【０９７３】
初期リセット回路１２０４は、メインＣＰＵ１２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。
【０９７４】
バックアップコンデンサ１２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ１２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。
【０９７５】
さらに、主制御回路１２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート１２０５、および、サブ制御回路１３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート１２０６等も備える。
【０９７６】
また、主制御回路１２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路１２００には、普通図柄表示部１１６１、普通図柄用保留表示部１１６２、第１特別図柄表示部１１６３、第２特別図柄表示部１１６４、第１特別図柄用保留表示部１１６５、第２特別図柄用保留表示部１１６６、確変報知用表示部１１６７、時短報知用表示部１１６８、普電用ソレノイド１１４８、特電用ソレノイド１１３５、および、小当り用ソレノイド１１５４等が接続されている。また、主制御回路１２００には、これらの他、性能表示モニタ１１７０およびエラー報知モニタ１１７２等も接続されている。主制御回路１２００は、Ｉ／Ｏポート１２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。
【０９７７】
性能表示モニタ１１７０には、メインＣＰＵ１２０１の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を

示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。
【０９７８】
エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ１１７２には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【０９７９】
また、主制御回路１２００には、第１始動口スイッチ１１２１、第２始動口スイッチ１１４１Ａ，１１４１Ｂ、通過ゲートスイッチ１１２７、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、一般入賞口スイッチ１１２３および小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート１２０５を介して主制御回路１２００に出力される。
【０９８０】
さらに、主制御回路１２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ１１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板１１８４、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー１１７４、メインＲＡＭ１２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ１１７６等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ１１７６は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【０９８１】
また、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー１１７４または／およびバックアップクリアスイッチ１１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。
【０９８２】
なお、本実施例では、設定キー１１７４およびバックアップクリアスイッチ１１７６は、主制御回路１２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路１４００や電源供給回路１４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー１１７４やバックアップクリアスイッチ１１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。
【０９８３】
［２－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路１３００は、サブＣＰＵ１３０１、プログラムＲＯＭ１３０２、ワークＲＡＭ１３０３、表示制御回路１３０４、音声制御回路１３０５、ＬＥＤ制御回路１３０６、役物制御回路１３０７およびコマンド入力ポート１３０８等を備える。サブ制御回路１３００は、主制御回路１２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図７０には示されていないが、サブ制御回路１３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。
【０９８４】
プログラムＲＯＭ１３０２には、サブＣＰＵ１３０１により第２のパチンコ遊技機の遊

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

【０９８５】

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

【０９８６】

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

【０９８７】

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

【０９８８】

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

【０９８９】

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

【０９９０】

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

【０９９１】

ＬＥＤ制御回路１３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群１０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路１３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。

【０９９２】

役物制御回路１３０７は、各役物（例えば、演出用役物群１０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路１３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。

【０９９３】

また、役物制御回路１３０７は、サブＣＰＵ１３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また

、点灯回路は、サブＣＰＵ１３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【０９９４】

コマンド入力ポート１３０８は、コマンド出力ポート１２０６と接続されており、主制御回路１２００から送信された各種コマンドを受信するものである。

【０９９５】

払出・発射制御回路１４００は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路１４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置１０８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置１００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１１８０等が接続されている。

【０９９６】

払出・発射制御回路１４００は、主制御回路１２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置１０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。

【０９９７】

カードユニット１１８０には、球貸し操作パネル１１８２が接続されている。球貸し操作パネル１１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット１１８０に送信される。払出・発射制御回路１４００は、カードユニット１１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置１０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル１１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット１１８０側に設けられてもよい。

【０９９８】

また、払出・発射制御回路１４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【０９９９】

電源供給回路１４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等に供給するために作成する電源回路である。

【１０００】

電源供給回路１４５０には、電源スイッチ１０９５等が接続されている。電源スイッチ１０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路１２００、サブ制御回路１３００、払出・発射制御回路１４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【１００１】

［２－３．基本仕様］

次に、図７１～図７５を参照して、第２のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【１００２】

第２のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインＣＰＵ１２０１の制御によって進行される遊技状態はこれ

に限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

【１００３】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ１３０１は、正規な遊技態様（例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか）を、例えば表示装置１００７の表示領域に表示する制御を実行する。

【１００４】

［２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図７１は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１００５】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理（後述の図７８のＳ１０３４参照）において参照されるテーブル、すなわち、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含まれていない。これに対し、第２特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第１特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【１００６】

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

【１００７】

本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第１特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【１００８】

また、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第２特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（０または１）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【１００９】

本実施例では、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する

。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～６１３のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が６１４～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１０】

また、例えば、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～４０８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第１特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が４０９～１２５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が１２６０～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１１】

同様に、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２３２２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２３２３～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１２】

また、例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が０～２７２のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２７３～２２１１７のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２１１８～２２９６８のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が２２９６９～６５５３５のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【１０１３】

このように、本実施例では、例えば０～６５５３５の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、０から所定幅（例えば、第２特別図柄の当り判定処理であれば０～２２１１７）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第２特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば２２３２３～６５５３５）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがＯＦＦからＯＮ（またはＯＮからＯＦＦ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または

大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【１０１４】

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

【１０１５】

とくに、図７１に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０１６】

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

【１０１７】

ところで、図７１に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインＣＰＵ１２０１は、当り判定処理の結果が「時短当り」であると決定しうる。ただし、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【１０１８】

［２－３－２．特別図柄判定テーブル］

図７２は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１０１９】

特別図柄判定テーブルは、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３５の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１０２０】

図７２に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～６９である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば７０～９６のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１０２１】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０または１である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が２～９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が１０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１０２２】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１０２３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９６である場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ８」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が例えば９７～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ９」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を選択する。

【１０２４】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ８」を選択する。

【１０２５】

なお、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ１１５３（図６９参照）を作動させて、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【１０２６】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ９」を選択する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が３０～５９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。さらに、第２特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を選択する。

【１０２７】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ１２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を選

択する。
【１０２８】
なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。
【１０２９】
なお、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４（図７０参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部１１６３，１１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路１３００のプログラムＲＯＭ１３０２に記憶されている。
【１０３０】
［２－３－３．当り種類決定テーブル］
図７３は、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または／およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図７８のＳ１０３６の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図７３に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、Ｃ時短遊技状態の態様を示す。
【１０３１】
本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合および「ｚ８」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を５０回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合および「ｚ９」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を１００回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した時短当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、Ｃ時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【１０３２】
このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。
【１０３３】
ところで、上述したとおり、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図７２に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するものの、Ｃ時短遊技状態に制御しない。また、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。
【１０３４】
なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。
【１０３５】
特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１０」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）の開放回数を１回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した小当りの表示態様を第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、決定された小当り用大入賞口１１５１の開放回数をセットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。
【１０３６】
特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。
【１０３７】
例えば、選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合および「ｚ１１」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセットすることを決定し、確変回数を１００００回にセットすることを決定する。この場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。
【１０３８】
また、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、「ｚ５」の場合、および「ｚ１２」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を１０ラウンド、４ラウンド、および１０ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決

定し、確変回数および時短回数をいずれも１００００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【１０３９】

また、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合、および「ｚ１３」の場合、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を４ラウンド、および１０に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合は例えば２００回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合は例えば３００回にセットすることを決定する。これらの場合、メインＣＰＵ１２０１は、上述した大当りの表示態様を第１特別図柄表示部１１６３または第２特別図柄表示部１１６４に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はＡ時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、Ａ時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、Ａ時短における時短性能と異ならせてもよい。

【１０４０】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１０４１】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」の場合、および「ｚ１４」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図７３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図７３に図示したものである。

【１０４２】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図７１の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図７２の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３，１１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【１０４３】

また、図７３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ｚ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ｚ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合）である。すな

わち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０４４】

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

【１０４５】

［２－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］

図７４は、第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図７５は、第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている。なお、図７４および図７５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。図７４および図７５の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図７８のＳ１０３７の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【１０４６】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図７４に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０４７】

図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ１２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ１３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１０４８】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ１２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ１３０１が決定するようにしてもよい。

【１０４９】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図７５に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【１０５０】

なお、本実施例では、メインＣＰＵ１２０１は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【１０５１】

図７４および図７５に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数

値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【１０５２】

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

【１０５３】

図７５の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図７４の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば概ね６０００００ｍｓｅｃ（例えば、長変動Ａ～Ｃ）と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第２特別図柄は、例えば１０００ｍｓｅｃ（例えば、超速変動）と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【１０５４】

メインＣＰＵ１２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ１３０１に送信する。サブＣＰＵ１３０１は、メインＣＰＵ１２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置１００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ１０３２から出力される音演出を制御する。

【１０５５】

なお、図７４および図７５には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【１０５６】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

【１０５７】

また、図７４および図７５の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１０５８】

また、第２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ１２０１は、普通電動役物１１４６（図６９参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物１１４６の作動態様を制御する。

【１０５９】

［２－４．主制御処理］
　第２のパチンコ遊技機において、主制御回路１２００のメインＣＰＵ１２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ１２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図８６）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。
【１０６０】
［２－４－１．特別図柄制御処理］
　次に、図７６を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図７６は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１０６１】
　図７６に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、Ｓ１００１において、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１の処理を実行した後、処理をＳ１００２に移す。
【１０６２】
　なお、図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１００１の処理に先だって、メインＲＡＭ１２０３内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【１０６３】
　また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第１特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行い、第２特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「０」である場合、第２特別図柄についてのデモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路１３００が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブＣＰＵ１３０１はデモ表示演出を行う。
【１０６４】
　なお、第２のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブＣＰＵ１３０１は、第１特別図柄および第２特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第１特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第２特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブＣＰＵ１３０１は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第２特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【１０６５】
　Ｓ１００２において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００１でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０６６】
　Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００２がＮＯ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００３に移す。例えば、第２特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００２においてＮＯ判定される。
【１０６７】
　一方、Ｓ１００２において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００４に移す。
【１０６８】
　Ｓ１００３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００３の処理を実行した後、処理をＳ１００４に移す。
【１０６９】
　Ｓ１００４において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４の処理を実行した後、処理をＳ１００５に移す。
【１０７０】
　Ｓ１００５において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００４でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０７１】
　Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１００５がＮＯ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００６に移す。例えば、第１特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、Ｓ１００５においてＮＯ判定される。
【１０７２】
　一方、Ｓ１００５において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００７に移す。
【１０７３】
　Ｓ１００６において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００６の処理を実行した後、処理をＳ１００７に移す。
【１０７４】
　Ｓ１００７において、メインＣＰＵ１２０１は、第２特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７の処理を実行した後、処理をＳ１００８に移す。
【１０７５】
　Ｓ１００８において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００７でロードした第２特別図柄の制御状態番号に基づいて、第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０７６】
　Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合

（Ｓ１００８がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１０に移す。
【１０７７】
一方、Ｓ１００８において第２特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１００８がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１００９に移す。
【１０７８】
Ｓ１００９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１００９の処理を実行した後、処理をＳ１０１０に移す。
【１０７９】
Ｓ１０１０において、メインＣＰＵ１２０１は、第１特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０の処理を実行した後、処理をＳ１０１１に移す。
【１０８０】
Ｓ１０１１において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１０でロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。
【１０８１】
Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（Ｓ１０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１０８２】
一方、Ｓ１０１１において第１特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（Ｓ１０１１がＹＥＳ判定の場合）、すなわち第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０１２に移す。
【１０８３】
Ｓ１０１２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図７７を参照して後述する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０１２の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【１０８４】
なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１００１～Ｓ１０１２）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１０８５】
このように、本実施例では、第２特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第１特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第２特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第１特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。
【１０８６】
［２－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図７７を参照して、特別図柄制御処理（図７６参照）中のＳ１００３、Ｓ１００６、Ｓ１００９、Ｓ１０１２でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図７７は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１０８７】
なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３またはＳ１００９で呼び出されて実行される場合には第２特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が

特別図柄制御処理中のＳ１００６またはＳ１０１２で呼び出されて実行される場合には第１特別図柄が処理対象となる。

【１０８８】

また、図７７に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ１２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【１０８９】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ１０２１）。

【１０９０】

Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ１０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。

【１０９１】

一方、Ｓ１０２１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ１０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２２に移す。

【１０９２】

Ｓ１０２２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理を実行した後、処理をＳ１０２３に移す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０２３以降の処理を行う。

【１０９３】

Ｓ１０２３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０２３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図７８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２４に移す。

【１０９４】

Ｓ１０２４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０２４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図７９および図８０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２５に移す。

【１０９５】

Ｓ１０２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０２５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図８１および図８２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２６に移す。

【１０９６】

Ｓ１０２６において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０２６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図８４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２７に移す。

【１０９７】

Ｓ１０２７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０２７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０２８に移す。

【１０９８】
　Ｓ１０２８において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ１０２８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図８６を参照して後述する。
【１０９９】
　メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０２３～Ｓ１０２８の処理を終了後、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のＳ１００３で呼び出されている場合には処理をＳ１００４に戻し、Ｓ１００６で呼び出されている場合には処理をＳ１００７に戻し、Ｓ１００９で呼び出されている場合には処理をＳ１０１０に戻し、Ｓ１０１２で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。
【１１００】
［２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
　次に、図７８を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２３でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図７８は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【１１０１】
　なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２３で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１０２】
　図７８に示されるように、メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０３１）。
【１１０３】
　Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ１０３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１０４】
　一方、Ｓ１０３１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ１０３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０３２に移す。
【１１０５】
　Ｓ１０３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このＳ１０３２では、たとえＳ１０３１がＹＥＳ判定であったとしても（すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても）、特別図柄休止フラグがオフでない、すなわちオンである場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定である場合）、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。
【１１０６】
　Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０３２がＮＯ判定の場合）、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１０７】
　一方、Ｓ１０３２において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０３２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０３３に移す。
【１１０８】
　Ｓ１０３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３３の処理を実行した後、処理をＳ１０３４に移す

。
【１１０９】
　Ｓ１０３４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第１特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第２特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３４の処理を実行した後、処理をＳ１０３５に移す。なお、時短当りフラグはＣ時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。
【１１１０】
　上記の特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。
【１１１１】
　Ｓ１０３５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果（例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図７２参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が１種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３５の処理を実行した後、処理をＳ１０３６に移す。
【１１１２】
　Ｓ１０３６において、メインＣＰＵ１２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、小当り、または大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図７３参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ１０３５）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は１つであってもよいし、時短当りの種類も１つであってよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り（例えば、小当り）の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３６の処理を実行した後、処理をＳ１０３７に移す。
【１１１３】
　Ｓ１０３７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ１０３４）の結果、リーチ判定用乱数値または／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）を参

照して特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３７の処理を実行した後、処理をＳ１０３８に移す。

【１１１４】

Ｓ１０３８において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図７４、図７５参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１０３７）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３８の処理を実行した後、処理をＳ１０３９に移す。

【１１１５】

Ｓ１０３９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図７７のＳ１０２４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０３９の処理を実行した後、処理をＳ１０４０に移す。

【１１１６】

Ｓ１０４０において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４０の処理を実行した後、処理をＳ１０４１に移す。

【１１１７】

Ｓ１０４１において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０４１の処理を実行した後、処理をＳ１０４２に移す。

【１１１８】

Ｓ１０４２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【１１１９】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（Ｓ１０４１）および特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理（Ｓ１０４２））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１１２０】

［２－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図７９および図８０を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図７９および図８０は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１１２１】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２４で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【１１２２】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する（Ｓ１０５１）。

【１１２３】

Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定された場合（Ｓ１０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１２４】

一方、Ｓ１０５１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ１０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０５２に移す。

【１１２５】

Ｓ１０５２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２の処理を実行した後、処理をＳ１０５３に移す。

【１１２６】

Ｓ１０５３において、メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５２でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【１１２７】

Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（Ｓ１０５３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１２８】

一方、Ｓ１０５３において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（Ｓ１０５３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は処理をＳ１０５４に移す。

【１１２９】

Ｓ１０５４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図７７のＳ１０２５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５４の処理を実行した後、処理をＳ１０５５に移す。

【１１３０】

Ｓ１０５５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５５の処理を実行した後、処理をＳ１０５６に移す。

【１１３１】

Ｓ１０５６において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５６の処理を実行した後、処理をＳ１０５７に移す。

【１１３２】

Ｓ１０５７において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであるか否かを判定する。

【１１３３】

Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りでないと判定された場合（Ｓ１０５７がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０５９に移す。

【１１３４】

一方、Ｓ１０５７において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が小当りであると判定された場合（Ｓ１０５７がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１

２０１は、処理をＳ１０５８に移す。
【１１３５】
Ｓ１０５８において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０５８の処理を実行した後、処理をＳ１０５９に移す。
【１１３６】
Ｓ１０５９において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであるか否かを判定する。
【１１３７】
Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りでないと判定された場合（Ｓ１０５９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１３８】
一方、Ｓ１０５９において、特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであると判定された場合（Ｓ１０５９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０６０に移す。
【１１３９】
Ｓ１０６０において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６０の処理を実行した後、処理をＳ１０６１に移す。
【１１４０】
Ｓ１０６１において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。
【１１４１】
Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合（Ｓ１０６１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１４２】
一方、Ｓ１０６１において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合（Ｓ１０６１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０６２に移す。
【１１４３】
Ｓ１０６２において、メインＣＰＵ１２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６２の処理を実行した後、処理をＳ１０６３に移す。
【１１４４】
Ｓ１０６３において、メインＣＰＵ１２０１は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６３の処理を実行した後、処理をＳ１０６４に移す。
【１１４５】
Ｓ１０６４において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６４の処理を実行した後、処理をＳ１０６５に移す。
【１１４６】
Ｓ１０６５において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６５の処理を実行し

た後、処理をＳ１０６６に移す。
【１１４７】
　Ｓ１０６６において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６６の処理を実行した後、処理をＳ１０６７に移す。
【１１４８】
　Ｓ１０６７において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄の制御状態番号に「２」をセットする。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６７の処理を実行した後、処理をＳ１０６８に移す。
【１１４９】
　Ｓ１０６８において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６８の処理を実行した後、処理をＳ１０６９に移す。
【１１５０】
　Ｓ１０６９において、メインＣＰＵ１２０１は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０６９の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１５１】
　このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図７８のＳ１０３４参照）の結果が大当りであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。
【１１５２】
［２－４－５．特別図柄遊技判定処理］
　次に、図８１および図８２を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２５でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図８１および図８２は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【１１５３】
　なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１５４】
　メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ１０７１）。
【１１５５】
　Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ１０７１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１５６】
　一方、Ｓ１０７１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ１０７１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７２に移す。
【１１５７】
　Ｓ１０７２において、メインＣＰＵ１２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止し

た特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１１５８】
　Ｓ１０７２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（Ｓ１０７２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７３に移す。一方、Ｓ１０７２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７５に移す。
【１１５９】
　Ｓ１０７３において、メインＣＰＵ１２０１は、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１１６０】
　Ｓ１０７３において、小当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７４に移す。
【１１６１】
　Ｓ１０７４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図８３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１６２】
　一方、Ｓ１０７３において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ１０７３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１０７５に移す。
【１１６３】
　Ｓ１０７５において、メインＣＰＵ１２０１は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板１１８４を介して例えばホールコンピュータ１１８６（いずれも図７０参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０７５の処理を行った後、処理をＳ１０７６に移す。
【１１６４】
　また、Ｓ１０７５の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。
【１１６５】
　Ｓ１０７６において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ１０７７）、外部端子板１１８４への大当り信号セット処理（Ｓ１０７８）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ１０８０）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ１０８１）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１０７９）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１６６】
　なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１０７１～Ｓ１０８１）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【１１６７】

［２－４－６．特別図柄遊技終了処理］
次に、図８３を参照して、特別図柄遊技判定処理（図８１および図８２参照）中のＳ１０７４でメインＣＰＵ１２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図８３は、第２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【１１６８】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ１０９１）。この時短管理処理の詳細については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９１の処理を実行した後、処理をＳ１０９２に移す。
【１１６９】
Ｓ１０９２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理が行われると、次回の特別図柄遊技の実行が可能となる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１０９２の処理を実行した後、処理をＳ１０９３に移す。
【１１７０】
Ｓ１０９３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ１０９４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１０９４の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図８１参照）に戻す。
【１１７１】
なお、特別図柄の当り判定処理(図７８のＳ１０３４参照)の結果がハズレである場合、メインＣＰＵ１２０１は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。
【１１７２】
［２－４－７．大入賞口開放準備処理］
次に、図８４を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２６でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図８４は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１１７３】
なお、この大入賞口開放準備処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２６で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１１７４】
メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。
【１１７５】
Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ１１０１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。
【１１７６】
一方、Ｓ１１０１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ１１０１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０２に移す。
【１１７７】
Ｓ１１０２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値をロード

する。大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技制御処理の実行時であれば、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば、小当り遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値（大入賞口開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０２の処理を実行した後、処理をＳ１１０３に移す。

【１１７８】

Ｓ１１０３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（例えば、大当り用大入賞口１１３１または小当り用大入賞口１１５１）の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当り遊技状態において開放される大当り用大入賞口１１３１の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル（図７３参照）に示されるように４ラウンドまたは１０ラウンドである。一方、小当り遊技状態において開放される小当り用大入賞口１１５１の開放回数の上限値は例えば１回である。

【１１７９】

Ｓ１１０３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ１１０３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０４に移す。

【１１８０】

Ｓ１１０４において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ１１０４）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図７７のＳ１０２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０４の処理を実行した後、処理をＳ１１０５に移す。

【１１８１】

Ｓ１１０５において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ１１０６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１０６の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１８２】

Ｓ１１０３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ１１０３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１０７に移す。

【１１８３】

Ｓ１１０７において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０７の処理を実行した後、処理をＳ１１０８に移す。

【１１８４】

Ｓ１１０８において、メインＣＰＵ１２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口１１３１（図６９参照）が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１（図６９参照）が選択される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０８の処理を実行した後、処理をＳ１１０９に移す。

【１１８５】

Ｓ１１０９において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口１１５１の開放回数が相当する。なお、１ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する

制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１０９の処理を実行した後、処理をＳ１１１０に移す。

【１１８６】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大３００００ｍｓｅｃにセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１８００ｍｓｅｃにセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大１０個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大５個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口１１３１および小当り用大入賞口１１５１のいずれについても１０個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

【１１８７】

Ｓ１１１０において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１０の処理を実行した後、処理をＳ１１１１に移す。

【１１８８】

Ｓ１１１１において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ１１１１）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図７７のＳ１０２７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１１の処理を実行した後、処理をＳ１１１２に移す。

【１１８９】

Ｓ１１１２において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１２の処理を実行した後、処理をＳ１１１３に移す。

【１１９０】

Ｓ１１１３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１１３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１９１】

［２－４－８．大入賞口開放制御処理］

次に、図８５を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２７でメインＣＰＵ１２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図８５は、第２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１１９２】

なお、この大入賞口開放制御処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２７で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１１９３】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ１１２１）。

【１１９４】

Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ１１２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１１９５】

一方、Ｓ１１２１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ１１２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２２に移す。

【１１９６】

Ｓ１１２２において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ１１３２、小当り用大入賞口カウントスイッチ１１５２（いずれも図７０参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メインＲＡＭ１２０３内の所定領域に格納される。

【１１９７】

Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ１１２２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２３に移す。

【１１９８】

一方、Ｓ１１２２において、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ１１２２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２４に移す。

【１１９９】

Ｓ１１２３において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図８４のＳ１１０９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１２００】

Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ１１２３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２０１】

一方、Ｓ１１２３において大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ１１２３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１２４に移す。

【１２０２】

Ｓ１１２４において、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口（大当り用大入賞口１１３１、小当り用大入賞口１１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２４の処理を実行した後、処理をＳ１１２５に移す。

【１２０３】

Ｓ１１２５において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ１１２５）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図７７のＳ１０２６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２５の処理を実行した後、処理をＳ１１２６に移す。

【１２０４】

Ｓ１１２６において、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１２６の処理を実行した後、処理をＳ１１２７に移す。

【１２０５】

Ｓ１１２７において、メインＣＰＵ１２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ

割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。そして、Ｓ１１２７の処理後、メインＣＰＵ１２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２０６】

［２－４－９．大当り終了処理］

次に、図８６を参照して、特別図柄管理処理（図７７参照）中のＳ１０２８でメインＣＰＵ１２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図８６は、第２のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１２０７】

なお、この大当り終了処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ１０２８で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１２０８】

メインＣＰＵ１２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ１１３１）。

【１２０９】

Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ１１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図７７参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図７６参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１２１０】

一方、Ｓ１１３１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ１１３１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ１２０１は、処理をＳ１１３２に移す。

【１２１１】

Ｓ１１３２において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等）の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理（Ｓ１１３２）においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われないようになる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３２の処理を実行した後、処理をＳ１１３３に移す。

【１２１２】

Ｓ１１３３において、メインＣＰＵ１２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ１２０１は、Ｓ１１３３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図７７参照）に戻す。

【１２１３】

なお、メインＣＰＵ１２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１２１４】

［２－５．小当りラッシュ］

上述した第２のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【１２１５】

第２のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ１２０１は、こ

れらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるため、第１始動口１１２０への遊技球の入賞に基づく第１特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態（高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態）では、右打ちが正規な遊技態様とされるため、第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂへの遊技球の入賞に基づく第２特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちのいずれかの遊技状態では第１特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第２特別図柄ゲームが主として実行される。

【１２１６】

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュとなる。

【１２１７】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。先ず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート１１２６を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物１１４６を作動させて入賞口（本実施例では例えば第２始動口１１４０Ｂ）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口１１３１も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第２始動口１１４０Ｂが開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口１１５１が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口１１５１に入賞可能となる。小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞すると、上述したように例えば１０個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球は、第２始動口１１４０Ａに入賞可能である。第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図７１参照）に示されるように３分の１（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７５参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間１０００ｍｓｅｃ）が実行されるため、小当り用大入賞口１１５１への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【１２１８】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第２始動口１１４０Ｂが開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路１１０７ｂに振り分けられた遊技球の殆どが第２始動口１１４０Ｂに入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口１１５１が開放されていたとしても、小当り用大入賞口１１５１に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても例えば１個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球が第２始動口１１４０Ａに入賞すると例えば３個の賞球が払い出されるものの、第２始動口１１４０Ａには、右打ちされ且つ上方の流下経路１１０７ａに振り分けられた遊技球のうち概ね３分の１～５分の１の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が１を超えないようになっている。

【１２１９】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート１１２６を通過して普通図柄当りを示す停止表示態

様が導出されると普通電動役物１１４６が作動し、第２始動口１１４０Ｂに遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口１１５１が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図７４参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第２始動口１１４０Ａ，１１４０Ｂに遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動Ａ～Ｃのいずれかで第２特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口１１５１が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット１１４５に含まれる入賞口を第１始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば０にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値は、１を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【１２２０】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【１２２１】

［３．第３のパチンコ遊技機］

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

【１２２２】

なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【１２２３】

以下、第３のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠２およびベースドア３等の基本構成等、並びに、外部端子板２１８４（後述の図８８参照）から第３のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ２１８６（後述の図８８参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第１のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【１２２４】

なお、第３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第３のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【１２２５】

［３－１．遊技盤ユニット］

図８７を参照して、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０について説明する。この遊技盤ユニット２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１２２６】

図８７は、第３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット２０１０の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される。

【１２２７】

なお、第３のパチンコ遊技機の遊技領域２１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口２１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２２８】

図８７に示されるように、遊技盤ユニット２０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域２１０５が形成される遊技パネル２１００と、ガイドレール２１１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１２２９】

（遊技パネル）

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

【１２３０】

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

【１２３１】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図８８参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２３２】

（センター役物）

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

【１２３３】

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

さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２３４】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２３５】

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

【１２３６】

（第１始動口）

第１始動口２１２０は、表示装置２００７の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると、第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第１始動口２１２０に入賞可能であってもよい。また、上記の第１始動口２１２０に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第１始動口を備えるようにしてもよい。

【１２３７】

第１始動口スイッチ２１２１（後述の図８８参照）により第１始動口２１２０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第１特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理に供される。第１始動口２１２０に遊技球が入賞すると例えば３個の賞球が払い出される。ただし、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は３個に限られない。

【１２３８】

（第２始動口）

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

【１２３９】

第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると、第２始動口スイッチ２１４１により検出される。第２始動口スイッチ２１４１（後述の図８８参照）により第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第２特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された始動情報は、第２特別図柄の当り判定処理に供される。第２始動口２１４０に遊技球が入賞すると例えば１個の賞球が払い出される。ただし、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【１２４０】

（一般入賞動口）

一般入賞口２１２２は、表示装置２００７の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口２１２２のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一

般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により検出される。
【１２４１】
一般入賞口スイッチ２１２３（後述の図８８参照）により一般入賞口２１２２への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば４個の賞球が払い出されるが、一般入賞口２１２２への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は４個に限られない。
【１２４２】
また、本実施例において、一般入賞口２１２２は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口２１２２に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。
【１２４３】
（通過ゲートユニット）
通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート２１２６と、通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ２１２７（後述の図８８参照）とを一体化したユニット体である。
【１２４４】
通過ゲート２１２６への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大４個）まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ２１２７により通過ゲート２１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット２１２５は、右側領域２１０７に代えてまたは加えて左側領域２１０６に配置されていてもよい。
【１２４５】
（特別電動役物ユニット）
特別電動役物ユニット２１３０は、大入賞口２１３１と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）を検出する大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）と、特別電動役物２１３３とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット２１３０は、右側領域２１０７において、通過ゲートユニット２１２５よりも下方に配置されている。
【１２４６】
大入賞口２１３１は、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口２１３１に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物２１１５の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。
【１２４７】
大入賞口２１３１は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ２１３２（後述の図８８参照）により大入賞口２１３１への遊技球の入賞が検出されると、例えば１０個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口２１３１への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は１０個に限られない。
【１２４８】
特別電動役物２１３３は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ２１３４と、この特電用シャッタ２１３４を作動させる特電用ソレノイド２１３５（後述の図８８参照）とを備える。特別電動役物２１３３すなわち特電用シャッタ２１３４は、大入賞口２１３１への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、大入賞口２１３１への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成される。大入賞口２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場

合である。上述した第１のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、第１のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口２１３１が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【１２４９】

（普通電動役物ユニット）

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

【１２５０】

普通電動役物２１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ２１４７と、この普電用シャッタ２１４７を作動させる普電用ソレノイド２１４８（後述の図８８参照）とを備える。普通電動役物２１４６すなわち普電用シャッタ２１４７は、第２始動口２１４０への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第２始動口２１４０への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【１２５１】

（Ｖ入賞装置）

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

【１２５２】

Ｖアタッカー２１５２は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口２１５１を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４（後述の図８８参照）の作動によりＶアタッカー２１５２が例えば１回作動する。Ｖアタッカー２１５２は、１回作動すると開閉入賞口２１５１が例えば１８００ｍｓｅｃ開放する開放状態となる。そして、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放している間、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入可能な遊技球は、１回の開放あたり最大で例えば１０個である。

【１２５３】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときにＶアタッカ

ー２１５２を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、９００ｍｓｅｃの開放を２回行ってもよいし、所定個（例えば１個）の遊技球がＶ入賞装置２１５０の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【１２５４】

Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３は、Ｖ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入を検出するものである。Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３によりＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入が検出されると、メインＣＰＵ２２０１は、払出・発射制御回路２４００を介して例えば１０個の賞球を払い出し、メインＣＰＵ２２０１の機能であるＶアタッカー入賞カウンタの値を加算する。Ｖアタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口２１５１を開放することができる最大時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）が経過していなくても、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４によりＶアタッカー２１５２が作動して開閉入賞口２１５１が閉鎖される。

【１２５５】

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

【１２５６】

Ｖ入賞口スイッチ２１５６は、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出するものである。メインＣＰＵ２２０１（図８８参照）は、Ｖアタッカー２１５２が開放してから所定時間（例えば４０００ｍｓｅｃ）内にＶ入賞口２１５５への遊技球の通過を検出すると、Ｖアタッカー２１５２の開放制御を継続する。すなわち、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖアタッカー２１５２が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

【１２５７】

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

【１２５８】

また、例えば特別電動役物２１３３の内部（すなわち、特電用シャッタ２１３４が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域）にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ２１３４が開放状態とされ、特別電動役物２１３３の内部に設けられたＶ入賞口２１５５に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御される。

【１２５９】

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

【１２６０】

Ｖシャッター２１５８は、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９（後述の図８８参照）の作動により、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖態様と、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放態様との間で、常時一定動作

を行っている。本実施例では、例えば、「６０００ｍｓｅｃ閉鎖⇒１０００ｍｓｅｃ開放⇒６０００ｍｓｅｃ閉鎖」の動作を繰り返す７０００ｍｓｅｃのサイクル（周期）でＶシャッター２１５８が常時一定動作を行っている。

【１２６１】

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

【１２６２】

また、係止部材２１６０は、Ｖアタッカー２１５２が作動してから一定時間（例えば３０００ｍｓｅｃ）経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材２１６０における係止が解除された遊技球は、Ｖ入賞口２１５５に向けて落下し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が開放されていればＶ入賞口２１５５に入賞（通過）し、このタイミングでＶ入賞口２１５５が閉鎖していればハズレ口２１５７を通過する。なお、係止部材２１６０を設けずに、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球を、Ｖ入賞口２１５５またはハズレ口２１５７に振り分けるようにしてもよい。

【１２６３】

（アウト口）

アウト口２１７８は、遊技領域２１０５に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第１始動口２１２０、第２始動口２１４０、大入賞口２１３１、Ｖ入賞装置２１５０、一般入賞口２１２２等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口２１７８は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域２１０５の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口２１７８に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口２１２２の間や特別電動役物ユニット２１３０と第２始動口２１４０との間等にアウト口を設けて、遊技領域２１０５を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【１２６４】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第１のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット２０１０を装飾するものであって、遊技パネル２１００の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置２００７の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路２３００によって制御される可動役物等の演出用役物群２０５８を備える。これらの演出用役物群２０５８のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【１２６５】

［３－２．電気的構成］

次に、図８８を参照して、第３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図８８は、第３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第３のパチンコ遊技機の制御回路は、第１のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【１２６６】

図８８に示されるように、第３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路２３００と、払出・発射制御回路２４００と、電源供給回路２４５０と、から構成される。

【１２６７】

［３－２－１．主制御回路］

主制御回路２２００は、メインＣＰＵ２２０１、メインＲＯＭ２２０２（読み出し専用メモリ）およびメインＲＡＭ２２０３（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路２２０４およびバックアップコンデンサ２２０７等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【１２６８】

メインＣＰＵ２２０１には、メインＲＯＭ２２０２、メインＲＡＭ２２０３および初期リセット回路２２０４等が接続される。メインＣＰＵ２２０１は、動作を監視するＷＤＴや不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【１２６９】

メインＲＯＭ２２０２には、メインＣＰＵ２２０１により第３のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メインＣＰＵ２２０１は、メインＲＯＭ２２０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【１２７０】

メインＲＡＭ２２０３には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインＲＡＭ２２０３は、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインＣＰＵ２２０１の一時記憶領域としてＲＡＭを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【１２７１】

初期リセット回路２２０４は、メインＣＰＵ２２０１を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【１２７２】

バックアップコンデンサ２２０７は、電断時等に、メインＲＡＭ２２０３に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【１２７３】

さらに、主制御回路２２００は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるＩ／Ｏポート２２０５、および、サブ制御回路２３００に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート２２０６等も備える。

【１２７４】

また、主制御回路２２００には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路２２００には、普通図柄表示部２１６１、普通図柄用保留表示部２１６２、第１特別図柄表示部２１６３、第２特別図柄表示部２１６４、第１特別図柄用保留表示部２１６５、第２特別図柄用保留表示部２１６６、時短報知用表示部２１６８、普電用ソレノイド２１４８、特電用ソレノイド２１３５、Ｖアタッカー用ソレノイド２１５４、および、Ｖシャッター用ソレノイド２１５９等が接続されている。また、主制御回路２２００には、これらの他、性能表示モニタ２１７０およびエラー報知モニタ２１７２等も接続されている。主制御回路２２００は、Ｉ／Ｏポート２２０５を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【１２７５】

性能表示モニタ２１７０には、メインＣＰＵ２２０１の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば６００００個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【１２７６】

エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ２１７２には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定

変更図柄）を表示するようにしてもよい。
【１２７７】
　また、主制御回路２２００には、第１始動口スイッチ２１２１、第２始動口スイッチ２１４１、通過ゲートスイッチ２１２７、大入賞口カウントスイッチ２１３２、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３、Ｖ入賞口スイッチ２１５６、および、一般入賞口スイッチ２１２３も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がＩ／Ｏポート２２０５を介して主制御回路２２００に送信される。
【１２７８】
　さらに、主制御回路２２００には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ２１８６にデータ送信する際に用いる外部端子板２１８４、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー２１７４、メインＲＡＭ２２０３に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ２１７６等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ２１７６を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。
【１２７９】
　また、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６の対応箇所にのみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー２１７４または／およびバックアップクリアスイッチ２１７６に接触できるように構成されているものも含まれる。
【１２８０】
　なお、本実施例では、設定キー２１７４およびバックアップクリアスイッチ２１７６は、主制御回路２２００に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路２４００や電源供給回路２４５０に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー２１７４やバックアップクリアスイッチ２１７６に容易に接触できないようにすることが好ましい。
【１２８１】
［３－２－２．サブ制御回路］
　サブ制御回路２３００は、サブＣＰＵ２３０１、プログラムＲＯＭ２３０２、ワークＲＡＭ２３０３、表示制御回路２３０４、音声制御回路２３０５、ＬＥＤ制御回路２３０６、役物制御回路２３０７およびコマンド入力ポート２３０８等を備える。サブ制御回路２３００は、主制御回路２２００からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図８８には示されていないが、第１のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路２３００には、遊技者が操作可能な演出ボタン５４（図１参照）等も接続されている。
【１２８２】
　プログラムＲＯＭ２３０２には、サブＣＰＵ２３０１により第３のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブＣＰＵ２３０１は、プログラムＲＯＭ２３０２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ２３０１は、主制御回路２２００から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。
【１２８３】
　ワークＲＡＭ２３０３は、サブＣＰＵ２３０１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【１２８４】
表示制御回路２３０４は、表示装置２００７における表示制御を行うための回路である。表示制御回路２３０４は、ＶＤＰや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等を備える。
【１２８５】
表示制御回路２３０４は、サブＣＰＵ２３０１からの画像表示命令に応じて、表示装置２００７に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置２００７に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。
【１２８６】
そして、表示制御回路２３０４は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置２００７に供給する。表示装置２００７に画像信号が供給されると、表示装置２００７に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路２３０４は、表示装置２００７に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。
【１２８７】
音声制御回路２３０５は、スピーカ２０３２から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路２３０５は、音声に関する制御を行う音源ＩＣや、各種の音声データを記憶する音声データＲＯＭ、音声信号を増幅するための増幅器（以下、ＡＭＰと称する）等を備える。
【１２８８】
音源ＩＣは、スピーカ２０３２から発生させる音声の制御を行う。音源ＩＣは、サブＣＰＵ２３０１から供給される音声発生命令に応じて、音声データＲＯＭに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ＩＣは、選択された音声データを音声データＲＯＭから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をＡＭＰに供給する。ＡＭＰは、スピーカ２０３２から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。
【１２８９】
ＬＥＤ制御回路２３０６は、装飾ＬＥＤ等を含むＬＥＤ群２０４６の制御を行うための回路である。ＬＥＤ制御回路２３０６は、ＬＥＤ制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のＬＥＤ装飾パターンが記憶されている装飾データＲＯＭ等を備える。
【１２９０】
役物制御回路２３０７は、各役物（例えば、演出用役物群２０５８のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路２３０７は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データＲＯＭ等を備える。
【１２９１】
また、役物制御回路２３０７は、サブＣＰＵ２３０１からの役物作動命令に応じて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブＣＰＵ２３０１からの点灯命令に基づいて、役物データＲＯＭに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データＲＯＭから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。
【１２９２】
コマンド入力ポート２３０８は、コマンド出力ポート２２０６と接続されており、主制

御回路２２００から送信されたコマンドを受信するものである。
【１２９３】
払出・発射制御回路２４００は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路２４００には、遊技球を払い出すための払出装置２０８２、遊技球を発射するための発射装置２００６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット２１８０等が接続されている。
【１２９４】
払出・発射制御回路２４００は、主制御回路２２００から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置２０８２に対して所定の信号を送信し、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。
【１２９５】
カードユニット２１８０には、球貸し操作パネル２１８２が接続されている。球貸し操作パネル２１８２には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット２１８０に送信される。払出・発射制御回路２４００は、カードユニット２１８０から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置２０８２に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル２１８２は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット２１８０側に設けられてもよい。
【１２９６】
また、払出・発射制御回路２４００は、発射ハンドル６２（図１、図２参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。
【１２９７】
電源供給回路２４５０は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等に供給するために作成する電源回路である。
【１２９８】
電源供給回路２４５０には、電源スイッチ２０９５等が接続されている。電源スイッチ２０９５は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路２２００、サブ制御回路２３００、払出・発射制御回路２４００等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。
【１２９９】
［３－３．基本仕様］
次に、図８９～図９２を参照して、第３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【１３００】
なお、第３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第３のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。
【１３０１】
本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ２３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置２００７の表示領域に表示する制御を実行する。
【１３０２】
［３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図８９は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【１３０３】
図８９に示されるとおり、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）した場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。
【１３０４】
なお、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り」と同等か「大当り」よりも低い確率）でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第２特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。
【１３０５】
メインＲＯＭ２２０２に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口２１２０への入賞に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」）との関係が規定されている。また、第２始動口２１４０への入賞に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する判定値データ（「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」）との関係が規定されている。
【１３０６】
なお、この第３のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。
【１３０７】
また、この第３のパチンコ遊技機では、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【１３０８】
なお、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または／および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【１３０９】
また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖアタッカー２１５２の開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞装置２１５０への入賞率を変えたり、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口２１５５への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい

。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、Ｖ入賞口２１５５の開放頻度（すなわちＶアタッカー２１５２の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【１３１０】

［３－３－２．特別図柄判定テーブル］

図９０は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【１３１１】

特別図柄判定テーブルは、始動口２１２０，２１４０に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであった場合に、大当り種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【１３１２】

図９０に示される特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が例えば０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ０」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を選択する。

【１３１３】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第１特別図柄の図柄乱数値が０～３のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ１」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が４～６０のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ２」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。さらに、第１特別図柄の図柄乱数値が６１～９９のいずれかである場合、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ３」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を選択する。

【１３１４】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであっても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ４」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を選択する。

【１３１５】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ５」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を選択する。

【１３１６】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれかであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ６」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を選択する。

【１３１７】

さらに、第２特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られ

た場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９９のいずれであったとしても、メインＣＰＵ２２０１は、選択図柄コマンドとして「ｚ７」を選択し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を選択する。

【１３１８】

なお、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第１特別図柄表示部２１６３または第２特別図柄表示部２１６４（図８８参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部２１６３，２１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路２３００のプログラムＲＯＭ２３０２に記憶されている。

【１３１９】

［３－３－３．当り種類決定テーブル］

図９１は、第３のパチンコ遊技機が備える主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくＣ時短遊技状態に制御される。図９１の時短の終了条件に欄に示される「Ｌ」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「Ｍ」は第２特別図柄の可変表示回数を示し、「Ｎ」は役物開放当り回数を示す。なお、図９１の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

【１３２０】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、Ｃ時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ０」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝６、Ｎ＝３に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ５」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝３０、Ｍ＝３、Ｎ＝３に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

【１３２１】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（Ａ時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「ｚ１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ２」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝１に決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ３」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を４ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「ｚ６」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。

【１３２２】
　また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ７」）であって、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド数を１０ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、Ｌ＝５０、Ｍ＝５、Ｎ＝２に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第２のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻す。
【１３２３】
　また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。
【１３２４】
　なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図９１の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図９１に図示したものである。
【１３２５】
　また、図９１の時短の終了条件の欄に示される「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」の全部を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうちいずれか一の終了条件のみを、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「Ｌ」、「Ｍ」、および「Ｎ」のうち少なくともいずれか一の終了条件を、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とのうち少なくともいずれか一の時短遊技状態において異ならせてもよい。
【１３２６】
［３－３－４．特別図柄の変動パターンテーブル］
　図９２は、第３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図９２中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づくときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０への遊技球の入賞に基づくときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１３２７】
　図９２に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０に遊技球が入賞したときは第１特別図柄の変動パターンを決定し、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときは第２特別図柄の変動パターンを決定する。
【１３２８】
　図９２に示されるように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。
【１３２９】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３０】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第１始動口２１２０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第１始動口２１２０に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【１３３１】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３２】

また、第２特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【１３３３】

第２特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「１」である場合、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄の変動パターンを、第２始動口２１４０に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第２特別図柄の変動パターンを決定する。

【１３３４】

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

【１３３５】

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

【１３３６】

メインＣＰＵ２２０１は、第１始動口２１２０への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインＣＰＵ２２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブＣＰＵ２３０１は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【１３３７】

なお、便宜上、図９２の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【１３３８】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインＣＰＵ２２０１が決定しているが、これに限られず、サブＣＰＵ２３０１が決定するようにしてもよい。

【１３３９】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

また、第２特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【１３４０】

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

【１３４１】

メインＣＰＵ２２０１は、決定した変動パターン情報をサブＣＰＵ２３０１に送信する。サブＣＰＵ２３０１は、メインＣＰＵ２２０１から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置２００７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ２０３２から出力される音演出を制御する。

【１３４２】

また、図９２の「備考」の欄に示される時短当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチＡ，Ｂは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【１３４３】

また、第３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第１のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路２２００のメインＲＯＭ２２０２には普通図柄の当り判定テーブル（図１６参照）、普通図柄判定テーブル（図１７参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図１８参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図１９参照）が記憶されている。そして、メインＣＰＵ２２０１は、普通電動役物２１４６（図８７参照）の開放パターンを第１のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物２１４６の作動態様を制御する。

【１３４４】

［３－４．主制御処理］

第３のパチンコ遊技機において、主制御回路２２００のメインＣＰＵ２２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図４２、図１０３）等）、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【１３４５】

［３－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図９３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中のＳ３９で行われる特別図柄制御処理について説明する。図９３は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【１３４６】

図９３に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、Ｓ２００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１の処理を実行した後、処理をＳ２００２に移す。

【１３４７】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり

、Ｓ２００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【１３４８】

また、同じく図示しないが、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄の保留数および第２特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「０」である場合、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路２３００が受信すると、サブＣＰＵ２３０１はデモ表示演出を行う。なお、第３のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第１のパチンコ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【１３４９】

Ｓ２００２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【１３５０】

Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０でないと判定された場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３５１】

一方、Ｓ２００２において特別図柄の制御番号が０であると判定された場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００３に移す。

【１３５２】

Ｓ２００３において、メインＣＰＵ２２０１は、第２特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１３５３】

Ｓ２００３において第２特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００４に移す。

【１３５４】

Ｓ２００４において、メインＣＰＵ２２０１は、第１特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【１３５５】

Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（Ｓ２００４がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【１３５６】

一方、Ｓ２００４において第１特別図柄が可変表示開始である、すなわち第１特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３５７】

Ｓ２００３に戻って、第２特別図柄が可変表示開始である、すなわち第２特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２００５に移す。

【１３５８】

Ｓ２００５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２００３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図

２０～図２３参照）に戻す。
【１３５９】
なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ２００１～Ｓ２００５）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【１３６０】
このように、本実施例では、第３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が保留されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が保留されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（Ｓ２００５）が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口２１２０または第２始動口２１４０への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【１３６１】
［３－４－２．特別図柄管理処理］
次に、図９４を参照して、特別図柄制御処理（図９３参照）中のＳ２００５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図９４は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【１３６２】
なお、制御状態番号が０の場合（Ｓ２００２がＹＥＳ判定の場合）、特別図柄管理処理は、Ｓ２００３がＹＥＳ判定の場合は第２特別図柄が処理対象であり、Ｓ２００４がＹＥＳ判定の場合は第１特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が０でない場合（Ｓ２００２がＮＯ判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。
【１３６３】
また、図９４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【１３６４】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する（Ｓ２０１１）。
【１３６５】
Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０でないと判定された場合（Ｓ２０１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。
【１３６６】
一方、Ｓ２０１１において特別図柄の待ち時間が０であると判定された場合（Ｓ２０１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１２に移す。
【１３６７】
Ｓ２０１２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理を実行した後、処理をＳ２０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ２０１３以降の処理を行う。
【１３６８】
Ｓ２０１３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ２０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１４に移す。
【１３６９】
Ｓ２０１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ２０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理であ

る。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図９６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１５に移す。

【１３７０】

Ｓ２０１５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ２０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図９７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１６に移す。

【１３７１】

Ｓ２０１６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を行う。このＳ２０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放準備処理の詳細については、図９９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１７に移す。

【１３７２】

Ｓ２０１７において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を行う。このＳ２０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。このＶ入賞装置開放制御処理の詳細については、図１００を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１８に移す。

【１３７３】

Ｓ２０１８において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ２０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１０１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０１９に移す。

【１３７４】

Ｓ２０１９において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ２０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０２０に移す。

【１３７５】

Ｓ２０２０において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を行う。このＳ２０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り終了処理の詳細については、図１０３を参照して後述する。

【１３７６】

メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０１３～Ｓ２０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【１３７７】

［３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図９５を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１３でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図９５は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【１３７８】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、

特別図柄可変表示開始処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１３で呼び出された処理である場合、第２特別図柄が処理対象となる。

【１３７９】

図９５に示されるように、メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ２０２１）。

【１３８０】

Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合（Ｓ２０２１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１３８１】

一方、Ｓ２０２１において特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合（Ｓ２０２１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０２２に移す。

【１３８２】

Ｓ２０２２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２２の処理を実行した後、処理をＳ２０２３に移す。

【１３８３】

Ｓ２０２３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図８９参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第１特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第２特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２３の処理を実行した後、処理をＳ２０２４に移す。

【１３８４】

Ｓ２０２４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図９０参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２４の処理を実行した後、処理をＳ２０２５に移す。

【１３８５】

Ｓ２０２５において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図９１参照）を参照し、特別図柄決定処理（Ｓ２０２４）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放されたＶ入賞口２１５５に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類は１つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または／および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２５の処理を実行した後、処理をＳ２０２６に移す。

【１３８６】

Ｓ２０２６において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（Ｓ２０２３）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値ま

たは／および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２６の処理を実行した後、処理をＳ２０２７に移す。

【１３８７】

Ｓ２０２７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図９２参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（Ｓ２０２６）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２７の処理を実行した後、処理をＳ２０２８に移す。

【１３８８】

Ｓ２０２８において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図９４のＳ２０１４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２８の処理を実行した後、処理をＳ２０２９に移す。

【１３８９】

Ｓ２０２９において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０２９の処理を実行した後、処理をＳ２０３０に移す。

【１３９０】

Ｓ２０３０において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０３０の処理を実行した後、処理をＳ２０３１に移す。

【１３９１】

Ｓ２０３１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。

【１３９２】

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

【１３９３】

［３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図９６を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１４でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図９６は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１３９４】

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

【１３９５】

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

【１３９６】

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

、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１３９７】
一方、Ｓ２０４１において特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定された場合（Ｓ２０４１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０４２に移す。
【１３９８】
Ｓ２０４２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図９４のＳ２０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４２の処理を実行した後、処理をＳ２０４３に移す。
【１３９９】
Ｓ２０４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４３の処理を実行した後、処理をＳ２０４４に移す。
【１４００】
Ｓ２０４４において、メインＣＰＵ２２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０４４の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４０１】
［３－４－５．特別図柄遊技判定処理］
次に、図９７を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１５でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図９７は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【１４０２】
なお、この特別図柄遊技判定処理が第１特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された処理である場合、第１特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第２特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のＳ２０１５で呼び出された場合、第２特別図柄が処理対象となる。
【１４０３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する（Ｓ２０５１）。
【１４０４】
Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定された場合（Ｓ２０５１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４０５】
一方、Ｓ２０５１において特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定された場合（Ｓ２０５１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０５２に移す。
【１４０６】
Ｓ２０５２において、メインＣＰＵ２２０１は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
【１４０７】
Ｓ２０５２において、大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示

態様でないと判定された場合（Ｓ２０５２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０６０に移す。一方、Ｓ２０５２において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（Ｓ２０５２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０５３に移す。なお、特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、Ｓ２０５２においてＮＯ判定される。

【１４０８】

Ｓ２０５３において、メインＣＰＵ２２０１は、大当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０５３の処理を実行した後、処理をＳ２０５４に移す。

【１４０９】

また、Ｓ２０５３の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４１０】

Ｓ２０５４において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、大入賞口２１３１の開放回数の上限値をセットする処理（Ｓ２０５５）、外部端子板２１８４への大当り信号セット処理（Ｓ２０５６）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０５８）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０５９）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２０５７）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１１】

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

【１４１２】

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

【１４１３】

Ｓ２０６１において、メインＣＰＵ２２０１は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０６１の処理を実行した後、処理をＳ２０６２に移す。

【１４１４】

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

【１４１５】

Ｓ２０６２において、メインＣＰＵ２２０１は、外部端子板２１８４への役物開放当り

信号セット処理（Ｓ２０６３）、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２０６５）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２０６６）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理（Ｓ２０６４）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放準備処理（図９４のＳ２０１６参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１６】

Ｓ２０６７において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図９８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４１７】

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

【１４１８】

［３－４－６．特別図柄遊技終了処理］

次に、図９８を参照して、特別図柄遊技判定処理（図９７参照）中のＳ２０６７でメインＣＰＵ２２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図９８は、第３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４１９】

メインＣＰＵ２２０１は、先ず、時短管理処理を行う（Ｓ２０７１）。１種２種混合機と称される第３のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第３のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第１のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第３のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第１のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図３７参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（Ｓ１９１参照）、確変フラグがオフであることを条件としてＳ１９２の処理を行っているが、第３のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、Ｓ１９１の処理を行わずに、Ｓ１９２の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第１のパチンコ遊技機において図３２～図３９を参照して説明した処理と同様である。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７１の処理を実行した後、処理をＳ２０７２に移す。

【１４２０】

Ｓ２０７２において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０７２の処理を実行した後、処理をＳ２０７３に移す。

【１４２１】

Ｓ２０７３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（Ｓ２０７４）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２０７４の処理後、メイ

ンＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図９７参照）に戻す。
【１４２２】
［３－４－７．Ｖ入賞装置開放準備処理］
次に、図９９を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１６でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放準備処理について説明する。図９９は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１４２３】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する（Ｓ２０８１）。
【１４２４】
Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定された場合（Ｓ２０８１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４２５】
一方、Ｓ２０８１において特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定された場合（Ｓ２０８１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０８２に移す。
【１４２６】
Ｓ２０８２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の開放パターン（すなわち、Ｖアタッカー２１５２の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大１８００ｍｓｅｃの開放を１回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、１回あたり最大９００ｍｓｅｃの開放を最大２回行うようにしてもよいし、１回目を例えば最大６００ｍｓｅｃ開放し、２回目を例えば最大１２００ｍｓｅｃ開放するようにしてもよい。さらには、１回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば１８００ｍｓｅｃ）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８２の処理を実行した後、処理をＳ２０８３に移す。
【１４２７】
Ｓ２０８３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、Ｖ入賞口２１５５の開閉制御データの生成処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８３の処理を実行した後、処理をＳ２０８４に移す。
【１４２８】
Ｓ２０８４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理（Ｓ２０８４）を行うことにより、このＶ入賞装置開放準備処理の終了後に、Ｖ入賞装置開放制御処理（図９４のＳ２０１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８４の処理を実行した後、処理をＳ２０８５に移す。
【１４２９】
Ｓ２０８５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８５の処理を実行した後、処理をＳ２０８６に移す。
【１４３０】
Ｓ２０８６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ入賞装置開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０８６の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４３１】
［３－４－８．Ｖ入賞装置開放制御処理］
次に、図１００を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１７でメインＣＰＵ２２０１により実行されるＶ入賞装置開放制御処理について説明する。図１００は、第３のパチンコ遊技機におけるＶ入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【１４３２】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する（Ｓ２０９１）。
【１４３３】
Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定された場合（Ｓ２０９１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４３４】
一方、Ｓ２０９１において特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定された場合（Ｓ２０９１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９２に移す。
【１４３５】
Ｓ２０９２において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖアタッカー２１５２の作動により開閉入賞口２１５１が開放されたときにＶ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、Ｖ入賞装置２１５０の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Ｖアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。
【１４３６】
Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（Ｓ２０９２がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９３に移す。
【１４３７】
一方、Ｓ２０９２において、Ｖ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（Ｓ２０９２がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は処理をＳ２０９４に移す。
【１４３８】
Ｓ２０９３において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０の最大開放時間（すなわち開閉入賞口２１５１の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、Ｓ２０８２の処理（図９９参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【１４３９】
Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２０９３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４４０】
一方、Ｓ２０９３においてＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していると判定された場合（Ｓ２０９３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９４に移す。
【１４４１】
Ｓ２０９４において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）の閉鎖処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９４の処理を実行した後、処理をＳ２０９５に移す。
【１４４２】

Ｓ２０９５において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、Ｖ入賞口２１５５への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ２１５６による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Ｖアタッカー２１５２の作動が開始してから規定時間内、係止部材２１６０による遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【１４４３】

Ｓ２０９５においてＶ入賞検出があったと判定された場合（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２０９６に移す。

【１４４４】

Ｓ２０９６において、メインＣＰＵ２２０１は、Ｖ当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板２１８４を介してホールコンピュータ２１８６（いずれも図８８参照）に出力される信号（例えば、Ｖ当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、Ｖ当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル（図９１参照）に示されるように例えば１０ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、Ｖ当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、Ｖ当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９６の処理を実行した後、処理をＳ２０９７に移す。

【１４４５】

また、Ｓ２０９６のＶ当り遊技制御の開始設定処理において、メインＣＰＵ２２０１は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【１４４６】

Ｓ２０９７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に実行されたＶ入賞装置２１５０の開放（すなわちＶアタッカー２１５２の作動）が、１ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、Ｖ入賞検出があったと判定された（Ｓ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって実行されるＶ当り遊技制御は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２０９７の処理を実行した後、処理をＳ２０９８に移す。

【１４４７】

Ｓ２０９８において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド表示ＬＥＤデータをセットする処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、例えば、Ｖ入賞装置２１５０の開放回数（すなわち。Ｖアタッカー２１５２の作動回数）の上限値をセットする処理（Ｓ２０９９）、外部端子板２１８４へのＶ当り信号セット処理（Ｓ２１００）、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）、遊技状態指定パラメータ設定処理（Ｓ２１０２）、および、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理（Ｓ２１０３）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１０１）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。その後、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４４８】

Ｓ２０９５に戻って、このＳ２０９５においてＶ入賞検出がなかったと判定された場合（Ｓ２０９５がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１０４に移す。

【１４４９】

Ｓ２１０４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１０４の処理を実行した後、Ｖ入賞装置開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４５０】
［３－４－９．大入賞口開放準備処理］
次に、図１０１を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１８でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１０１は、第３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【１４５１】
メインＣＰＵ２２０１は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する（Ｓ２１１１）。
【１４５２】
Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定された場合（Ｓ２１１１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４５３】
一方、Ｓ２１１１において特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定された場合（Ｓ２１１１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１２に移す。
【１４５４】
Ｓ２１１２において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１２の処理を実行した後、処理をＳ２１１３に移す。
【１４５５】
Ｓ２１１３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当り遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。
【１４５６】
Ｓ２１１３において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合（Ｓ２１１３がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１４に移す。
【１４５７】
Ｓ２１１４において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理（Ｓ２１１４）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理（図９４のＳ２０２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１４の処理を実行した後、処理をＳ２１１５に移す。
【１４５８】
Ｓ２１１５において、メインＣＰＵ２２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う（Ｓ２１１６）。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１１６の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。
【１４５９】
Ｓ２１１３に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合（Ｓ２１１３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、処理をＳ２１１７に移す。
【１４６０】
Ｓ２１１７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１７の処理を実行した後、処理をＳ２１１８に移す。
【１４６１】

Ｓ２１１８において、メインＣＰＵ２２０１は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理（図９５のＳ２０２３参照）の結果が大当りであって、大当りを示す停止表示態様が導出された（図９７のＳ２０５２がＹＥＳ判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口２１３１が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図９７のＳ２０６０がＹＥＳ判定され）、さらにＶ入賞検出された（図１００のＳ２０９５がＹＥＳ判定された）ことによって開始されたＶ当り遊技制御である場合、開放する大入賞口としてＶ入賞装置２１５０（すなわち開閉入賞口２１５１）が選択される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１１８の処理を実行した後、処理をＳ２１１９に移す。

【１４６２】

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

【１４６３】

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

【１４６４】

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

【１４６５】

Ｓ２１２１において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理（Ｓ２１２１）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図９４のＳ２０１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２１の処理を実行した後、処理をＳ２１２２に移す。

【１４６６】

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

【１４６７】

Ｓ２１２３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１２３の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４６８】

［３－４－１０．大入賞口開放制御処理］

次に、図１０２を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０１９でメインＣＰＵ２２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１０２は、

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

【１４６９】

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

【１４７０】

Ｓ２１３１において特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定された場合（Ｓ２１３１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４７１】

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

【１４７２】

Ｓ２１３２において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口２１３１への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ２１３２（図８８参照）またはＶ入賞装置２１５０の内部への遊技球の進入個数を計数するＶアタッカーカウントスイッチ２１５３（図８８参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ２１３２またはＶアタッカーカウントスイッチ２１５３により計数されたＶアタッカー入賞カウンタの値は、メインＲＡＭ２２０３内の所定領域に格納される。

【１４７３】

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

【１４７４】

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

【１４７５】

Ｓ２１３３において、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図１０１のＳ２１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【１４７６】

Ｓ２１３３において大入賞口２１３１またはＶ入賞装置２１５０の最大開放時間が経過していないと判定された場合（Ｓ２１３３がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４７７】

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

【１４７８】

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

【１４７９】

Ｓ２１３５において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理（Ｓ２１３５）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口

開放準備処理（図９４のＳ２０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１３５の処理を実行した後、処理をＳ２１３６に移す。

【１４８０】

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

【１４８１】

Ｓ２１３７において、メインＣＰＵ２２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５のＳ３２２参照）において、サブ制御回路２３００に送信される。そして、Ｓ２１３７の処理後、メインＣＰＵ２２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図９４参照）に戻す。

【１４８２】

［３－４－１１．大当り終了処理］

次に、図１０３を参照して、特別図柄管理処理（図９４参照）中のＳ２０２０でメインＣＰＵ２２０１により実行される大当り終了処理について説明する。図１０３は、第３のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【１４８３】

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

【１４８４】

Ｓ２１４１において特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定された場合（Ｓ２１４１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２２０１は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４８５】

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

【１４８６】

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

【１４８７】

Ｓ２１４３において、メインＣＰＵ２２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図９８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２２０１は、Ｓ２１４３の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図９４参照）も終了し、処理を特別図柄制御処理（図９３参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻す。

【１４８８】

なお、メインＣＰＵ２２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【１４８９】

［４．拡張例］

以下に、上述した第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第３のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

【１４９０】
［４－１．確変制御の拡張例］
第１のパチンコ遊技機および第２のパチンコ遊技機では、大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。
【１４９１】
例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも１個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂Ｖ確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。
【１４９２】
このようなＶ確変機では、例えば、図１０４～図１０７を参照して後述するように、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。
【１４９３】
図１０４は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、（Ｃ）特定領域の開放態様が第３開放態様である場合、を示す図である。なお、第１開放態様および第２開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第３開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図１０４に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。
【１４９４】
なお、図１０４では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。
【１４９５】
図１０４（Ａ）に示されるように、第１開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。
【１４９６】
また、図１０４（Ｂ）に示されるように、第２開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。
【１４９７】
一方、図１０４（Ｃ）に示されるように、第３開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この２回はいずれも短時間）を除いて、

特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様および第２開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【１４９８】

なお、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第１開放態様および第２開放態様の２態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、２態様に限られず、１態様だけとしてもよいし、３態様以上としてもよい。

【１４９９】

また、図１０４では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第３開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、１態様に限られず、２態様以上設けてもよい。

【１５００】

図１０５は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図１０５に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第１特別図柄および第２特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、４０％の選択率で「ｚ０」が選択され、１０％の選択率で「ｚ１」が選択され、５０％の選択率で「ｚ２」が選択される。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、１５％の選択率で「ｚ３」が選択され、５０％の選択率で「ｚ４」が選択され、３５％の選択率で「ｚ５」が選択される。

【１５０１】

図１０６は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図１０６に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「ｚ０」の場合、ラウンド数が「３」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（３Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ１」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ２」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＡ）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「ｚ３」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第３開放態様の大当り（１０Ｒ通常大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ４」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第１開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＢ）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「ｚ５」の場合、ラウンド数が「１０」で特定領域の開放態様が第２開放態様の大当り（１０Ｒ確変大当りＣ）に決定される。

【１５０２】

すなわち、上記の図１０４～図１０６によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、４０％の選択率で３Ｒ通常大当りＡに決定され、１０％の選択率で１０Ｒ通常大当りＡに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＡに決定される。一方、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種

類は、１５％の選択率で１０Ｒ通常大当りＢに決定され、５０％の選択率で１０Ｒ確変大当りＢに決定され、３５の選択率で１０Ｒ確変大当りＣに決定される。このようにして、第１特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【１５０３】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図１０４（Ａ）～（Ｃ）に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図１０７に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

【１５０４】

図１０７は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例（特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例）であって、（Ａ）特定領域の開放態様が第１開放態様である場合、（Ｂ）特定領域の開放態様が第２開放態様である場合、を示す図である。

【１５０５】

図１０７（Ａ）に示されるように、他の例の第１開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が１個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【１５０６】

また、図１０７（Ｂ）に示されるように、他の例の第２開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に１個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより１個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に２個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより２個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ１個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第１開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【１５０７】

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

【１５０８】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様

を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第１特別図柄専用の開放態様や第２特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【１５０９】

また、上記では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第２特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第３態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第２特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも１個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第１態様または第２態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【１５１０】

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

【１５１１】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【１５１２】

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

【１５１３】

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

【１５１４】

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

【１５１５】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制

御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当り遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【１５１６】

［４－２．時短制御の拡張例］

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

【１５１７】

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

【１５１８】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【１５１９】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【１５２０】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当り入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【１５２１】

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当りを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【１５２２】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好

ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１５２３】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【１５２４】

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

【１５２５】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブＣＰＵは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【１５２６】

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

【１５２７】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【１５２８】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、１種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【１５２９】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの

遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【１５３０】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第１始動口および第２始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【１５３１】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

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

【１５３２】

なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図６８のＳ２０２３参照）の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したにもかかわらずＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つＶアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞装置２１５０内に進入した遊技球がＶ入賞口２１５５を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【１５３３】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインＣＰＵは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【１５３４】

また、メインＣＰＵは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【１５３５】

（時短当落判定処理を実行可能な遊技状態）
時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等）においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。
【１５３６】
（時短制御の態様）
大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第１の時短フラグおよび第２の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第１の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第２の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第１の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第１時短遊技状態に制御し、第２の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第２時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。
【１５３７】
（時短当り時にセットされる時短回数）
時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第１の時短当り判定値データである場合は時短回数を「１００」に決定し、第２の時短当り判定値データである場合は時短回数を「５０」に決定すること等が相当する。
【１５３８】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興趣を高めることが可能となる。
【１５３９】
また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行う

ことができる。
【１５４０】
　また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。
【１５４１】
　なお、第１の時短フラグがオンにセットされた場合と第２の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインＣＰＵは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。
【１５４２】
　なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「０」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「０」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「０」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。
【１５４３】
（時短制御の開始タイミング）
　時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。
【１５４４】
　時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。
【１５４５】
　また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理

の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【１５４６】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブＣＰＵにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

【１５４７】

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

【１５４８】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が０回にセットされた場合」等である。

【１５４９】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【１５５０】

なお、第３のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口２１５１が開放されたものの、Ｖアタッカー２１５２が開放したときにＶ入賞口２１５５への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインＣＰＵ２２０１は、開閉入賞口２１５１が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

【１５５１】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインＣＰＵは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【１５５２】

なお、時短回数を書き換える場合、メインＣＰＵは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セット

して）もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【１５５３】

（時短当り確率）

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

【１５５４】

（時短当落判定処理の結果表示）

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

【１５５５】

（インターバル）

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

【１５５６】

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

【１５５７】

［４－３．遊技媒体の管理にかかわる拡張例］

本明細書に記載された第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球、賞データ等）が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体（例えば、遊技球、メダル等）が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形

態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【１５５８】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が１５個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、１５個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

【１５５９】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ＲＯＭおよびＲＷＭ（あるいはＲＡＭ）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

【１５６０】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

【１５６１】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

【１５６２】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持ってい

くか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【１５６３】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【１５６４】

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

【１５６５】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【１５６６】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【１５６７】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【１５６８】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持ち球数が１減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、５０個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

【１５６９】
封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実に増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通過することにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったりすることによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【１５７０】
封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の上部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であるものを示す。なお、この本実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるＣＲユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【１５７１】
また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をＯＦＦにした場合であっても、ＯＦＦにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為を行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【１５７２】
なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプの

もの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【１５７３】

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

【１５７４】

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

【１５７５】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

【１５７６】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【１５７７】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

【１５７８】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【１５７９】

また、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインＣＰＵは、第１特別図柄および第２特別図柄の両方が大当り図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【１５８０】

詳述すると、メインＣＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当り遊技状態に移行するが、この大当り遊技状態では、第１特別図柄の始動条件および第２特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインＣ

ＰＵは、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【１５８１】

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

【１５８２】

［４－４．その他の拡張例］

本明細書では、第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

【１５８３】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

【１５８４】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が２ベット遊技を行い、２ベット遊技に応じたＢＢフラグが成立した状態で、遊技者が３ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が２ベット遊技と３ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、２ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、２ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

【１５８５】

パチンコ遊技機では、メインＣＰＵの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８６】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインＣＰＵの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブＣＰＵの制御により報知するようにしてもよい。

【１５８７】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、１ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主

制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【１５８８】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

【１５８９】

［４．第４のパチンコ遊技機］

次に第４のパチンコ遊技機（遊技機）の構成及び各種動作について、図面を参照しながら説明する。なお、第１実施形態（第１のパチンコ機～第３のパチンコ機）、第２実施形態（封入式の遊技機）に記載した発明を、以下に説明する第４のパチンコ遊技機に適用することができる。

【１５９０】

第４のパチンコ遊技機の構成が、図１０８に示されている。この構成は、図６に示す第１のパチンコ機と同様の構成である。例えば、第４のパチンコ遊技機の主制御回路４２００、メインＣＰＵ４２０１、メインＲＯＭ４２０２、メインＲＡＭ４２０３、設定キー差込口４１７４、設定キー４１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６、電源スイッチ４０９５は、第１のパチンコ機の主制御回路２００、メインＣＰＵ２０１、メインＲＯＭ２０２、メインＲＡＭ２０３、設定キー１７４、バックアップクリアスイッチ１７６、電源スイッチ９５にそれぞれ対応する。したがって、ここでは、第１のパチンコ機と異なる構成、及び、本願の発明に関連する構成について説明を行う。

【１５９１】

＜メインＣＰＵが有する各種レジスタ＞

ここで、図１０９を参照しながら、メインＣＰＵ４２０１が有する各種レジスタについて説明する。なお、図１０９は、メインＣＰＵ４２０１に含まれる各種レジスタの概略構成図である。

【１５９２】

図１０９（Ａ）に示すように、メインＣＰＵ４２０１は、メインレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑレジスタ、Ｕレジスタ）、汎用レジスタ（Ａレジスタ、Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタ）、フラグレジスタ（Ｆレジスタ）、インデックスレジスタ（ＩＸレジスタ、ＩＹレジスタ）、及びスタックポインタ（スタックポインタＳＰ）を有する。

【１５９３】

また、メインＣＰＵ４２０１は、サブレジスタとして、拡張レジスタ（Ｑ’レジスタ）、汎用レジスタ（Ａ’レジスタ、Ｂ’レジスタ、Ｃ’レジスタ、Ｄ’レジスタ、Ｅ’レジスタ、Ｈ’レジスタ、Ｌ’レジスタ）、フラグレジスタ（Ｆ’レジスタ）、及びインデックスレジスタ（ＩＸ’レジスタ、ＩＹ’レジスタ）を有する。なお、上述したメインレジスタ、サブレジスタのそれぞれは、１バイトのレジスタで構成される。

【１５９４】

また、本実施形態では、ＢレジスタとＣレジスタとをペアレジスタ（ＢＣレジスタ）として用い、ＤレジスタとＥレジスタとをペアレジスタ（ＤＥレジスタ）として用いる。さらに、本実施形態では、ＨレジスタとＬレジスタとをペアレジスタ（ＨＬレジスタ）として用いる。

【１５９５】

また、本実施形態では、２つのバンク（バンク０、バンク１）を切り替えて処理を行うように制御することができ、上述したメインレジスタとサブレジスタに関しても、バンク

０のメインレジスタ、サブレジスタと、バンク１のメインレジスタ、サブレジスタとが用意され、バンクの切り替えによって、プログラムの命令が利用・参照するレジスタが、バンク０のレジスタ、及びバンク１のレジスタの間で切り替えられる。

【１５９６】

なお、本実施形態のプログラムでは、アドレスの上位側のアドレスデータ（アドレス値）がＱレジスタに格納される。例えば、メインＣＰＵ４２０１がリセットされると、Ｑレジスタには、バンク０において利用されるメインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされ、バンクを切り替えてバンク１を利用する場合には、バンク１において利用されるメインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」ＨがＱレジスタにセットされるように制御（処理）してもよい。

また、上位側のアドレスデータとしてＱレジスタを使用する場合以外にも、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｈレジスタ）に、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈをセットし、Ｑレジスタ以外のレジスタ（例えば、Ｄレジスタ）に、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈがセットされるように制御（処理）してもよい。

特に、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと領域外エリアを参照する場合に、遊技用エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ（特定のレジスタ）を使用する命令を使用して参照し、領域外エリアの上位側のアドレスを参照する場合はＱレジスタ以外のレジスタを使用する命令を使用して参照するように制御してもよく、このとき、バンク１に切り替える前、または切り替えた後に、Ｑレジスタ以外のレジスタに先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈが設定されるように制御（処理）してもよい。

なお、本実施形態のプログラムにおいて、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと領域外エリアを参照、及び書き込みを行う制御（処理）の過多に応じて、ＱレジスタにセットするメインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）を「Ｆ０」Ｈ、または「Ｆ２」Ｈをセットすることが望ましい。

例えば、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）が「Ｆ０」Ｈのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Ｑレジスタに「Ｆ０」Ｈをセットし、また、メインＲＡＭ４２０３の先頭アドレス（上位側）が「Ｆ２」Ｈのエリアを参照、及び書き込みを行う処理回数が多い場合であれば、Ｑレジスタに「Ｆ２」Ｈをセットする。

【１５９７】

さらに、本実施形態では、１バイトのレジスタで構成された、インタラプトページアドレスレジスタ（Ｉレジスタ）、メモリリフレッシュレジスタ（Ｒレジスタ）、プログラムカウンタ（ＰＣ）、割込み許可レジスタ１、及び割込み許可レジスタ２を、制御レジスタとして有する。

【１５９８】

また、図１０９（Ｂ）に示すように、フラグレジスタのＦレジスタ、Ｆ′レジスタのそれぞれには、各ビットに演算処理の結果等を示す所定のフラグ情報がセットされる。例えばビット６（Ｄ６）には、演算結果の判定処理において演算結果が「０」であるか否かを示すデータ（ゼロ・フラグ）がセットされる。具体的には、演算結果が「０」である場合、ビット６にデータ「１」がセットされ、演算結果が「０」でない場合には、ビット６にデータ「０」がセットされる。そして、演算結果の判定処理では、メインＣＰＵ４２０１は、ビット６のデータ「０」／「１」を参照して演算結果の判定を行う。

【１５９９】

また、フラグレジスタのビット２（Ｄ２）には、パリティフラグ、またはオーバーフローフラグがセットされる。例えば、パリティフラグとして利用される場合、論理演算を実行した際に、演算結果が格納されるディスティネーション内のビット「１」の数をカウントし、合計が奇数であれば「０」をセットし、偶数であれば「１」をセットする。また、オーバーフローフラグとして利用される場合、符号付き算術演算を実行した際に、オーバーフローとなったときにオーバーフローフラグがセットされる。

【１６００】
　また、所定の命令によって、フラグレジスタの各ビット（例えば、ビット２）に、他のレジスタの値をセットするように制御することもできる。
【１６０１】
＜メインＲＯＭ及びメインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）＞
　次に、図１１０を参照しながら、主制御回路４２００（マイクロプロセッサ）に含まれるメインＲＯＭ４２０２及びメインＲＡＭ４２０３の内部構成（以下「メモリマップ」という）について説明する。なお、図１１０（Ａ）が、メモリ全体のメモリマップを示しており、図１１０（Ｂ）が、当該メモリ全体の内蔵ＲＯＭの構成を示しており、図１１０（Ｃ）が、当該メモリ全体の内蔵ＲＡＭの構成を示している。図１１０（Ａ）の内蔵ＲＯＭは、例えば、図１０８のメインＲＯＭ４２０２に対応し、図１１０（Ａ）の内蔵ＲＡＭは、図１０８のメインＲＡＭ４２０３に対応する。
【１６０２】
　主制御回路２００が備えるメモリ全体のメモリマップでは、図１１０（Ａ）に示すように、アドレスの先頭（例えば、「００００」Ｈ）から、メインＲＯＭ４２０２のメモリ領域、メインＲＡＭ４２０３のメモリ領域、機能レジスタのエリアが、未使用領域を間に挟んでこの順で配置される。ここで、機能レジスタは、各周辺機能の動作設定のために用いられる第１のレジスタと、モニタや制御のための第２のレジスタからなる２種類の内蔵レジスタを含む。
【１６０３】
　メインＲＯＭ４２０２のメモリマップでは、図１１０（Ｂ）に示すように、メインＲＯＭ４２０２のアドレスの先頭（「００００」Ｈ）側から、遊技用エリア（すなわち、プログラムエリア（遊技用エリア）、及びデータエリア（遊技用エリア））、領域外エリア、及び、その他のエリアが、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、１６バイトの未使用領域が設けられている。
【１６０４】
　なお、プログラムエリア（遊技用エリア）には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ４２０１により実行される各種処理の制御プログラムが記憶される。データエリア（遊技用エリア）には、遊技の進行及び遊技性に関連する各種制御処理において、メインＣＰＵ４２０１により使用される各種データ（例えば、大当り抽選データテーブル等のデータテーブル、副制御回路６３００に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等）が記憶される。
【１６０５】
　すなわち、プログラムエリア（遊技用エリア）とデータエリア（遊技用エリア）とからなる遊技用エリアには、遊技店で遊技者が実際に行う遊技に関連する制御処理（遊技性に関する処理）に必要な各種プログラム及び各種データが格納される。
【１６０６】
　また、領域外エリアには、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理（遊技性に影響を与えない処理）の制御プログラム及びデータが記憶される。例えば、パチンコ遊技機６００１の検定試験（試射試験）で使用されるプログラム及びデータ、電断時のチェックサム生成処理や電断復帰時（電源復帰時）のサムチェック処理などで使用される制御プログラム及びデータ、並びに、不正対策プログラム及びそれに必要なデータ等が格納される。
【１６０７】
　メインＲＡＭ４２０３のメモリマップでは、図１１０（Ｃ）に示すように、メインＲＡＭ４２０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）から、遊技用エリア（すなわち、作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア））、領域外エリア（すなわち、作業領域（領域外エリア））、及びスタックエリア（領域外エリア）が、この順で、それぞれ所定のアドレスに配置される。また、メインＲＯＭ４２０２と同様に、遊技用エリ

アと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、この例では、１６バイトの未使用領域が設けられている。

【１６０８】

作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア）には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に関連する制御プログラムの実行により決定された各種データ（各種乱数値、大当り判定結果等）が一時的に格納される。

【１６０９】

また、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理の作業領域である。本実施形態では、この作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を使用して、例えばサムチェック処理等の遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理が実行される。

【１６１０】

上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機６００１では、メインＲＯＭ４２０２内において、遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理に使用される各種プログラム及び各種データ（テーブル）を、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアに格納する。また、そのような遊技者により実施される遊技に直接関与しない各種処理は、メインＲＡＭ４２０３内において、遊技用エリアとは異なるアドレスに配置された領域外エリアを使用して行われる。

【１６１１】

このようなメインＲＯＭ４２０２の構成では、遊技者が実際に行う遊技そのものには不要なプログラム及びデータを領域外エリアに配置することができ、そのために、遊技用エリアの容量の圧迫を回避することができる。

【１６１２】

また、本実施形態では、上述のように、バンクの切り替えを行うことによって、バンク０に係る処理とバンク１に係る処理を切り替えることができるが、ここで、バンク０に係る処理は、メインＲＯＭ４２０２の遊技用エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技の動作を制御するための演算処理を行う。すなわち、バンク０に係る処理は、遊技用エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図１０９で説明した、バンク０のレジスタである。

【１６１３】

一方、バンク１に係る処理は、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムとデータを用いて、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアを一時的に利用しながら、遊技者により実施される遊技に直接関係しない処理（遊技以外の処理を行うための演算処理）を行う。すなわち、バンク１に係る処理は、領域外エリアに係る処理ということもできる。また、このときに用いられるメインレジスタとサブレジスタは、図１０９で説明した、バンク１のレジスタである。

【１６１４】

なお、バンク０に係る処理（遊技用エリアに係る処理）は、メインＲＯＭ４２０２のプログラムエリア（遊技用エリア）に記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインＲＯＭ４２０２のデータエリア（遊技用エリア）に記憶されているデータを参照し、さらに、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。

【１６１５】

同様に、バンク１に係る処理（領域外エリアに係る処理）は、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムによって起動され、その処理において、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているデータを参照し、さらに、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）を利用してデータの参照・更新を行うが、メインＲ

ＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）に記憶されたデータの参照を行うこともある。
【１６１６】
バンク０の処理からバンク１の処理に切り替えるには、例えば、所定のサブプログラムを特定の呼び出し命令によりコールすることによって行われ、バンク１の処理からバンク０の処理に戻るには、例えば、上述した特定の呼び出し命令でコールされた所定のサブプログラムにおいて特定のリターン命令をコールすることによって行われる。
【１６１７】
なお、本実施形態では、図１１０（Ｃ）に示すように、メインＲＡＭ４２０３において、アドレス「Ｆ０００」Ｈから始まる１つの領域を作業領域（遊技用エリア）として用いたが、このような形態は例示に過ぎず、本発明がこのような実施例に限定されるものではない。例えば、「Ｆ０００」Ｈから始める領域を第１作業領域（遊技用エリア）とし、「Ｆ１００」Ｈから始める領域を第２作業領域（遊技用エリア）とするなど、作業領域を、特定の処理単位で複数に分割して用いるようにすることもできる。
【１６１８】
また、図１１０は、メモリ内の領域を模式的に示したものであり、本発明の構成が、例示したアドレスや、各領域の見た目のサイズ（容量）等に限定されるものではない。
【１６１９】
＜割込み許可レジスタ＞
ここで、図１０９に示した割込み許可レジスタ１、及び割込み許可レジスタ２について、より詳細に説明する。
【１６２０】
割込み許可レジスタ１は、その値によって、割込み要因マスクによって、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御可能なマスカブル割込みの許可／禁止が決定され、割込み許可レジスタ２は、特定の割込み要因について割込み処理を行わないように制御できないノンマスカブル割込み処理後に割込み許可レジスタ１の値を復帰させるために利用される。
【１６２１】
また、割込み許可レジスタ２に関しては、上記のような、ノンマスカブル割込み処理からの復帰以外に、領域外エリアに係る処理の呼び出し命令（以降、「領域外エリア処理呼出命令」と称する）を実行した後に、領域外エリアに係る処理から遊技用エリアに係る処理に復帰する命令（以降、「遊技用エリア処理復帰命令」とする）がされた場合に、それまで割込み許可レジスタ２に格納されていた値が、割込み許可レジスタ１にコピーされる（割込み許可レジスタ２の値を割込み許可レジスタ１に復帰させる）。
【１６２２】
また、ノンマスカブル割込みを受け付けた場合、または、領域外エリア処理呼出命令実行時には、割込み許可レジスタ１の値がクリアされ（値は「０」になる）、結果的に、その値が維持される間、マスカブル割込みが禁止される。
【１６２３】
さらに、割込み許可レジスタ２の値は、所定の命令により、フラグレジスタ（Ｆレジスタ）のパリティ／オーバーフロー・フラグに格納され、割込み許可レジスタ２の値を参照したり、一時的に退避したりすることができる。
【１６２４】
また、割込み許可命令を実行すると、割込み許可レジスタ１の値は、割込み許可を表す値「１」となり、同時に割込み許可レジスタ２の値も、割込み許可を表す値「１」となる。このように、割込み許可命令が実行されると、マスカブル割込みが許可される。また、割込み禁止命令を実行すると、割込み許可レジスタ１の値は、割込み禁止を表す値「０」となり、同時に割込み許可レジスタ２の値も、割込み禁止を表す値「０」となる。
【１６２５】
＜メインＲＡＭの遊技用エリアと領域外エリアに関するクリア処理＞
次に、図１１１、図１１２を参照して、メインＲＡＭ４２０３のクリア処理の概要につ

いて説明する。当該クリア処理におけるメインＲＡＭ４２０３のクリア範囲は、起動状態に応じて判定され、その起動状態は、電源投入時の設定キー４１７４ａ、及びＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作等に基づいて決定される。この処理は、後述する起動状態チェック処理（図１１８）において詳細に説明する。

【１６２６】

起動時におけるメインＲＡＭ４２０３のクリア範囲は、図１１１（Ａ）に示す起動状態に応じて判定される。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示すように、メインＲＡＭ４２０３に異常があるか否か（図１１１（Ａ）の「メインＲＡＭ異常」の欄）、パチンコ遊技機の電源投入時の操作（図１１１（Ａ）の「電源投入時の操作」の欄）、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否か（図１１１（Ａ）の「設定変更中電断復帰」の欄）に基づいた複数のパターンにより決定される。メインＲＡＭ４２０３に異常があるか否かについては、メインＲＡＭ４２０３の指定領域について、電源投入前と電源投入後でＣＲＣを算出し、算出されたＣＲＣ値の照合を行い、両者の値が異なる場合に、メインＲＡＭ４２０３に異常があるものと判断する。

【１６２７】

図１１１（Ａ）の第１のパターン（ＮＯ．１）は、メインＲＡＭ４２０３に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ａ」であり、設定変更中の電断復帰でない（Ｘ印で示されている）パターンである。ここで、パチンコ遊技機の電源投入時の操作は、「Ａ」～「Ｄ」で表され、これらは、図１１１（Ｂ）に示す、パチンコ遊技機の電源投入時の操作のパターン「Ａ」～「Ｄ」に対応する。

【１６２８】

図１１１（Ｂ）のパターン「Ａ」は、電源が投入されていない状態で、設定キー４１７４ａをオン操作せず（すなわち、オフ状態のまま）、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６のオン操作せずに（すなわち、オフ状態のまま）、電源スイッチ４０９５のオン操作を行う操作である。この操作は、通常の営業開始時の状態でもあり、また、電圧降下等のトラブルや、瞬断などによって再立ち上げがされるような状況でも考えられる。

【１６２９】

パターン「Ｂ」は、電源が投入されていない状態で、設定キー４１７４ａをオン操作し（例えば、設定キー差込口４１７４に差し込み、所定方向に回す）、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６のオン操作せずに（オフのままとして）、電源スイッチ４０９５のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、設定確認処理を行うために行われる操作である。

【１６３０】

パターン「Ｃ」は、電源が投入されていない状態で、設定キー４１７４ａをオン操作せず、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６のオン操作をして、電源スイッチ４０９５のオン操作を行う操作である。この操作は、通常、メインＲＡＭ４２０３のクリアを行うために行われる操作である。

【１６３１】

パターン「Ｄ」は、電源が投入されていない状態で、設定キー４１７４ａをオン操作し、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６のオン操作、及び電源スイッチ４０９５のオン操作の両方を行う操作である。この操作は、通常、設定変更を行うために行われる操作である。

【１６３２】

上記のように、電源投入時の操作は、パターン「Ａ」～「Ｄ」のいずれか１つであり、図１１１（Ａ）の第１のパターンの場合は、パターン「Ａ」の欄に「○」が配置されてパターン「Ａ」の操作が行われていることが表されており、その他のパターン「Ｂ」～「Ｄ」はＸ印となっている。

【１６３３】

図１１１（Ａ）の第１のパターンの場合、起動状態は「電断復帰」と判定され、クリア範囲は電断復帰時ＲＡＭクリア範囲となる。このクリア範囲については、図１１２を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に

応じた処理を行う。
【１６３４】
図１１１（Ａ）の第２のパターン（ＮＯ．２）は、メインＲＡＭ４２０３に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ｂ」であり、設定変更中の電断復帰でない（Ｘ印で示されている）パターンである。
【１６３５】
図１１１（Ａ）の第２のパターンの場合、起動状態は「設定確認」と判定され、クリア範囲は電断復帰時ＲＡＭクリア範囲となる。このクリア範囲については、図１１２を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が電断復帰時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定確認の処理を行う。
【１６３６】
図１１１（Ａ）の第３のパターン（ＮＯ．３）は、メインＲＡＭ４２０３に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ｃ」であり、設定変更中の電断復帰でない（Ｘ印で示されている）パターンである。
【１６３７】
図１１１（Ａ）の第３のパターンの場合、起動状態は「ＲＡＭクリア」と判定され、クリア範囲は設定変更時ＲＡＭクリア範囲となる。このクリア範囲については、図１１２を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、電断復帰に応じた処理を行う。
【１６３８】
図１１１（Ａ）の第４のパターン（ＮＯ．４）は、メインＲＡＭ４２０３に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ｄ」であり、設定変更中の電断復帰でない（Ｘ印で示されている）パターンである。
【１６３９】
図１１１（Ａ）の第４のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時ＲＡＭクリア範囲となる。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。
【１６４０】
図１１１（Ａ）の第５のパターン（ＮＯ．５）は、メインＲＡＭ４２０３に異常がなく、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ａ」～「Ｄ」のどれでもよい「ＡＮＹ」であり、設定変更中の電断復帰がある（○印で示されている）パターンである。
【１６４１】
図１１１（Ａ）の第５のパターンの場合、起動状態は「設定変更」と判定され、クリア範囲は設定変更時ＲＡＭクリア範囲となる。このように、設定変更中の電断復帰である場合は、メインＲＡＭ４２０３に異常がない限り、パチンコ遊技機の電源投入時の操作がどのようなものであっても、クリア範囲に設定変更時ＲＡＭクリア範囲が設定されることになる。このパターンでは、電断前の設定キー４１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作を表す状態情報がセットされ、電源投入後に、電断前の設定キー４１７４ａ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作が再現される。
【１６４２】
このクリア範囲については、図１１２を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が設定変更時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。
【１６４３】
図１１１（Ａ）の第６のパターン（ＮＯ．６）は、メインＲＡＭ４２０３に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ｄ」である場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良い

ことを表す「ＡＮＹ」で示されている。
【１６４４】
図１１１（Ａ）の第６のパターンの場合、起動状態は「ＲＡＭ異常１」と判定され、クリア範囲は異常時ＲＡＭクリア範囲となる。このクリア範囲については、図１１２を参照して後で説明する。本願では、このようにクリア範囲が異常時ＲＡＭクリア範囲に設定された後、メインＣＰＵ４２０１は、当該クリア範囲をクリアし、その後、設定変更の処理を行う。
【１６４５】
図１１１（Ａ）の第７のパターン（ＮＯ．７）は、メインＲＡＭ４２０３に異常があり、パチンコ遊技機の電源投入時の操作が「Ｄ」以外のいずれかである場合のクリア範囲を示している。また、このパターンでは、第６のパターンと同様に、設定変更中の電断復帰であるか否かについては、どちらでも良いことを表す「ＡＮＹ」で示されている。
【１６４６】
図１１１（Ａ）の第７のパターンの場合、起動状態は「ＲＡＭ異常２」と判定され、クリア範囲としては、異常時ＲＡＭクリア範囲が設定されるが、最終的には、遊技復帰不可能エラー処理が行われ、遊技停止となる。
【１６４７】
なお、図１１１（Ａ）に示す起動状態は、パチンコ遊技機の電源が投入されたときのステータスを識別することを目的としており、この起動状態に応じてメインＲＡＭ４２０３のクリア範囲が判定される。ここで、電断復帰時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が電断復帰である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」）であり、設定変更時に設定されるクリア範囲とは、起動状態が設定変更である場合に設定されるクリア範囲（すなわち、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」）である。
【１６４８】
なお、パチンコ遊技機の電源が投入されたときに、メインＣＰＵ６１０１が、電断復帰の処理を行うことになったとしても、クリア範囲として「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定されるとは限らない。例えば、図１１１（Ａ）の第１のパターンでは、クリア範囲として「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定され、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理を行うが、第３のパターンでは、クリア範囲として「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」が設定されるが、そのクリア範囲がクリアされた後、電断復帰の処理が行われる。
【１６４９】
また、「異常時ＲＡＭクリア範囲」、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」はそれぞれ、後述の図１１２に示すようなクリア範囲とすることができるが、これらのクリア範囲の少なくとも２つを、同じクリア範囲とするように設計することも可能である。
【１６５０】
次に、図１１２を参照して、それぞれのクリア範囲の概要について説明する。
【１６５１】
図１１２（Ａ）には、異常時ＲＡＭクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての異常時ＲＡＭクリア範囲は、先頭のアドレス（「Ｆ０００」Ｈ）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。メインＲＡＭが異常であると判定されているので、作業領域はすべてクリアする。また、スタックエリアは、アドレス「Ｆ２００」Ｈからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「Ｆ１ＦＣ」Ｈまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。
【１６５２】
メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアについての異常時ＲＡＭクリア範囲は、先頭のア

ドレス（「Ｆ２１０」Ｈ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。すなわち、作業領域（領域外エリア）のすべてがクリアされる。なお、この例では、上述のように、１６バイトの未使用領域を設けているため、領域外エリアの先頭アドレスは、遊技用エリアの最終アドレスに１６バイトを加算した「Ｆ２１０」Ｈとなる（図１１２（Ｂ）、図１１２（Ｃ）の領域外エリアについても同様）。また、このような、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア範囲については、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての異常時ＲＡＭクリア範囲の先頭のアドレス（「Ｆ０００」Ｈ）の下位１バイト（すなわち、「００」Ｈ）に基づいて判断している。

【１６５３】

図１１２（Ｂ）には、設定変更時ＲＡＭクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての設定変更時ＲＡＭクリア範囲は、アドレス（「Ｆ００３」Ｈ）からスタックエリア（遊技用エリア）の途中までである。設定変更時と判定されているので、作業領域は、先頭アドレス（「Ｆ０００」Ｈ）から３バイト分確保されている設定変更に係る設定値をクリアしないようにしている。また、スタックエリアは、アドレス「Ｆ２００」Ｈからアドレス値の小さい方向に順に用いられるため、ここでは、使用中のスタックエリアを保護するために、アドレス「Ｆ１ＦＣ」Ｈまでをクリアし、スタックエリアのすべてをクリアしないようにしている。スタックエリアには、例えば、呼び出されたプログラムの戻り番地を記憶している領域があり、この部分をクリア対象にしないことで、当該戻り番地を保護している。

【１６５４】

メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアについての設定変更時ＲＡＭクリア範囲は、アドレス（「Ｆ２３２」Ｈ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア範囲については、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての設定登録時ＲＡＭクリア範囲の先頭のアドレス（「Ｆ００３」Ｈ）の下位１バイト（すなわち、「０３」Ｈ）に基づいて判断している。

【１６５５】

図１１２（Ｃ）には、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲の例が示されている。本実施形態では、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、アドレス（「Ｆ０７Ｂ」Ｈ）から９バイト分をクリアする。電断復帰時と判定されているので、作業領域の大部分、及びスタックエリアの全部は、電断前の遊技状態等を保持するために、クリアされずに残される。クリアされる部分は、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータである。なお、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲に関しては、スタックエリアはクリア対象でないため、上述した、異常時ＲＡＭクリア範囲や、設定変更ＲＡＭクリア範囲のように、意識的にスタックエリアの一部を残しておいて、プログラムの戻り番地を確保しようとする処理を行わないように制御することが可能である。

【１６５６】

メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアについての電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、アドレス（「Ｆ２３２」Ｈ）からスタックエリア（領域外エリア）の前までである。作業領域（領域外エリア）では、性能表示等に関するデータがクリアされずに残される。このような、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア範囲については、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアについての設定登録時ＲＡＭクリア範囲の先頭のアドレス（「Ｆ０７Ｂ」Ｈ）の下位１バイト（すなわち、「７Ｂ」Ｈ）に基づいて判断している。

【１６５７】

以上のように、それぞれのクリア範囲を決定する場合、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアについては、対応する遊技用エリアのクリア範囲のうち、先頭アドレスの下位１バイトに基づいて決定しており、新たに、各条件を参照してどのクリア範囲か判断する処理を省略している。また、遊技用エリアのクリア範囲の先頭アドレスの下位１バイトが、各クリア範囲で異なるように意図的に設定されているため、当該下位１バイトによって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア範囲を決定することができる。

【１６５８】
上記のように、本願では、遊技用の領域（遊技用エリア）のクリア範囲に応じて、遊技用以外の領域（領域外エリア）のクリア範囲を設定することができ、この場合、遊技用の領域のクリア範囲は、遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位１バイトである。
【１６５９】
なお、図１１２で用いたアドレス値は例示のためのものであり、メインＲＡＭ４２０３における各エリアの配置やサイズ、各クリア範囲を様々に設定することができる。
【１６６０】
図１１２に示すような、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理は、遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ値の照合結果に基づいて、パチンコ遊技機の起動時に同期して（概ね同タイミングで）行われる。すなわち、（後で詳細に説明するが）図１１９に示す指定範囲クリア処理において図１２０の領域外指定領域クリア処理が呼び出され、そこで、領域外エリアのクリア処理が行われ、その後すぐに、指定範囲クリア処理に戻り、遊技用エリアのクリア処理が行われる。
【１６６１】
＜電断検知に係る外部割込み処理＞
次に、本実施形態における、電断を検知した際の外部マスカブル割込み処理の概要について、図１１３を参照して説明する。
【１６６２】
メインＣＰＵ４２０１は、第４のパチンコ遊技機のパラレル入力ポートを経由して、外部端子（ＸＩＮＴ端子）からの割込み要求信号を受信すると、この外部端子に対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図１３１の外部マスカブル割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも１ビットの「０」が配置される。
【１６６３】
また、本実施形態では、パチンコ遊技機のタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタＰＴＣ２）からタイマ割込みの信号を受信すると、このタイマカウンタに対応付けられた設定領域のエントリアドレスを開始アドレスとするプログラムを開始する。このプログラムは、後述する図１３２のシステムタイマ割込み処理である。また、この設定領域には、割込み処理の優先順位を示すデータが含まれる。例えば、設定領域の上位ビット側にエントリアドレスが記憶され、下位ビット側に優先順位を示すデータが記憶され、エントリアドレスと優先順位を示すデータとの間には、少なくとも１ビットの「０」が配置される。
【１６６４】
このように、外部端子（ＸＩＮＴ端子）からの外部割込みや、タイマカウンタからのタイマ割込みといった割込み要因ごとに、上述した設定領域が設けられ、その対応する設定領域に記憶されたデータによって、割込みに応じて実行される処理プログラムのエントリアドレス、及び割込みの優先順位が規定される。
【１６６５】
上述した外部マスカブル割込み処理が開始されると、メインＣＰＵ４２０１は、入力ポートの所定のアドレスをチェックして、電断信号を受信したか否かを判定する。この処理は、割込み要因が電断であるか否かを判定する処理であり、電断信号を受信した場合、図１１３（Ａ）に示すような割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し、所定の割込み要因をマスクする。
【１６６６】
ここで、割込みマスクレジスタには、図１１３（Ａ）に示す割込み要因マスクにより、電源投入後の初期設定において、例えば、タイマカウンタを割込みの要因とする割込み（

タイマカウンタ割込み）と、電断を割込みの要因とする割込み（電断割込み）とを受け付けるように、対応するビット（例えば、ビット０～７において、ビット位置２とビット位置３）に「０」がセットされている。そして、上記の外部マスカブル割込み処理では、電断が生じた時点で、割込みマスクレジスタに対し、ビット位置２とビット位置３に、それぞれ「１」をセットする。

【１６６７】

このように、割込みマスクレジスタのビット位置２と、ビット位置３に、それぞれ「１」をセットすると、これ以降、メインＣＰＵ４２０１は、タイマカウンタ割込みと電断割込みを受け付けないように制御される（すなわち、図１３１の外部マスカブル割込み処理と、図１３２のシステムタイマ割込み処理が新たに開始されないように制御される）。

【１６６８】

次に、外部マスカブル割込み処理では、ＸＩＮＴ検知フラグをセットし、電断が発生しているというステータスをセットする。その後、後述する主制御メイン処理で呼び出される電断判定処理（図１１５のステップＳ４０１５、図１２４）において、このＸＩＮＴ検知フラグの内容を参照して、電断が発生しているか否かを判定し、電断が発生していれば、電断設定処理を実行する。

【１６６９】

図１１３（Ｂ）には、主制御回路４２００がプログラムを実行するのに必要な情報を格納するプログラム管理エリアに記憶される割込み初期設定データが示されている。このデータには、割込み優先順の設定値が記憶されている。

【１６７０】

図１１３（Ｃ）には、設定値が「０１」の場合の、割込要因ごとの優先順位が示されている。図１１３（Ｂ）に示したように、割込み優先順位の設定値がビット「０１」である場合、タイマカウンタ割込（タイマカウンタＰＴＣ２の割込み）のほうが、電断割込（ＸＩＮＴ端子からの信号による割込み）より割込の優先順位が高くなるように設定される。なお、この優先順位は、設定値を変えれば、それに応じて変更されるようになっている。また、本実施形態では、この優先順位の設定内容をプログラムで規定する必要はない。

【１６７１】

また、図１１３（Ａ）の割込みマスクレジスタは、各ビットがそれぞれ割込み要因に対応付けられるが、ここでは、ビット位置０からビット位置５に向かって、図１１３（Ｃ）に示す割込み要因が、優先順の高い順に対応付けられている。すなわち、割込みマスクレジスタのビット位置０には、タイマカウンタＰＴＣ０の割込みが対応付けられ、ビット位置１には、タイマカウンタＰＴＣ１の割込みが対応付けられ、ビット位置２には、タイマカウンタＰＴＣ２の割込みが対応付けられ、ビット位置３には、外部端子（ＸＩＮＴ端子）からの外部割込みが対応付けられ、ビット位置４には、非同期シリアル送受信０による割込みが対応付けられ、ビット位置５には、非同期シリアル送受信１による割込みが対応付けられる。なお、ビット位置７とビット位置６は未使用である。

【１６７２】

上記のように、本実施形態では、タイマカウンタ割込みと電断割込みの発生を前提としているが、上記のように、少なくとも、複数のタイマカウンタによる割込み、複数の非同期シリアル送受信による割込み、及びＸＩＮＴ端子から入力する外部からの割込みに関する要因に対応することができる。

【１６７３】

このような、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。

【１６７４】

また、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することが

でき、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【１６７５】

このように、割込みマスクレジスタに「１」をセットするビット位置によって、割込み要因ごとに発生の検知を行うか否かを調整することができるため、例えば、電断の検知により外部マスカブル割込み処理が実行された後に、特定の割込み要因に係る割込み処理については、その処理を許容するように制御することも可能である。

【１６７６】

［主制御メイン処理］

次に、図１１４～図１１６を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図１１４～図１１６は、主制御メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【１６７７】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、バンク０の処理を開始し、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ４００１）。ステップＳ４００１において、メインＣＰＵ４２０１が、電断信号ビットが「０」であると判定した場合（ステップＳ４００１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、電断を検知中であるとして、ステップＳ４００１の判定処理を繰り返す。

【１６７８】

ステップＳ４００１において、メインＣＰＵ４２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合（ステップＳ４００１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、電断検知中でないとして、ステップＳ４００２に進む。

【１６７９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４００２において、遊技用エリアに係る（バンク０の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタＳＰに、図１１０（Ｃ）に示したスタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、バンク０でスタックが用いられる場合は、スタックポインタＳＰから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

【１６８０】

次に、ステップＳ４００３において、内蔵レジスタの初期設定を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、Ｑレジスタに、バンク０において利用されるメインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされる。

【１６８１】

その後、ステップＳ４００４において、（例えば、Ｅレジスタに）起動時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報と、設定キー差込口４１７４に差し込まれる設定キー４１７４ａの状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

【１６８２】

次いで、メインＣＰＵ４２０１は、ウェイト処理を行う（ステップＳ４００５）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、副制御回路６３００側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ４２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタＰＴＣ２のタイマカウントの更新を行うように制御し、ＰＴＣ２のタイムアウトが発生したか否かを、ＰＴＣ２タイムアウトフラグレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか

否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。
【１６８３】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、ＲＡＭアクセス設定を行う（ステップＳ４００６）。この処理で、メインＣＰＵ４２０１は、メインＲＡＭ４２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。
【１６８４】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う（ステップＳ４００７）。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク１に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインＣＰＵ４２０１はそこで、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ検査を行い、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク０に係る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１６８５】
なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。
【１６８６】
次に、ステップＳ４００８において、メインＣＰＵ４２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、ＣＲＣチェック結果と電源投入時の所定キーの操作等に基づいて、メインＲＡＭ４２０３のクリア範囲を決定する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１６８７】
次に、ステップＳ４００９において、メインＣＰＵ４２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア、及び領域外エリアについて、指定範囲のクリアを行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１６８８】
次に、ステップＳ４０１０において、メインＣＰＵ４２０１は、（例えば、ＨＬレジスタに）メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このＨＬレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。
【１６８９】
次いで、ステップＳ４０１１において、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０１０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータをセットする。また、この処理では、開始時点で割込み禁止の設定がされ、終了時点で、当該処理の開始時点における割込み禁止／許可状態が復元される。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１６９０】
次いで、ステップＳ４０１２において、メインＣＰＵ４２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、設定キー４１７４ａが設定キー差込口４１７４に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行うように制御する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１６９１】
次に、ステップＳ４０１３において、メインＣＰＵ４２０１は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」であるか否かを判定し、「オン」でなければ、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時の初期設定処理を行い、「オ

ン」であれば、ＲＡＭクリア（バックアップクリア）が指定されたと判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時の初期設定処理を行う。

【１６９２】

次に、ステップＳ４０１４において、メインＣＰＵ４２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「０」にセットされる。

【１６９３】

この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【１６９４】

次に、ステップＳ４０１５において、メインＣＰＵ４２０１は、電断判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合は、電断設定処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【１６９５】

次に、ステップＳ４０１６において、メインＣＰＵ４２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【１６９６】

この後、ステップＳ４０１７において、メインＣＰＵ４２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク１に係る処理（領域外エリアの処理）となる。メインＣＰＵ４２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ４２０３作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【１６９７】

次に、ステップＳ４０１８において、メインＣＰＵ４２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。またここで、上述したように、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。

【１６９８】

次に、ステップＳ４０１９において、メインＣＰＵ４２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ４２０１は、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、システムタイマ割込み処理毎に１加算され（図１３３のステップＳ４４０２参照）、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ４０１９の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ４０１９の判定は「ＮＯ」となる。

【１６９９】

ステップＳ４０１９において、メインＣＰＵ４２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ４０１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、処理をステップＳ４０１４の処理に戻し、ステップＳ４０１４以降の処理を行う。

【１７００】

一方、ステップＳ４０１９において、メインＣＰＵ４２０１が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップＳ４０１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０２０において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から１減算する処理を３回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウ

ンタの値がリセットされる（「０」になる）。
【１７０１】
上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ４０１４～ステップＳ４０１８の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。
【１７０２】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップＳ４０２１）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１７０３】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、特別図柄制御処理を行う（ステップＳ４０２２）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。なお、特別図柄制御処理については、図２６等を参照して説明した処理と同様のものである。
【１７０４】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄制御処理を行う（ステップＳ４０２３）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。なお、普通図柄制御処理については、図４３等を参照して説明した処理と同様のものである。
【１７０５】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップＳ４０２４）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、第１特別図柄表示ＬＥＤ、第２特別図柄表示ＬＥＤ、普通図柄表示ＬＥＤ、保留表示ＬＥＤ等に出力する表示データの設定処理を行う。
【１７０６】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップＳ４０２５）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップＳ４０２６において、メインＣＰＵ４２０１は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。
【１７０７】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、ポート出力処理を行う（ステップＳ４０２７）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、ＷＤＴの出力処理を行う。
【１７０８】
次いで、メインＣＰＵ４２０１は、状態監視処理を行う（ステップＳ４０２８）。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。
【１７０９】
そして、ステップＳ４０２８の処理後、メインＣＰＵ４２０１は、処理をステップＳ４０１４の処理に戻し、ステップＳ４０１４以降の処理を行う。
【１７１０】
上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップＳ４００５）の実行前に、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び、設定キー４１７４ａの状態情報の退避する（ステップＳ４００４）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口４１７４に対し設定キー４１７４ａの操作が行わ

れても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作状況、及び設定キー４１７４ａの操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【１７１１】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ４０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ４０１４～ステップＳ４０１８の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ４０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ４０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ４０１７）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路４２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路４２００の処理負荷を軽減することができる。

【１７１２】

［指定領域ＣＲＣ検査処理］

次に、図１１７を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定領域ＣＲＣ検査処理（図１１４のステップＳ４００７）について説明する。なお、図１１７は、指定領域ＣＲＣ検査処理の手順を示すフローチャートである。

【１７１３】

指定領域ＣＲＣ検査処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、ＣＲＣ算出のために、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアも参照する。

【１７１４】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４１において、領域外エリアに係る（バンク１の）スタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタＳＰに、図１１０（Ｃ）に示したスタックエリア（領域外エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、バンク１でスタックが用いられる場合は、スタックポインタＳＰから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（領域外エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用する。

【１７１５】

本実施形態では、遊技機が起動すると、最初に、図１１４ないし図１１６に示した主制御メイン処理が開始され、最初に遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理が行われる一方（ステップＳ４００２）、領域外エリアに関しても、領域外エリアに係る処理として、遊技機の起動後初めて実行された指定領域ＣＲＣ検査処理において、領域外エリアに係るスタックポインタ設定処理が行われる。このように、遊技用エリアのスタックポインタは、遊技用エリアの処理の際に行い、領域外エリアのスタックポインタは、領域外エリアの処理の際に行うように切り分けることで、コーディングのミス等を防止することができる。

【１７１６】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４２において、指定領域ＣＲＣ演算処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア）、及びスタックエリア（遊技用エリア））、及び領域外エリア（作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア））のデータについてＣＲＣ演算を行うものである。

【１７１７】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４３において、電断時の指定領域に関するＣＲＣ演算結果を取得する。この処理は、記憶されている電断時のＣＲＣ演算結果をメインＲＡＭ４２０３から読み取るものである。電断時のＣＲＣ演算結果は、電断が検知されたときに指定領域のデータについてしたＣＲＣ演算の結果であり、例えば、ＣＲＣ演算の後で、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納される。電断時にＣＲＣ演算を行う処理については、後で詳細に説明する。
【１７１８】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４４において、ステップＳ４０４２で計算したＣＲＣ演算結果と、ステップＳ４０４３で取得した（直前の）電断時のＣＲＣ演算結果とを照合し、ステップＳ４０４５において、（例えば、Ｂレジスタに）初期値として、バックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットする。
【１７１９】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４６において、ステップＳ４０４４で行ったＣＲＣ演算結果の照合結果を判定し、不一致であった場合（ステップＳ４０４６がＹＥＳ判定の場合）、バックアップ異常があったものと判断してステップＳ４０５１に進む。Ｂレジスタには、初期値のまま、フラグ「１」がセットされている。
【１７２０】
ステップＳ４０４６において、ＣＲＣ演算結果の照合結果が一致したと判定された場合（ステップＳ４０４６がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４７において、Ｂレジスタに、電断未検知を示すフラグ「２」をセットする。
【１７２１】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０４８において、電断が実施されたか否かを示す電断実施フラグを取得し、ステップＳ４０４９において、その電断実施フラグに基づいて、電断実施が行われたか否かを判定する。ここで、電断が実施されていないと判定された場合（ステップＳ４０４９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、電断未検知であると判断してステップＳ４０５１に進む。Ｂレジスタには、ステップＳ４０４７でセットされた、（電断未検知を示す）フラグ「２」がセットされている。
【１７２２】
ステップＳ４０４９において、電断実施が行われたと判定された場合（ステップＳ４０４９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、Ｂレジスタに、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。
【１７２３】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０５１において、Ｂレジスタに記憶されている照合結果（フラグ）を、「ＣＲＣ照合結果」として、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、さらに、ステップＳ４０５２において、電断実施フラグをクリアする。
【１７２４】
最後に、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。
【１７２５】
このように、指定領域ＣＲＣ検査処理において、電源投入後、最初にメインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに関する処理を行う際に、バンク１に係るスタックポインタＳＰの設定がされるため、初期化処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。
【１７２６】
［起動状態チェック処理］
次に、図１１８を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される起動状態チェック処理（図１１４のステップＳ４００８）について説明する。なお、図１１８は、起動状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。この処理では、メインＲＡＭ４２０３に異常があるか否か、電源投入時の設定キー

４１７４ａ、及びＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作、及び前回の電断時に設定変更が行われていたか否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メインＲＡＭ４２０３のクリア範囲（ＲＡＭクリア範囲）が設定される。

【１７２７】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０７１において、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納されているＣＲＣ照合結果を取得する。このＣＲＣ照合結果には、例えば、上述した指定領域ＣＲＣ検査処理において、バックアップ異常あり（フラグ「１」）、電断未検知（フラグ「２」）、異常なし（フラグ「０」）のいずれかがセットされている。

【１７２８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０７２において、ＲＡＭのクリア範囲（例えば、ＨＬレジスタ）の初期値として、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをセットする。

【１７２９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０７３において、ステップＳ４０７１で取得したＣＲＣ照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップＳ４０７３がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４０７７に進み、異常がない場合（ステップＳ４０７３がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０７４において、ＨＬレジスタに、設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをセットする。

【１７３０】

ステップＳ４０７４の後、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０７５において、前回のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報に基づき、今回の処理が、設定変更中の電断復帰であるか否かを判定する。設定変更中の電断復帰でない場合（ステップＳ４０７５がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０７７に進み、設定変更中の電断復帰である場合（ステップＳ４０７５がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４０７６において、（例えば、Ｅレジスタに）前回のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報をセットする。この処理は、今回のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報を、前回の（電断復帰前の）情報に書き換えるものであり、これにより、設定変更中の電断復帰であった場合に、今回において、その設定変更を継続させるようにしている。

【１７３１】

ステップＳ４０７６の後、または、ステップＳ４０７３のＹＥＳ判定の場合、ステップＳ４０７５のＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４０７７に進み、そこで、今回のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報から、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６がオン、かつ設定キー４１７４ａがオンであるか否かを判定し、両方がオンであれば（ステップＳ４０７７がＹＥＳ判定の場合）、処理を終了する。

【１７３２】

このように、メインＲＡＭが異常であって（ステップＳ４０７３がＹＥＳ判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」、設定キー４１７４ａが「オン」である場合、ＲＡＭのクリア範囲には異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップＳ４０７７のＹＥＳ判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図１１９、図１２０参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図１２２、図１２３参照）。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「ＲＡＭ異常１」であり、第６のパターンに対応する。

【１７３３】

また、メインＲＡＭに異常がなく（ステップＳ４０７３がＮＯ判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰ではなく（ステップＳ４０７５がＮＯ判定の場合）、さらに、電源投入時の操作において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」、設定キー４１７４ａが「オン」である場合、ＲＡＭのクリア範囲には設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス

が設定され、ステップＳ４０７７のＹＥＳ判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図１１９、図１２０参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図１２２、図１２３参照）。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「設定変更」であり、第４のパターンに対応する。

【１７３４】

さらに、メインＲＡＭに異常がなく（ステップＳ４０７３がＮＯ判定の場合）、かつ、設定変更中の電断復帰である場合（ステップＳ４０７５がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０７６において、電源投入時の操作が、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」、設定キー４１７４ａが「オン」に擬制されるので、ＲＡＭのクリア範囲には設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップＳ４０７７のＹＥＳ判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図１１９、図１２０参照）、その後、設定変更の処理が行われる（図１２２、図１２３参照）。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「設定変更」であり、第５のパターンに対応する。

【１７３５】

ステップＳ４０７７において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６と設定キー４１７４ａが両方オンでない場合（ステップＳ４０７７がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０７８に進む。

【１７３６】

次に、ステップＳ４０７８において、メインＣＰＵ４２０１は、ＣＲＣ照合結果を参照して、異常があるか否かを判定し、異常がある場合（ステップＳ４０７８がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４０７９に進み、そこで、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理ではＷＤＴのクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ６１７０に「Ｅ」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、この場合、上述したように、クリア範囲としては、異常時ＲＡＭクリア範囲が設定されるが、ここで、このクリア範囲（異常時ＲＡＭクリア範囲）をクリアするようにしてもよいし、クリアせずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【１７３７】

このように、メインＲＡＭが異常であって（ステップＳ４０７３がＹＥＳ判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６と設定キー４１７４ａが両方「オン」の状態になっていない場合、ＲＡＭのクリア範囲には異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップＳ４０７８のＹＥＳ判定を経て、上記のように遊技復帰不可能エラー処理を行う。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「ＲＡＭ異常２」であり、第７のパターンに対応する。

【１７３８】

メインＲＡＭ４２０３に異常がない場合（ステップＳ４０７８がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０８０において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態が「オン」であるか否かを判定する。

【１７３９】

ステップＳ４０８０において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態が「オン」である場合（ステップＳ４０８０がＹＥＳ判定の場合）、処理を終了する。

【１７４０】

このように、メインＲＡＭに異常がなく（ステップＳ４０７８がＮＯ判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」である場合（ステップＳ４０８０がＹＥＳ判定の場合）、ＲＡＭのクリア範囲には設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定され、ステップＳ４０８０のＹＥＳ判定を経て、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われ（図１１９、図１２０参照）、その後、電断復帰の処理が行われる。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「ＲＡＭクリア」であり、第３のパターンに対応する。

【１７４１】

なお、この場合は、ステップＳ４０７６でＲＡＭクリアスイッチ４１７６と設定キー４

１７４ａの状態情報がセットされると、ステップＳ４０７７でＹＥＳ判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。また、設定キー４１７４ａも「オン」の状態であれば、ステップＳ４０７７でＹＥＳ判定となるので、ここでは、設定キー４１７４ａは「オフ」の状態であると言える。

【１７４２】

ステップＳ４０８０において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態が「オフ」である場合（ステップＳ４０８０がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４０８１において、ＨＬレジスタに、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをセットし、処理を終了する。

【１７４３】

このように、メインＲＡＭに異常がなく（ステップＳ４０７８がＮＯ判定の場合）、かつ、電源投入時の操作において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」でない場合（ステップＳ４０８０がＮＯ判定の場合）、ＲＡＭのクリア範囲には電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定され、この処理を終了した後、当該クリア範囲に基づいてクリア処理が行われる（図１１９、図１２０参照）。この起動状態は、図１１１（Ａ）に示す「電断復帰」、または「設定確認」であり、第１のパターン、または第２のパターンに対応する。なお、ここでは、上記と同様に、ステップＳ４０７６でＲＡＭクリアスイッチ４１７６と設定キー４１７４ａの状態情報がセットされると、ステップＳ４０７７でＹＥＳ判定となるため、設定変更中の電断復帰ではないと言える。

【１７４４】

上記のように、ＲＡＭのクリア範囲に電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定される起動状態として、図１１１（Ａ）に示す第１のパターンと第２のパターンがあるが、第１のパターンでは、設定キー４１７４ａが「オフ」の状態でかつ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オフ」の状態になっており、一方、第２のパターンでは、設定キー４１７４ａが「オン」の状態でかつ、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オフ」の状態になっており、これらの相違点に基づいて、後続の処理が切り分けられる。すなわち、第１のパターンの起動状態は「電断復帰」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、電断復帰の処理が行われ、第２のパターンの起動状態は「設定確認」であり、当該クリア範囲に基づいたクリア処理の後、設定確認の処理が行われる（図１２２、図１２３参照）。

【１７４５】

［指定範囲クリア処理］

次に、図１１９を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される指定範囲クリア処理（図１１５のステップＳ４００９）について説明する。なお、図１１９は、指定範囲クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【１７４６】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１０１において、起動時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの情報は、例えば、ＥレジスタやＤレジスタのデータをスタックに退避することで実現される。

【１７４７】

次に、ステップＳ４１０２において、メインＣＰＵ４２０１は、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）がセットされているレジスタの値を、ＲＡＭクリア範囲判定データとして、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納する。本実施形態では、図１１８の起動状態チェック処理に関連して説明したように、例えば、メインＲＡＭ４２０３の異常、設定変更の有無、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作といった各条件に応じて、ＨＬレジスタに、対応するＲＡＭクリア範囲先頭アドレスがセットされており、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア処理にあたり、ＨＬレジスタに記憶されているＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位を参照することによって、再度、図１１８に示したような判定を行わなくて済むようにした。

【１７４８】

また、本実施形態では、ＨＬレジスタに記憶されているＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位のみを渡すことによって、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））と同様に、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリア（作業領域（領域外エリア））についても、それぞれ対応する条件に応じた範囲をクリアすることができるように構成されている。例えば、ある条件で、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアの領域（アドレス「Ｆ０７Ｂ」Ｈを先頭とする領域）をクリアする場合に、アドレスの下位データである「７Ｂ」Ｈを渡すことによって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアでは、その「７Ｂ」Ｈのデータに対応する領域が決定され、その決定された領域をクリアするように制御することができる。

【１７４９】

また、ここでは、ＲＡＭクリア範囲判定データを、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納しているが、これは、データをレジスタに記憶させて渡すことができないためである。領域外エリア処理呼出命令がされた場合、図１０９に示すようにバンク０からバンク１に切り替わって、それに応じてレジスタも切り替えられる。

【１７５０】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１０４において、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク１に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。領域外指定領域クリア処理は、上述した、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスがセットされているレジスタの下位アドレスに基づいて、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアの指定範囲をクリアする。なお、この処理については、後で詳細に説明する。

【１７５１】

なお、ここで呼び出される領域外指定領域クリア処理では、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行するものではないが、図１１５に示す主制御メイン処理のステップＳ４０１１で呼び出されるデータ格納処理（図１２１参照）のように、割込み禁止命令、及び割込み許可命令を実行する構成であれば、このデータ格納処理と同様に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すように構成することができる。

【１７５２】

すなわち、割込み禁止命令の前で割込み許可レジスタ２の値を退避し、割込み禁止命令の後で実行される所定処理が終了した後で、退避していた、割込み許可レジスタ２の値から、データ格納処理が呼び出された時点での割込み制御状態を判断し、割込み許可の状態であった場合は、割込み許可命令を実行し、そうでなければ、割込み禁止の状態のまま終了するように構成することができる。

【１７５３】

次に、メインＣＰＵ４２０１では、バンク０に係る処理（遊技用エリアの処理）に戻り、ステップＳ４１０５において、ＲＡＭクリア範囲のサイズ（例えば、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲のサイズ）をセットする。

【１７５４】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１０６において、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスであるか否かを判定し、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスである場合（ステップＳ４１０６がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１０９に進む。

【１７５５】

一方、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスでない場合（ステップＳ４１０６がＮＯ判定の場合）、この場合は、電断復帰時のＲＡＭクリア範囲とは異なるので、ステップＳ４１０７において、電断復帰時以外のＲＡＭクリア範囲における最終アドレスを、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとしてセットする。ここでセットされるＲＡＭクリア範囲最終アドレスは、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアの最終アドレスとなるが、スタックエ

リア（遊技用エリア）のうち、使用されているスタックをクリアしないように考慮される。例えば、スタックエリア（遊技用エリア）において、アドレス値の大きいスタックからアドレス値の小さいスタックに向けて順に使用されるが、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレスから４を減算したアドレスがＲＡＭクリア範囲最終アドレスとしてセットされ、所定バイト分（例えば、４バイト分）のスタックがクリアされることなく確保される。これによって、呼び出されたプログラムの戻り番地や退避されたデータ等が保護されることになる。

【１７５６】

その後、ステップＳ４１０８において、ステップＳ４１０２で記憶されたＲＡＭクリア範囲先頭アドレス（下位アドレス）とステップＳ４１０７でセットされたＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、電断復帰時でない場合のＲＡＭクリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップＳ４１０９に進む。

【１７５７】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１０９において、ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、ＨＬレジスタに記憶されている、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲の先頭アドレスと、ステップＳ４１０５で算出されたクリア範囲のサイズ、または、ステップＳ４１０８で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「００」Ｈにセットされる。

【１７５８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１１０において、起動時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックから復帰させる。これらの情報は、例えば、ＥレジスタやＤレジスタに格納される（ステップＳ４１０１参照）。

【１７５９】

このような、指定範囲クリア処理によって、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアにおけるクリア範囲（下位アドレス）が、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアにおけるクリア範囲の決定に効果的に利用され、処理の効率化が図られるとともに、プログラムの構成を簡潔にし、さらにプログラムのサイズを小さくすることができる。

【１７６０】

［領域外指定領域クリア処理］

次に、図１２０を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による指定範囲クリア処理で呼び出される領域外指定領域クリア処理（図１１９のステップＳ４１０４）について説明する。なお、図１２０は、領域外指定領域クリア処理の手順を示すフローチャートである。

【１７６１】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【１７６２】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１２１において、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア（作業領域（遊技用エリア））に格納されているＲＡＭクリア範囲判定データを取得する。このＲＡＭクリア範囲判定データは、図１１８のステップＳ４１０２において、メインＣＰＵ４２０１により格納されたデータである。

【１７６３】

次に、ステップＳ４１２２において、メインＣＰＵ４２０１は、取得したＲＡＭクリア範囲判定データを（例えば、Ｅレジスタに）退避する。その後、ステップＳ４１２３において、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１２１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データと比較するために、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアにおける異常時ＲＡＭクリ

ア範囲先頭アドレスを（例えば、ＨＬレジスタに）セットする。
【１７６４】
次に、ステップＳ４１２４において、メインＣＰＵ４２０１は、ＨＬレジスタにセットされた異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、ＲＡＭクリア範囲判定データを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップＳ４１２４がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１２８に進む。
【１７６５】
一方、ＲＡＭクリア範囲判定データが、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップＳ４１２４がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１２５において、ステップＳ４１２１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データと比較するために、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアにおける設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをＨＬレジスタにセットする。
【１７６６】
次に、ステップＳ４１２６において、メインＣＰＵ４２０１は、ＨＬレジスタにセットされた設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、ＲＡＭクリア範囲判定データを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが、設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップＳ４１２６がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１２８に進む。
【１７６７】
一方、ＲＡＭクリア範囲判定データが、設定変更時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップＳ４１２６がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１２７において、ステップＳ４１２１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データと比較するために、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをＨＬレジスタにセットし、ステップＳ４１２８に進む。
【１７６８】
ステップＳ４１２８では、それぞれのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出し、その後、ステップＳ４１２９において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに関し、ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、例えば、ＨＬレジスタに記憶されている、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲の先頭アドレスと、ステップＳ４１２８で算出されたＲＡＭクリア範囲のサイズを指定すると、その範囲のデータのすべてのバイトが「００」Ｈにセットされる。
【１７６９】
次に、ステップＳ４１３０において、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１２２で退避させていたＲＡＭクリア範囲判定データを、Ｅレジスタから（例えば、Ａレジスタに）復帰させる。
【１７７０】
次に、ステップＳ４１３１において、メインＣＰＵ４２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと、ＲＡＭクリア範囲判定データを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致しない場合（ステップＳ４１３１がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１３４に進む。なお、ステップＳ４１３１の判定は、実質的にステップＳ４１２４と同様の判定である。
【１７７１】
ＲＡＭクリア範囲判定データが、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスの下位アドレスと一致した場合（ステップＳ４１３１がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１３２において、（例えば、ＨＬレジスタに）メインＲＯＭ４２０２に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスをセットする。
【１７７２】
次に、ステップＳ４１３３において、メインＣＰＵ４２０１は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メインＲＯＭ４２０２に記憶されている性能表示モニタ制御

イニシャルテーブルのアドレスを表すＨＬレジスタを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値を（メインＲＡＭ４２０３の）作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。

【１７７３】

ステップＳ４１３４において、メインＣＰＵ４２０１は、（例えば、ＨＬレジスタに）メインＲＯＭ４２０２に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットする。

【１７７４】

次に、ステップＳ４１３５において、メインＣＰＵ４２０１は、テーブルデータ設定処理を実行する。この処理は、メインＲＯＭ４２０２に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを表すＨＬレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを（メインＲＡＭ４２０３の）作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。

【１７７５】

最後に、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【１７７６】

このように、領域外指定領域クリア処理では、図１１８に示した起動状態チェック処理で決定された、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインＲＡＭ４２０３のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【１７７７】

［データ格納処理］

次に、図１２１を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出されるデータ格納処理（図１１５のステップＳ４０１１）について説明する。なお、図１２１は、データ格納処理の手順を示すフローチャートである。また、メイン処理から呼び出される場合、例えば、ＨＬレジスタには、電源投入時初期化用データテーブルのアドレスがセットされている。なお、本実施形態では、このデータ格納処理が、図１１５のステップＳ４０１１等を含む数カ所でコールされ、それぞれ、バンク０に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行されるように構成されているが、上述した特定の呼出命令でコールすることによって、バンク１に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行されるように構成することができる。また、ここで、データ格納処理がバンク０に係る処理（領域内エリアに係る処理）として実行される場合に、例えば、ＱレジスタにメインＲＡＭ４２０３の領域内アドレスの先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈをセットしておくことで、データ格納処理では、メインＲＡＭ４２０３の領域内エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができ、当該処理対象エリアに係る命令の長さを（アドレスを４バイト（上位側＋下位側）で指定するより）短くすることができる。同様に、データ格納処理がバンク１に係る処理（領域外エリアに係る処理）として実行される場合は、例えば、ＱレジスタにメインＲＡＭ４２０３の領域外アドレスの先頭アドレス（上位側）「Ｆ２」Ｈをセットしておくことで、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアにある処理対象エリアを、当該処理対象エリアの先頭アドレス（下位側）だけで特定することができる。

【１７７８】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５１において、割込み許可レジスタ２の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタＦのパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ２の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「０」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【１７７９】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５２において、割込み禁止命令を行う。これによって、データ格納処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップＳ４１６２で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５３において、割込み許可レジスタ２の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタＦ）のデータを、スタックに保存する。
【１７８０】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５４において、ＨＬレジスタを参照して、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスのデータを取得する。上記のように、当該処理がメイン処理から呼び出された場合、電源投入時初期化用データテーブルが取得される。
【１７８１】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５５において、ステップＳ４１５４で取得したデータから、クリア処理に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが０で、クリア処理がないと判定した場合（ステップＳ４１５５がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１５８に進む。
【１７８２】
一方、クリア処理に係るデータのサイズが０ではなく、クリア処理があると判定した場合（ステップＳ４１５５がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１５６において、ステップＳ４１５４で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得し、ステップＳ４１５７でその格納対象領域をクリアする。なお、格納対象領域の開始アドレスは、予め設定されているアドレスの上位（例えば、「Ｆ０」Ｈ）と、ステップＳ４１５６で取得した格納対象領域アドレスの下位を組み合わせることで特定され、この格納対象領域の開始アドレスと、電源投入時初期化用データテーブルから取得したクリア処理に係るデータのサイズとを用いて格納対象領域のクリアが行われる。ここでは、例えば、１バイト単位といった所定の単位でクリア処理が繰り返され、そのクリア処理の度に、クリア対象となる格納対象領域アドレスがシフトされ、クリア処理に係るデータのサイズが１バイトずつ減算される。
【１７８３】
メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１５８において、ステップＳ４１５４から取得したデータから、セット処理（格納処理）に係るデータのサイズを判定し、そのサイズが０で、セット処理がないと判定した場合（ステップＳ４１５８がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１６０に進む。
【１７８４】
一方、セット処理に係るデータのサイズが０ではなく、セット処理があると判定した場合（ステップＳ４１５８がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１５９において、格納対象データに格納データをストアする。この処理は、ステップＳ４１５４で取得したデータから格納対象領域アドレスの下位を取得することで、予め設定されているアドレスの上位と組み合わせて格納対象領域の開始アドレスを特定し、さらに、ステップＳ４１５４で取得したデータから格納するデータを取得することで実行される。
【１７８５】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１６０において、ステップＳ４１５３でスタックに保存した、割込み許可レジスタ２の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタＦ）のデータを復帰させる。
【１７８６】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１６１において、ステップＳ４１６０にで復帰させたデータであるフラグレジスタに記憶されている割込み許可レジスタ２の値が「０」か否かを判定し、「０」であると判定された場合（ステップＳ４１６１がＹＥＳ判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判

定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。
【１７８７】
一方、割込み許可レジスタ２の値が「１」であると判定された場合（ステップＳ４１６１がＮＯ判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップＳ４１６２において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。
【１７８８】
データ格納処理のこうした処理により、ステップＳ４１５２の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ１、割込み許可レジスタ２は共に「０」となり、ステップＳ４１６２の割込み許可命令で割込み許可レジスタ１、割込み許可レジスタ２は共に「１」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ２が「０」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップＳ４１６２は実行されず、割込み許可レジスタ２が「０」の状態が維持されることになる。
【１７８９】
また、本実施形態では、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が同じであることが前提となるが、ノンマスカブル割込みが発生したり、バンク１に係る処理においてデータ格納処理が呼び出されたりする場合、データ格納処理を呼び出す時点で、割込み許可レジスタ１の値が「０」、割込み許可レジスタ２の値が「１」となる可能性も考えられる。しかしながら、そのような場合であっても、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値をそれぞれ退避し、領域のクリア処理とデータのセットを行った後で、これらのレジスタ値を復帰させることによって、データ格納処理が終了したときに、元の割込み許可、または割込み禁止の状態に戻すことができる。
【１７９０】
なお、本実施形態では、図１２１に示したデータ格納処理のプログラムは、様々な箇所で領域のクリア処理、及びデータのセットを行うために呼び出される共通モジュール（汎用モジュール）としての性格を有する。
【１７９１】
このようなデータ格納処理の構成により、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。より具体的には、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。
【１７９２】
また、このようなデータ格納処理のプログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータのセット処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。
【１７９３】
［設定変更確認処理］
次に、図１２２、及び図１２３を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される設定変更確認処理（図１１５のステップＳ４０１２）について説明する。なお、図１２２、図１２３は、設定変更確認処理の手順を示すフローチャートである。
【１７９４】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１８１において、（例えば、Ｅレジスタに記憶されている）起動時の設定キー４１７４ａの状態情報を取得し、その設定キー４１７４ａの操作が「オン」であるか否かを判定する。設定キー４１７４ａの操作が「オフ」である場合（ステップＳ４１８１がＮＯ判定の場合）、処理を終了する。

【１７９５】
ステップＳ４１８１において、メインＣＰＵ４２０１は、設定キー４１７４ａの操作が「オン」である場合（ステップＳ４１８１がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１８２で、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）の設定変更ステータス領域に、起動時の設定キー４１７４ａの状態情報、及び起動時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報を格納する。なお、ここで保存された状態情報が、図１１８に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したか否かを判定するのに用いられる。
【１７９６】
次に、ステップＳ４１８３において、メインＣＰＵ４２０１は、設定操作コマンドをセットして、演出制御コマンド送信処理を実行する。この処理により、設定操作コマンドは、副制御回路６３００に向けて送信される。
【１７９７】
次に、ステップＳ４１８４において、メインＣＰＵ４２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）が発生したか否かを判定し、発生していると判定した場合（ステップＳ４１８４でＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４１９４において電断設定処理を実行する。一方、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）が発生していないと判定した場合（ステップＳ４１８４でＮＯ判定の場合）、ＰＴＣ２タイムアウトが発生したか否かを判定し、発生していないと判定した場合（ステップＳ４１８５でＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１８４に進み、再度、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）が発生したか否かを判定する。
【１７９８】
ステップＳ４１８５において、ＰＴＣ２タイムアウトが発生していると判定した場合（ステップＳ４１８５でＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４１８６において、入力ポート読込処理を行う。
【１７９９】
次に、ステップＳ４１８８において、メインＣＰＵ４２０１は、出力ポートにセキュリティ信号出力を行い、ステップＳ４１８９において、（例えば、Ａレジスタに）設定値をセットする。
【１８００】
次に、ステップＳ４１９０において、メインＣＰＵ４２０１は、設定表示データテーブルとステップＳ４１８９でセットされた設定値に基づいて、Ａレジスタに設定表示データをセットし、その後、ステップＳ４１９１において、Ａレジスタの設定表示データに基づいて、表示ＬＥＤデータセットを行い、さらに、ステップＳ４１９２において、性能ＬＥＤコモンセットを行う。
【１８０１】
次に、ステップＳ４１９３において、メインＣＰＵ４２０１は、ＷＤＴのクリア処理、及びＷＤＴのリスタート処理を行う。
【１８０２】
次に、ステップＳ４１９４において、メインＣＰＵ４２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オフ」か否かを判定し、「オフ」であると判定した場合（ステップＳ４１９４でＹＥＳ判定の場合）、すなわち、起動時に、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が操作されず、オフの状態となっている場合に、この操作は、設定確認の操作であると判定し、ステップＳ４１９７に進む。
【１８０３】
一方、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が「オン」であると判定した場合（ステップＳ４１９４でＮＯ判定の場合）、すなわち、起動時に、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が操作され、オンの状態となっている場合に、この操作は、設定更新の操作であると仮定し、ステップＳ４１９５において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が操作されているか否かを判定する。ステップＳ４１９５において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が操作されていない場合（ステップＳ４１９５でＮＯ判定の場合）、ステップＳ４１９７に進む。
【１８０４】

一方、ステップＳ４１９５において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６が操作されている場合（ステップＳ４１９５でＹＥＳ判定の場合、例えば、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６をカチカチと押す操作をした場合）、ステップＳ４１９６において、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６の操作に応じて設定値を変動させ、設定値を更新する。

【１８０５】

その後、ステップＳ４１９７において、メインＣＰＵ４２０１は、設定キー４１７４ａが「オフ」に操作されたか否かを判定し、「オン」である場合（ステップＳ４１９７でＮＯ判定の場合）、すなわち、設定キー４１７４ａが「オン」のままである場合、ステップＳ４１８４に戻り、そこで再度、割込み要求信号の発生を判定する。

【１８０６】

一方、設定キー４１７４ａが「オフ」に操作された場合（ステップＳ４１９７でＹＥＳ判定の場合）、設定変更の処理が終了したと判定して、ステップＳ４１９８において、設定変更ステータス領域（今回の設定変更に係る作業領域）をクリアし、処理を終了する。なお、ステップＳ４１９８において、設定変更ステータス領域がクリアされることによって、ここで保存された状態情報が、図１１８に示す起動状態チェック処理において参照された場合に、前回、設定変更中に電断が発生していないと判定され、電断等で、ステップＳ４１９８の処理が行われないと、図１１８に示す起動状態チェック処理において、前回、設定変更中に電断が発生したと判定される。また、ここで、設定変更ステータス情報を、レジスタ（例えば、Ａレジスタ）にロードし、次の遊技復帰処理に備えている。

【１８０７】

［電断判定処理］

次に、図１２４を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される電断判定処理（図１１５のステップＳ４０１５）について説明する。なお、図１２４は、電断判定処理の手順を示すフローチャートである。

【１８０８】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２１１において、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定し、検知していないと判定した場合（ステップＳ４２１１でＮＯ判定の場合）、すなわち、電断を検知していない場合、処理を終了する。一方、ＸＩＮＴを検知したと判定した場合（ステップＳ４２１１でＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４２１２で電断設定処理を実行する。なお、電断判定処理については、後で詳細に説明する。

【１８０９】

また、この処理では、ＸＩＮＴの検知は、ＸＩＮＴ検知フラグを参照することによって行われ、このＸＩＮＴ検知フラグは、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットする。

【１８１０】

［電断設定処理］

次に、図１２５を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による設定変更確認処理や電断判定処理で呼び出される電断設定処理（図１２２のステップＳ４１９４、図１２４のステップＳ４２１２）について説明する。なお、図１２５は、電断設定処理の手順を示すフローチャートである。

【１８１１】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２３１において、ＸＩＮＴ検知フラグをクリアする。ここで、ＸＩＮＴ検知フラグは、上述のように、後述する外部マスカブル割込み処理が電断を検知した場合にセットするフラグである。

【１８１２】

次に、ステップＳ４２３２において、指定領域ＣＲＣ生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、バンク１に係る処理（領域外エリアの処理）を行う。メインＣＰＵ４２０１はそこで、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに関するＣＲＣを生成し、その処理が終了すると、遊技用エリア処理復帰命令でリターンすることにより、以降の処理が、バンク０に係

る処理（遊技用エリアの処理）を行うことになる。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１８１３】
その後、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２３３において、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ４２０３へのアクセスを禁止する、ＲＡＭアクセス禁止処理を行う。
【１８１４】
［指定領域ＣＲＣ生成処理］
次に、図１２６を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による電断設定処理で呼び出される指定領域ＣＲＣ生成処理（図１２５のステップＳ４２３２）について説明する。なお、図１２６は、指定領域ＣＲＣ生成処理の手順を示すフローチャートである。
【１８１５】
また、指定領域ＣＲＣ生成処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。ただし、この処理では、後述のように、ＣＲＣ算出のために、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアも参照する。
【１８１６】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２５１において、電断検知フラグをメインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する。
【１８１７】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２５２において、指定領域ＣＲＣ算出処理を行う。この処理は、例えば、ＣＲＣ１６演算レジスタを用いて、当該ＣＲＣ１６演算レジスタに、算出対象となるデータをライトすることで実行される。また、算出対象としては、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアと領域外エリアの大部分が含まれる。なお、本実施形態では、この指定領域ＣＲＣ生成処理は、基本的にバンク１に係る処理を行うものとして、領域外エリア処理呼出命令によって呼び出されるが、上述したように、ＣＲＣの算出に関しては、算出対象として、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアを含むように構成される。
【１８１８】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２５３において、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、（例えば、ＨＬレジスタ）に格納する。
【１８１９】
最後に、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。
【１８２０】
［性能表示モニタ集計除算処理］
次に、図１２７を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される性能表示モニタ集計除算処理（図１１５のステップＳ４０１７）について説明する。なお、図１２７は、性能表示モニタ集計除算処理の手順を示すフローチャートである。
【１８２１】
また、性能表示モニタ集計除算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。
【１８２２】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２７１において、領域外ＲＡＭクリアチ

ェック処理を実行する。なお、この処理については、後で詳細に説明する。
【１８２３】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２７２において、表示データ切替フラグ１領域の内容を（例えば、Ａレジスタに）セットし、ステップＳ４２７３において、Ａレジスタにセットした値が、区間Ａフラグ値（０）以外（すなわち、２９９個到達済み）か否かを判定する。
【１８２４】
ステップＳ４２７３において、区間Ａフラグ値（０）以外であると判定された場合（ステップＳ４２７３がＹＥＳ判定の場合）、２９９個に到達したとして、ステップＳ４２８０に進む。
【１８２５】
一方、ステップＳ４２７３において、区間Ａフラグ値（０）であると判定された場合（ステップＳ４２７３がＮＯ判定の場合）、２９９個に到達していないとして、ステップＳ４２７２に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間Ａ判定値を比較する。
【１８２６】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２７５において、総アウトカウンタ値と区間Ａ判定値との差が２９９個未満か否かを判定し、その差が２９９個未満であると判定した場合（ステップＳ４２７５がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４２８５に進む。総アウトカウンタ値と区間Ａ判定値との差が２９９個未満でないと判定した場合（ステップＳ４２７５がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４２７６に進み、そこで、表示データ切替フラグ１領域に、区間Ｂフラグ値をセットする。
【１８２７】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２７８において、通常賞球数カウンタ領域に「０」をセットし、ステップＳ４２７９において、通常アウトカウンタ領域に「０」をセットする。
【１８２８】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２８４において、計算ワーク対象取得処理５を実行し、その後、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。
【１８２９】
ステップＳ４２７３において、Ａレジスタの値が区間Ａフラグ値（０）以外であると判定された場合（ステップＳ４２７３がＹＥＳ判定の場合）、２９９個に到達したとして、ステップＳ４２８０に進み、そこで、総アウトカウンタ値と区間移行判定値を比較する。
【１８３０】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４２８１において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が６００００個未満か否かを判定し、その差が６００００個未満であると判定した場合（ステップＳ４２８１がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４２８５に進む。総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が６００００個未満でないと判定した場合（ステップＳ４２８１がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４２８２に進み、そこで、表示データ切替フラグ１領域の値を補正する（すなわち、１を加算する（ただし、規定の上限値に達した場合は加算しない））。その後、ステップＳ４２８４に進む。
【１８３１】
ステップＳ４２７５において、総アウトカウンタ値と区間Ａ判定値との差が２９９個未満であると判定した場合（ステップＳ４２７５がＹＥＳ判定の場合）や、ステップＳ４２８１において、総アウトカウンタ値と区間移行判定値との差が６００００個未満であると判定した場合（ステップＳ４２８１がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４２８５において、除算タスクモジュールアドレステーブルと除算タスク移行状態領域の内容とから、対象モジュールを決定し、当該決定した対象モジュールを呼び出す。
【１８３２】

最後に、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【１８３３】

このように、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理の最初に、領域外ＲＡＭクリアチェック処理を行っており、これによって、メインＲＡＭ４２０３に異常があったような場合に、性能表示モニタ関連の領域をクリアする。

【１８３４】

本実施形態では、図１１２、図１１９、及び図１２０を参照して説明したように、パチンコ遊技機の起動時に、遊技用エリアと領域外エリアのクリア処理が同期して（概ね同じタイミングで）行われるが、このようなクリア処理に加えて、ここでは、パチンコ遊技機の起動後、メインＲＡＭ４２０３に異常があった場合、その時点で非同期に性能表示モニタ関連の領域をクリアするように構成されている。この構成によって、継続的に性能表示モニタの機能を維持し続けることができ、また、異常な性能表示モニタによる表示を効果的に回避することができる。

【１８３５】

［領域外ＲＡＭクリアチェック処理］

次に、図１２８を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による性能表示モニタ集計除算処理で呼び出される領域外ＲＡＭクリアチェック処理（図１２７のステップＳ４２７１）について説明する。なお、図１２８は、領域外ＲＡＭクリアチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【１８３６】

また、領域外ＲＡＭクリアチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出された性能表示モニタ集計除算処理によって呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【１８３７】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３０１において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶されている初期化フラグ領域の内容を（例えば、ＨＬレジスタに）セットする。次に、ステップＳ４３０２において、ＨＬレジスタの値と初期フラグ値が同じか否かを判定し、異なると判定した場合（ステップＳ４３０２がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３０９に進む。一方、ＨＬレジスタの値と初期フラグ値が同じであると判定された場合（ステップＳ４３０２がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３０３において、除算タスク移行状態領域の内容を（例えば、Ａレジスタに）セットし、ステップＳ４３０４において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【１８３８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３０４において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップＳ４３０４がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３０９に進む。一方、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップＳ４３０４がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３０５において、表示内容ポインタ領域の内容を（例えば、Ａレジスタに）セットし、ステップＳ４３０６において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【１８３９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３０６において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップＳ４３０６がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３０９に進む。一方、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップＳ４３０６がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３０７において、表示データ切替フラグ１領域の内容を（例えば、Ａレジスタに）セットし、ステップＳ４３０８において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値か否かを判定する。

【１８４０】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３０８において、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値でないと判定した場合（ステップＳ４３０８がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３０９に進む。一方、Ａレジスタの値が、正常な範囲内の値であると判定した場合（ステップＳ４３０８がＹＥＳ判定の場合）、処理を終了する。
【１８４１】
ステップＳ４３０２でＮＯ判定の場合、ステップＳ４３０４でＮＯ判定の場合、ステップＳ４３０６でＮＯ判定の場合、または、ステップＳ４３０８でＮＯ判定の場合、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３０９において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに配置されている性能表示モニタ関連領域をクリアする。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３１０において、性能表示モニタ制御イニシャルテーブル等に基づいて、性能表示モニタ制御の初期設定を行い、その後、処理を終了する。
【１８４２】
［主制御コマンド送受信処理］
次に、図１２９を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される主制御コマンド送受信処理（図１１６のステップＳ４０２１）について説明する。なお、図１２９は、主制御コマンド送受信処理の手順を示すフローチャートである。
【１８４３】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３３１において、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定し、検知したと判定した場合（ステップＳ４３３１でＹＥＳ判定の場合）、すなわち、電断を検知した場合、処理を終了する。一方、ＸＩＮＴを検知していないと判定した場合（ステップＳ４３３１でＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３３２で、（例えば、Ａレジスタに）主制御コマンド制御状態番号をセットする。ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「０」が、主制御コマンド送信開始値を表し、「１」が、払出通信モード受信値を表し、「２」が、払出通信イベント受信値を表しており、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。
【１８４４】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３３３において、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理を選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、Ａレジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。
【１８４５】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３３４において、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送受信用のレジスタ）の受信ＦＩＦＯ状態チェック値を参照して、受信ＦＩＦＯエラーが検知された否かを判定し、当該受信ＦＩＦＯエラーが検知されていないと判定された場合（ステップＳ４３３４でＮＯ判定の場合）、異常なしと判断して、ステップＳ４３３６に進む。
【１８４６】
ステップＳ４３３４において、受信ＦＩＦＯエラーが検知されたと判定された場合（ステップＳ４３３４でＹＥＳ判定の場合）、異常ありと判断して、ステップＳ４３３５において、所定のコマンドレジスタに受信ＦＩＦＯクリアのためのコマンドを送信し、受信ＦＩＦＯをクリアする。
【１８４７】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３３６において、ステップＳ４３３３で選択されたアドレスを用いて、対応する処理（すなわち、主制御コマンド制御状態に応じた処理）を呼び出し、その後、処理を終了する。対応する処理は、例えば、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理のいずれかである

。
【１８４８】
図１２９に示す主制御コマンド送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップＳ４３３４における、受信ＦＩＦＯのエラー検知の結果に応じて、受信ＦＩＦＯのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出す。
【１８４９】
［主制御コマンド送信開始処理］
次に、図１３０を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による主制御コマンド送受信処理において、主制御コマンド制御状態番号に基づいて選択されたプログラムアドレスを用いて呼び出される主制御コマンド送信開始処理（図１２９のステップＳ４３３６）について説明する。なお、図１３０は、主制御コマンド送信開始処理の手順を示すフローチャートである。
【１８５０】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３５１において、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアの起動情報領域に記憶されている起動情報を（例えば、Ａレジスタ）にセット（退避）し、ステップＳ４３５２において、この起動情報領域をクリアする。
【１８５１】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３５３において、Ａレジスタを参照して、起動情報があるか否かを判定する。起動情報があると判定された場合（ステップＳ４３５３がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３６１に進み、起動情報がないと判定された場合（ステップＳ４３５３がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３５４において、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアの払出管理カウンタ領域のサイズを（例えば、Ｂレジスタ）にセットする。ここで、払出管理カウンタ領域のサイズは、例えば１５であり、これが、管理する賞球数のエントリー数となる（例えば、賞球数１～１５）。
【１８５２】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３５５において、払出管理カウンタ領域の先頭アドレスを取得し、その１５バイト目（最下位のバイト）のアドレスを（例えば、ＨＬレジスタ）にセットし、ステップＳ４３５６において、ＨＬレジスタにセットされたアドレスに対応するエントリーの値（カウンタ値）が「０」であればそのままとし、それ以外は「１」を減算し、減算できたか否かに応じて、所定のフラグを変化させる。
【１８５３】
この処理では、賞球ごとに払出しがあるかのカウンタ値（１５球賞球が３回ならカウンタ値は３）があって、カウンタ値を減算できればフラグをセットし、カウンタ値が「０」の場合は「０」のままとするように、１つの処理（１命令）で行うよう制御する。
【１８５４】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３５７において、払出管理カウンタ領域の判定対象アドレスに対応するエントリーのカウンタ値があるか否かを判定する。この判定は、ステップＳ４３５６において、カウンタ値に「１」の減算が行われたか否かを表す、上述した所定のフラグを参照することによって行われる。カウンタ値があると判定された場合（ステップＳ４３５７がＹＥＳ判定の場合）、すなわち、「１」の減算が行われた場合、ステップＳ４３６０に進む。
【１８５５】
一方、カウンタ値がないと判定された場合（ステップＳ４３５７がＮＯ判定の場合）、すなわち、「１」の減算が行われていない場合、ステップＳ４３５８に進み、そこで、次のエントリーのカウンタ値を参照するように、ＨＬレジスタのアドレスを減算する。例え

ば、ＨＬレジスタのアドレスが１５バイト目（最下位のバイト）であった場合は、１４バイト目（最下位から１つ上位のバイト）に変更される。

【１８５６】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３５９において、すべてのエントリー（例えば、払出管理カウンタ領域のサイズとして定義されている１５のエントリー）の払出管理カウンタ領域について処理を行ったか否かを判定し、すべてのエントリーの処理を終了した場合（ステップＳ４３５９がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３６０に進む。一方、すべてのエントリーの処理を終了していない場合（ステップＳ４３５９がＮＯ判定の場合）、払出管理カウンタ領域の次のアドレスに関する処理を行うために、ステップＳ４３５５に進み、以降の処理を繰り返す。

【１８５７】

ステップＳ４３５３がＹＥＳ判定の場合、または、ステップＳ４３５９がＹＥＳ判定の場合、上述のように、ステップＳ４３６０に進み、そこで、メインＣＰＵ４２０１は、主制御コマンドを生成する。本実施形態では、払出管理カウンタ領域が１５のエントリーを有し、これらが、賞球数１～１５に関するカウンタに対応している。ステップＳ４３５７で、判定対象アドレスに対応するエントリーにカウンタ値があると判定された場合、その判定対象アドレスに対応するエントリーの賞球数に応じた払出数の主制御コマンドを生成する。

【１８５８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３６１において、例えば、非同期シリアル送受信のデータレジスタに対して、主制御コマンドを送信する。主制御コマンドは、ステップＳ４３６１が、ステップＳ４３５３がＹＥＳ判定の場合に実行されるときは、起動情報に基づいた主制御コマンドであり、ステップＳ４３６０の後で実行されるときは、ステップＳ４３６０で生成された主制御コマンドである。

【１８５９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３６２において、主制御コマンドを、主制御コマンド送信領域にセットする。この処理は、正常な通信がおこなわれたか否かを判断するためのものである。例えば、払出通信モード受信処理では、受信したコマンドの２の補数値と、主制御コマンド送信領域にセットされた値を加算して０となれば、正常な通信が行われたと判断し、そうでなければ、主制御コマンド再生処理を行うよう制御する。

【１８６０】

次に、ステップＳ４３６３において、主制御コマンド制御状態番号領域の値を「１」加算し、処理を終了する。

【１８６１】

［外部マスカブル割込み処理］

次に、図１３１を参照して、外部マスカブル割込み処理について説明する。この処理は、ＸＩＮＴ端子から入力される外部からの割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、外部マスカブル割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理である。なお、図１３１は、外部マスカブル割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【１８６２】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３８１において、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３８２において、入力ポートの電断信号ビット位置を検査し、電断が検知されていない場合（ステップＳ４３８２がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４３８５に進む。一方、電断が検知された場合（ステップＳ４３８２がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４３８３において、割込みマスクレジスタに対して割込み要因マスクをセットし、以降の処理において割込み処理が発生しないようにする。次に、ステップＳ４３８４において、ＸＩＮＴ検知フラグをセットし、電断が発生したステータスに更新する。

【１８６３】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４３８１において、ステップＳ４３８１で退避した保護レジスタを復帰させる。

【１８６４】

［システムタイマ割込み処理］

次に、図１３２を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。なお、図１３２は、システムタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【１８６５】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０１において、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０２において、割込みカウンタ領域の値に「１」を加算する。

【１８６６】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０３において、入力ポートの状態の読込処理を行い、ステップＳ４４０４において、スイッチ入力検知処理を行う。なお、スイッチ入力検知処理については、後で詳細に説明する。

【１８６７】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０５において、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。なお、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理については、後で詳細に説明する。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０６において、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、演出制御コマンド（入賞情報コマンド）の送信予約処理を行う。

【１８６８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０７において、性能表示モニタ制御処理（領域外）を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ６１７０の表示内容更新処理等を行う。また、この処理は、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【１８６９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４０８において、ステップＳ４４０１で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させ、その後、ステップＳ４４０９において、割込み許可を行う。

【１８７０】

本実施形態では、上述のように、電断割込み（ＸＩＮＴ）発生後は、割込み要因をマスクするようにしたため、システムタイマ割込み処理では、電断発生を考慮した処理を設ける必要がなく、結果として、処理が簡潔になり、プログラムサイズを節約することもできる。

【１８７１】

［スイッチ入力検知処理］

次に、図１３３を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出されるスイッチ入力検知処理（図１３２のステップＳ４４０４）について説明する。図１３３は、スイッチ入力検知処理の手順を示すフローチャートである。

【１８７２】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４２１において、異常状態監視処理を行う。なお、異常状態監視処理の詳細については、後で説明する。

【１８７３】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４２２において、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａ、通過球スイッチ６０４３ａ、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａ（普通電動役物６０４６）のチェック処理を行う。このチェック処理において、第１始動口入賞球スイッチ６０４４ａのオンエッジ又は通過球スイッチ６０４３ａのオンエッジが検知された場合には、乱数取得処理、乱数転送処理等が行われる。また、このチェック処理において、第２始動口入賞球スイッチ６０４５ａのオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、普通電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。

【１８７４】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４２３において、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、カウントスイッチ６１３２、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１のチェック処理を行う。このチェック処理において、カウントスイッチ６１３２のオンエッジが検知された場合には、状況に応じて、特別電動役物入賞カウンタの更新処理、入賞無効化処理等が行われる。また、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施される場合には、特定保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。一方、このチェック処理において、各始動口入賞球スイッチのオンエッジが検出され（特別図柄の保留個数が更新され）、且つ、先読み演出が実施されない場合には、保留加算コマンドの送信予約処理が行われる。

【１８７５】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４２４において、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理は、入力ポートの情報から、タッチ状態に変化があったか否かを判定し、タッチ状態に変化があった場合、タッチ状態オンが検知されたのか、タッチ状態オフが検知されたのかを区別して、所定のフラグにセットする。

【１８７６】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４２５において、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ４２０１は、賞球時に、払出管理テーブルに格納されたデータ（指定賞球管理カウンタ）の更新処理を行う。

【１８７７】

その後、ステップＳ４４２６において、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。この処理は、例えば、上述した第１のパチンコ遊技機のアウト口１７８のアウト口スイッチが遊技球の通過を検知した信号が供給されたか否かを入力ポートの情報から判定し、当該信号が供給されていない場合は処理を終了し、当該信号が供給された場合、アウト球数管理カウンタ領域に格納されているアウト球数管理カウンタに「１」を加算する。ステップＳ４４２６の後、処理を終了する。

【１８７８】

［異常状態監視処理］

次に、図１３４を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるスイッチ入力検知処理で呼び出される異常状態監視処理（図１３３のステップＳ４４２１）について説明する。図１３４は、異常状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

【１８７９】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４４１において、異常状態監視処理（領域外）を行う。領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。なお、異常状態監視処理（領域外）の詳細については、後で説明する。

【１８８０】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４４２において、入力ポート有効エッジ情報反映処理を行う。この処理は、入力ポート（０～３）のエッジ情報から、所定のマス

クデータを用いて、有効なエッジを抽出し、入力ポート有効エッジ情報をセット（反映）するものである。

【１８８１】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４４３において、遊技機異常検知情報反映処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアに記憶される遊技機異常検知フラグ領域と、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶される領域外遊技機異常検知フラグ領域とから、遊技機異常検知フラグを更新し、遊技機異常検知フラグ領域にセットするものである。

【１８８２】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４４４において、セキュリティ信号要求設定を行う。この処理は、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアに記憶されるセキュリティ信号要求フラグと、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶される領域外セキュリティ信号要求フラグとから、セキュリティ信号要求フラグを更新し、セットするものである。

【１８８３】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４４５において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４が開放されているか否か）を判定する。扉、枠が開放中でない場合（ステップＳ４４４５がＮＯ判定の場合）、処理を終了し、扉、枠が開放中である場合（ステップＳ４４４５がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４４４６において、磁気センサを初期化し、その後、処理を終了する。

【１８８４】

この処理により、異常入賞に関しては、入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、異常を検知する処理を、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに係る処理とし、検知結果を反映する処理を、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアに係る処理としている。また、遊技機異常に関しては、異常を検知する処理、及び検知内容の合成を、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに係る処理で行う。

【１８８５】

［異常状態監視処理（領域外）］

次に、図１３５を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御による異常状態監視処理で呼び出される異常状態監視処理（領域外）（図１３４のステップＳ４４４１）について説明する。図１３５は、異常状態監視処理（領域外）の手順を示すフローチャートである。

【１８８６】

異常状態監視処理（領域外）、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出されるため、バンク１に係る処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ４２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであって、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアである、作業領域（領域外エリア）、及びスタックエリア（領域外エリア）を利用する。

【１８８７】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６１において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに配置される領域外セキュリティ信号要求フラグ領域をクリアする。その後、ステップＳ４４６２において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに配置される領域外遊技機異常検知フラグ領域をクリアする。

【１８８８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６３において、入力ポート有効設定を行う。この処理は、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに配置される入力ポート有効エッジマスク領域のすべてにデータ「ＦＦ」Ｈをセットする処理である。

【１８８９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６４において、割込み周期タイマカウンタ更新処理を行う。

【１８９０】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６５において、異常状態監視前処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアに記憶される扉・枠開閉状態フラグ領域を参照して、扉、枠が開放中か否か（例えば、ベースドア６００３及び／又はガラスドア６００４が開放されているか否か）を判定し、扉・枠が開放中であると判定した場合には、異常検知情報（入力ポートのバッファ領域）に関し、入力ポートの磁気センサビットをリセットする。これにより、磁気センサの検知レベルがオフ状態となり、磁気センサによる異常検知が行われなくなる。その後、監視補正済入力値領域に、異常検知情報をセットする。
【１８９１】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６６において、汎用異常検知判定処理を行う。
【１８９２】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６７において、誘導磁界監視処理を行う。この処理は、誘導磁界検知中であるか否かの判定し、誘導磁界検知中でなければ処理を終了する。一方、誘導磁界検知中であれば、入力ポート有効エッジマスクをクリアし、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に「ＦＦ」Ｈをセットするとともに、領域外遊技機異常検知フラグ領域の誘導磁界検知情報ビットにオン（「１」）をセットする。
【１８９３】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６８において、普通電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、第１のパチンコ遊技機で示したような普通電動役物１４６について、その役物が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中信号管理データ領域のデータによって）判定し、例えば、作動中であると判定された場合、未作動用入賞監視カウンタ値（例えば、１８）を設定し、作動中用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第２始動口１４０への遊技球の入賞を検知した場合に、作動中用入賞監視カウンタ値から「１」を減算した結果が「０」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物１４６が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口２スイッチのビット位置をクリアする。
【１８９４】
普通電動役物１４６が作動中でない場合、作動中用入賞監視カウンタ値（例えば、４）を設定し、未作動用入賞監視カウンタ値は元の値のままとする。ここで、第２始動口１４０への遊技球の入賞を検知した場合に、未作動用入賞監視カウンタ値から「１」を減算した結果が「０」であった場合は、異常が検知されたと判断し、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。この後、普通電動役物１４６が作動中であるか否かを（普通電動役物作動中フラグ領域のデータによって）判定し、作動中であれば、入賞有効期間中であることを条件に、入力ポート有効エッジマスクの始動口２スイッチのビット位置をクリアする。
【１８９５】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４６９において、特別電動役物不正入賞処理を行う。この処理は、特別電動役物１不正入賞処理と特別電動役物２不正入賞処理を含んでおり、いずれも、上述した普通電動役物不正入賞処理と同様に、作動中用入賞監視カウンタ、及び未作動用入賞監視カウンタ等に基づいて、異常の検知を行い、異常が検知された場合に、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットし、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。
【１８９６】
最後に、メインＣＰＵ４２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、この処理を終了し、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【１８９７】
［遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理］
次に、図１３６を参照して、メインＣＰＵ４２０１の制御によるシステムタイマ割込み処理で呼び出される遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理（図１３２のステップＳ４４０５）について説明する。なお、図１３６は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理の手順を示すフローチャートである。
【１８９８】
遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は、図柄表示を行うためのＬＥＤ（遊技ＬＥＤ）と、性能表示を行うためのＬＥＤ（性能ＬＥＤ）を兼用するＬＥＤに対して、ＬＥＤデータとＬＥＤコモンデータの出力を制御する処理である。遊技ＬＥＤのＬＥＤデータは、例えば、主制御メイン処理で呼び出される遊技動作表示ユニット制御処理（図１１６のステップＳ４０２４）においてセットされ、性能ＬＥＤのＬＥＤデータは、例えば、システムタイマ割込み処理で呼び出される性能表示モニタ制御処理（領域外）（図１３２のステップＳ４４０７）で呼び出される性能表示モニタ表示処理（不図示）においてセットされる。
【１８９９】
まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８１において、リフレッシュ値（例えば、８ビットのビット列「００００００００」）を出力ポート１２のアドレスにセットする。
【１９００】
なお、出力ポート１２は、図柄表示を行うためのＬＥＤ（遊技ＬＥＤ）と、性能表示を行うためのＬＥＤ（性能ＬＥＤ）を兼用するＬＥＤに関するＬＥＤデータ出力用ポートである。また、後述する出力ポート１１は、当該ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータの出力用ポートである。
【１９０１】
次に、ステップＳ４４８２において、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアの遊技ＬＥＤコモン領域（遊技ＬＥＤのＬＥＤコモンデータを格納する領域）の遊技ＬＥＤコモン値（ＬＥＤコモンデータ）に「１」を加算し更新する。このとき、遊技ＬＥＤコモン領域のアドレスが、例えば、ＨＬレジスタのアドレスにセットされ、遊技ＬＥＤコモン値の計算が行われる。
【１９０２】
ただし、更新後の値は、指定した値（最大値）以上の場合、「０」に設定される。また、更新後の値は、遊技ＬＥＤコモン領域の指定されたレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）が示すアドレスの領域に記憶され、さらに、これとは別のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）にも記憶される。
【１９０３】
例えば、上述した指定した値（最大値）は、遊技用エリアの遊技ＬＥＤデータ領域（遊技ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域）の範囲が「４」であり、領域外エリアの性能ＬＥＤデータ領域（性能ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域）の範囲が「４」である場合、４＋４－１＝７、となり、ここで、遊技ＬＥＤコモン値が「１」のとき、この値は、最大値未満であるため、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域には「２」に更新されるとともに、Ａレジスタの値も「２」にセットされる。また、このとき、遊技ＬＥＤコモン値が「７」のとき、この値は、最大値以上であるため、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域は「０」に更新されるとともに、Ａレジスタの値も「０」にセットされる。
【１９０４】
ステップＳ４４８２のこうした処理は、１処理（１つの命令）によって実行される。
【１９０５】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８３において、Ａレジスタの値を遊技ＬＥＤデータ領域の範囲（例えば、４データある場合は「４」）で除算し、商をＡレジスタに記憶し、余りを別のレジスタ（例えば、Ｂレジスタ）に記憶する。またさらに、Ｂレジスタの値に「１」を加算して補正を行う。

【１９０６】
例えば、ステップＳ４４８２における処理の結果、ＨＬレジスタが示すアドレスの領域が「６」に更新され、Ａレジスタの値が「６」にセットされている場合、６÷４＝１で、余りが２となるので、Ａレジスタには「１」が記憶され、Ｂレジスタには「２」が記憶され、さらに、Ｂレジスタに対して「１」を加算する補正を行い、結果的に、Ｂレジスタの値は「３」となる。このように、Ｂレジスタの値は、「１」～「４」の値をとることになる。
【１９０７】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８４において、Ａレジスタの値が、遊技ＬＥＤコモン値か否かを判定する。この判定は、例えば、Ａレジスタに記憶された値が「０」か「１」かで判定することができ、Ａレジスタの値が「０」であれば、その値は遊技ＬＥＤコモン値であり、Ａレジスタの値が「１」であれば、その値は性能ＬＥＤコモン値となる。遊技ＬＥＤコモン値と判定された場合（ステップＳ４４８４がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４４８７に進む。一方、性能ＬＥＤコモン値と判定された場合（ステップＳ４４８４がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４４８５において、Ｂレジスタの値に、性能ＬＥＤデータ領域の範囲の値（例えば、「４」）を加算して、Ｂレジスタの値を補正する。この結果、Ｂレジスタの値は、「５」～「８」の値をとることになる。
【１９０８】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８６において、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアの性能ＬＥＤコモン領域（性能ＬＥＤのＬＥＤコモンデータを格納する領域）のアドレスをＨＬレジスタに設定する。
【１９０９】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８７において、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（例えば、８ビットのビット列「１０００００００」）をＡレジスタに設定する。ダイナミック点灯コモンデータは、ＬＥＤの点灯方法としてダイナミック点灯を行うためのコモンデータであり、ダイナミック点灯は、ＬＥＤを一定周波数で高速に点滅させることでＬＥＤの点灯を実現する点灯方法である。
【１９１０】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４８８において、Ａレジスタにセットされたダイナミック点灯コモンデータを補正する。
【１９１１】
この処理は、例えば、Ａレジスタに格納されているダイナミック点灯コモンデータ（８ビットのビット列）を左に１ビットシフトし、左端にあったビット値を右端にセットするものである。次に、ステップＳ４４８９において、ＨＬレジスタのアドレスを補正してダイナミック点灯コモンデータ領域を選択する。
【１９１２】
次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４９０において、Ｂレジスタの値に対応する所定回数分の処理を行ったか否かを判定する。所定回数分の処理を行っていない場合（ステップＳ４４９０がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４４８８に戻って処理を繰り返す。
【１９１３】
この処理によって、例えば、Ａレジスタに、ダイナミック点灯コモンデータの初期値（８ビットのビット列「１０００００００」）が格納されている場合、Ｂレジスタの値が「１」であれば、Ａレジスタの内容は「０００００００１」となり、Ｂレジスタの値が「２」であれば、Ａレジスタの内容は「００００００１０」となり、以降、同様に、Ｂレジスタの値に応じて、Ａレジスタの値がシフトされ、Ｂレジスタの値が最大の「８」であった場合、Ａレジスタの内容は元の値「１０００００００」に戻る。
【１９１４】
ステップＳ４４９０において、所定回数分の処理を行っていると判定された場合（ステップＳ４４９０がＹＥＳ判定の場合）、ステップＳ４４９１において、ＨＬレジスタで示

されるアドレスで指定されるＬＥＤデータをＨレジスタにセットする。例えば、ＨＬレジスタで示されるアドレスが、性能ＬＥＤデータ領域である場合、Ｂレジスタの値に応じて、比率セグ上位出力ドライババッファ領域、識別セグ下位出力ドライババッファ領域、識別セグ上位出力ドライババッファ領域といった領域のうち１つの領域からデータがＨレジスタにセットされる。また、ＨＬレジスタで示されるアドレスが、遊技ＬＥＤデータ領域である場合、Ｂレジスタの値に応じて、遊技ＬＥＤデータ１領域（特別図柄１表示ＬＥＤに係るデータ領域）、遊技ＬＥＤデータ２領域（特別図柄２表示ＬＥＤに係るデータ領域）、遊技ＬＥＤデータ３領域（確変状態ＬＥＤ、時短状態報知ＬＥＤに係るデータ領域）、遊技ＬＥＤデータ４領域（ラウンド表示ＬＥＤ、発射位置報知ＬＥＤに係るデータ領域）といった領域のうち１つの領域からデータがＨレジスタにセットされる。

【１９１５】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４９２において、Ａレジスタに記憶されているダイナミック点灯コモンデータをＬレジスタにセットする。

【１９１６】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４４９３において、出力ポート１１、出力ポート１２にＨＬレジスタの値をセットする。

【１９１７】

［遊技状態情報更新処理］

次に、図１３７を参照して、遊技状態情報更新処理について説明する。この処理は、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される遊技復帰処理（図１１５のステップＳ４０１３）で呼び出される処理である。また、この処理は、メインＣＰＵ４２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）で呼び出される特別図柄制御処理（図１１６のステップＳ４０２２）から呼び出される特別図柄遊技判定処理（不図示、ただし、第１のパチンコ遊技機で説明した図３０の特別図柄遊技判定処理と同様の処理）から呼び出される特別図柄遊技終了処理（不図示、ただし、第１のパチンコ遊技機で説明した図３１の特別図柄遊技終了処理と同様の処理）からも呼び出される。なお、図１３７は、遊技状態情報更新処理の手順を示すフローチャートである。

【１９１８】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５１１において、遊技状態指定パラメータ設定処理を行い、ステップＳ４５１２において、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）に配置され、演出変動回数カウンタ値が格納されているアドレスをレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）にセットする。

【１９１９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５１３において、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスで示される領域の（１バイト）データを、指定したビット位置で振り分け、それぞれの値をＨレジスタ、Ｌレジスタにセットする。また、それぞれのレジスタの上位ビットには「０」をセットし、ＨＬレジスタの値を２バイトのコマンドとする。

【１９２０】

この処理は、１バイト値をコマンド用に加工するものであり、例えば、１バイトのビット列「１１００１００１」のデータに対して、ビット位置「６」を指定すると、Ｈレジスタには、６ビット目を境界にして振り分けた結果、最上位ビットである７ビット目の「１」が取り出され、さらに上位ビットをすべて「０」としたデータ「００００００００１」がセットされ、Ｌレジスタには、０ビット目から６ビット目の「１００１００１」が取り出された後、上位ビット（７ビット目）を「０」としたデータ「０１００１００１」がセットされる。

【１９２１】

ステップＳ４５１３のこうした処理は、１処理（１つの命令）によって実行される。

【１９２２】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５１４において、ＨＬレジスタの内容を演出変動回数表示用パラメータ領域に、２バイトのコマンドとしてセットし、ステップＳ

４５１５において、レジスタ（例えば、ＨＬレジスタに）、確変状態変動回数カウンタ値をセットする。

【１９２３】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５１６において、ＨＬレジスタの値を２倍することで、Ｈレジスタとレジスタの値をすべて１ビット左にシフトし、その後、Ｌレジスタだけ右に１ビット分シフトすることで、ＨＬレジスタの値を２バイトのコマンドとする。

【１９２４】

例えば、ＨＬレジスタの値がビット列「０００００１００１１１００１００１」であった場合に、これを２倍すると、「０００１００１１１００１００１０」となる。ここで、Ｈレジスタはビット列「０００１００１１」となり、Ｌレジスタはビット列「１００１００１０」となる。そして、Ｌレジスタを１ビット分だけ右にシフトすると、ビット列「０１００１００１」になる。その結果、ＨＬレジスタの値は、ビット列「０００１００１１０１００１００１」になる。

【１９２５】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５１７において、メインＲＡＭ４２０３の作業領域（遊技用エリア）に配置されている確変状態変動回数表示用パラメータ領域に、ＨＬレジスタの値をセットする。こうした確変状態変動回数表示用パラメータ領域の上位８ビット（ステップＳ４５１６で生成されたＨレジスタ）と下位８ビット（ステップＳ４５１６で生成されたＬレジスタ）がそれぞれ、所定コマンドの管理テーブルとして定義された場合、当該テーブルを取得したプログラムでは、例えば、Ｈレジスタのビット列「０００１００１１」とＬレジスタのビット列「０１００１００１」を取得し、そのうち、Ｌレジスタの値の先頭の「０」を取って、ＨレジスタとＬレジスタを繋げ、その上位ビットを「０」で埋めると、元のＨＬレジスタのビット列「０００００１００１１１００１００１」となる。

【１９２６】

［演出制御コマンド送信処理］

次に、図１３８を参照して、演出制御コマンド送信処理について説明する。この処理は、メインＣＰＵ４２０１の制御による設定変更確認処理で実行される（図１２２のステップＳ４１８３）処理である。なお、図１３８は、演出制御コマンド送信処理の手順を示すフローチャートである。また、演出制御コマンド送信処理は、さまざまなプログラムから呼び出され、その場合に、用途に応じたテーブルのアドレスがセットされるが、設定変更確認処理から実行される場合、例えば、ＨＬレジスタに、設定操作コマンド管理データテーブルのアドレスがセットされる。

【１９２７】

まず、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３１において、割込み許可レジスタ２の値をレジスタ（例えば、フラグレジスタＦのパリティ／オーバーフロー・フラグ）に退避する。割込み許可レジスタ２の値は、上述の通り、割込み禁止命令がされると、「０」となり、それ以前の情報が失われてしまうため、このタイミングでこの値を退避しておく。

【１９２８】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３２において、割込み禁止命令を行う。これによって、演出制御コマンド送信処理の開始時点で割込み禁止がされていない場合は、この割込み禁止命令以降、後述するステップＳ４５４１で割込み許可命令がされるまでの間、マスカブル割込みが禁止される。次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３３において、割込み許可レジスタ２の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタＦ）のデータを、スタックに保存する。

【１９２９】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３４において、ＨＬレジスタを参照して、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスのデータ（先頭の１バイトにあるコマンド種

別コード）を（例えば、Ａレジスタに）セットする。また、このとき、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスは、「１」加算される。

【１９３０】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３５において、ＳＴＵ２（非同期シリアル通信）コマンドステータスレジスタにおける送信ＦＩＦＯトリガレベルフラグのビット位置を検査し、送信ＦＩＦＯトリガレベルが１２８バイト以上か否かを判定する。

【１９３１】

送信ＦＩＦＯトリガレベルは１２８バイト未満とする制限があるため、送信ＦＩＦＯトリガレベルが１２８バイト以上と判定された場合（ステップＳ４５３５がＹＥＳ判定の場合）、処理を終了するため、ステップＳ４５３９に進む。一方、送信ＦＩＦＯトリガレベルが１２８バイト未満と判定された場合（ステップＳ４５３５がＮＯ判定の場合）、ステップＳ４５３６において、ＳＴＵ２（非同期シリアル通信）データレジスタに対して、Ａレジスタにセットされているコマンド種別コード（または、コマンドパラメータ作業領域）の出力を行う。

【１９３２】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３７において、（例えば、Ａレジスタに）ＨＬレジスタに記憶されているアドレスのデータ（コマンド管理データテーブルに含まれるコマンドパラメータ作業領域）をセットする。また、このセットの後、ＨＬレジスタに記憶されているアドレスは、「１」加算される。

【１９３３】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３８において、ステップＳ４５３７でＡレジスタにセットされた１バイトのデータはエンドコードか否かを判定する。Ａレジスタのデータがエンドコードであると判定された場合（ステップＳ４５３８がＹＥＳ判定の場合）、コマンド送信の処理は終了したので、ステップＳ４５３９に進む。一方、Ａレジスタのデータがエンドコードでないと判定された場合（ステップＳ４５３８がＹＥＳ判定の場合）、次のコマンド送信のために、ステップＳ４５３５に進み、ステップＳ４５３５～ステップＳ４５３８の処理を繰り返す。

【１９３４】

ステップＳ４５３９において、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５３３でスタックに保存した、割込み許可レジスタ２の値を記憶しているレジスタ（フラグレジスタＦ）のデータを復帰させる。

【１９３５】

次に、メインＣＰＵ４２０１は、ステップＳ４５４０において、割込み許可レジスタ２の値が「０」か否かを判定し、「０」であると判定された場合（ステップＳ４５４０がＹＥＳ判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前から割込み禁止の状態であったと判定し、割込み許可命令を実行することなく処理を終了する。

【１９３６】

一方、割込み許可レジスタ２の値が「１」であると判定された場合（ステップＳ４５４０がＮＯ判定の場合）、当該処理で割込み禁止命令を実行する前は割込み許可の状態であったと判定し、ステップＳ４５４１において、割込み許可命令を実行し処理を終了する。

【１９３７】

演出制御コマンド送信処理のこうした処理により、ステップＳ４５３２の割込み禁止命令で割込み許可レジスタ１、割込み許可レジスタ２は共に「０」となり、ステップＳ４５４１の割込み許可命令で割込み許可レジスタ１、割込み許可レジスタ２は共に「１」となるが、データ格納処理を呼び出す時点で割込み許可レジスタ２が「０」であった場合（すなわち、データ格納処理を呼び出す時点で割込み禁止の状態であった場合）、ステップＳ４５４１は実行されず、割込み許可レジスタ２が「０」の状態が維持されることになる。

【１９３８】

このようなデータ格納処理の割込み禁止状態の管理の仕組みは、図１２１を参照して説明したデータ格納処理と同様のものであり、この処理に関しても、データ格納処理と同様

の効果を得ることができる。
【１９３９】
　また、図１３８の演出制御コマンド送信処理では、上記のような構成により、演出制御コマンドを送信するためのリングバッファを用意する必要がなくなり、そのために、リングバッファを管理するための処理（例えば、リングバッファに対する書き込み、及び読み出しを管理する処理）を行う必要がなくなる。そして、これにより、プログラムのサイズを大幅に削減できる。
【１９４０】
　また、機種依存のメインＲＡＭ４２０３等にリングバッファを確保する際に、リングバッファのサイズを調整するといった処理をなくすことができる。
【１９４１】
　以上、本発明の第４のパチンコ遊技機について、図面を参照して説明してきたが、これらの構成や処理は例示に過ぎず、様々な他の構成・方法で本発明の技術的思想を実現することができる。また、上記では、本願の技術的思想を、主としてパチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、第２実施形態として説明した封入式遊技機に対して適用することもできる。
【１９４２】
［５．第５のパチンコ遊技機］
　次に、第５のパチンコ遊技機について説明する。第５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【１９４３】
　さらに、第５のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、払い出す遊技球の累計数（払出遊技球数）から発射した遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。ゲームストップ機能については、詳しくは後述する。
【１９４４】
　また、第５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【１９４５】
　以降、第５のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【１９４６】
　なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。
【１９４７】
［５－１．遊技盤ユニット］
　図１３９を参照して、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０について

説明する。この遊技盤ユニット５０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【１９４８】

図１３９は、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット５０１０は、遊技盤としての遊技パネル５１００を備え、遊技パネル５１００に各種部材が配置され、遊技パネル５１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【１９４９】

図１３９に示されるように、第５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット５０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート５１２６と、第２始動口５１４０と、普通電動役物ユニット５１４５と、第１特別電動役物ユニット５１３０と、第２特別電動役物ユニット５１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【１９５０】

なお、第５のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口５１２０及び通過ゲート５１２６は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０及び通過ゲート１２６と機能的にも共通するものであるが、第２始動口５１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【１９５１】

（第１始動口）

第１始動口５１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口５１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。

【１９５２】

（第２始動口）

第２始動口５１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート５１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット５１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。

【１９５３】

また、本実施形態においては、第２始動口５１４０は、通過ゲート５１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート５１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物５１４６が作動しているときには、第２始動口５１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【１９５４】

（通過ゲート）

通過ゲート５１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット５１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート５１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット５１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート５１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。通過ゲート５１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート５１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート５１２６を入賞口（いわゆる普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【１９５５】
　また、通過ゲート５１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート５１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【１９５６】
（普通電動役物ユニット）
　普通電動役物ユニット５１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート５１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット５１４５は、第２始動口５１４０と、第２始動口５１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ５１４１と、普通電動役物５１４６とを一体化したユニット体である。
【１９５７】
　普通電動役物５１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ５１４７と、この普電用シャッタ５１４７を作動させる普電用ソレノイド５１４８（後述の図１４０参照）とを備える。普通電動役物５１４６が作動（普電用ソレノイド５１４８が励磁）すると、普電用シャッタ５１４７により第２始動口５１４０の開閉状態を、第２始動口５１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態から、第２始動口５１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態に移行させる。
【１９５８】
　普電用シャッタ５１４７は、第２始動口５１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口５１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。第２始動口５１４０が閉鎖状態であるときには、普電用ソレノイド５１４８は無励磁にされており、略三角形の入球防止部は、第２始動口５１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口５１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル５１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、第２始動口５１４０が開放状態であるときには、普電用ソレノイド５１４８は励磁されており、略三角形の入球防止部は、第２始動口５１４０の入口と対向しない回避領域（例えば、釘の頭より前面側）に位置して、第２始動口５１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル５１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口５１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ５１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材により普電用シャッタ５１４７を構成してもよい。
【１９５９】
　また、普通電動役物５１４６が作動し、第２始動口５１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも普通電動役物５１４６の作動を終了し、第２始動口５１４０を閉鎖状態にさせる。
【１９６０】
　そして、時短遊技状態においては、普通電動役物５１４６が作動しやすく（第２始動口５１４０が開放状態になりやすく）設定されており、第２始動口５１４０への遊技球の入球が可能または容易な入賞容易状態となっている。これに対し、通常遊技状態においては、普通電動役物５１４６が作動し難く（第２始動口５１４０が開放状態になり難く）設定されており、第２始動口５１４０への遊技球の入球が不可能または困難な入賞困難状態となっている。
【１９６１】
（第１特別電動役物ユニット）
　第１特別電動役物ユニット５１３０は、右側領域１０７において通過ゲート５１２６、普通電動役物ユニット５１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット５１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット５１３０は、通過ゲー

ト５１２６、普通電動役物ユニット５１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット５１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【１９６２】

第１特別電動役物ユニット５１３０は、第１大入賞口５１３１と、第１大入賞口５１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ５１３２（後述の図１４０参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ５１３４と、この第１特電用シャッタ５１３４を作動させる第１特電用ソレノイド５１３５（後述の図１４０参照）とを一体化したユニット体である。

【１９６３】

第１大入賞口５１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおいて１つのラウンドに対して第１大入賞口５１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。そして、この第１大入賞口５１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【１９６４】

第１大入賞口５１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口５１５１が開放し、開放された第２大入賞口５１５１に進入した遊技球が第２大入賞口５１５１内のＶ入賞口５１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【１９６５】

第１特電用シャッタ５１３４は、第１特電用ソレノイド５１３５（後述の図１４０参照）の作動により、第１大入賞口５１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口５１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【１９６６】

具体的には、第１特電用シャッタ５１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ５１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口５１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口５１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ５１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が起立して第１大入賞口５１３１を閉口し、第１大入賞口５１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【１９６７】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット５１５０は、右側領域１０７において通過ゲート５１２６及び普通電動役物ユニット５１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット５１５０は、通過ゲート５１２６または普通電動役物ユニット５１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【１９６８】

第２特別電動役物ユニット５１５０は、第２特別電動役物ユニット５１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口５１５１と、第２大入賞口５１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ５１５２と、第２大入賞口５１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ５１５４と、この第２特電用シャッタ５１５４を作動させて第２大入賞口５１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド５１５５（後述の図１４０参照）と、第２大入賞口５１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口５１５６と、Ｖ入賞口５１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ５１５７と、第２大入賞口５１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口５１５６に進入しなかっ

た遊技球が通過可能な通常口５１５８と、Ｖ入賞口５１５６を開閉させるＶシャッタ５１５９と、このＶシャッタ５１５９を作動させてＶ入賞口５１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド５１６０（後述の図１４０参照）とを一体化したユニット体である。

【１９６９】

第２大入賞口５１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口５１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口５１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【１９７０】

第２特電用シャッタ５１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド５１５５の作動により、第２特電用シャッタ５１５４を前方に進出させて第２大入賞口５１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ５１５４を後方に退出させて第２大入賞口５１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【１９７１】

Ｖ入賞口５１５６は、Ｖシャッタ５１５９により開閉可能な入球口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入球口である。

【１９７２】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口５１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口５１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口５１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【１９７３】

また、例えば第１大入賞口５１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口５１３１が開放状態とされ、第１大入賞口５１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【１９７４】

通常口５１５８は、第２大入賞口５１５１に進入したもののＶ入賞口５１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口５１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口５１５１に進入した遊技球の全部が通常口５１５８を通過し、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【１９７５】

Ｖシャッタ５１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド５１６０（後述の図１４０参照）の作動により、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【１９７６】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット５１３０、普通電動役物ユニット５１４５、第２特別電動役物ユニット５１５０及び通過ゲート５１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【１９７７】

［５－２．電気的構成］

次に、図１４０を参照して、第５のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図１

４０は、第５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【１９７８】
図１４０に示されるように、第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。
【１９７９】
しかしながら、第５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【１９８０】
[主制御回路]
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド５１４８、第１特電用ソレノイド５１３５、第２特電用ソレノイド５１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド５１６０、第１始動口スイッチ５１２１、第２始動口スイッチ５１４１、通過ゲートスイッチ５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、Ｖ入賞口スイッチ５１５７、遊技球回収スイッチ５１７９の構成が一部異なっている。
【１９８１】
（メインＣＰＵ）
メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って各種の処理を実行する機能を有し、第１のパチンコ遊技機と同様であるが、メインＣＰＵ２０１にはレジスタも内蔵されている。メインＣＰＵ２０１が有する各種レジスタは、複数の専用レジスタ（フラグレジスタ、インデックスレジスタ及びスタックポインタ等）と複数の汎用レジスタとを有しており、２つの汎用レジスタを組み合わせてペアレジスタとしても用いている。
【１９８２】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド５１４８は、普電用シャッタ５１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド５１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、普電用シャッタ５１４７を前方に進出させて第２始動口５１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ５１４７を後方に退出させて第２始動口５１４０を閉鎖状態とさせる。
【１９８３】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド５１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ５１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド５１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第１特電用シャッタ５１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口５１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ５１３４を後方に倒立させて第１大入賞口５１３１を閉鎖状態とさせる。
【１９８４】
（第２特電用ソレノイド）
第２特電用ソレノイド５１５５は、第２特電用シャッタ５１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド５１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第２特電用シャッタ５１５４を後方に退出させて第２大入賞口５１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ５１５４を前方に進出させて第２大入賞口５１５１を閉鎖状態とさせる。
【１９８５】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）
　Ｖシャッタ用ソレノイド５１６０は、Ｖシャッタ５１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド５１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、Ｖシャッタ５１５９を後方に退出させてＶ入賞口５１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ５１５９を前方に進出させてＶ入賞口５１５６を閉鎖状態とさせる。
【１９８６】
　また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド５１６０は、第２大入賞口５１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口５１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口５１５６は第２大入賞口５１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口５１５１に入球すると、Ｖ入賞口５１５６にも原則として通過することになる。
【１９８７】
（第１始動口スイッチ）
　第１始動口スイッチ５１２１は、第１始動口５１２０に設けられており、第１始動口５１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ５１２１により第１始動口５１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ５１２１により第１始動口５１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【１９８８】
（第２始動口スイッチ）
　第２始動口スイッチ５１４１は、第２始動口５１４０に設けられており、第２始動口５１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ５１４１により第２始動口５１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ５１４１により第２始動口５１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【１９８９】
　また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。
【１９９０】
（通過ゲートスイッチ）
　通過ゲートスイッチ５１２７は、通過ゲート５１２６に設けられており、通過ゲート５１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ５

１２７が通過ゲート５１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【１９９１】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ５１３２は、第１大入賞口５１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ５１３２が第１大入賞口５１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口５１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【１９９２】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ５１５２は、第２大入賞口５１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ５１５２が第２大入賞口５１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【１９９３】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ５１５７は、Ｖ入賞口５１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ５１５７がＶ入賞口５１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。

【１９９４】

（遊技球回収スイッチ）

遊技球回収スイッチ５１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ５１７９は、遊技盤ユニット５０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口５１２０、第２始動口５１４０、第１大入賞口５１３１、第２大入賞口５１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出し、発射された遊技球数（使用、消費された遊技球数）を計数する。

【１９９５】

［サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

【１９９６】

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路で

もある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【１９９７】

［払出・発射制御回路］

払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【１９９８】

払出装置８２には、遊技球を払い出すための払出モータ８３、払出モータ８３により払い出した遊技球を計数する計数スイッチ８４、下皿５２に貯留されている遊技球が満タンであることを検出する満タンスイッチ８５等が接続されている。

【１９９９】

払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置８２に対して所定の信号を送信し、払出装置８２に遊技球を払い出させる制御を行う。また、払出・発射制御回路４００は、払出装置８２の払い出し異常（受け皿満タン、球詰まり異常、払出モータ異常）を監視しており、払い出し異常があると、払出異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。

【２０００】

また、払出・発射制御回路４００は、発射ハンドル６２が回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【２００１】

さらに、本実施形態においては、払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。

【２００２】

［５－３．メインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）］

次に、図１４１を参照して、第５のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成（メモリマップ）について説明する。図１４１は、第５のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成の概念図の一例である。

【２００３】

図１４１に示すように、メインＲＡＭ２０３のメモリマップでは、メインＲＡＭ２０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）側から、遊技用エリア（作業領域及びスタック領域）、領域外エリア（作業領域及びスタック領域）の順番で、それぞれ所定のアドレスに配置されている。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、本実施形態では、１６バイトの未使用領域が設けられている。

【２００４】

「遊技用エリア」には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関連する制御プログラムの実行により決定された各種データが一時的に記憶（格納）される。また、「領域外エリア」は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理により決定されたデータが一時的に記憶（格納）される。

【２００５】

なお、図示は省略するが、メインＲＯＭ２０２のメモリマップも、「遊技用エリア」と「領域外エリア」とに区画されている。メインＲＯＭ２０２の遊技用エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関連する制御プログラム、当該制御プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。また、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアには、遊技の進行及

び遊技性に直接関与しない領域外プログラム、当該領域外プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。

【２００６】

本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、外部端子板信号制御データ領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。

【２００７】

「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される遊技用エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域であり、「設定操作関連用データ領域」は、設定変更用の設定値等のデータを記憶する領域である。

【２００８】

「ゲームストップ機能管理領域」は、ゲームストップ機能の作動の有無に関するデータを記憶する領域であり、「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」を有している。「遊技停止状態フラグ領域」は、遊技停止状態の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求の情報を記憶する領域である。この「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」については、詳しくは図１４２を参照して後述する。

【２００９】

「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯させるためのデータを記憶する出力ポートバッファ等の領域である。また、「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、後述するように「発射位置指定信号管理データ領域」等も有している。

【２０１０】

「入力処理用データ領域」は、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ５１２１、第２始動口スイッチ５１４１、通過ゲートスイッチ５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、遊技球回収スイッチ５１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチからの入力したデータを記憶する入力ポートバッファ等の領域である。

【２０１１】

「割込み・タイマ領域」は、割込みカウンタ、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ、通知間隔管理タイマ領域等の各種タイマカウンタを記憶する領域である。

【２０１２】

「外部端子板信号制御データ領域」は、外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力する外部信号を記憶する領域である。また、「外部端子板信号制御データ領域」は、「当り信号管理データ領域」、「アウト球数管理カウンタ領域」、「セキュリティ信号要求フラグ領域」等を有している。

【２０１３】

「図柄制御データ領域」は、特別図柄及び普通図柄の進行に関する乱数値、制御データを記憶する領域である。また、「図柄制御データ領域」は、特別図柄の制御データに対応して、「特別図柄制御状態番号領域」、「特別図柄判定記憶領域」、「第１特別図柄始動記憶領域」、「第２特別図柄始動記憶領域」、「特別図柄当りフラグ領域」、「特別図柄停止図柄番号領域」、「時短状態フラグ領域」、「時短回数カウンタ」、「ラウンドカウンタ」、「小当り開放回数カウンタ」、「大当りラウンド数上限値領域」、「開放状態領域」等を有している。また、普通図柄の制御データに対応して、「普通図柄制御状態番号

領域」、「普通図柄判定記憶領域」、「普通特別図柄始動記憶領域」等を有している。
【２０１４】
「払出制御データ領域」は、遊技球の払い出し制御に関するデータを記憶する領域であり、後述するように、「主制御コマンド送信領域」、「主制御コマンド制御状態番号領域」等を有している。
【２０１５】
「演出制御データ領域」は、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等の報知装置において遊技状態、ゲームストップ機能等に関する情報を報知させるデータを記憶する領域でる。
「演出制御データ領域」は、後述するように、遊技状態指定パラメータ領域、発射位置パラメータ領域、遊技異常検知パラメータ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域を有している。「ストップ機能状態パラメータ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、遊技球の差玉数を示す差玉情報を記憶する領域である。この「ストップ機能状態パラメータ領域」及び「ストップ機能差玉数パラメータ領域」については、詳しくは図１４２を参照して後述する。
【２０１６】
「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように、「遊技異常検知フラグ領域」、「払出状態通知フラグ領域」、「払出管理カウンタ領域」、「発射許可信号管理領域」等を有している。
【２０１７】
また、本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。
【２０１８】
「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される領域外エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域である。
【２０１９】
「性能表示モニタデータ領域」は、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを記憶する領域であり、性能表示状態フラグ領域、通常賞球数カウンタ領域、通常アウトカウンタ領域、総アウトカウンタ領域等を有している。
【２０２０】
「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域である。この「ゲームストップ機能フェーズ領域」については、詳しくは図１４２を参照して後述する。
【２０２１】
「ゲームストップ機能カウンタ領域」は、ゲームストップ機能に関しての遊技球の差玉数等の情報を記憶する領域であり、「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「獲得遊技球数カウンタ域」を有している。「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「獲得遊技球数カウンタ領域」は、遊技球の差玉数に関する差玉情報等を記憶する領域である。この「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「獲得遊技球数カウンタ領域」については、詳しくは図１４２を参照して後述する。
【２０２２】
「試射試験信号関連データ領域」は、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるデータを記憶する領域である。
【２０２３】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように、「領域外セキュリティ信号要求フラグ領域」、「領域外遊技異常検知フラグ領域」等を有している。

【２０２４】

（遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）

そして、図１４１に示すように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能管理領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、その他各種データ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【２０２５】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」及び「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後に「第１終了アドレス」が配置されている。また、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第２終了アドレス」が配置されている。さらに、「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、割込み・タイマ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレス」が配置されている。

【２０２６】

（遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０２７】

本実施形態では、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、メインＲＡＭ２０３に記憶されたデータに異常（破損）があると判定されていることから、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける使用領域を全て含み、遊技用エリアにおける使用領域はすべてクリアされることになる。

【２０２８】

（遊技用エリアにおけるクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０２９】

本実施形態では、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域を除き、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、外部端子板信号制御データ領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が含まれている。

このため、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域に記憶されたデータは保護され、電断復帰時の起動状態が設定変更中であるときの設定値を保持することができる。

【２０３０】

特に、本実施形態においては、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数

パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が含まれている。

このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態となったときには、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６をＯＮにしなければ、遊技停止状態が解除されないことになる。

【２０３１】

（遊技用エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）

電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第２終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０３２】

本実施形態では、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、その他各種データ領域が含まれており、大部分の作業領域は除かれている。すなわち、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、外部端子板信号制御データ領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域に記憶されたデータは保持される。

このため、電断復帰前の状態が保持され、電断復帰後には、電断復帰前の状態から継続して遊技を進行させることができる。なお、その他各種データ領域には、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータが記憶され、一時的にエラーが解除されることになる。

【２０３３】

特に、本実施形態においては、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が除かれている。

このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報は保持される。

【２０３４】

なお、詳しくは後述するが、遊技用エリアの差玉情報は、領域外エリアの差玉情報から転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報はＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、電断復帰時に領域外エリアの差玉情報がクリアされることにより、その後、遊技用エリアの差玉情報もクリア（＝０）されることになる。

すなわち、正常に電断復帰したときには、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報も実質的にクリアされることになる。

【２０３５】

同様に、詳しくは後述するが、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズから転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズはＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域がクリアされ、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報もクリア（＝０）されることになる。

すなわち、正常に電断復帰したときに、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）

がセットされている場合に限り、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報も実質的にクリアされることになる。

【２０３６】

なお、本実施形態においては、図１４１に示すように、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをその他各種データ領域の先頭に配置したが、ストップ機能差玉数パラメータ領域の先頭に配置して、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、電断復帰時に遊技用エリアの差玉情報が直接的にクリアされるように構成してもよい。

【２０３７】

（遊技用エリアにおける遊技停止時ＲＡＭクリア範囲）

ゲームストップ機能により遊技停止状態になったときには、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０３８】

本実施形態では、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲は、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ、入力処理用データ領域の入力ポートバッファが含まれており、その他の作業領域は除かれている。

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファがクリアされ、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤに点灯が行われないことになる（消灯のまま）。

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力処理用データ領域の入力ポートバッファもクリアされるので、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ５１２１、第２始動口スイッチ５１４１、通過ゲートスイッチ５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、遊技球回収スイッチ５１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも検出されなくなる。

【２０３９】

なお、本実施形態においては、図１４１に示すように、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスを割込み・タイマ領域の先頭に配置したが、入力処理用データ領域の先頭に配置して、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときにも、入力処理用データ領域にあるデータがクリアされないように構成してもよい。ただし、このように構成する場合には、ゲームストップ機能による遊技停止状態中であるときには、後述するスイッチ入力検知処理を不実行とするように構成することが望ましい。

【２０４０】

（領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）

そして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域にも、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能フェーズ領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能カウンタ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【２０４１】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第３終了アドレス」が配置されている。

【２０４２】

（領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡ

Ｍ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０４３】

本実施形態では、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域を全て含み、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域はすべてクリアされる。

【２０４４】

（領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０４５】

本実施形態では、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域を除き、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。

このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを保持することができる。

【２０４６】

特に、本実施形態においては、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、獲得遊技球数カウンタ領域）のゲームストップ機能に関する領域外エリアのすべての領域が含まれている。

このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。

【２０４７】

（領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）

電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２０４８】

本実施形態では、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域を除き、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。

このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータ、ゲームストップ機能フェーズの状態も保持することができる。

【２０４９】

特に、本実施形態においては、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域は除かれるものの、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、獲得遊技球数カウンタ領域）は

含まれている。
　このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は保持されるものの、領域外エリアの差玉情報はクリアされることになる。
【２０５０】
　なお、詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、特殊な処理（図１４９のステップＳ５０５５、Ｓ５０５６等参照）によりゲームストップ機能フェーズがクリアされることになる。
【２０５１】
［５－４．ゲームストップ機能に関するデータ内容］
　次に、ゲームストップ機能に関するデータとして、上述したメインＲＡＭ２０３の遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域及び獲得遊技球数カウンタ領域に記憶されているデータ内容について説明する。図１４２は、第５のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【２０５２】
　図１４２に示すように、「遊技停止状態フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技可能状態とゲームストップ機能による遊技停止状態の情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であると「遊技可能状態」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であると「遊技停止状態」を示している。
【２０５３】
　「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能完了コマンド）の送信要求を示す情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求なし」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求あり」を示している。詳しくは後述するが、この送信要求ありは、ゲームストップ機能により遊技停止状態が設定されたときに、ゲームストップ機能完了コマンドを送信するために設定される情報である。
【２０５４】
　「ストップ機能状態パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関する状態としてゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。「ゲームストップ機能フェーズ」は、ゲームストップ機能に関する状態を示す情報であり、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）未満である「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」と、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上である「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」と、遊技球の差玉数が規制値（例えば９５０００個）以上である「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」と、遊技停止状態の停止条件成立状態である「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」とに識別される。具体的には、ストップ機能状態パラメータ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ストップ機能状態パラメータ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。
【２０５５】
　なお、本実施形態においては、規制値を９５０００個、規制値未満の境界値を９００００個に設定しているが、規制値及び境界値の値は、適宜設計変更が自由である。
【２０５６】
　「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数

の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。具体的には、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝０は、遊技球の差玉数が１０００個未満である個数（０～９９９個）ことを示し、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝１は、遊技球の差玉数が１０００個単位の個数（１０００～１９９９個）であることを示している。また、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝９６は、遊技球の差玉数が９６０００個単位の個数（９６０００～９６９９９個）であることを示している。

【２０５７】

「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能状態パラメータ領域と同様に、ゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。具体的には、ゲームストップ機能フェーズ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ゲームストップ機能フェーズ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報が、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【２０５８】

「差玉管理用カウンタ領域」は、２バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数を示す第２差玉情報が記憶される。

【２０５９】

「差玉判定用カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能差玉数パラメータ領域と同様に、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。

【２０６０】

詳しくは後述するが、２バイトの「差玉管理用カウンタ領域」と１バイトの「差玉判定用カウンタ領域」とを、すべての差玉情報（第１差玉情報＋第２差玉情報）を示す「３バイトカウンタ」としても用いており、下位２バイトが「差玉管理用カウンタ領域」の第２差玉情報に対応しており、上位１バイトが「差玉判定用カウンタ領域」の第１差玉情報に対応している。

【２０６１】

「差玉判定用カウンタバッファ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化を確認するために、差玉判定用カウンタ領域に記憶された前回の第１差玉情報が記憶される。

【２０６２】

「差玉通知情報領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報が記憶される。詳しくは後述するが、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報が、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【２０６３】

「獲得遊技球数カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、獲得遊技球数の情報が記憶される。「獲得遊技球数」は、遊技球の差玉数に加算する加算値であり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される遊技球数を遊技球の差玉数に加算するまで、一時的に記憶しておく情報である。

【２０６４】

［５－５．基本仕様］

次に、図１４３及び図１４４を参照して、第５のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第５のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【２０６５】

また、第５のパチンコ遊技機は、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、通

常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっており、確変制御が実行されないものの、確変制御も実行可能としてもよい。

【２０６６】

［特別図柄の当り判定テーブル］

図１４３は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図１４３に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【２０６７】

図１４３に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けて規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【２０６８】

図１４３に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。

【２０６９】

本実施形態では、第１始動口５１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第２始動口５１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／３．０の高い選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【２０７０】

このように、本実施形態では、図１４３に示す特別図柄の当り判定テーブルでは、第１始動口５１２０に遊技球が入球するよりも、第２始動口５１４０に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。

【２０７１】

また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【２０７２】

上述したように、第２始動口５１４０は、時短遊技状態において第２始動口５１４０への遊技球の入球が可能または容易となっており、通常遊技状態においては第２始動口５１４０への遊技球の入球が不可能または困難となっている。このため、時短遊技状態であるときには、遊技球が第２始動口５１４０に入球することにより、大当りを契機とした第１のルートに加え、小当りを契機とした第２のルートから、容易に大当り遊技状態に移行可能となっている。

【２０７３】

なお、上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち各種の選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【２０７４】

また、本実施形態では、大当り遊技状態を契機とせずに時短遊技状態に移行する「時短当り」が判定されないが、第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処

理により「時短当り」が判定されてもよい。
【２０７５】
さらに、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口５１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口５１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口５１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ５１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【２０７６】
［特別図柄判定テーブル］
図１４４は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図１４４に示す特別図柄判定テーブルは、「特別図柄の停止図柄」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２０７７】
「特別図柄の停止図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に停止表示する特別図柄の種類を決定するための情報である。また、この特別図柄の停止図柄の情報は、特別図柄の変動表示の開始時に「特別図柄演出開始コマンド」の第３パラメータに含まれてサブ制御回路３００に送信され、特別図柄演出開始コマンドの第３パラメータの情報に基づいて、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄が停止表示されることになる。
【２０７８】
図１４４に示す特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口５１２０または第２始動口５１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の停止図柄」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。すなわち、上記の特別図柄の図柄乱数値は０～９９の範囲（幅）で発生する。
【２０７９】
図１４４に示す特別図柄判定テーブルによれば、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ１」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ２」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ３」を決定する。
【２０８０】
メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄として「ｚ４」を決定する。
【２０８１】
また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ５」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～８４のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ６」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ７」を決定する。
【２０８２】
なお、「特別図柄の停止図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【２０８３】

また、第５のパチンコ遊技機では詳しい説明を省略するが、図１４４に示す特別図柄判定テーブルの備考欄に示すように、決定された特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り遊技状態の開放態様、小当り遊技状態の開放態様、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態（移行先）が決定されることになる。

【２０８４】

［５－６．主制御処理］

第５のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）について説明する。

【２０８５】

なお、第５のパチンコ遊技機において行われる処理には、第４のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第４のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【２０８６】

［主制御メイン処理］

図１４５及び図１４６を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図１４５及び図１４６は、第５のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【２０８７】

まず、ステップＳ５００１において、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であると判定した場合には、電断を検知中であるとして、ステップＳ５００１の判定処理を繰り返す。

【２０８８】

ステップＳ５００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合には、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、処理をステップＳ５００２に移す。

【２０８９】

ステップＳ５００２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００３に移す。

【２０９０】

ステップＳ５００３において、メインＣＰＵ２０１は、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０００Ｈ」がセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００４に移す。

【２０９１】

ステップＳ５００４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のＲＡＭクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納して退避する。これにより、状態情報を後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００５に移す。

【２０９２】

ステップＳ５００５において、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理として、ウェイト処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定

のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００６に移す。

【２０９３】

ステップＳ５００６において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００７に移す。

【２０９４】

ステップＳ５００７において、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００８に移す。

【２０９５】

なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【２０９６】

ステップＳ５００８において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦ、設定キー１７４のＯＮ・ＯＦＦの状態に基づいて、電断復帰時の起動状態を判定する。そして、電断復帰時の起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定して、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるＲＡＭクリア範囲を設定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００９に移す。

【２０９７】

本実施形態では、起動状態チェック処理において、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態を「ＲＡＭ異常」と判定する。また、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「ＲＡＭクリア」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＮであるときには、起動状態を「設定変更中」と判定する。さらに、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「電断復帰」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４はＯＮであるときには、起動状態を「設定確認中」と判定する。このように、本実施形態では、電断復帰時の起動状態を「ＲＡＭ異常」、「ＲＡＭクリア」、「設定変更中」、「電断復帰」、「設定確認中」に分類している。

【２０９８】

そして、起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態を判定すると、下記のように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。

【２０９９】

（電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常の場合）
　起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定すると、図１４１に示すように、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、決定したＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「異常時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。
【２１００】
（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中の場合）
　起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定すると、図１４１に示すように、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、決定したＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。
【２１０１】
（電断復帰時の起動状態が電断復帰または設定確認中の場合）
　起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定すると、図１４１に示すように、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、決定したＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。
【２１０２】
　このような起動状態チェック処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５００９に移す。
【２１０３】
　ステップＳ５００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのＲＡＭクリア範囲におけるデータのクリアが行われる。この指定範囲クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１０に移す。
【２１０４】
　ステップＳ５０１０において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１１に移す。
【２１０５】
　ステップＳ５０１１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５０１０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第４のパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１２に移す。
【２１０６】
　ステップＳ５０１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１３に移す。
【２１０７】
　ステップＳ５０１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この遊技

復帰処理では、メインＣＰＵ２０１は、まずＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるか「オフ」であるかの判定をする。メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であれば、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、電断復帰コマンド管理データテーブルを参照して電断復帰コマンドを生成し、生成した電断復帰コマンドをサブ制御回路３００に送信する。また、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であれば、ＲＡＭクリアであると判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、初期化コマンド管理データテーブルを参照して初期化コマンドを生成し、生成した初期化コマンドをサブ制御回路３００に送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１４に移す。

【２１０８】

ここで、本実施形態の電断復帰コマンド管理データテーブルには、少なくともメインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域、特別図柄制御状態番号領域及びストップ機能状態パラメータ領域に記憶された遊技状態、特別図柄の制御状態番号及びゲームストップ機能フェーズの情報が設定されている。このため、電断復帰コマンドには、電断前の遊技状態と特別図柄の制御状態番号とゲームストップ機能フェーズとの情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされなかった電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することにより、電断前の遊技状態と、特別図柄の制御状態（大当り状態等）と、ゲームストップ機能フェーズの情報とを把握することができる。

【２１０９】

ステップＳ５０１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１５に移す。

【２１１０】

ステップＳ５０１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、ペアレジスタに格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１６に移す。

【２１１１】

ステップＳ５０１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１７に移す。

【２１１２】

ステップＳ５０１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。メインＣＰＵ２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８

参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１８に移す。

【２１１３】

ステップＳ５０１８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能遊技停止中処理を行う。この処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに行われる処理である。このゲームストップ機能遊技停止中処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１９に移す。

【２１１４】

ステップＳ５０１９において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２０に移す。

【２１１５】

ステップＳ５０２０において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域における遊技用エリアの割込み・タイマ領域内の割込みカウンタに格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図１６５参照）において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ５０２０の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ５０２０の判定は「ＮＯ」となる。

【２１１６】

ステップＳ５０２０において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ５０１４の処理に戻し、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ５０２１に移す。

【２１１７】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ５０１４～ステップＳ５０１９の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【２１１８】

ステップＳ５０２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ５０２８に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ５０２２に移す。

【２１１９】

ステップＳ５０２２において、メインＣＰＵ２０１は、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理では、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ等の各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２３に移す。

【２１２０】

ステップＳ５０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１

は、処理をステップＳ５０２４に移す。
【２１２１】
ステップＳ５０２４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２５に移す。
【２１２２】
ステップＳ５０２５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯・消灯させるための表示データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２６に移す。
【２１２３】
ステップＳ５０２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の外部端子板信号制御データ領域（当り信号管理データ領域、アウト球数管理カウンタ領域、セキュリティ信号要求フラグ領域）に記憶された情報に基づいて、大当り信号、小当り信号、アウト信号、セキュリティ信号等のホールコンピュータ１８６（出力ポート）に出力するための外部信号を生成し、生成した外部信号を外部端子板１８４に出力するための出力データの設定処理を行う。なお、後述するように、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを示す「特定のセキュリティ信号」に限り、上記ゲームストップ機能遊技停止中処理において設定されることになる（図１５０のステップＳ５０６７参照）。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２７に移す。
【２１２４】
ステップＳ５０２７において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の検定試験（試射試験）で遊技状態の確認ができるように、普通電動役物作動中信号、特別電動役物作動中信号、特別図柄変動中信号、普通図柄変動中信号、ゲームストップ機能作動前信号等の遊技状態の試射試験信号を生成し、生成した試射試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力するための出力データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２８に移す。
【２１２５】
特に、本実施形態においては、この試射試験信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されているデータがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）またはゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかであると、ゲームストップ機能作動前信号を生成して、ゲームストップ機能作動前信号を試射試験専用の出力ポートから出力することになる。
【２１２６】
なお、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ５０２１のＹＥＳ）、試射試験信号の生成・出力はされないことになる（遊技停止状態中は、試射試験信号はノンケアとなる）。
【２１２７】
ステップＳ５０２８において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理（賞球制御）を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、払出・発射制御回路４００とデータの送受信を行い、遊技球の払い出しの指示、遊技球の払い出しに関する異常等の確認を行う。この主制御コマンド送受信処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理

を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０２９に移す。
【２１２８】
ステップＳ５０２９において、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理を行う。また、ＷＤＴをクリアし、ＷＤＴのリスタート処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３０に移す。
【２１２９】
ステップＳ５０３０において、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、発射位置異常、遊技異常、払出異常の判定を行い、異常があれば、その異常に対応したコマンドの送信予約処理を行う。この状態監視処理の詳細については、詳しくは後述する。
【２１３０】
そして、ステップＳ５０３０の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０１４の処理に戻し、ステップＳ５０１４以降の処理を行う。
【２１３１】
上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ５０２１のＹＥＳ）、タイマカウンタ更新処理（ステップＳ５０２２）、特別図柄制御処理（ステップＳ５０２３）、普通図柄制御処理（ステップＳ５０２４）、遊技動作表示ユニット制御処理（ステップＳ５０２５）、遊技情報データ生成処理（ステップＳ５０２６）、試射試験信号生成処理（ステップＳ５０２６）の実行が停止されることになる。
【２１３２】
特に、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の実行が停止されるので、遊技の進行を停止させることができる。
【２１３３】
さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、遊技動作表示ユニット制御処理の実行が停止され、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤが消灯することになるので、遊技者に混乱を与えずに、遊技が停止していることを認識させることができる。
【２１３４】
また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、試射試験信号生成処理の実行が停止されるので、制御負担の軽減を図ることができる。
【２１３５】
一方で、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても（ステップＳ５０２１のＹＥＳ）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ５０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ５０１８）、主制御コマンド送受信処理（ステップＳ５０２８）、ポート出力処理（ステップＳ５０２９）、状態監視処理（ステップＳ５０３０）の実行は継続されることになる。
【２１３６】
このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、性能表示モニタ集計除算処理の実行は継続されるので、遊技店側では、遊技球の差玉数が規制値を超えてゲームストップ機能により遊技停止状態になったときの出玉率等の詳細を把握することができる。
【２１３７】
また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、主制御コマンド送受信処理の実行は継続されるので、遊技停止状態前に獲得した遊技球を、遊技停止状態後にも払い出すことができ、遊技球の払い出しの遅延にも対応することができる。
【２１３８】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、状態監視処理の実行は継続されるので、遊技停止状態中に遅延して遊技球の払い出しが行われているときに払出異常があった場合には、その払出異常を報知することができる。

【２１３９】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ５０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ５０１４～ステップＳ５０１９の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ５０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ５０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ５０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ５０１８）が行われる。すなわち、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理及びゲームストップ機能遊技停止中処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。

【２１４０】

［指定範囲クリア処理］

次に、図１４７を参照して、主制御メイン処理で実行される指定範囲クリア処理（図１４５のステップＳ５００９）について説明する。図１４７は、第５のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【２１４１】

まず、ステップＳ５０３１において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの状態情報は、例えば、汎用レジスタのデータをスタックに退避することで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３２に移す。

【２１４２】

ステップＳ５０３２において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理（ステップＳ５００８）によりＲＡＭクリア範囲先頭アドレスがセットされているペアレジスタの値をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納することにより、ＲＡＭクリア範囲判定データをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３３に移す。

【２１４３】

ステップＳ５０３３において、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この領域外指定領域クリア処理では、上記ステップＳ５０３２でセットされたＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアの指定範囲をクリアする。この領域外指定領域クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３４に移す。

【２１４４】

ステップＳ５０３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの処理に戻り、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３５に移す。

【２１４５】

本実施形態では、図１４１に示したように、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリ

アの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第２終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。

【２１４６】

ステップＳ５０３５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ５０３４で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０３６に移す。

【２１４７】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ５００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【２１４８】

そして、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図１４１に示すように、遊技用エリアにおけるすべての使用領域をクリアすることができる。

【２１４９】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図１４１に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【２１５０】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図１４１に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関して、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報を保持することになる。

【２１５１】

ステップＳ５０３６において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報をスタックから復帰させる。これらの状態情報は、汎用レジスタに格納されることで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の指定範囲クリア処理を終了し、処理をステップＳ５０１０に移す。

【２１５２】

［領域外指定領域クリア処理］

次に、図１４８及び図１４９を参照して、指定範囲クリア処理で実行される領域外指定領域クリア処理（図１４７のステップＳ５０３３）について説明する。図１４８及び図１４９は、第５のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【２１５３】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０

２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２１５４】

まず、ステップＳ５０４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納されているＲＡＭクリア範囲判定データを取得する。このＲＡＭクリア範囲判定データは、図１４７のステップＳ５０３２において、メインＣＰＵ２０１により格納されたデータである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４２に移す。

【２１５５】

ステップＳ５０４２において、メインＣＰＵ２０１は、取得したＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタから退避する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４３に移す。

【２１５６】

ステップＳ５０４３において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５０４１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データと比較するために、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４４に移す。

【２１５７】

ステップＳ５０４４において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされた異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと一致するか否か、すなわち、異常時ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲である（一致する）と判定すると、処理をステップＳ５０４８に移し、異常時ＲＡＭクリア範囲でない（一致しない）と判定すると、処理をステップＳ５０４５に移す。

【２１５８】

ステップＳ５０４５において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５０４１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データと次に比較するために、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４６に移す。

【２１５９】

ステップＳ５０４６において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされたクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データがクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと一致するか否か、すなわち、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲である（一致する）と判定すると、処理をステップＳ５０４８に移し、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲でない（一致しない）と判定すると、処理をステップＳ５０４７に移す。

【２１６０】

ステップＳ５０４７において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲でもクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲でもないことから、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをペアレジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４８に移す。

【２１６１】

ステップＳ５０４８では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０４９に移す。

【２１６２】
本実施形態では、図１４１に示したように、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。
【２１６３】
ステップＳ５０４９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、ペアレジスタに記憶されているクリア対象のＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ５０４８で算出されたクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０５０に移す。
【２１６４】
このように、起動状態チェック処理（ステップＳ５００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。
【２１６５】
ステップＳ５０５０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５０４１で退避させていたＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタに格納して復帰させる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０５１に移す。
【２１６６】
次に、ステップＳ５０５１において、メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと一致するか否か、すなわち、異常時ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲である（一致する）と判定すると、処理をステップＳ５０５２に移し、異常時ＲＡＭクリア範囲でない（一致しない）と判定すると、処理をステップＳ５０５３に移す。
【２１６７】
ステップＳ５０５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御イニシャルテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスをペアレジスタにセットし、性能表示モニタ制御イニシャルテーブルのアドレスがセットされたペアレジスタを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０５３に移す。
【２１６８】
ステップＳ５０５３において、メインＣＰＵ２０１は、電源投入時初期化用データテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている電源投入時初

期化用データテーブルのアドレスをペアレジスタにセットし、電源投入時初期化用データテーブルのアドレスがセットされたペアレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータをメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０５４に移す。

【２１６９】

ステップＳ５０５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータをペアレジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０５４に移す。

【２１７０】

ステップＳ５０５５において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズのデータが「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）」に対応するデータであるか否か、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動予告フェーズであると判定すると、処理をステップＳ５０５６に移し、ゲームストップ機能作動予告フェーズでないと判定すると、領域外指定領域クリア処理を終了する。

【２１７１】

ステップＳ５０５６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域を初期化する。すなわち、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に０をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を終了する。

【２１７２】

領域外指定領域クリア処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【２１７３】

このように、領域外指定領域クリア処理では、起動状態チェック処理（ステップＳ５００８）で決定されたメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインＲＡＭ２０３のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【２１７４】

そして、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図１４１に示すように領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるすべての作業領域をクリアすることができる。

【２１７５】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図１４１に示すように領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【２１７６】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図１４１に示すように領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関して、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報を保持したまま、領域外エリアの差玉情報をクリアすることができる。

【２１７７】

さらに、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、ステップＳ５０５４～ステップＳ５０５６の処理により、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲ

ームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズを初期化している。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）は、そもそも初期値データ（＝０）であることから、初期化処理を省略している。このため、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズが１以下である場合には、ゲームストップ機能フェーズを初期化状態から開始することができる。

【２１７８】

一方、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常、ＲＡＭクリアまたは設定変更中でない限りは、そのゲームストップ機能フェーズが保持されることになる。

【２１７９】

［ゲームストップ機能遊技停止中処理］

次に、図１５０を参照して、主制御メイン処理で実行されるゲームストップ機能遊技停止中処理（図１４６のステップＳ５０１８）について説明する。図１５０は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。

【２１８０】

まず、ステップＳ５０６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ５０６２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ５０１９（図１４６参照）に移す。

【２１８１】

ステップＳ５０６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求（ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域＝１）があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求があると判定した場合には、処理をステップＳ５０６３に移し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求がないと判定した場合には、処理をステップＳ５０６５に移す。

【２１８２】

ステップＳ５０６３において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能完了コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された情報から、ゲームストップ機能完了コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報と第１差玉情報の情報とから構成されていることになる。なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、第１差玉情報の情報を含めずに、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報のみから構成してもよい。このゲームストップ機能完了コマンドの構成については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０６４に移す。

【２１８３】

ステップＳ５０６４において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ５０６３で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０６５に移す。

【２１８４】

ステップＳ５０６５において、メインＣＰＵ２０１は、複数の出力ポートバッファのうち、特定の出力ポートバッファを除いた出力ポートバッファを初期化（クリア）する。例えば、ここでクリアされる出力ポートバッファは、大当り信号、図柄確定信号等のゲーム実行中の状態を示す外部信号を出力するための出力ポートバッファである。なお、特定の出力ポートバッファを除いたのは、ステップＳ５０６７で後述するように特定の出力ポートバッファで、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを示す「特定のセキュリティ信号」をセットするためである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０６６に移す。

【２１８５】

ステップＳ５０６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を初期化（＝０）して、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０６７に移す。

【２１８６】

ステップＳ５０６７において、メインＣＰＵ２０１は、特定の出力ポートバッファに外部信号として「特定のセキュリティ信号」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０６８に移す。

【２１８７】

このように、本実施形態のゲームストップ機能遊技停止中処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、外部信号としての特定のセキュリティ信号が特定の出力ポートからホールコンピュータ１８６に出力されるので、遊技店側では１台１台遊技機の稼働状況を目視によりチェックしなくても、遊技機がゲームストップ機能により遊技停止状態となっていることを把握することができる。

【２１８８】

ステップＳ５０６８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理では、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリア、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアが行われる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ５０１９（図１４６参照）に移す。

【２１８９】

［ゲームストップ機能初期化処理］

次に、図１５１を参照して、ゲームストップ機能遊技停止中処理で実行されるゲームストップ機能初期化処理（図１５０のステップＳ５０６８）について説明する。また、このゲームストップ機能遊技停止中処理は、後述するゲームストップ機能制御処理（図１６８）においても実行されることになる。図１５１は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【２１９０】

まず、ステップＳ５０６９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスとから、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０７０に移す。

【２１９１】

ステップＳ５０７０において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対して遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ５０６９で算出された遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了する。

【２１９２】

このように、本実施形態のゲームストップ機能初期化処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされ、図１４１に示すように、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ及び入力処理用データ領域の入力ポートバッファが継続してクリアされる。

【２１９３】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤの点灯が行われないことになる（消灯のまま）。

【２１９４】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ５１２１、第２始動口スイッチ５１４１、通過ゲートスイッチ５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、遊技球回収スイッチ５１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも無効化されることになる。

【２１９５】

［主制御コマンド送受信処理］

次に、図１５２を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される主制御コマンド送受信処理（図１４６のステップＳ５０２８）について説明する。図１５２は、第５のパチンコ遊技機における主制御コマンド送受信処理の一例を示すフローチャートである。

【２１９６】

まず、ステップＳ５０７１において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したと判定した場合（すなわち、電断を検知した場合）には、主制御コマンド送受信処理を終了し、ＸＩＮＴを検知していないと判定した場合（すなわち、電断を検知していない場合）には、処理をステップＳ５０７２に移す。

【２１９７】

ステップＳ５０７２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に記憶された主制御コマンド制御状態番号を所定の汎用レジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０７３に移す。

【２１９８】

ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「主制御コマンド制御状態番号＝０」が、主制御コマンド送信開始値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝１」が、払出通信モード受信値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝２」が、払出通信イベント受信値を示しており、主制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、払出通信イベント受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

【２１９９】

ステップＳ５０７３において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド制御状態番号に応じたアドレスを選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、所定の汎用レジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０７４に移す。

【２２００】

ステップＳ５０７４において、メインＣＰＵ２０１は、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送受信用のレジスタ）の受信ＦＩＦＯ状態チェック値を参照して、受信ＦＩＦＯエラーが検知された否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知されたと判定した場合には、異常ありと判断して、処理をステップＳ５０７５に移

し、受信ＦＩＦＯエラーが検知されていないと判定した場合には、異常なしと判断して、処理をステップＳ５０７６に移す。
【２２０１】
ステップＳ５０７５において、メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知された場合には、所定のコマンドレジスタに受信ＦＩＦＯクリアのためのコマンドを送信し、受信ＦＩＦＯをクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０７６に移す。
【２２０２】
ステップＳ５０７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５０７３で選択された主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを呼び出し、その後、主制御コマンド制御状態番号に応じたステップＳ５０７７～Ｓ５０７９のいずれかの処理を行う。
【２２０３】
ステップＳ５０７７は、主制御コマンド制御状態番号＝０である場合に行われる主制御コマンド送信開始処理である。
【２２０４】
この主制御コマンド送信開始処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの払出管理カウンタ領域を参照して、払い出す遊技球数（賞球数）をチェックし、賞球数に応じて賞球制御コマンドを生成し、生成した賞球制御コマンドを払出・発射制御回路４００に送信する。さらに、賞球制御コマンドの通信状態を確認するために、生成した賞球制御コマンドを遊技用エリアの主制御コマンド送信領域にセットする。最後に、次回の主制御コマンド送受信処理において払出通信モード受信処理が行われるように、主制御コマンド制御状態番号の値を１加算して、主制御コマンド送受信処理を終了する。
【２２０５】
ステップＳ５０７８は、主制御コマンド制御状態番号＝１である場合に行われる払出通信モード受信処理である。
【２２０６】
この払出通信モード受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの主制御コマンド送信領域を参照して、賞球制御コマンドが正常に送信されたか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、賞球制御コマンドが正常に送信されなかったと判定した場合には、賞球制御コマンドの再送処理を行い、主制御コマンド送受信処理を終了する。メインＣＰＵ２０１は、賞球制御コマンドが正常に送信されたと判定した場合には、払出管理カウンタをクリアして、主制御イベントコマンドを払出・発射制御回路４００に送信する。最後に、次回の主制御コマンド送受信処理において払出通信イベント受信処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に１を加算（主制御コマンド制御状態番号＝２）して、主制御コマンド送受信処理を終了する。
【２２０７】
ステップＳ５０７９は、主制御コマンド制御状態番号＝２ある場合に行われる払出通信イベント受信処理である。
【２２０８】
この払出通信イベント受信処理においては、払出・発射制御回路４００から受信した払出異常イベント情報を抽出する払出異常イベント情報抽出処理と、賞球制御コマンドに対応する遊技球の払い出しの完了を示す払出完了情報を受信する払出完了情報受信処理とを行う。
【２２０９】
この払出異常イベント情報抽出処理においては、メインＣＰＵ２０１は、抽出した複数の払出異常イベント情報から倫理和をとって、その論理和をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの払出状態通知フラグ領域にセットする。
【２２１０】

ここで、払出異常イベント情報は、例えば、カードユニット通信異常、受け皿満タン、球詰まり異常、払出センサ異常、払出モータ異常等の複数の異常情報を有している。また、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの払出状態通知フラグ領域は、１バイトで構成されており、例えば、０ビット目がカードユニット通信異常の有無、１ビット目が受け皿満タンの有無、２ビット目が球詰まり異常の有無、３ビット目が払出センサ異常の有無、４ビット目が払出モータ異常の有無、５ビット目が応答異常の有無、６ビット目がタッチ状態の有無のように構成されている。そして、複数の払出異常イベント情報を抽出した場合には、それぞれの対応するビットがＯＮ（＝１）となるように論理和をとる。例えば、カードユニット通信異常と受け皿満タン状態の２つの異常が発生している場合には、０ビット目と１ビット目がＯＮ（＝１）となる。

【２２１１】

また、払出完了情報受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、賞球制御コマンドに対応する遊技球の払い出しの完了を示す払出完了情報を受信すると、賞球コマンドの賞球数に対応した払出完了コマンドを生成し、生成した払出完了コマンドを送信バッファにセットして、払出完了コマンドをサブ制御回路３００に送信する。サブ制御回路３００側では、払出完了コマンドを受信することにより、所定の賞球数の遊技球の払い出しが完了したことを把握することができる。

【２２１２】

そして、払出通信イベント受信処理において、メインＣＰＵ２０１は、払出異常イベント情報抽出処理と払出完了情報受信処理とが終了すると、次回の主制御コマンド送受信処理において主制御コマンド送信開始処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域をクリア（主制御コマンド制御状態番号＝０）して、主制御コマンド送受信処理を終了する。

【２２１３】

このように、本実施形態の主制御コマンド送受信処理は、主制御回路２００と払出・発射制御回路４００とでデータの送受信を行い、遊技球の払い出しの指示、遊技球の払い出しに関する異常等の確認を行うものである。そして、図１４６に示したように、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、主制御コマンド送受信処理の実行は継続されることになる。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、遊技球の払い出しは継続され、遊技停止状態前に獲得した遊技球を遊技停止状態後にも払い出すことができる。すなわち、遊技球の払い出しの遅延にも対応することができる。

【２２１４】

また、本実施形態の主制御コマンド送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップＳ５０７４の受信ＦＩＦＯのエラー検知の結果に応じて、受信ＦＩＦＯのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出すことになり、受信トリガレベルと受信状態モニタのチェックは行わないので、処理の負担の軽減を図ることができる。

【２２１５】

［状態監視処理］

次に、図１５３を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される状態監視処理（図１４６のステップＳ５０３０）について説明する。図１５３は、第５のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。

【２２１６】

まず、ステップＳ５０８１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラ

グ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ５０８９に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ５０８２に移す。

【２２１７】

ステップＳ５０８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には、発射位置が異常であるか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置指定信号管理データ領域に記憶された発射位置指定信号管理データ値と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された発射位置パラメータとを比較し、発射位置が異常（相違）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、発射位置が異常であると判定した場合には、処理をステップＳ５０８３に移し、発射位置が異常でないと判定した場合には、処理をステップＳ５０８６に移す。

【２２１８】

ステップＳ５０８３において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置指定信号管理データ値を遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域にセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０８４に移す。

【２２１９】

ステップＳ５０８４において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをセットする。この処理では、発射位置コマンドテーブルを参照し、発射位置コマンドの識別データ（例えば、Ｃ２Ｈ）と、遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された情報とから、発射位置コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０８５に移す。

【２２２０】

ステップＳ５０８５において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ５０８４で生成された発射位置コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０８６に移す。

【２２２１】

ステップＳ５０８６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域を参照し、遊技異常検知パラメータ領域に異常を示すデータが記憶されているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したと判定した場合には、処理をステップＳ５０８７に移し、遊技異常を検知していないと判定した場合には、処理をステップＳ５０８９に移す。

【２２２２】

なお、本実施形態においては、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域は、異常入賞、センサ異常、扉・枠開閉異常等の遊技異常情報が記憶可能となっており、各種センサからの入力処理により、それぞれの遊技異常が判定されると、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域に対応する遊技異常情報が記憶されることになる。

【２２２３】

ステップＳ５０８７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをセットする。この処理では、遊技異常検知コマンドテーブルを参照し、遊技異常検知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域に記憶された情報とから、遊技異常検知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０８８に移す。

【２２２４】

ステップＳ５０８８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ５０８７で生成された遊技異常検知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０８９に移す。

【２２２５】
ステップＳ５０８９において、メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理タイマの更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域に記憶された通知間隔管理タイマの加算処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０９０に移す。
【２２２６】
ステップＳ５０９０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域を参照し、通知間隔管理時間であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理時間であると判定した場合には、払出状態通知コマンドを送信するため、処理をステップＳ５０９１に移し、通知間隔管理時間でないと判定した場合には、状態監視処理を終了する。
【２２２７】
なお、本実施形態においては、通知間隔管理時間は２００ｍｓに設定されており、後述するように、２００ｍｓ毎に払出状態通知コマンドが定期送信されることになる。
【２２２８】
ステップＳ５０９１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球の払出状態に関する払出状態通知コマンドをセットする。この処理では、払出状態通知コマンドテーブルを参照し、払出状態通知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、遊技用エリアにおける払出状態通知フラグ領域に記憶された情報から、払出状態通知コマンドを生成することになる。この払出状態通知コマンドの構成については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０９２に移す。
【２２２９】
ステップＳ５０９２において、メインＣＰＵ２０１は、払出状態通知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ５０９１で生成された払出状態通知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５０９３に移す。
【２２３０】
ステップＳ５０９３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける払出状態通知フラグ領域をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を終了する。
【２２３１】
このように、本実施形態の状態監視処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、発射位置の異常判定（ステップＳ５０８２～Ｓ５０８５）及び遊技異常の検知判定（ステップＳ５０８６～Ｓ５０８８）が行われなくなるので、ゲームストップ機能による遊技停止状態中の処理負担の軽減を図ることができる。
【２２３２】
その一方、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であっても、遊技球の払出状態に関する払出状態通知コマンドの送信は継続して実行可能となっていることから、遊技停止状態中に遅延して遊技球の払い出しが行われているときに払出異常があった場合には、その払出異常を報知することができる。
【２２３３】
［特別図柄制御処理］
次に、図１５４を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図１５４は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【２２３４】
まず、ステップＳ５１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄待ち時間は、特別図柄制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新

処理（ステップＳ５０２２）において特別図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄制御処理を終了し、特別図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ５１１２に移す。

【２２３５】

ステップＳ５１１２において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域から特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。そして、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５１１２の処理を実行した後、処理をステップＳ５１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ５１１３以降の処理を行う。

【２２３６】

図１５４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【２２３７】

ステップＳ５１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このステップＳ５１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理では、特別図柄の始動情報のシフト処理、特別図柄の抽選、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動パターンの決定等を行う。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図１５５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１１４に移す。

【２２３８】

ステップＳ５１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このステップＳ５１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理では、特別図柄の停止時間の設定等を行う。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図１５６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１１５に移す。

【２２３９】

ステップＳ５１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このステップＳ５１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理では、大当り、小当りまたはハズレであるか否かの判定を行い、大当りや小当りの開始の準備設定や時短回数の更新処理を行う。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図１５７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１１６に移す。

【２２４０】

ステップＳ５１１６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このステップＳ５１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図１５９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１１７に移す。

【２２４１】

ステップＳ５１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このステップＳ５１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図１６１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１１８に移す。

【２２４２】
ステップＳ５１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このステップＳ５１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図１６３を参照して後述する。
【２２４３】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５１１３～Ｓ５１１８の処理を終了後、特別図柄制御処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図１４６参照）に移す。
【２２４４】
［特別図柄可変表示開始処理］
次に、図１５５を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図１５５は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【２２４５】
ステップＳ５１２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をステップＳ５１２２に移す。
【２２４６】
ステップＳ５１２２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技待機判定処理を行う。この特別図柄遊技待機処理では、まず第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないと判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技待機状態」を示すデータをセットし、デモ表示コマンドを生成して、生成したデモ表示コマンドを送信バッファにセットする。また、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数があると判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技開始状態」を示すデータをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ５１２３に移す。
【２２４７】
ステップＳ５１２３において、メインＣＰＵ２０１は、所定の汎用レジスタを参照し、遊技待機状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技待機状態であると判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻し、遊技待機状態でない（遊技開始状態である）と判定した場合には処理をステップＳ５１２４に移す。
【２２４８】
ステップＳ５１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この特別図柄の始動情報のシフト処理では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、第１特別図柄の始動情報よりも優先して、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。例えば、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。また、第１特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。そして、特別図柄の始動情報のシフトした後には、減算された特別図柄の保留個数を示す保留減算コマンドの生成を行い、生成した保留減算コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処

理をステップＳ５１２５に移す。
【２２４９】
なお、本実施形態では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１１２０または第２始動口５１４０への入賞順（入球順）に特別図柄制御処理が実行される順次変動機としてもよい。
【２２５０】
また、特別図柄の始動情報のシフト処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄の始動情報のシフト処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【２２５１】
ステップＳ５１２５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図１４３に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて、当落判定値データを決定し、決定した当落判定値データをメインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１２６に移す。
【２２５２】
ステップＳ５１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図１４４に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の停止図柄を決定し、決定した特別図柄の停止図柄の情報をメインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１２７に移す。
【２２５３】
ステップＳ５１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。ここで、「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が対応付けられている。特別図柄の変動パターン決定処理では、図示しない特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の停止図柄、演出選択用乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１２８に移す。
【２２５４】
また、後述する「特別図柄演出開始コマンド」のパラメータに特別図柄の変動パターンの情報を含めることにより、特別図柄演出開始コマンドを受信したサブＣＰＵ３０１では、特別図柄の変動パターンに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御することができる。
【２２５５】
ステップＳ５１２８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記ステップＳ５１２７で決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定し、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が開始される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１２９に移す。
【２２５６】
ステップＳ５１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１

」をセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「１」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図１５４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１３０に移す。

【２２５７】

ステップＳ５１３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１３１に移す。

【２２５８】

ステップＳ５１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値に基づいて、特別図柄演出開始コマンドを生成する。すなわち、特別図柄演出開始コマンドには、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した特別図柄演出開始コマンドを送信バッファにセットし、特別図柄可変表示開始処理を終了して、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。

【２２５９】

［特別図柄可変表示終了処理］

次に、図１５６を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図１５６は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２２６０】

ステップＳ５１４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をステップＳ５１４２に移す。

【２２６１】

なお、上記ステップＳ５１４１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の変動表示時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の変動表示時間が経過したときである。

【２２６２】

ステップＳ５１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が停止される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１４３に移す。

【２２６３】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、特別図柄の変動パターンの少なくともいずれかに基づいて決定してもよい。

【２２６４】

ステップＳ５１４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「２」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図１５４のＳ５１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、

処理をＳ５１４４に移す。
【２２６５】
ステップＳ５１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄演出停止コマンドを生成する。すなわち、特別図柄演出停止コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した特別図柄演出停止コマンドを送信バッファにセットすると、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。
【２２６６】
［特別図柄遊技判定処理］
次に、図１５７を参照して、特別図柄制御処理でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図１５７は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【２２６７】
ステップＳ５１６１において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をステップＳ５１６２に移す。
【２２６８】
なお、上記ステップＳ５１６１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の図柄確定時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の図柄確定時間が経過したときである。
【２２６９】
ステップＳ５１６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、大当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ５１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ５１７２に移す。
【２２７０】
ステップＳ５１６３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１６４に移す。
【２２７１】
ステップＳ５１６４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りを契機とした第１のルートからの第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数上限値領域にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１６５に移す。
【２２７２】
ステップＳ５１６５において、メインＣＰＵ２０１は、第１のルートからの大当りの外部信号生成処理を行う。この大当りの外部信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた大当り信号を生成し、生成した大当り信号をメインＲＡＭ２０３の当り信号管理データ領域にセットする。メ

インＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１６６に移す。
【２２７３】
ステップＳ５１６６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１６７に移す。
【２２７４】
ステップＳ５１６７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、大当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した大当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ５１６８に移す。
【２２７５】
ステップＳ５１６８において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データをクリアする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図１５４参照）に戻す。
【２２７６】
ステップＳ５１７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでないと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、小当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、小当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をステップＳ５１７３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をステップＳ５１８２に移す。
【２２７７】
ステップ５１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に小当り状態であることを示す「小当り開放状態フラグ」をセットする。さらに、小当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて、Ｖ入賞口５１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１７４に移す。
【２２７８】
ステップＳ５１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号生成処理を行う。この小当りの外部信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた小当り信号を生成し、生成した小当り信号をメインＲＡＭ２０３の当り信号管理データ領域にセットする。
【２２７９】
ステップＳ５１７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ５１７６に移す。
【２２８０】

ステップＳ５１７６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、小当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した小当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ５１６８に移す。

【２２８１】

ステップＳ５１８１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでも小当りでもないと判定した場合には、時短回数カウンタ更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の時短回数カウンタから１を減算して更新し、更新した時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。そして、時短回数カウンタ＝０であると判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の時短状態フラグ領域をクリアして、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ５１８２に移す。

【２２８２】

ステップＳ５１８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図１５８を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了すると、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２２８３】

なお、特別図柄遊技判定処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄遊技判定処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【２２８４】

［特別図柄遊技終了処理］

次に、図１５８を参照して、特別図柄遊技判定処理で実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図１５８は、第５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２２８５】

ステップＳ５１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１９２に移す。

【２２８６】

ステップＳ５１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５１９３に移す。

【２２８７】

ステップＳ５１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄遊技終了コマンドを生成する。すなわち、特別図柄遊技終了コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した特別図柄遊技終了コマンドを送信バッファにセットした後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【２２８８】

［大入賞口開放準備処理］

次に、図１５９を参照して、特別図柄制御処理により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図１５９は、第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【２２８９】

ステップＳ５２０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄

制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をステップＳ５２０２に移す。

【２２９０】

ステップＳ５２０２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ５２０３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ５２２０に移す。

【２２９１】

ステップＳ５２０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタから「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２０４に移す。

【２２９２】

ステップＳ５２０４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ５２０５に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ５２０９に移す。

【２２９３】

ステップＳ５２０５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２０６に移す。

【２２９４】

ステップＳ５２０６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「５」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２０７に移す。

【２２９５】

ステップＳ５２０７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、大当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した大当り終了表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２２９６】

ステップＳ５２０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２０９に移す。

【２２９７】

ステップＳ５２０９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口５１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口５１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１

特電用ソレノイド５１３５に対して、第１大入賞口５１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口５１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２１０に移す。

【２２９８】

ステップＳ５２１０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２１１に移す。

【２２９９】

ステップＳ５２１１において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大入賞口開放中表示コマンドを生成する。すなわち、大入賞口開放中表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した大入賞口開放中表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３００】

ステップＳ５２２０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。この小当り遊技閉鎖中処理については、図１６０を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３０１】

［小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図１６０を参照して、大入賞口開放準備処理により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図１６０は、第５のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【２３０２】

ステップＳ５２２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の小当り開放回数カウンタから「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ５２２２に移す。

【２３０３】

ステップＳ５２２２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ５２２７に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ５２２３に移す。

【２３０４】

ステップＳ５２２３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口５１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口５１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口５１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ５２２４に移し、第２大入賞口５１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ５２２７に移す。

【２３０５】

ステップＳ５２２４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２２５に移す。

【２３０６】

ステップＳ５２２５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１を開放さ

せる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口５１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド５１５５に対して、第２大入賞口５１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口５１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２２６に移す。

【２３０７】

ステップＳ５２２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「４」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３０８】

ステップＳ５２２７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口５１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ５１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をステップＳ５２２８に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をステップＳ５２３５に移す。

【２３０９】

ステップＳ５２２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２２９に移す。

【２３１０】

ステップＳ５２２９において、メインＣＰＵ２０１は、小当りを契機とした第２のルートからの第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３０に移す。

【２３１１】

ステップＳ５２３０において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３１に移す。

【２３１２】

ステップＳ５２３１において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号生成処理を行う。この大当りの外部信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた大当り信号を生成し、生成した大当り信号をメインＲＡＭ２０３の当り信号管理データ領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ５２３２に移す。

【２３１３】

ステップＳ５２３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大当り遊技状態としての大入賞口開放準備

処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３３に移す。

【２３１４】

ステップＳ５２３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、Ｖ当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、Ｖ当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成したＶ当り開始表示コマンドを送信バッファにセットして、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３１５】

ステップＳ５２３４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３５に移す。

【２３１６】

ステップＳ５２３５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、小当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成した小当り終了表示コマンドを送信バッファにセットして、処理をステップＳ５２３６に移す。

【２３１７】

ステップＳ５２３６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１５８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３１８】

［大入賞口開放制御処理］

次に、図１６１を参照して、特別図柄制御処理で実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図１６１は、第５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２３１９】

ステップＳ５２４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をステップＳ５２４２に移す。

【２３２０】

ステップＳ５２４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ５２４３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ５２５０に移す。

【２３２１】

ステップＳ５２４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口５１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口５１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口５１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【２３２２】

メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５２４３において第１大入賞口５１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ５２４４に移し、第１大入賞口５１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をステップＳ５２４５に移す。

【２３２３】

ステップＳ５２４４において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口５１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図１５９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【２３２４】

メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５１４４において第１大入賞口５１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口５１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ５２４５に移す。

【２３２５】

ステップＳ５２４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口５１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口５１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド５１３５に対して、第１大入賞口５１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口５１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２４６に移す。

【２３２６】

ステップＳ５２４６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２４７に移す。

【２３２７】

ステップＳ５２４７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、ラウンド間表示コマンドを生成する。すなわち、ラウンド間表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報が含められていることになる。そして、生成したラウンド間表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３２８】

ステップＳ５２５０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。この小当り遊技開放中処理については、図１６２を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３２９】

［小当り遊技開放中処理］

次に、図１６２を参照して、大入賞口開放制御処理で実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図１６２は、第５のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【２３３０】

ステップＳ５２５１において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口５１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口５１５１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１の入賞数が最

大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ５２５３に移し、第２大入賞口５１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ５２５２に移す。

【２３３１】

ステップＳ５２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図１６０参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ５２５３に移す。

【２３３２】

ステップＳ５２５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口５１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド５１５５に対して、第２大入賞口５１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口５１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２５４に移す。

【２３３３】

ステップＳ５２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻す。

【２３３４】

［大当り遊技状態終了処理］

次に、図１６３を参照して、特別図柄制御処理により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図１６３は、第５のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２３３５】

ステップＳ５２６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をステップＳ５２６２に移す。

【２３３６】

ステップＳ５２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態または小当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をクリアまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２６３に移す。

【２３３７】

ステップＳ５２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、特別図柄の停止図柄に基づいて、時短状態フラグ、特別図柄の可変表示回数に対応する時短回数カウンタを設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２６４に移す。

【２３３８】
ステップＳ５２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図１５８を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【２３３９】
なお、大当り遊技状態終了処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、大当り遊技状態終了処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【２３４０】
［普通図柄制御処理］
次に、図１６４を参照して、主制御メイン処理により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図１６４に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【２３４１】
図１６４は、第５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図１６４に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【２３４２】
ステップＳ５３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この普通図柄待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ５０２２）において普通図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ５３０１に移す。
【２３４３】
ステップＳ５３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ５２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ５３１０以降の処理を行う。
【２３４４】
ステップＳ５３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３０に移す。
【２３４５】
この普通図柄可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の保留球数がある場合には、普通図柄始動記憶領域に記憶された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を普通図柄判定領域にシフトする。その後、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、「普通図柄の当落判定値データ（普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）」を決定する。次に、上述の普通図柄の当落判定値データと、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の停止図柄」を決定する。さらに、遊技状態と普通図柄の停止図柄等に基づいて、第２始動口の開放態様を定めた「第２始動口の開放パターン」を決定する。そして、遊技状態等に基づいて、「普通図柄の変動表示時間」を決定し、決定した普通図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の

制御状態番号を「１」にセットする。
【２３４６】
ステップＳ５３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５２３０に移す。
【２３４７】
この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。
【２３４８】
ステップＳ５３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５３４０に移す。
【２３４９】
この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。
【２３５０】
ステップＳ５３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５３５０に移す。
【２３５１】
この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ５１４７を作動して、第２始動口５１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口５１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口５１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。
【２３５２】
ステップＳ５３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ５３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。
【２３５３】
［システムタイマ割込み処理］

次に、図１６５を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図１６５は、第５のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【２３５４】

ステップＳ５４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する保護レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１２に移す。

【２３５５】

ステップＳ５４１２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタに「１」を加算する割込みカウンタ加算更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１３に移す。

【２３５６】

ステップＳ５４１３において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値等）を更新する乱数更新処理を行う。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１４に移す。

【２３５７】

ステップＳ５４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの読込処理を行う。この入力ポートの読込処理では、第１始動口スイッチ５１２１、第２始動口スイッチ５１４１、通過ゲートスイッチ５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、遊技球回収スイッチ５１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種スイッチの情報を読み込むための入力フィルタ処理が行われる。

【２３５８】

また、この入力ポートの読込処理では、最初に、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行わずに、処理をステップＳ５４１５に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合に限り、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行い、読み込みが終了すると、処理をステップＳ５４１５に移す。

【２３５９】

このように、本実施形態では、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力ポートから各種スイッチの情報の読み込みが行われないことになる。

【２３６０】

ステップＳ５４１５において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検知処理を行う。このスイッチ入力検知処理の詳細については、図１６６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１６に移す。

【２３６１】

上記ステップＳ５４１５のスイッチ入力検知処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図１５１）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ５４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、入力ポートバッファのオンエッジ等も検知されることはなく、上記ステップＳ５４１５のスイッチ入力検知処理を無効化することができる。

【２３６２】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、上記ステップＳ５４１５のスイッチ入力検知処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ５４１５のスイッチ入力検知処理を行うように構成してもよい。

【２３６３】

ステップＳ５４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータを出力ポートバッファにセットし、ＬＥＤの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１７に移す。

【２３６４】

上記ステップＳ５４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、主制御メイン処理のゲームストップ機能初期化処理（図１５１）において出力ポートバッファがクリアされ、後述するようにゲームストップ機能制御処理のゲームストップ機能初期化処理でも出力ポートバッファがクリアされる。このため、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ５４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理でセットされた出力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ５４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を無効化することができる。

【２３６５】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ５４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行うように構成してもよい。

【２３６６】

ステップＳ５４１７において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この入賞情報コマンド設定処理においては、入賞情報コマンドテーブルを参照し、各種入力ポートバッファからの情報に基づいて入賞情報コマンドを生成し、生成した入賞情報コマンドを送信バッファにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１８に移す。

【２３６７】

上記ステップＳ５４１７の入賞情報コマンド設定処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図１５１）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ５４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、上記ステップＳ５４１７の入賞情報コマンド設定処理を無効化することができる。

【２３６８】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、入賞情報コマンド設定処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ５４１７の入賞情報コマンド設定処理を行うように構成してもよい。

【２３６９】

ステップＳ５４１８において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技状態の判定や、賞球数カウンタやア

ウトカウンタの更新、性能表示モニタ６１７０の表示内容の更新等を行う。この性能表示モニタ制御処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４１９に移す。

【２３７０】

ステップＳ５４１９において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能制御処理を行う。このゲームストップ機能制御処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新、ゲームストップ機能に関する遊技停止状態の設定、ゲームストップ機能のコマンドの送信等が行われる。このゲームストップ機能制御処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５４２０に移す。

【２３７１】

ステップＳ５４２０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ５４１１で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させる保護レジスタ復帰処理を行い、その後、ステップＳ５４２１において、割込み許可を行う。

【２３７２】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ５４１４の入力ポートの読込処理、上記ステップＳ５４１５のスイッチ入力検知処理は無効化されている。これにより、第１始動口５１２０、第２始動口５１４０、通過ゲート５１２６、第１大入賞口５１３１、第２大入賞口５１５１、一般入賞口１２２への遊技球の入球・通過を無効とすることができる。

【２３７３】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、ステップＳ５４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は無効化されている。これにより、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤを消灯させることができる。

【２３７４】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であっても、上記ステップＳ５４１８の性能表示モニタ制御処理は実行可能であるので、遊技店側では性能表示モニタ１７０を介してゲームストップ機能により遊技停止状態となったときの遊技結果（出玉率等）を把握することができる。

【２３７５】

［スイッチ入力検知処理］

次に、図１６６を参照して、システムタイマ割込処理で実行されるスイッチ入力検知処理について説明する。図１６６は、第５のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。

【２３７６】

（領域外異常状態監視処理）

ステップＳ５５０１において、メインＣＰＵ２０１は、領域外異常状態監視処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、最初に、異常状態監視をするために用いられるメインＲＡＭ２０３の領域外セキュリティ信号要求フラグ領域、領域外遊技異常検知フラグ領域をクリアする。その後、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物不正入賞処理、特別電動役物不正入賞処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替える。

【２３７７】

普通電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物５１４６の未作

動中において第２始動口５１４０の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、普通電動役物５１４６の未作動中において第２始動口５１４０に入球した場合）には、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。そして、第２始動口５１４０の入力ポートバッファをクリアし、第２始動口５１４０への遊技球の入球を無効化する。

【２３７８】

特別電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物の未作動中（第１大入賞口５１３１または第２大入賞口５１５１の開閉作動中）において、第１大入賞口５１３１または第２大入賞口５１５１の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、第１大入賞口５１３１の閉鎖中において第１大入賞口５１３１に遊技球が入球した場合）には、領域外セキュリティ信号要求フラグ領域に要求フラグをセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に要求フラグをセットする。そして、第１大入賞口５１３１または第２大入賞口５１５１の入力ポートバッファをクリアし、第１大入賞口５１３１または第２大入賞口５１５１への遊技球の入球を無効化する。

【２３７９】

（異常状態監視処理）

ステップＳ５５０２において、メインＣＰＵ２０１は、異常状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機異常検知情報反映処理、セキュリティ信号要求設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５１０に移す。

【２３８０】

遊技機異常検知情報反映処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外遊技異常検知フラグ領域から要求フラグをロードし、ロードした要求フラグをメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知フラグ領域にセットして、遊技異常検知フラグを更新する。

【２３８１】

セキュリティ信号要求設定では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ信号要求フラグ領域から要求フラグをロードし、ロードした要求フラグをメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるセキュリティ信号要求フラグ領域にセットして、セキュリティ信号要求フラグを更新する。

【２３８２】

このように、本実施形態の領域外異常状態監視処理及び異常状態監視処理においては、遊技球の不正入賞に関しては、遊技球の入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、不正入賞を検知する処理を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係る処理（領域外異常状態監視処理）とし、検知結果を反映する処理を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係る処理（異常状態監視処理）としている。

【２３８３】

（普通図柄関連チェック処理）

ステップＳ５５１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ５１２７及び第２始動口スイッチ５１４１の入力ポートバッファをチェックし、通過ゲートスイッチ５１２７のオンエッジが検知されると普図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ５１４１のオンエッジが検知されると普通電動役物入賞時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５２０に移す。

【２３８４】

普図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）の

いずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、普図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。

【２３８５】

普通電動役物入賞時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物５１４６が作動中である場合に限り、普通電動役物入賞カウンタを更新する。

【２３８６】

（特別図柄関連チェック処理）

ステップＳ５５２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、Ｖ入賞口スイッチ５１５７の入力ポートバッファをチェックし、第１始動口スイッチ６１２１のオンエッジが検知されると第１特図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ６１４１のオンエッジが検知されると第２特図作動スイッチ検知時処理を行う。また、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２のオンエッジが検知されると第１大入賞口スイッチ検知時処理を行い、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２のオンエッジが検知されると第２大入賞口スイッチ検知時処理を行う。また、Ｖ入賞口スイッチ５１５７のオンエッジが検知されると、Ｖ入賞口スイッチ検知時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５３０に移す。

【２３８７】

第１特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第１特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドには、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第１特別図柄の始動情報に対応する情報も含まれている。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。

【２３８８】

第２特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特図作動スイッチ検知時処理と同様に、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドにも、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第２特別図柄の始動情報に対応する情報が含まれている。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。

【２３８９】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の最大保留個数及び第２特別図柄の最大保留個数は４個に設定されているが、第１特別図柄の最大保留個数と第２特別図柄の最大保留個数とを異ならせてもよく、それぞれの最大保留個数は適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【２３９０】

第１大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口５１３１が開放しているか否かを判定し、第１大入賞口５１３１が開放しているときには、

第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。
【２３９１】
　第２大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口５１５１が開放しているか否かを判定し、第２大入賞口５１５１が開放しているときには、第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。
【２３９２】
　Ｖ入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口５１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドを生成して、生成したＶ通過コマンドを送信バッファにセットする。
【２３９３】
（タッチ状態信号チェック処理）
　ステップＳ５５３０において、メインＣＰＵ２０１は、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理では、入力ポートバッファからタッチ状態の変化を判定し、タッチ状態のオンッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３の払出状態通知フラグ領域にセットする（例えば、６ビット目をＯＮにする）。また、タッチ状態のオンッジが検知されると、発射許可信号をメインＲＡＭ２０３の発射許可信号管理領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５４０に移す。
【２３９４】
（賞球関連スイッチチェック処理）
　ステップＳ５５４０において、メインＣＰＵ２０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、入力ポートバッファから各種スイッチ（第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、一般入賞口スイッチ１２３）のオンエッジが検知されると、各種スイッチに応じた賞球数をメインＲＡＭ２０３の払出管理カウンタ領域にセットして、払出管理カウンタを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５５０に移す。
【２３９５】
（アウト球関連スイッチチェック処理）
　ステップＳ５５５０において、メインＣＰＵ２０１は、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ５１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ５１７９のオンエッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域に「１」を加算して、アウト球数管理カウンタを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回のスイッチ入力検知処理を終了する。
【２３９６】
［性能表示モニタ制御処理］
　次に、図１６７を参照して、システムタイマ割込処理で実行される性能表示モニタ制御処理について説明する。図１６７は、第５のパチンコ遊技機における性能表示モニタ制御処理の一例を示すフローチャートである。
【２３９７】
　性能表示モニタ制御処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【２３９８】
　まず、ステップＳ５５６１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態を判定する状態判定処理を行う。この状態判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、最初に時短遊技状態、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態、大当り遊技状態または小当り遊技状態であると判定した場合には、領域外エリアの性能表示状態フラグ領域に０をセットする。一方、メインＣＰＵ２０１は、時短

遊技状態、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないと判定した場合には、領域外エリアの性能表示状態フラグ領域に、通常遊技状態を示す性能表示状態フラグ（＝１）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５６２に移す。

【２３９９】

ステップＳ５５６２において、メインＣＰＵ２０１は、加算値としての賞球数を算出する賞球数算出処理を行う。この賞球数算出処理では、メインＣＰＵ２０１は、入賞検知ＳＷ処理データテーブルを参照し、入力ポートバッファから第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、一般入賞口スイッチ１２３のオンエッジが検知されると、各種スイッチに応じた賞球数を加算値として算出する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５５６３に移す。

【２４００】

ステップＳ５５６３において、メインＣＰＵ２０１は、通常賞球数カウンタを加算する通常賞球数カウンタ加算処理を行う。この通常賞球数カウンタ加算処理では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアの性能表示状態フラグ領域に性能表示状態フラグ（通常遊技状態）がセットされているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、性能表示状態フラグがセットされていると判定すると、上記ステップＳ５５６２で算出した加算値（賞球数）を、領域外エリアの通常賞球数カウンタ領域に加算して、処理をステップＳ５５６４に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、性能表示状態フラグがセットされていないと判定すると、領域外エリアの通常賞球数カウンタ領域への加算は行わずに、処理をステップＳ５５６４に移す。

【２４０１】

これより、メインＲＡＭ２０３における領域外エリアの通常賞球数カウンタ領域には、通常遊技状態における賞球数が記憶されることになる。

【２４０２】

ステップＳ５５６４において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数カウンタを加算する獲得遊技球数カウンタ加算処理を行う。この獲得遊技球数カウンタ加算処理では、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５５６２で算出した加算値（賞球数）を、領域外エリアの獲得遊技球数カウンタ領域に加算して、処理をステップＳ５５６５に移す。

【２４０３】

ステップＳ５５６５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ５１７９の入力があったか否かを判定する。より具体的には、遊技球回収スイッチ５１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ５１７９のオンエッジの判定を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ５１７９の入力があったと判定すると、処理をステップＳ５５６４に移し、遊技球回収スイッチ５１７９の入力がないと判定すると、処理をステップＳ５５６８に移す。

【２４０４】

ステップＳ５５６６において、メインＣＰＵ２０１は、通常アウトカウンタを加算する通常アウトカウンタ加算処理を行う。この通常アウトカウンタ加算処理では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアの性能表示状態フラグ領域に性能表示状態フラグ（通常遊技状態）がセットされているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、性能表示状態フラグがセットされていると判定すると、領域外エリアの通常アウトカウンタ領域に「１」を加算して、処理をステップＳ５５６７に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、性能表示状態フラグがセットされていないと判定すると、領域外エリアの通常アウトカウンタ領域への加算は行わずに、処理をステップＳ５５６７に移す。

【２４０５】

これより、メインＲＡＭ２０３における領域外エリアの通常アウトカウンタ領域には、通常遊技状態におけるアウト球数が記憶されることになる。

【２４０６】

ステップＳ５５６７において、メインＣＰＵ２０１は、総アウトカウンタを加算する総アウトカウンタ加算処理を行う。この総アウトカウンタ加算処理では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアの総アウトカウンタ領域に「１」を加算して、処理をステップＳ５５６８に移す。

【２４０７】

これより、メインＲＡＭ２０３における領域外エリアの総アウトカウンタ領域には、遊技状態によらないアウト球数が記憶されることになる。

【２４０８】

ステップＳ５０６８において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ１７０のＬＥＤを点灯・消灯させるための性能表示モニタ表示処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、所定の周期（例えば５秒）毎に識別セグメントが切り替わるように点滅周期タイマの設定をするとともに、表示させる識別セグメント、比率セグメントのデータの設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の性能表示モニタ制御処理を終了する。

【２４０９】

このように、本実施形態の性能表示モニタ制御処理においては、上記ステップＳ５５６２の賞球数算出処理により算出した加算値（賞球数）を、性能表示モニタ１７で用いる領域外エリアの通常賞球数カウンタ領域に加算をするとともに、ゲームストップ機能で用いる領域外エリアの獲得遊技球数カウンタ領域にも加算している。これにより、ゲームストップ機能で用いる制御処理（モジュール）の一部を、性能表示モニタ１７で用いる制御処理で共有していることになり、制御プログラムの容量削減や制御負担の軽減を図ることができる。

【２４１０】

［ゲームストップ機能制御処理］

次に、図１６８を参照して、システムタイマ割込み処理で実行されるゲームストップ機能制御処理について説明する。図１６８は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２４１１】

ステップＳ５６０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６０２に移す。

【２４１２】

ステップＳ５６０２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態チェック処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。ゲームストップ機能状態チェック処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態チェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６０３に移す。

【２４１３】

ステップＳ５６０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６０４に移す。

【２４１４】

ステップＳ５６０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードしたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を

実行した後、処理をステップＳ５６０５に移す。
【２４１５】
このように、ステップＳ５６０３及びステップＳ５６０４の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。
【２４１６】
ステップＳ５６０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズであると判定した場合には、処理をステップＳ５６１１に移し、ゲームストップ機能作動完了フェーズでないと判定した場合には、処理をステップＳ５６０６に移す。
【２４１７】
ステップＳ５６０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域から、差玉通知情報（第１差玉情報）をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６０７に移す。
【２４１８】
ステップＳ５６０７において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした差玉通知情報＝０でないか、すなわち、差玉通知情報があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、差玉通知情報があると判定した場合には、処理をステップＳ５６０８に移し、差玉通知情報がないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。
【２４１９】
詳しくは後述するが、差玉通知情報は、通常時は毎回クリアされており、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、第１差玉情報が差玉通知情報として記憶される。このため、上記ステップＳ５６０７の差玉通知情報の有無の判定は、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であるか否かの判定に対応していることになる。
【２４２０】
ステップＳ５６０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードした差玉通知情報（第１差玉情報）を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶（転送）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６０９に移す。
【２４２１】
このように、上記ステップＳ５６０６及びステップＳ５６０８の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。なお、本実施形態においては、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成したが、領域外エリアの差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成してもよい。
【２４２２】
ステップＳ５６０９において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能状態コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能状態コマンドの識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された情報から、ゲームストップ機能状態コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報と第１差玉情報の情報とから構成されていることになる。このゲームストップ機能状態コマンドの構成については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６１０に移す。
【２４２３】

ステップＳ５６１０において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ５６０９で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【２４２４】

ステップＳ５６１１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理は、図１５１において上述した通りであり、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリア、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアが行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６１２に移す。

【２４２５】

ステップＳ５６１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄及び普通図柄の当りフラグをクリアする。具体的には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域、メインＲＡＭ２０３の普通図柄当りフラグ領域をクリアして、特別図柄及び普通図柄の当落判定値データをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６１３に移す。

【２４２６】

ステップＳ５６１３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域に、遊技停止状態の情報（＝１）をセットする。これにより、ゲームストップ機能により遊技の進行が停止されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６１４に移す。

【２４２７】

ステップＳ５６１４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域に、送信要求の情報（＝１）をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【２４２８】

［ゲームストップ機能状態チェック処理］

次に、図１６９を参照して、ゲームストップ機能制御処理で実行されるゲームストップ機能状態チェック処理について説明する。図１６９は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【２４２９】

ゲームストップ機能状態チェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２４３０】

ステップＳ５６２１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタ更新処理を行う。ゲームストップ機能カウンタ更新処理では、遊技球の差玉数の更新等が行われる。このゲームストップ機能カウンタ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６２２に移す。

【２４３１】

ステップＳ５６２２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタチェック処理を行う。ゲームストップ機能カウンタチェック処理では、差玉通知情報（第１差玉情報）のクリア・設定等が行われる。このゲームストップ機能カウンタチェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６２３に移す。

【２４３２】

ステップＳ５６２３において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態管理処

理を行う。ゲームストップ機能状態管理処理では、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態管理処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態チェック処理を終了する。

【２４３３】

［ゲームストップ機能カウンタ更新処理］

次に、図１７０を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタ更新処理について説明する。図１７０は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【２４３４】

ゲームストップ機能カウンタ更新処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２４３５】

ステップＳ５６３１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納される加算値をクリアして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける獲得遊技球数カウンタ領域から獲得遊技球数をロードする。そして、ロードした獲得遊技球数を新たな加算値として所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６３２に移す。

【２４３６】

ステップＳ５６３２において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト加算処理を行う。差玉カウンタ３バイト加算処理では、遊技球の差玉数の加算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト加算処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６３３に移す。

【２４３７】

ステップＳ５６３３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ５１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ５１７９のオンエッジが検知されると、所定のレジスタに減算値（例えば、１）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６３４に移す。

【２４３８】

ステップＳ５６３４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト減算処理を行う。差玉カウンタ３バイト減算処理では、遊技球の差玉数の減算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト減算処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタ更新処理を終了する。

【２４３９】

［差玉カウンタ３バイト加算処理］

次に、図１７１を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カウンタ３バイト加算処理について説明する。図１７１は、第５のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示すフローチャートである。

【２４４０】

差玉カウンタ３バイト加算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２４４１】

ステップＳ５６４１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納された加算値（獲得遊技球数）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、加算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト加算処理を終了し、加算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６４２に移す。

【２４４２】
ステップＳ５６４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタ（差玉管理用カウンタ領域＋差玉判定用カウンタ領域）の下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報を第１ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４３に移す。
【２４４３】
ステップＳ５６４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１ペアレジスタにセットされた第２差玉情報に加算値（獲得遊技球数）を加算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４４に移す。
【２４４４】
ステップＳ５６４４において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６４３の加算した加算結果を１０００で除算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４５に移す。
【２４４５】
ステップＳ５６４５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６４４の除算結果の余りを、更新された第２差玉情報として、第２ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４６に移す。
【２４４６】
ステップＳ５６４６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４７に移す。
【２４４７】
ステップＳ５６４７において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６４４の除算結果の商を、シングルレジスタに格納された第１差玉情報に加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６４８に移す。
【２４４８】
ステップＳ５６４８において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の加算結果を格納する。すなわち、第２ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト加算処理を終了する。
【２４４９】
このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト加算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報に加算値（獲得遊技球数）を加算した後、加算結果を１０００で除算し、除算結果の余りを更新された第２差玉情報とし、除算結果の商を第１差玉情報に加算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。
【２４５０】
［差玉カウンタ３バイト減算処理］
次に、図１７２を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カウンタ３バイト減算処理について説明する。図１７２は、第５のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。

【２４５１】
差玉カウンタ３バイト減算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【２４５２】
ステップＳ５６５１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納された減算値（アウト球）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、減算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト減算処理を終了し、減算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６５２に移す。
【２４５３】
ステップＳ５６５２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報をペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６５３に移す。
【２４５４】
ステップＳ５６５３において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６５４に移す。
【２４５５】
ステップＳ５６５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６５５に移す。
【２４５６】
ステップＳ５６５５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６５３の減算結果として、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ５６６０に移し、第２差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６５６に移す。
【２４５７】
ステップＳ５６５６において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタに格納された第２差玉情報に１０００を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６５７に移す。
【２４５８】
ステップＳ５６５７において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６５８に移す。
【２４５９】
ステップＳ５６５８において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６５７の減算結果として、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ５６６０に移し、第１差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６５９に移す。
【２４６０】
ステップＳ５６５９において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報と、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報とをクリアする。
【２４６１】

ステップＳ５６６０において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の減算結果を格納する。すなわち、ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト減算処理を終了する。

【２４６２】

このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算した後、第２差玉情報の減算結果が０以上でない場合（すなわち、マイナスのとき）には、第２差玉情報に１０００を加算するとともに、第１差玉情報から１を減算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。

【２４６３】

さらに、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、差玉情報（第１差玉情報と第２差玉情報）がマイナスとなるようなときには、第１差玉情報と第２差玉情報とをクリアして、差玉情報がマイナスとなることを規制している。

【２４６４】

[ゲームストップ機能カウンタチェック処理]

次に、図１７３を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタチェック処理について説明する。図１７３は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【２４６５】

ゲームストップ機能カウンタチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２４６６】

ステップＳ５６６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域の差玉通知情報（第１差玉情報）をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６６２に移す。

【２４６７】

ステップＳ５６６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から今回の第１差玉情報をロードして、ロードした今回の第１差玉情報を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６６３に移す。

【２４６８】

ステップＳ５６６３において、メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報よりも大きいか（すなわち、第１差玉情報が増加しているか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であると判定した場合には、処理をステップＳ５６６６に移し、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６６４に移す。

【２４６９】

ステップＳ５６６４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた

今回の第１差玉情報に１を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６６５に移す。

【２４７０】

ステップＳ５６６５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６６４により補正された今回の第１差玉情報に対し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた加算済みの今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６６６に移す。

【２４７１】

ステップＳ５６６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納する。これにより、次回に比較するための前回の第１差玉情報が更新されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６６７に移す。

【２４７２】

ステップＳ５６６７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納セットする。この差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、上述したようにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる（ステップＳ５６０７～Ｓ５６１０）。また、領域外エリアの差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に第１差玉情報が転送され、遊技用エリアの第１差玉情報が更新されることになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了する。

【２４７３】

このように、本実施形態のゲームストップ機能カウンタチェック処理においては、第１差玉情報が増加したとき（ステップＳ５６６３のＹＥＳのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【２４７４】

また、第１差玉情報が維持したとき、または第１差玉情報が１しか減少していないとき（ステップＳ５６６３のＮＯかつステップＳ５６６５のＹＥＳのとき）には、新たにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。一方、第１差玉情報が２以上減少したとき（ステップＳ５６６３のＮＯかつステップＳ５６６５のＮＯのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【２４７５】

したがって、本実施形態においては、第１差玉情報が増加したとき、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【２４７６】

また、上述したように第１差玉情報は、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す情報であることから、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化があった場合に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。すなわち、本実施形態においては、遊技球の差玉数が１０００個以上増加したときにゲームストップ機能

状態コマンドがサブ制御回路３００に送信され、遊技球の差玉数が１００１個以上減少したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。また、遊技球の差玉数の変化が－１０００～９９９個であるときには、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。

【２４７７】

なお、本実施形態においては、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成したが、第１差玉情報が１以上減少したとき（すなわち、第１差玉情報が単純に減少したとき）に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成してもよい。

【２４７８】

さらには、本実施形態においては、第１差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化をチェックするように構成したが、第２差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数（１個単位）の変化をチェックするように構成してもよい。

【２４７９】

［ゲームストップ機能状態管理処理］

次に、図１７４を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能状態管理処理について説明する。図１７４は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。

【２４８０】

ゲームストップ機能状態管理処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２４８１】

ステップＳ５６７１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６７２に移す。

【２４８２】

ステップＳ５６７２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたゲームストップ機能フェーズ≧２であるか否かを判定する。すなわち、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能フェーズ≧２であると判定した場合には、処理をステップＳ５６７７に移し、ゲームストップ機能フェーズ≧２でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６７３に移す。

【２４８３】

ステップＳ５６７３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６７４に移す。

【２４８４】

なお、本実施形態においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードするように構成したが、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードするように構成してもよい。

【２４８５】

ステップＳ５６７４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした第１差玉情報が判定値以上であるか否かの第１差玉情報の判定処理を行う。この第１差玉情報の判定処理では、最初にロードした第１差玉情報が規制値に対応する判定値（例えば、９５０００個に対応する９５）以上であるかの判定を行う。次に、第１差玉情報が規制値に対応する判定値

でなければ、境界値に対応する判定値（例えば、９００００個に対応する９０）以上であるかを判定する。そして、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上でなければ、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６７５に移す。

【２４８６】

ステップＳ５６７５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に格納して、ゲームストップ機能フェーズを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６７６に移す。

【２４８７】

ステップＳ５６７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ５６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズが、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であると判定した場合には、処理をステップＳ５６７７に移し、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【２４８８】

ステップＳ５６７７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける特別図柄制御状態番号領域から、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ５６７８に移す。

【２４８９】

ステップＳ５６７８において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の制御状態番号を参照し、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるか否かを判定する。具体的には、ロードした特別図柄の制御状態番号が、大当り遊技状態または小当り遊技状態に対応する特別図柄の制御状態番号「３～５」のいずれかであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了し、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ５６７９に移す。

【２４９０】

ステップＳ５６７９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）を格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【２４９１】

このように、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されることになる（ステップＳ５６７３～Ｓ５６７５）。

【２４９２】

ここで、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理において、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されるのは、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）のときである（ステップＳ５６７２）。

このため、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、遊技球の差玉数に基づいてゲームストップ機能フェーズの値が繰り上がることも繰り下がることも可能である（０から１、１から２、１から０に変更可能）。しかしながら、遊技球の差玉数が規制値以上に対応したゲームストップ

機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるときには、仮に遊技球の差玉数が規制値を下回ったとしても、ゲームストップ機能フェーズの値が繰り下がる（２から１に変更される）ことができないように構成されている。

【２４９３】

また、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が決定されるものの、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるときにはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されることはなく、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないときにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されて、遊技停止状態となる（ステップＳ５６１３）。このため、大当り遊技状態または小当り遊技状態でない場合に差玉情報が規制値以上となったときには、すぐさま遊技停止状態となるが、大当り遊技状態または小当り遊技状態である場合に差玉情報が規制値以上となったときには、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したときに、遊技停止状態となる。

【２４９４】

［ゲームストップ機能に関するコマンド］

次に、図１７５を参照して、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能状態コマンド及びゲームストップ機能完了コマンド）の構成について説明する。図１７５は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。

【２４９５】

上述したように、ゲームストップ機能に関するコマンドとしては、ゲームストップ機能状態コマンドと、ゲームストップ機能完了コマンドとの２種類のコマンドを有している。

【２４９６】

図１７５に示すように、ゲームストップ機能状態コマンドは、１０００個単位での差玉情報が変化したときにサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ５６０９等参照）。

【２４９７】

そして、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータと、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータとから構成されて、３バイトのコマンドで構成されている。

【２４９８】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかの情報が設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が含まれないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能状態コマンドではなく、ゲームストップ機能完了コマンドが送信されるからである。

【２４９９】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第２パラメータにおける遊技球の差玉情報は、１０００個単位の第１差玉情報が設定される。このように、第２パラメータに第１差玉情報しか設定しないのは、コマンドの送信容量を抑えるためである。すなわち、第２差玉情報も含め、０～９５０００個以上の１個単位の遊技球の差玉情報を送信するとなると、遊技球の差玉情報だけで３バイトの容量が必要になるため、第１差玉情報のみを設定することにより１バイトの容量に抑えている。

【２５００】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能状態コマンドを受信することにより、各種の報知を行うことが可能である。具体的には、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知する「第１遊技停止予告」が行われる。また、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２

）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「第２遊技停止予告」が行われる。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、ゲームストップ機能に関する報知が行われないように規制すればよい。この「第１遊技停止予告」及び「第２遊技停止予告」の報知例については、後述する。

【２５０１】

また、図１７５に示すように、ゲームストップ機能完了コマンドは、ゲームストップ機能作動完了時（すなわち、ゲームストップ機能による遊技停止時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ５０６３等参照）。

【２５０２】

そして、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータと、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータとから構成され、３バイトのコマンドで構成されている。

【２５０３】

また、ゲームストップ機能完了コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のみが設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能フェーズとしてゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されていないからである。

【２５０４】

また、ゲームストップ機能完了コマンドの第２パラメータにおける遊技球の差玉情報は、１０００個単位の第１差玉情報が設定される。このように、第２パラメータに第１差玉情報しか設定しないのは、コマンドの送信容量を抑えるためである。

【２５０５】

なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータを含めずに、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータとから構成してもよい。

【２５０６】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能完了コマンドを受信することにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「遊技停止報知」が行われる。この「遊技停止報知」の報知例については、後述する。

【２５０７】

なお、ゲームストップ機能フェーズの情報は、電断復帰時に送信される電断復帰コマンドにも含まれており、電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することによりゲームストップ機能フェーズを把握することができる。

【２５０８】

［その他のコマンド］

次に、図１７６を参照して、上述したゲームストップ機能に関するコマンドを除いたその他のコマンドの構成の一例について説明する。図１７６は、第５のパチンコ遊技機におけるその他のコマンドの構成図の一例である。

【２５０９】

図１７６に示すように、入賞情報コマンドは、各種スイッチ検知時にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ５４１７参照）。

【２５１０】

そして、入賞情報コマンドは、識別データ（例えば、Ｂ３Ｈ）と、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１及び遊技球回収スイッチ５１７９の検知の有無を示す第１パラメータと、第１大入賞口カウントスイッチ５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ５１５２、一般入賞口スイッチ１２３、Ｖ入賞口スイッチ５１５７及び通過ゲートスイッチ５１２７の検知の有無を示す第２パラメータとから構成され、３バイトのコマ

ンドで構成されている。
【２５１１】
サブ制御回路３００側では、入賞情報コマンドを受信することにより、払い出される遊技球数や、発射（使用）された遊技球数を把握することができ、各種の報知を行うことが可能である。
【２５１２】
また、図１７６に示すように、払出状態通知コマンドは、サブ制御回路３００に定期送信される（ステップＳ５０９０～Ｓ５０９２参照）。
【２５１３】
そして、払出状態通知コマンドは、識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、複数の払出異常イベント情報に関する第１パラメータとから構成され、２バイトのコマンドで構成されている。
【２５１４】
また、払出状態通知コマンドの第１パラメータにおける払出異常イベント情報は、０ビット目がカードユニット通信異常の有無、１ビット目が受け皿満タンの有無、２ビット目が球詰まり異常の有無、３ビット目が払出センサ異常の有無、４ビット目が払出モータ異常の有無、５ビット目が応答異常の有無、６ビット目がタッチ状態の有無のように構成されている。
【２５１５】
サブ制御回路３００側では、払出状態通知コマンドを受信することにより、遊技球の払出状態に関する異常を把握することができ、各種の報知を行うことが可能である。上述したように、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも、払出状態通知コマンドの送信は継続して実行可能となっている。
【２５１６】
なお、本実施形態においては、払出状態通知コマンドは、タッチ状態の有無の情報を含めて構成いるが、タッチ状態の情報を含めず構成してもよい。
【２５１７】
［５－７．サブ制御回路］
次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。
【２５１８】
［サブ制御回路処理］
図１７７を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図１７７は、第５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【２５１９】
図１７７に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（ステップＳ５９００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化等といった初期化処理が行われる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９１０に移す。
【２５２０】
ステップＳ５９１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８からコマンドを入力したり、演出ボタン５４によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９２０に移す。
【２５２１】
ステップＳ５９２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド受信処理を実行する。この処理では、ステップＳ５９１０の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。このコマンド受信処理では、主制御回路２００から受信した各種のコマンドに基づいて、演出パ

ターンの決定や、各種の情報の設定等を行う。このコマンド受信処理の詳細については、図１７８～図１８０を参照して後述する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９３０に移す。
【２５２２】
　ステップＳ５９３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、上記ステップＳ５９２０により演出パターンが決定された場合に、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９４０に移す。
【２５２３】
　ステップＳ５９４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９５０に移す。
【２５２４】
　ステップＳ５９５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９６０に移す。
【２５２５】
　ステップＳ５９６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ランプリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９７０に移す。
【２５２６】
　ステップＳ５９７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９８０に移す。
【２５２７】
　ステップＳ５９８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９９０に移す。
【２５２８】
　ステップＳ５９９０において、サブＣＰＵ３０１は、演出進行処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、各種演出の実行を進行させるための演出タイマカウンタ等を更新する処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９１０に戻す。
【２５２９】
［コマンド受信処理］

次に、図１７８～図１８０を参照して、演出態様決定処理で実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図１７８～図１８０は、第５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【２５３０】

ステップＳ５９２１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「初期化入賞コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「初期化入賞コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－２に移し、「初期化入賞コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－３に移す。

【２５３１】

ステップＳ５９２１－２において、サブＣＰＵ３０１は、初期化設定処理を行う。この初期化設定処理では、サブＣＰＵ３０１のレジスタ、ワークＲＡＭ３０３の作業領域の初期化の設定を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド受信処理を終了する。

【２５３２】

ステップＳ５９２１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「電断復帰コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「電断復帰コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４に移し、「電断復帰コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－７に移す。

【２５３３】

ステップＳ５９２１－４において、サブＣＰＵ３０１は、電断前の状態に復帰するように電断復帰設定処理を行う。この電断復帰設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、電断復帰コマンドに含まれた各種の情報に基づいて、サブＣＰＵ３０１のレジスタ、ワークＲＡＭ３０３の作業領域に各種の情報を設定する。特に、本実施形態においては、電断復帰コマンドに含まれたゲームストップ機能フェーズの情報をワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にセットする。ただし、サブ制御回路３００側のみ管理されている演出の進行状態（演出タイマカウンタ等）は、電断前の状態から復帰せずに、新たに再設定されることになる。例えば、大当り遊技状態における大当り演出パターンのストーリー演出等は、電断前の途中のストーリー演出から再開せずに、最初のストーリー演出から再開することになる。

【２５３４】

ステップＳ５９２１－５において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域が２以上であるか、すなわち、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のいずれかであるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが２以上であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－６に移し、ゲームストップ機能フェーズが２以上でないと判定した場合には、今回のコマンド受信処理を終了する。

【２５３５】

ステップＳ５９２１－６において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ関連再報知処理を行う。このゲームストップ関連再報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）である場合には、第２停止予告復帰処理を行い、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、遊技停止報知復帰処理を行う。

【２５３６】

ゲームストップ関連再報知処理における第２停止予告復帰処理では、サブＣＰＵ３０１は、第２停止予告の報知を実行するための第２停止予告報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に第２停止予告報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「第２遊技停止予告」が再開される。

【２５３７】
　ゲームストップ関連再報知処理における遊技停止報知復帰処理では、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止報知を実行するための遊技停止報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に遊技停止報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「遊技停止報知」が再開される。
【２５３８】
　ゲームストップ関連再報知処理において、第２停止予告復帰処理または遊技停止報知復帰処理の処理が終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５３９】
　ステップＳ５９２１－７において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「保留加算コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「保留加算コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－８に移し、「保留加算コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－１１に移す。
【２５４０】
　ステップＳ５９２１－８において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算する特別図柄の保留個数加算処理を行う。この特別図柄の保留個数加算処理では、保留加算コマンドに含まれた特別図柄の保留個数を、ワークＲＡＭ３０３の特別図柄保留個数カウンタにセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９２１－９に移す。
【２５４１】
　ステップＳ５９２１－９において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にセットされているゲームストップ機能フェーズが２であるか、すなわち、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが２であると判定した場合には、今回のコマンド受信処理を終了し、ゲームストップ機能フェーズが２でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－１０に移す。
【２５４２】
　ステップＳ５９２１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）またはゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）である場合に、大当り遊技状態中の先読み演出決定処理を行う。
【２５４３】
この先読み演出決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、保留加算コマンドに含まれる特別図柄の始動情報に基づいて、大当り遊技状態中に行われる先読み演出を実行するための先読み演出パターンを決定し、ワークＲＡＭ３０３の演出報知領域に先読み演出パターンをセットする。
　この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５４４】
　また、本実施形態においては、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）である場合には、大当り遊技状態中には先読み演出が実行されないように規制されている。これは、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）である場合の大当り遊技状態の終了後には、ゲームストップ機能により遊技停止状態となるからである。なお、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、そもそも先読み演出が実行されることはない。
【２５４５】
　ステップＳ５９２１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「保留減算コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「保留減算コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－１２に移し、「保留減算コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－２０に移す。

【２５４６】

ステップＳ５９２１－１２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算する特別図柄の保留個数減算処理を行う。この特別図柄の保留個数減算処理では、保留減算コマンドに含まれた特別図柄の保留個数を、ワークＲＡＭ３０３の特別図柄保留個数カウンタにセットする。

この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。

【２５４７】

ステップＳ５９２１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出開始コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄演出開始コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－２１に移し、「特別図柄演出開始コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－３０に移す。

【２５４８】

ステップＳ５９２１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。この装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９２１－２２に移す。

【２５４９】

ステップＳ５９２１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン定処理を行う。

【２５５０】

この図柄演出パターン定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンの情報に基づいて、装飾図柄の変動演出を実行するための図柄演出パターンを決定し、決定した図柄演出パターンをワークＲＡＭ３０３の演出報知領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９２１－２３に移す。

【２５５１】

ステップＳ５９２１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【２５５２】

この予告演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンの情報に基づいて、特別図柄の抽選結果を事前に示唆する予告演出を実行するための予告演出パターンを決定し、決定した予告演出パターンをワークＲＡＭ３０３の演出報知領域に記憶する。

この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。

【２５５３】

ステップＳ５９２１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－３１に移し、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４０に移す。

【２５５４】
ステップＳ５９２１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、装飾図柄の変動演出を終了させるための演出終了処理を行う。この演出終了処理では、装飾図柄の変動演出の実行を終了させるとともに、装飾図柄の停止図柄を停止表示させる処理を行う。
この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５５５】
ステップＳ５９２１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「ゲームストップ機能状態コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４１に移し、「ゲームストップ機能状態コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－５０に移す。
【２５５６】
ステップＳ５９２１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズを更新するゲームストップ機能フェーズ更新処理を行う。このゲームストップ機能フェーズ更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能状態コマンドに含まれたゲームストップ機能フェーズをセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－４２に移す。
【２５５７】
ステップＳ５９２１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にセットされているゲームストップ機能フェーズが０であるか、すなわち、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが０であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４３に移し、ゲームストップ機能フェーズが０でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４５に移す。
【２５５８】
ステップＳ５９２１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、第１遊技停止予告の実行中であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に第１停止予告報知パターンがセットされているか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、第１遊技停止予告の実行中であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４４に移し、第１遊技停止予告の実行中でないと判定した場合には、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５５９】
ステップＳ５９２１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、第１停止予告終了処理を行う。この第１停止予告終了処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出報知領域にセットされている第１停止予告報知パターンをクリアする。これにより、遊技球の差玉数が減少し、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）からゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）に繰り下がったときには、第１停止予告を終了させることができる。
この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５６０】
ステップＳ５９２１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、遊技球の差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。この差玉数記憶処理では、サブＣＰＵ３０１は、一旦ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタをクリアした後、クリアされた差玉数カウンタに、ゲームストップ機能状態コマンドに含まれた１０００個単位の第１差玉情報を新たにセットする。これにより、サブ制御回路３００側では、主制御回路２００側で管理されている１０００個単位の差玉数を把握することができる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－４６に移す。
【２５６１】
本実施形態の差玉数記憶処理において、ゲームストップ機能状態コマンドを受信したときに、一旦ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタをクリアしているのは、後述するように入賞情報コマンドに基づいて差玉数カウンタの差玉数の１個単位の個数が補正されており、補正された遊技球の差玉数と、実際に主制御回路２００側で管理されている差玉数の誤差をなくすためである。なお、本実施形態においては、ゲームストップ機能状態コマンドを受信したときに、一旦ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタをクリアしているが、差玉数カウンタに対して、ゲームストップ機能状態コマンドに含まれた第１差玉情報を上書きして更新するように構成してもよい。
【２５６２】
ステップＳ５９２１－４６において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にセットされているゲームストップ機能フェーズが１であるか、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが１であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４７に移し、ゲームストップ機能フェーズが１でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－４９に移す。
【２５６３】
ステップＳ５９２１－４７において、サブＣＰＵ３０１は、第１停止予告報知処理を行う。この第１停止予告報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、第１停止予告の報知を実行するための第１停止予告報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に第１停止予告報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知する「第１遊技停止予告」が行われる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－４８に移す。
【２５６４】
ステップＳ５９２１－４８において、サブＣＰＵ３０１は、規制値までの遊技球の停止残数を表示するための停止残数表示処理を行う。
【２５６５】
この停止残数表示処理では、サブＣＰＵ３０１は、最初に予め定められた規制値（例えば９５０００個）からワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタにセットされている差玉数を減算して、停止残数を算出し、算出した停止残数をワークＲＡＭ３０３の停止残数カウンタにセットする。次に、ワークＲＡＭ３０３の停止残数カウンタにセットされた停止残数に基づいて、停止残数表示パターンを決定し、決定した停止残数表示パターンをワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能停止残数報知領域にセットする。これにより、表示装置７等において、遊技の停止まで「残りｘｘｘ個」のような停止残数報知が行われる。
この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５６６】
ステップＳ５９２１－４９において、サブＣＰＵ３０１は、第２停止予告報知処理を行う。この第２停止予告報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、第２停止予告の報知を実行するための第２停止予告報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に第２停止予告報知パターンをセットする。なお、ゲームストップ機能報知領域に第１停止予告報知パターンがセットされている場合には、上書きして（第１停止予告報知パターンをクリアして）第２停止予告報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「第２遊技停止予告」が行われる。
この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５６７】

ステップＳ５９２１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「入賞情報コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「入賞情報コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－５１に移し、「入賞情報コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－６０に移す。
【２５６８】
ステップＳ５９２１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にセットされているゲームストップ機能フェーズが１であるか、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが１であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－５２に移し、ゲームストップ機能フェーズが１でないと判定した場合には、今回のコマンド受信処理を終了する。
【２５６９】
ステップＳ５９２１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した入賞情報コマンドに基づいて差玉数を補正する差玉数補正処理を行う。
【２５７０】
この差玉数補正処理では、サブＣＰＵ３０１は、まず今回受信した入賞情報コマンドに基づいて加算減算値を算出する。例えば、入賞情報コマンドに第１大入賞口カウントスイッチ５１３２を検知した情報が含まれている場合には、加算減算値として第１大入賞口用の賞球に対応する「１５」を算出し、遊技球回収スイッチ５１７９を検知した情報が含まれている場合には、加算減算値として１個の遊技球が発射されたことに対応する「－１」を算出する。次に、サブＣＰＵ３０１は、算出した加算減算値を、ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタに加算（減算）する。これにより、ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタに記憶される差玉数を１個単位で更新（補正）していくことができる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ５９２１－５３に移す。
【２５７１】
本実施形態においては、主制御回路２００から送信されるゲームストップ機能状態コマンドには１０００個単位の第１差玉情報しか含まれていないものの、この差玉数補正処理によれば、１個単位で遊技球の差玉数を把握することができる。例えば、９２０００個の第１差玉情報を含むゲームストップ機能状態コマンドにより差玉数カウンタが「９２０００個」にセットされた後、第１大入賞口に遊技球が入球すると入賞情報コマンドにより差玉数カウンタが「９２０１５」に補正され、遊技球が回収されると入賞情報コマンドにより差玉数カウンタが「９２０１４」に補正されることになる。このため、ゲームストップ機能状態コマンドによる１０００個単位の第１差玉情報に対し、差玉数補正処理により０～９９９までの遊技球の差玉数を補正することができる。
【２５７２】
ステップＳ５９２１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、規制値までの遊技球の停止残数を更新表示するための停止残数更新表示処理を行う。
【２５７３】
この停止残数更新表示処理では、サブＣＰＵ３０１は、最初に予め定められた規制値（例えば９５０００個）から、上記ステップＳ５９２１－５２により補正されたワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタの差玉数を減算して、停止残数を算出し、算出した停止残数をワークＲＡＭ３０３の停止残数カウンタにセットする。
次に、停止残数カウンタにセットされた停止残数が予め定められた表示境界値（例えば、１００個単位）を超える変化があったか否かを判定し、停止残数が表示境界値を超える変化がないと判定した場合には、停止残数報知を更新せずに、今回のコマンド受信処理を終了する。一方、停止残数が表示境界値を超える変化があったと判定した場合には、ワークＲＡＭ３０３の停止残数カウンタにセットされた停止残数に基づいて、表示境界値に対応した停止残数表示パターン（例えば、１００個単位の停止残数表示）を決定し、決定し

た停止残数表示パターンをワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能停止残数報知領域にセットする。例えば、表示境界値を１００個とした場合には、停止残数が「２５００～２５９９個」であれば「遊技の停止まで残り２５００個」を表示するような停止残数表示パターンを決定し、停止残数が「２４００～２４９９個」であれば「遊技の停止まで残り２４００個」を表示するような停止残数表示パターンを決定する。これにより、表示装置７等において、停止残数が表示境界値を超える変化があった場合に、停止残数報知の更新が行われる。

この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。

【２５７４】

本実施形態の停止残数更新表示処理においては、停止残数が表示境界値を超える変化があった場合に限り、停止残数報知の更新を行うように構成されている。これにより、実際に主制御回路２００側で管理されている遊技球の差玉数と、主制御回路２００から送信されたゲームストップ機能状態コマンド及び入賞情報コマンドに基づいて表示装置７等に表示した表示タイミングによる差玉数の誤差（ズレ）を、表示境界値の範囲において吸収することができる。

【２５７５】

なお、本実施形態の停止残数更新表示処理においては、停止残数が表示境界値を超える変化があった場合に限り、停止残数報知の更新を行うように構成したが、停止残数が表示境界値を超える変化があったか否かを判定することはせずに、現在の停止残数に基づいて停止残数表示パターンを決定して、停止残数報知の更新を行うように構成してもよい。すなわち、１個単位での停止残数報知の更新を行うように構成してもよい。

【２５７６】

ステップＳ５９２１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－６１に移し、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－６２に移す。

【２５７７】

ステップＳ５９２１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出決定処理を行う。この小当り開始演出決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、小当り遊技状態において小当り遊技演出を実行するための小当り演出パターンを決定し、決定した小当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の演出報知領域に記憶する。

この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。

【２５７８】

ステップＳ５９２１－６２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－６３に移し、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－７０に移す。

【２５７９】

ステップＳ５９２１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態において大当り遊技演出（ストーリー演出等）を実行するための大当り演出パターンを決定し、決定した大当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の演出報知領域に記憶する。

この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。

【２５８０】

ステップＳ５９２１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受

信したコマンドが「ゲームストップ機能完了コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－７１に移し、「ゲームストップ機能完了コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－８０に移す。
【２５８１】
　ステップＳ５９２１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズ更新処理を行う。このゲームストップ機能フェーズ更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能完了コマンドに含まれたゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）をセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－７２に移す。
【２５８２】
　ステップＳ５９２１－７２において、サブＣＰＵ３０１は、遊技球の差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。この差玉数記憶処理では、サブＣＰＵ３０１は、一旦ワークＲＡＭ３０３の差玉数カウンタをクリアした後、クリアされた差玉数カウンタに、ゲームストップ機能状態コマンドに含まれた１０００個単位の第１差玉情報を新たにセットする。これにより、サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能による遊技停止時に主制御回路２００側で管理されている１０００個単位の差玉数を把握することができる。特に、大当り遊技状態の終了後にゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）がセットされた場合には、遊技球の差玉数が規制値を超えている場合があるが（例えば９６０００個等）、そのような場合であっても遊技球の差玉数を把握することができる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－７３に移す。
【２５８３】
　ステップＳ５９２１－７３において、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止報知処理を行う。この遊技停止報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止報知を実行するための遊技停止報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能報知領域に遊技停止報知パターンをセットする。なお、ゲームストップ機能報知領域に第２停止予告報知パターンがセットされている場合には、上書きして（第２停止予告報知パターンをクリアして）遊技停止報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「遊技停止報知」が行われる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－７４に移す。
【２５８４】
　ステップＳ５９２１－７４において、サブＣＰＵ３０１は、払出表示処理を行う。この払出表示処理では、サブＣＰＵ３０１は、遊技球の払い出しが継続して行われている場合に、遊技球の払い出しが継続されていることを報知する払出継続報知パターンを決定して、ワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能サブ報知領域に払出継続報知パターンをセットする。これにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに、遊技球の払い出しが継続中であることが報知できる。
　この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５８５】
　なお、本実施形態においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに、遊技球の払い出しが継続中であることを報知するように構成したが、遊技球の払い出しが継続中であることを報知しないように構成してもよい。すなわち、上記ステップＳ５９２１－７４の処理を行わないように構成してもよい。
【２５８６】
　ステップＳ５９２１－８０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「払出完了コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「払出完了コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－８１に移し、「払出完了コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－９０に移す。

【２５８７】
ステップＳ５９２１－８１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能により遊技停止状態である場合に限り、払出残数表示処理を行う。
【２５８８】
この払出残数表示処理では、サブＣＰＵ３０１は、まずワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）がセットされているか否かを判定し、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）がセットされていないと判定した場合には、今回の払出残数表示処理を終了する。サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）がセットされていると判定した場合には、今回受信した払出完了コマンドに含まれる賞球数に基づいて減算値を算出する。次に、差玉数カウンタにセットされたゲームストップ機能による遊技停止時の第１差玉情報から、算出した減算値を減算して差玉情報を更新する。そして、更新された差玉情報に基づいて、払出残数表示パターンを決定し、決定した払出残数表示パターンをワークＲＡＭ３０３のゲームストップ機能払出数報知領域にセットする。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに、表示装置７等において、遊技球の払い出し残数を更新して表示していくことができる。
この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５８９】
なお、本実施形態においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに、遊技球の払い出し残数を更新して表示するように構成したが、遊技球の払い出し残数を表示しないように構成してもよい。すなわち、上記ステップＳ５９２１－８０、Ｓ５９２１－８１の処理を行わないように構成してもよい。
【２５９０】
ステップＳ５９２１－９０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「払出状態通知コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「払出状態通知コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－９１に移し、「払出状態通知コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ５９２１－９９に移す。
【２５９１】
ステップＳ５９２１－９１において、サブＣＰＵ３０１は、払出異常イベント情報抽出処理を行う。
【２５９２】
この払出異常イベント情報抽出処理では、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した払出状態通知コマンドから異常があるすべての払出異常イベント情報を抽出する。そして、抽出した払出異常イベント情報の検知連続回数を計数するために、抽出した払出異常イベント情報に対応するワークＲＡＭ３０３の所定の検知連続回数カウンタ（第０～第６検知連続回数カウンタ）に１を加算して更新する。また、抽出されなかった払出異常イベント情報に対応する検知連続回数をクリアする。
【２５９３】
さらに、払出異常イベント情報抽出処理では、サブＣＰＵ３０１は、抽出されなかった払出異常イベント情報の未検知連続回数を計数するために、抽出されなかった払出異常イベント情報に対応するワークＲＡＭ３０３の所定の未検知連続回数カウンタ（第０～第６未検知連続回数カウンタ）に１を加算して更新する。また、抽出された払出異常イベント情報に対応する未検知連続回数をクリアする。
【２５９４】
例えば、今回受信した払出状態通知コマンドから、カードユニット通信異常を抽出した場合には第０検知連続回数カウンタに１を加算し、受け皿満タンを抽出した場合には第１検知連続回数カウンタに１を加算し、球詰まり異常を抽出した場合には第２検知連続回数カウンタに１を加算し、払出センサ異常を抽出した場合には第３検知連続回数カウンタに

１を加算し、払出モータ異常を抽出した場合には第４検知連続回数カウンタに１を加算し、応答異常を抽出した場合には第５検知連続回数カウンタに１を加算し、タッチ状態を抽出した場合には第６検知連続回数カウンタに１を加算する。また、抽出されなかった払出異常イベント情報に対応する所定の検知連続回数カウンタに０をセットして、検知連続回数をクリアする。

さらに、カードユニット通信異常が抽出されなかった場合には第０未検知連続回数カウンタに１を加算し、受け皿満タンが抽出されなかった場合には第１未検知連続回数カウンタに１を加算し、球詰まり異常が抽出されなかった場合には第２未検知連続回数カウンタに１を加算し、払出センサ異常が抽出されなかった場合には第未３検知連続回数カウンタに１を加算し、払出モータ異常が抽出されなかった場合には第４未検知連続回数カウンタに１を加算し、応答異常が抽出されなかった場合には第５未検知連続回数カウンタに１を加算し、タッチ状態が抽出されなかった場合には第６未検知連続回数カウンタに１を加算する。また、抽出された払出異常イベント情報に対応する所定の未検知連続回数カウンタに０をセットして、未検知連続回数をクリアする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をステップＳ５９２１－９２に移す。

【２５９５】

ステップＳ５９２１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、払出異常判定報知処理を行う。

【２５９６】

この払出異常判定報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のそれぞれの検知連続回数カウンタを参照し、払出異常イベント情報毎に予め定められた異常判定回数以上であるか否かを判定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、異常判定回数以上である場合に、その払出異常イベント情報に関する異常報知パターン等を決定し、決定した異常報知パターンをワークＲＡＭ３０３の異常報知領域等にセットする。これにより、遊技球の払い出し異常がある場合に、表示装置７等において、遊技球の払出異常の報知を開始させることができる。

【２５９７】

さらに、払出異常判定報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３のそれぞれの未検知連続回数カウンタを参照し、払出異常イベント情報毎に予め定められた異常終了回数以上であるか否かを判定する。そして、サブＣＰＵ３０１は、異常終了回数以上である場合に、ワークＲＡＭ３０３の異常報知領域等にセットされた異常報知パターン等をクリアする。これにより、異常が解除された後、表示装置７等において、遊技球の払出異常の報知を終了させることができる。

【２５９８】

例えば、カードユニット通信異常に対応する第０検知連続回数カウンタ、球詰まり異常に対応する第２検知連続回数カウンタ、払出センサ異常に対応する第３検知連続回数カウンタ、払出モータ異常に対応する第４検知連続回数カウンタ、応答異常に対応する第５検知連続回数カウンタのいずれかが、異常判定回数としての３３回以上である場合には、遊技球の払い出し異常を示す払出異常報知パターンをセットする。また、受け皿満タンに対応する第１検知連続回数カウンタが、異常判定回数としての１５回以上である場合には、受け皿満タンを示す受皿異常報知パターンをセットする。また、タッチ状態に対応する第６検知連続回数カウンタが、異常判定回数としての２回以上である場合には、タッチ状態を示すデモ解除情報をセットする。

さらに、カードユニット通信異常に対応する第０未検知連続回数カウンタ、球詰まり異常に対応する第２未検知連続回数カウンタ、払出センサ異常に対応する第３未検知連続回数カウンタ、払出モータ異常に対応する第４未検知連続回数カウンタ、応答異常に対応する第５未検知連続回数カウンタのいずれかが、異常終了回数としての３回以上である場合には、遊技球の払い出し異常を示す払出異常報知パターンをクリアする。また、受け皿満タンに対応する未第１検知連続回数カウンタが、異常終了回数としての３回以上である場合には、受け皿満タンを示す受皿異常報知パターンをクリアする。また、タッチ状態に対

応する第６未検知連続回数カウンタが、異常終了回数としての２回以上である場合には、タッチ状態を示すデモ解除情報をクリアする。
　この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２５９９】
　本実施形態の払出異常イベント情報抽出処理及び払出異常判定報知処理においては、払出異常イベント情報毎の検知連続回数及び未検知連続回数に基づいて、遊技球の払出異常等を判定し、表示装置７等において遊技球の払出異常の報知の開始と終了とを行わせている。
【２６００】
　このように、払出異常イベント情報毎の検知連続回数及び未検知連続回数に基づいて、遊技球の払出異常等を判定することにより、定期的に送信される払出状態通知コマンドのノイズ除去（チャタリング除去）を行うことができる。さらに、払出異常イベント情報毎に払出異常の報知の開始時間と終了時間とを調整させることもできる。例えば、受け皿満タンの異常に関しては、受け皿満タンの異常検知後に即座に報知されると、遊技者に煩わしさを感じさせてしまう場合があるため、払出異常の報知の開始時間を遅らせることができる。
【２６０１】
　なお、本実施形態の払出異常イベント情報抽出処理及び払出異常判定報知処理においては、払出異常イベント情報に関する払い出し異常として、カードユニット通信異常、球詰まり異常、払出センサ異常、払出モータ異常及び応答異常を区別して、検知連続回数及び未検知連続回数を計数するように構成したが、カードユニット通信異常、球詰まり異常、払出センサ異常、払出モータ異常及び応答異常を区別せずに、検知連続回数及び未検知連続回数を計数するように構成してもよい。このように構成する場合には、カードユニット通信異常、球詰まり異常、払出センサ異常、払出モータ異常及び応答異常の１ビットの論理和をとり、いずれかの異常がある場合には検知連続回数を計数し、いずれの異常もない場合には未検知連続回数を計数するように構成すればよい。そして、払い出し異常に関する共通の異常報知パターンを決定・クリアすればよい。
【２６０２】
　ステップＳ５９２１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。
　この処理を終了すると、今回のコマンド受信処理を終了し、処理を演出態様決定処理（図１７７参照）に移す。
【２６０３】
［５－８．遊技停止予告のタイムチャート］
　次に、図１８１～図１８３を参照して、第５のパチンコ遊技機において行われるゲームストップ機能による報知のタイミング等について説明する。図１８１～図１８３は、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能による報知のタイムチャートの一例である。
【２６０４】
　上述したように、ゲームストップ機能による報知としては、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知する「第１遊技停止予告」と、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「第２遊技停止予告」と、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「遊技停止報知」とを備えている。
【２６０５】
　また、図１８１～図１８３に示すタイムチャートにおいては、上から順に「遊技状態（特別図柄の制御状態）」と、「報知装置（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）」

と、「ゲームストップ機能フェーズ」と、「遊技球の差玉数」とを図示している。なお、ゲームストップ機能フェーズは、上述したように、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のいずれかのフェーズを示している。

【２６０６】

図１８１（ａ）は、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上となったときに、第１遊技停止予告を実行するタイムチャート１の一例である。

【２６０７】

図１８１（ａ）に示す（ア）のタイミングは、遊技球の差玉数が境界値以上となったときである。このとき、ゲームストップ機能フェーズが０から１に更新され（図１７４に示すステップＳ５６７５参照）、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能状態コマンドが送信される（図１６８に示すステップＳ５６０９参照）。そして、ゲームストップ機能状態コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始されることになる（図１７９に示すステップＳ５９２１－４７参照）。なお、第１遊技停止予告の報知内容の一例については、詳しくは後述する。

【２６０８】

このように、遊技球の差玉数が境界値以上となり、遊技球の差玉数が規制値に近づいているときには、第１遊技停止予告により、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知することができる。

【２６０９】

図１８１（ｂ）は、遊技球の差玉数が当り遊技状態中（小当り遊技状態または大当り遊技状態）に規制値（例えば９５０００個）を超えたときに、第２遊技停止予告及び遊技停止報知を実行するタイムチャート２の一例である。

【２６１０】

図１８１（ｂ）に示す（ア）のタイミングにおいては、図１８１（ａ）に示すタイムチャート１と同様に、遊技球の差玉数が境界値以上となったことにより、ゲームストップ機能フェーズが０から１に更新され、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【２６１１】

図１８１（ｂ）に示す（イ）のタイミングは、小当り遊技状態中において遊技球の差玉数が規制値を超えたときである。このとき、ゲームストップ機能フェーズが１から２に更新され（図１７４に示すステップＳ５６７５参照）、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能状態コマンドが送信される（図１６８に示すステップＳ５６０９参照）。そして、ゲームストップ機能状態コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始されることになる（図１７９に示すステップＳ５９２１－４９参照）。なお、第２遊技停止予告の報知内容の一例については、詳しくは後述する。

【２６１２】

図１８１（ｂ）に示す（ウ）のタイミングは、小当り遊技状態中において遊技球がＶ入賞口５１５６に通過して、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときである。このときにおいても、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が保持され、報知装置において第２遊技停止予告が継続されている。なお、小当り遊技状態中において遊技球がＶ入賞口５１５６に通過しなかったときには、大当り遊技状態に移行せず、報知装置において第２遊技停止予告を終了して、遊技停止報知の実行が開始されることになる。

【２６１３】

図１８１（ｂ）に示す（エ）のタイミングは、遊技球の差玉数が規制値を超えている大当り遊技状態が終了したときである。このとき、ゲームストップ機能フェーズが２から３に更新され（図１７４に示すステップＳ５６７９参照）、主制御回路２００からサブ制御

回路３００にゲームストップ機能完了コマンドが送信される（図１５０に示すステップＳ５０６３参照）。そして、ゲームストップ機能完了コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置において遊技停止報知の実行が開始されることになる（図１８０に示すステップＳ５９２１－７３参照）。なお、遊技停止報知の報知内容の一例については、詳しくは後述する。

【２６１４】

このように、小当り遊技状態または大当り遊技状態の終了後にゲームストップ機能により遊技停止状態となる場合には、小当り遊技状態または大当り遊技状態中の第２遊技停止予告により、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知することができる。また、遊技停止報知により、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知することができる。

【２６１５】

図１８１（ｃ）は、遊技球の差玉数が当り遊技状態以外のときに規制値（例えば９５０００個）を超えたときに、遊技停止報知を実行するタイムチャート３の一例である。

【２６１６】

図１８１（ｃ）に示す（ア）のタイミングにおいては、図１８１（ａ）に示すタイムチャート１と同様に、遊技球の差玉数が境界値以上となったことにより、ゲームストップ機能フェーズが０から１に更新され、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【２６１７】

図１８１（ｃ）に示す（イ）のタイミングは、小当り遊技状態または大当り遊技状態以外のときに遊技球の差玉数が規制値を超えたときである。このとき、ゲームストップ機能フェーズが１から２に更新されるものの、即座にゲームストップ機能フェーズが２から３に更新される（図１７４に示すステップＳ５６７５、ステップＳ５６７９等参照）。その後、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能完了コマンドが送信される（図１５０に示すステップＳ５０６３参照）。そして、ゲームストップ機能完了コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置において遊技停止報知の実行が開始されることになる（図１８０に示すステップＳ５９２１－７３参照）。

【２６１８】

このため、小当り遊技状態または大当り遊技状態以外のときに遊技球の差玉数が規制値を超えたときには、第２遊技停止予告は実行されないことになる。

【２６１９】

図１８１（ｄ）は、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）を超えた後、境界値を超えた遊技球の差玉数が減少して、境界値を下回ったときの第１遊技停止予告の実行を終了させるタイムチャート４の一例である。

【２６２０】

図１８１（ｄ）に示す（ア）のタイミングにおいては、図１８１（ａ）に示すタイムチャート１と同様に、遊技球の差玉数が境界値以上となったことにより、ゲームストップ機能フェーズが０から１に更新され、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【２６２１】

図１８１（ｄ）に示す（カ）のタイミングは、境界値を超えた遊技球の差玉数が減少して、境界値を下回ったとき（例えば８９９９９個）である。このとき、このとき、主制御回路２００側ではゲームストップ機能フェーズが１から０に更新されるが（図１７４に示すステップＳ５６７５参照）、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能状態コマンドが送信されることはなく（図１７３に示すゲームストップ機能カウンタチェック処理参照）、サブ制御回路３００側ではゲームストップ機能フェーズが１のままであると判断して、報知装置においては第１遊技停止予告が継続される。

【２６２２】

図１８１（ｄ）に示す（キ）のタイミングは、境界値を超えた遊技球の差玉数が減少し

て、境界値よりも小さい保持値（例えば８９０００個）を下回ったとき（例えば８８９９９個）である。このとき、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能状態コマンドが送信される（図１７３のゲームストップ機能カウンタチェック処理、図１６８に示すステップＳ５６０９等参照）。そして、ゲームストップ機能状態コマンドを受信したサブ制御回路３００により、ゲームストップ機能フェーズが１から０に更新されたと判断して、報知装置において第１遊技停止予告の実行を終了させる（図１７９に示すステップＳ５９２１－４４参照）。

【２６２３】

このように、境界値を超えた遊技球の差玉数が減少して境界値を下回ったときには、すぐさま第１遊技停止予告が終了することにはならないので、第１遊技停止予告の実行が開始され、すぐさま第１遊技停止予告の実行が終了するような煩わしさを無くすことができる。例えば、大当り遊技状態中に第１大入賞口５１３１に遊技球が入球し、遊技球の差玉数が境界値に到達して第１遊技停止予告の実行が開始されたものの、その後第１大入賞口５１３１に遊技球がなかなか入球せず、第１遊技停止予告の実行が一旦終了し、再び第１大入賞口５１３１に遊技球が入球すると第１遊技停止予告の実行が再び開始されるというような煩わしさを無くすことができる。

【２６２４】

ここで、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるときには、仮に遊技球の差玉数が規制値や境界値を下回ったとしても、ゲームストップ機能フェーズの値が繰り下がることができない（図１７４のゲームストップ機能状態チェック処理等参照）。

このため、本実施形態においては、第１遊技停止予告は、遊技球の差玉数が境界値よりも小さい保持値を下回ったときには、第１遊技停止予告を終了することになるが、第２遊技停止予告や遊技停止報知は、仮に遊技球の差玉数が規制値や境界値を下回ったとしても、第２遊技停止予告や遊技停止報知を終了することはない。ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）に基づく第２遊技停止予告は、遊技球の差玉数に関わらず、小当り遊技状態または大当り遊技状態が終了するまで継続して実行され、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）に基づく遊技停止報知は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して実行されることになる。

【２６２５】

図１８２は、遊技球の差玉数が境界値を超えた大当り遊技状態であるときに電断復帰した場合のタイムチャート５の一例である。

【２６２６】

図１８２の上段に示すように、電断前の状態は、大当り遊技状態中において、境界値を超えた遊技球の差玉数（例えば９２０００個）が記憶されるとともに、ゲームストップ機能フェーズとしてゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）が記憶され、報知装置において第１遊技停止予告が実行されている。

【２６２７】

より具体的には、大当り遊技状態に関する情報は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける図柄制御データ領域等に記憶されている（図１４１参照）。

【２６２８】

また、遊技球の差玉数に関する情報は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域に記憶されている（図１４１参照）。

【２６２９】

また、ゲームストップ機能フェーズに関する情報は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されている（図１４１参照）。

【２６３０】

そして、図１８２の下段に示すように、大当り遊技状態に関しては、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合には、遊技用エリアにおける図柄制御データ領域等に記憶された情報はクリアされずに（図１４７のステップＳ５０３５等参照）、電断復帰する。

このため、大当り遊技状態に関する情報は、保持されて電断復帰することになる。

【２６３１】

また、遊技球の差玉数に関しては、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合には、領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域に記憶された遊技球の差玉数に関する情報はクリアされる（図１４８のステップＳ５０４９等参照）。ここで、電断復帰時には遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域は、直接的にはクリアされないが、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域には、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報が転送されるため（図１６８のステップＳ５６０８等参照）、結果として電断復帰時には遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域もクリアされることになる。

このため、遊技球の差玉数に関する情報は、すべてクリアされて電断復帰することになる。

【２６３２】

また、ゲームストップ機能フェーズに関しては、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合には、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）が記憶されている場合には、ゲームストップ機能フェーズもクリアされる（図１４９のステップＳ５０５５、Ｓ５０５６等参照）。ここで、電断復帰時には遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域は、直接的にはクリアされないが、遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域には、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズが転送されるため（図１６８のステップＳ５６０４等参照）、結果として電断復帰時には遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域もクリアされることになる。

このため、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合には、ゲームストップ機能フェーズがクリアされて、電断復帰することになる。

【２６３３】

そして、電断復帰時には、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）が含まれた電断復帰コマンドが送信される（図１４５に示すステップＳ５０１３参照）。

このため、電断復帰コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置においては第１遊技停止予告の実行が再開されずに、第１遊技停止予告の実行が終了する。

【２６３４】

図１８３は、遊技球の差玉数が規制値を超えた大当り遊技状態であるときに電断復帰した場合のタイムチャート６の一例である。

【２６３５】

図１８３の上段に示すように、電断前の状態は、大当り遊技状態中において、規制値を超えた遊技球の差玉数（例えば９６０００個）が記憶されるとともに、ゲームストップ機能フェーズとしてゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝２）が記憶され、報知装置において第２遊技停止予告が実行されている。

【２６３６】

そして、図１８３の下段に示すように、大当り遊技状態に関しては、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合には、図１８２のタイムチャート５と同様に、大当り遊技状態に関する情報は、保持されて電断復帰することになる。

【２６３７】

また、遊技球の差玉数に関しても、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアさ

れずに電断復帰した場合には、図１８２のタイムチャート５と同様に、遊技球の差玉数に関する情報は、すべてクリアされて電断復帰することになる。

【２６３８】

ゲームストップ機能フェーズに関しては、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合には、図１８２のタイムチャート５と異なり、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が記憶されていることから、ゲームストップ機能フェーズがクリアされずに（図１４９のステップＳ５０５５等参照）、電断復帰することになる。

【２６３９】

そして、電断復帰時には、主制御回路２００からサブ制御回路３００にゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が含まれた電断復帰コマンドが送信される（図１４５に示すステップＳ５０１３参照）。

このため、電断復帰コマンドを受信したサブ制御回路３００により、報知装置においては第２遊技停止予告の実行が継続（再開）されることになる。

【２６４０】

なお、図示は省略するが、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに電断復帰した場合には、図１８３に示すタイムチャート６と同様に、遊技球の差玉数に関する情報はクリアされるものの、ゲームストップ機能フェーズはクリアされずに、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が含まれた電断復帰コマンドが送信され、報知装置においては遊技停止報知の実行が継続（再開）されることになる。

【２６４１】

［５－９．報知内容］

以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出・報知について、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の報知内容の一例について説明する。

【２６４２】

（遊技停止予告）

次に、図１８４を参照して、遊技停止予告の報知内容について説明する。図１８４は、第５のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。

【２６４３】

図１８４（ａ）は、第１遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

図１８４（ａ）に示すように、第１遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部には、第１停止予告報知パターン及び停止残数表示パターンの表示内容に対応して「遊技の停止まで約ＸＸ００個です」の表示が行われる。

【２６４４】

「約ＸＸ００発」の文字は、規制値までの遊技球の停止残数を表示するための停止残数表示パターンの表示内容に対応するものであり、表示境界値に対応した１００個単位で、約２０００個→約１９００個→約１８００個のように更新表示されていく。

【２６４５】

この第１遊技停止予告により、遊技者は遊技球の差玉数が規制値に近づいていることを把握できるとともに、遊技が停止するまでの遊技球の停止残数を具体的に把握することができる。

【２６４６】

なお、本実施形態は、停止残数表示パターンの表示内容の一例として、具体的な遊技球の個数（数字）を表示するように構成したが、抽象的なメータやメモリ等により遊技球の停止残数を表示するように構成してもよい。

【２６４７】

図１８４（ｂ）は、第２遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。

図１８４（ｂ）に示すように、第２遊技停止予告が実行されると、表示領域の中央には、第２停止予告報知パターンの表示内容に対応して「この大当り遊技終了後に遊技が停止

します」の文字が表示される。この第２遊技停止予告は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示されることになる。

【２６４８】

この第２遊技停止予告により、遊技者は大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握することができる。

【２６４９】

また、第２遊技停止予告の表示画像の背面側では、大当り演出パターンの表示内容に対応したキャラクタ等が表示されている。

【２６５０】

ここで、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が設定されていない大当り遊技状態中（いわゆる通常の大当り遊技状態中）においては、キャラクタ等により先読み演出を実行することが可能となっている。例えば、保留記憶に大当りに対応する特別図柄の始動情報を記憶している場合には、キャラクタが「喝っ－－－！」と表現するような演出が行われる。しかしながら、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が設定されている大当り遊技状態中には、先読み演出が実行されないように規制されている。

【２６５１】

ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が設定されている大当り遊技状態中に先読み演出の実行を規制することにより、これから遊技が停止するにもかかわらず、過度な遊技の期待を与えることを防止することができる。

【２６５２】

（遊技停止報知）

次に、図１８５を参照して、遊技停止報知の報知内容について説明する。図１８５は、第５のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。

【２６５３】

図１８５（ａ）は、遊技停止報知が実行されているときの表示画像の一例である。

図１８５（ａ）に示すように、遊技停止報知が実行されると、表示領域の中央部には、遊技停止報知パターンの表示内容に対応して「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字が表示される。この遊技停止報知は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して表示されることになる。

【２６５４】

この遊技停止報知により、遊技者はゲームストップ機能により遊技が停止されたことを明確に把握することができる。

【２６５５】

図１８５（ｂ）は、遊技停止報知が実行されるとともに、遊技球の払い出しが継続されているときの表示画像の一例である。

図１８５（ｂ）に示すように、遊技停止報知が実行されているときに遊技球の払い出しが継続されていると、表示領域の下方では、払出継続報知パターンの表示内容に対応して、遊技球の払い出しが継続されていることを報知するために「遊技球の払い出し中です。払い出し完了までしばらくお待ちください」の文字が追記表示される。さらに、払出残数表示パターンの表示内容に対応して、遊技球の払い出し残数を表示するために「残りＸＸＸ個です」の文字も追記表示される。

【２６５６】

この払出継続報知パターンの表示内容により、遊技者はゲームストップ機能により遊技が停止されたものの、遊技球の払い出しが継続されていることを把握でき、ゲームストップ機能により遊技が停止されたときに即座に離席してしまうことを防止できる。さらに、払出残数表示パターンの表示内容により、遊技者は遊技球の払い出し残数を把握することができる。

【２６５７】

なお、上述したように、払出継続報知パターン及び払出残数表示パターンを決定せずに、遊技球の払い出しが継続されていることや、遊技球の払い出し残数を表示しないように

構成してもよい。
【２６５８】
図１８５（ｃ）は、遊技停止報知が実行されるとともに、遊技球の払出異常があったときの表示画像の一例である。
図１８５（ｃ）に示すように、遊技停止報知が実行されているときに遊技球の払出異常があると、表示領域の下方では、異常報知パターンの表示内容に対応して、遊技球の払出異常を報知するために「遊技球の払い出し異常です。店員さんを呼んでください」の文字が追記表示される。
【２６５９】
この異常報知パターンの表示内容により、遊技者は遊技球の払い出し異常があり、払い出しが停止されていることを把握することができる。
【２６６０】
なお、本実施形態においては、表示装置７の表示領域に表示される表示画像を用いた遊技停止予告、遊技停止報知の報知内容の一例について説明したが、表示装置７の表示領域に表示される表示画像を用いずに、ＬＥＤ群４６による点灯パターンやスピーカ３２による音声報知によって遊技停止予告及び遊技停止報知の行ってもよい。
【２６６１】
このように、第５のパチンコ遊技機では、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。
【２６６２】
また、第５のパチンコ遊技機では、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされずに電断復帰した場合（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」である場合）には、メインＲＡＭ２０３に記憶された特別図柄の制御データ等の情報と遊技停止状態との情報を保持して初期設定が行われ、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされて電断復帰した場合（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」である場合）には、メインＲＡＭ２０３に記憶された特別図柄の制御データ等の情報と遊技停止状態との情報を初期化して、初期設定が行われる。このため、ゲームストップ機能による遊技停止状態を解除するには、意図的な操作であるＲＡＭクリアスイッチ１７６による操作を行わなければならず、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときに停電等を契機に電断復帰した場合であっても、ゲームストップ機能による遊技停止状態が保持され、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。
【２６６３】
また、第５のパチンコ遊技機では、報知装置（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上となったことを条件として、ゲームが停止されることを事前に報知する第１の遊技停止予告を実行可能であるとともに、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームが停止されていることを報知する遊技停止報知を実行可能である。さらに、報知装置では、第１の遊技停止予告を実行しているときには、遊技球の差玉数が規制値に到達するまでの遊技球の停止残数を示唆することが可能である。このため、遊技者は、もうすぐゲームストップ機能により遊技停止状態になる可能性がること、ゲームストップ機能により遊技停止状態となったことを把握することができる。さらに、遊技者は、遊技球の差玉数が規制値に到達するまでの遊技球の停止残数により、ゲームストップ機能により遊技停止状態になるまでの期間を把握することができる
【２６６４】
＜第５のパチンコ遊技機の変形例＞
なお、第５のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能に関し、遊技球の差玉数に関する情報を主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）によって更新するように構成したが、払出・発射制御回路４００によって更新するように構成してもよい。
【２６６５】

なお、第５のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能として、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることを可能としたが、遊技球の差玉数ではなく、遊技球の増加数が規制値に到達すると、遊技を停止させることを可能とするように構成してもよい。

【２６６６】

なお、第５のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、「遊技球の差玉数」を「メダルの差枚数」に置き換えればよい。「メダルの差枚数」は、払い出すメダルの累計数（払出メダル数）から投入したメダルの累計数（投入メダル数）を減算することにより算出可能である。第５のパチンコ遊技機で実行される各種演出・報知内容は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。大当り遊技状態または小当り遊技状態は、ボーナス遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）に置き換えればよい。

【２６６７】

（その他）

上述の第５のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【２６６８】

また、第５のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【２６６９】

更に、上記［４．拡張例］は、第５のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【２６７０】

［６．第６のパチンコ遊技機］

次に、第６のパチンコ遊技機について説明する。第６のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第６のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）である。

【２６７１】

さらに、第６のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、遊技者に付与した遊技球の累計数（払出遊技球数）から遊技者により使用された遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。ゲームストップ機能については、詳しくは後述する。

【２６７２】

また、第６のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【２６７３】

以降、第６のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【２６７４】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１

回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、スマートパチンコにおいては、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【２６７５】

［６－１．外観構成］

図１８６を参照して、第６のパチンコ遊技機の外観について説明する。図１８６は、第６のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。

【２６７６】

上述したように、スマートパチンコである第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機とは一部が異なる構成を有している。なお、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号を付して、その構成に関する詳しい説明を省略する。

【２６７７】

まず、第６のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行するために、皿ユニット５には、第１のパチンコ遊技機とは異なり上皿５１及び下皿５２が備えられていない。

【２６７８】

第６のパチンコ遊技機の皿ユニット５には、演出ボタン５４、転送ボタン７１等が設けられている。

【２６７９】

演出ボタン５４は、遊技者の上下左右の操作を受け付ける十字ボタン５４ａと、遊技者のプッシュ操作を受け付けるチャンスボタン５４ｂとから構成されている。また、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂには、ＬＥＤ等の発光部が内蔵されており、各種のボタンを点灯させることが可能となっている。さらに、チャンスボタン５４ｂは、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）を変化させたり、振動させたりすることが可能となっている。

なお、本実施形態においては、演出ボタン５４は、十字ボタン５４ａとチャンスボタン５４ｂとの２種類から構成したが、１種類のみとしてもよいし、３種類以上としてもよい。

【２６８０】

転送ボタン７１は、後述するカードユニット１８０に獲得遊技球数の情報を転送させることを指示するボタンである。第６のパチンコ遊技機は、遊技者が獲得した獲得遊技球数を計数しており、遊技者が転送ボタン７１を押圧操作すると、計数している獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送することになる。

【２６８１】

また、保護ガラス４３の下方かつ皿ユニット５の上方には、計数している獲得遊技球数を表示するための獲得遊技球数表示部７０が設けられている。

【２６８２】

獲得遊技球数表示部７０は、５つの７セグメントＬＥＤから構成されており、５桁（０～９９９９９）までの獲得遊技球数を表示可能に構成されている。

なお、本実施形態においては、獲得遊技球数表示部７０を７セグメントＬＥＤから構成したが、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等の画像を表示する画像表示装置から構成してもよい。

【２６８３】

［６－２．遊技盤ユニット］

図１８７を参照して、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０について説明する。この遊技盤ユニット６０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【２６８４】

図１８７は、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット６０１０は、遊技盤としての遊技パネル６１００を備え、遊技パネル６１００に各種部材が配置され、遊技パネル６１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【２６８５】

図１８７に示されるように、第６のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット６０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート６１２６と、第２始動口６１４０と、普通電動役物ユニット６１４５と、第１特別電動役物ユニット６１３０と、第２特別電動役物ユニット６１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【２６８６】

なお、第６のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口６１２０及び通過ゲート６１２６は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０及び通過ゲート１２６と機能的にも共通するものであるが、第２始動口６１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【２６８７】

（第１始動口）

第１始動口６１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口６１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与が行われたりする。

【２６８８】

（第２始動口）

第２始動口６１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート６１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット６１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口６１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与が行われたりする。

【２６８９】

また、本実施形態においては、第２始動口６１４０は、通過ゲート６１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート６１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物６１４６が作動しているときには、第２始動口６１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【２６９０】

（通過ゲート）

通過ゲート６１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット６１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート６１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット６１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート６１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。通過ゲート６１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート６１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート６１２６を入賞口（いわゆる普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【２６９１】

また、通過ゲート６１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート６１２６に遊技球が通過したことをもって役物連

続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【２６９２】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット６１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート６１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット６１４５は、第２始動口６１４０と、第２始動口６１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ６１４１と、普通電動役物６１４６とを一体化したユニット体である。
【２６９３】
普通電動役物６１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ６１４７と、この普電用シャッタ６１４７を作動させる普電用ソレノイド６１４８（後述の図１８８参照）とを備える。普通電動役物６１４６が作動（普電用ソレノイド６１４８が励磁）すると、普電用シャッタ６１４７により第２始動口６１４０の開閉状態を、第２始動口６１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態から、第２始動口６１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態に移行させる。
【２６９４】
普電用シャッタ６１４７は、第２始動口６１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口６１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。第２始動口６１４０が閉鎖状態であるときには、普電用ソレノイド６１４８は無励磁にされており、略三角形の入球防止部は、第２始動口６１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口６１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル６１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、第２始動口６１４０が開放状態であるときには、普電用ソレノイド６１４８は励磁されており、略三角形の入球防止部は、第２始動口６１４０の入口と対向しない回避領域（例えば、釘の頭より前面側）に位置して、第２始動口６１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル６１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口６１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ６１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材により普電用シャッタ６１４７を構成してもよい。
【２６９５】
また、普通電動役物６１４６が作動し、第２始動口６１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも普通電動役物６１４６の作動を終了し、第２始動口６１４０を閉鎖状態にさせる。
【２６９６】
そして、時短遊技状態においては、普通電動役物６１４６が作動しやすく（第２始動口６１４０が開放状態になりやすく）設定されており、第２始動口６１４０への遊技球の入球が可能または容易な入賞容易状態となっている。これに対し、通常遊技状態においては、普通電動役物６１４６が作動し難く（第２始動口６１４０が開放状態になり難く）設定されており、第２始動口６１４０への遊技球の入球が不可能または困難な入賞困難状態となっている。
【２６９７】
（第１特別電動役物ユニット）
第１特別電動役物ユニット６１３０は、右側領域１０７において通過ゲート６１２６、普通電動役物ユニット６１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット６１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット６１３０は、通過ゲート６１２６、普通電動役物ユニット６１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット６１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【２６９８】

第１特別電動役物ユニット６１３０は、第１大入賞口６１３１と、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ６１３２（後述の図１８８参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ６１３４と、この第１特電用シャッタ６１３４を作動させる第１特電用ソレノイド６１３５（後述の図１８８参照）とを一体化したユニット体である。

【２６９９】

第１大入賞口６１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおいて１つのラウンドに対して第１大入賞口６１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。そして、この第１大入賞口６１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【２７００】

第１大入賞口６１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口６１５１が開放し、開放された第２大入賞口６１５１に進入した遊技球が第２大入賞口６１５１内のＶ入賞口６１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【２７０１】

第１特電用シャッタ６１３４は、第１特電用ソレノイド６１３５（後述の図１８８参照）の作動により、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【２７０２】

具体的には、第１特電用シャッタ６１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ６１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口６１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口６１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ６１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が起立して第１大入賞口６１３１を閉口し、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【２７０３】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット６１５０は、右側領域１０７において通過ゲート６１２６及び普通電動役物ユニット６１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット６１５０は、通過ゲート６１２６または普通電動役物ユニット６１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【２７０４】

第２特別電動役物ユニット６１５０は、第２特別電動役物ユニット６１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口６１５１と、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ６１５２と、第２大入賞口６１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ６１５４と、この第２特電用シャッタ６１５４を作動させて第２大入賞口６１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド６１５５（後述の図１８８参照）と、第２大入賞口６１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口６１５６と、Ｖ入賞口６１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ６１５７と、第２大入賞口６１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口６１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口６１５８と、Ｖ入賞口６１５６を開閉させるＶシャッタ６１５９と、このＶシャッタ６１５９を作動させてＶ入賞口６１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド６１６０（後述の図１８８参照）とを一体化したユニット体である。

【２７０５】

第２大入賞口６１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口６１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口６１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【２７０６】

第２特電用シャッタ６１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド６１５５の作動により、第２特電用シャッタ６１５４を前方に進出させて第２大入賞口６１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ６１５４を後方に退出させて第２大入賞口６１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【２７０７】

Ｖ入賞口６１５６は、Ｖシャッタ６１５９により開閉可能な入球口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入球口である。

【２７０８】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口６１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口６１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口６１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【２７０９】

また、例えば第１大入賞口６１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口６１３１が開放状態とされ、第１大入賞口６１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【２７１０】

通常口６１５８は、第２大入賞口６１５１に進入したもののＶ入賞口６１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、第２大入賞口６１５１に進入した遊技球の全部が通常口６１５８を通過し、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【２７１１】

Ｖシャッタ６１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド６１６０（後述の図１８８参照）の作動により、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【２７１２】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット６１３０、普通電動役物ユニット６１４５、第２特別電動役物ユニット６１５０及び通過ゲート６１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【２７１３】

［６－３．電気的構成］

次に、図１８８を参照して、第６のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図１８８は、第６のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【２７１４】

図１８８に示されるように、第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、枠制御回路４１０と、電源供給回路４５０とから構成される。

【２７１５】
しかしながら、第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００、サブ制御回路３００及び枠制御回路４１０の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【２７１６】
［主制御回路］
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド６１４８、第１特電用ソレノイド６１３５、第２特電用ソレノイド６１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド６１６０、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、通過ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、Ｖ入賞口スイッチ６１５７、遊技球回収スイッチ６１７９の構成が一部異なっている。
【２７１７】
（メインＣＰＵ）
メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って各種の処理を実行する機能を有し、第１のパチンコ遊技機と同様であるが、メインＣＰＵ２０１にはレジスタも内蔵されている。メインＣＰＵ２０１が有する各種レジスタは、複数の専用レジスタ（フラグレジスタ、インデックスレジスタ及びスタックポインタ等）と複数の汎用レジスタとを有しており、２つの汎用レジスタを組み合わせてペアレジスタとしても用いている。
【２７１８】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド６１４８は、普電用シャッタ６１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド６１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、普電用シャッタ６１４７を前方に進出させて第２始動口６１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ６１４７を後方に退出させて第２始動口６１４０を閉鎖状態とさせる。
【２７１９】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド６１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ６１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド６１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第１特電用シャッタ６１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口６１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ６１３４を後方に倒立させて第１大入賞口６１３１を閉鎖状態とさせる。
【２７２０】
（第２特電用ソレノイド）
第２特電用ソレノイド６１５５は、第２特電用シャッタ６１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド６１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第２特電用シャッタ６１５４を後方に退出させて第２大入賞口６１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ６１５４を前方に進出させて第２大入賞口６１５１を閉鎖状態とさせる。
【２７２１】
（Ｖシャッタ用ソレノイド）
Ｖシャッタ用ソレノイド６１６０は、Ｖシャッタ６１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド６１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、Ｖシャッタ６１５９を後方に退出させてＶ入賞口６１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ６１５９を前方に進出させてＶ入賞口６１５６を閉鎖状態とさせる。

【２７２２】
　また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド６１６０は、第２大入賞口６１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口６１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口６１５６は第２大入賞口６１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口６１５１に入球すると、Ｖ入賞口６１５６にも原則として通過することになる。
【２７２３】
（第１始動口スイッチ）
　第１始動口スイッチ６１２１は、第１始動口６１２０に設けられており、第１始動口６１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ６１２１により第１始動口６１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ６１２１により第１始動口６１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。
【２７２４】
（第２始動口スイッチ）
　第２始動口スイッチ６１４１は、第２始動口６１４０に設けられており、第２始動口６１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ６１４１により第２始動口６１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ６１４１により第２始動口６１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。
【２７２５】
　また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。
【２７２６】
（通過ゲートスイッチ）
　通過ゲートスイッチ６１２７は、通過ゲート６１２６に設けられており、通過ゲート６１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ６１２７が通過ゲート６１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽

選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。
【２７２７】
（第１大入賞口カウントスイッチ）
第１大入賞口カウントスイッチ６１３２は、第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ６１３２が第１大入賞口６１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口６１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。
【２７２８】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ６１５２は、第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ６１５２が第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。
【２７２９】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ６１５７は、Ｖ入賞口６１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ６１５７がＶ入賞口６１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。
【２７３０】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ６１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ６１７９は、遊技盤ユニット６０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口６１２０、第２始動口６１４０、第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出し、発射された遊技球数（使用・消費された遊技球数）を計数する。
【２７３１】
［サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であり、さらに演出ボタンセンサ５５と役物位置センサ５６とが接続されている。また、役物制御回路３０７には、演出用駆動モータ５７が接続されている。
【２７３２】
演出ボタンセンサ５５は、遊技者の演出ボタン５４の操作を検知するセンサであり、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂに対応する複数のセンサから構成されている。演出ボタンセンサ５５によって、サブＣＰＵ３０１は遊技者の演出ボタン５４の操作を検知することができる。
【２７３３】
なお、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化、チャンスボタン５４ｂの振動は、役物制御回路３０７によって駆動制御される。また、演出ボタン５４に内蔵されたＬＥＤ等の発光部は、ＬＥＤ制御回路３０６によって発光制御される。
【２７３４】
役物位置センサ５６は、演出用役物群５８が初期値や基準位置にあることを検知するセンサである。役物位置センサ５６は、複数の演出用役物群５８のそれぞれに対応して設けられており、１つの演出用役物群５８に対して初期値と終点位置等の複数のセンサが設け

られていることもある。役物位置センサ５６によって、サブＣＰＵ３０１はそれぞれの演出用役物の位置を把握することができる。

【２７３５】

演出用駆動モータ５７は、演出用役物群５８、チャンスボタン５４ｂを可動させる複数の駆動モータである。演出用駆動モータ５７によって、演出用役物群５８を可動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりすることができる。

【２７３６】

［枠制御回路］

枠制御回路４１０は、枠ＣＰＵ４１１と、枠ＲＯＭ４１２と、枠ＲＡＭ４１３とを少なくとも備えている。枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０に関わる処理を実行するデバイスであり、枠ＲＯＭ４１２には、枠ＣＰＵ４１１により実行されるプログラムや各種のテーブル等が記憶され、枠ＲＡＭ４１３には、枠ＣＰＵ４１１により実行される処理に必要な各種データを一時的に記憶する記憶領域が設けられている。

【２７３７】

また、第６のパチンコ遊技機の枠制御回路４１０は、第１のパチンコ遊技機の払出・発射制御回路４００とは異なり、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２が備えられていない。枠制御回路４１０は、遊技球の発射や遊技球の管理等を制御するものであり、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、転送ボタン７１、獲得遊技球数表示部７０、循環ユニット４２０、カードユニット１８１等が接続されている。

【２７３８】

循環ユニット４２０は、発射装置６によって発射された遊技球を回収し、再び発射装置６が遊技球を発射可能となるように遊技球を循環させる装置である。

【２７３９】

枠制御回路４１０は、主制御回路２００から送信される遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報に基づいて獲得遊技球数を更新して記憶したり、受信した遊技機情報をカードユニット１８１やホールコンピュータに送信したりする。また、枠制御回路４１０は、記憶している獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させる制御を行い、転送ボタン７１により遊技者の操作を受け付けると、記憶している獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送した後、記憶していた獲得遊技球数をクリアする制御を行う。

【２７４０】

さらに、枠制御回路４１０は、遊技球を遊技者に付与することの付与異常や、循環ユニット４２０の異常（球詰まり異常、モータ異常等）を監視しており、遊技球の付与異常や循環ユニット４２０の異常等があると、枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。

【２７４１】

枠制御回路４１０は、発射ハンドル６２が回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。ただし、本実施形態においては、枠制御回路４１０は、主制御回路２００からゲームストップ機能による遊技停止状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、枠制御回路４１０は、発射装置６による遊技球の発射停止を行わなくてもよい。

【２７４２】

カードユニット１８１は、少なくとも金銭情報が記憶された遊技カードの挿入及び排出が可能であり、第６のパチンコ遊技機と、球貸し操作パネル１８２と、遊技情報を収集するためのサーバ（図示せず）とに接続されている。また、カードユニット１８１は、中継基板を介してホールコンピュータ１８６（図示せず）にも接続されている。

【２７４３】

カードユニット１８１は、球貸し操作パネル１８２の球貸しボタンにより遊技者の貸出

操作を受け付けると、第６のパチンコ遊技機に遊技球を貸し出させる制御を行い、球貸し操作パネル１８２の貸出返却ボタンにより遊技者の返却操作を受け付けると、遊技カードを排出する制御を行う。また、カードユニット１８１は、第６のパチンコ遊技機から獲得遊技球数を受信すると、受信した獲得遊技球数を遊技カードに記憶させる制御を行い、第６のパチンコ遊技機から遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報をサーバに送信する制御を行う。

【２７４４】

その他として、スマートパチンコである第６のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機の外部端子板１８４が備えられていない。スマートパチンコにおいては、ホールコンピュータ１８６は外部端子板１８４と接続されず、カードユニット１８０の中継基板に接続されるためである。

【２７４５】

［６－４．メインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）］

次に、図１８９を参照して、第６のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成（メモリマップ）について説明する。図１８９は、第６のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成の概念図の一例である。

【２７４６】

図１８９に示すように、メインＲＡＭ２０３のメモリマップでは、メインＲＡＭ２０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）側から、遊技用エリア（作業領域及びスタック領域）、領域外エリア（作業領域及びスタック領域）の順番で、それぞれ所定のアドレスに配置されている。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、本実施形態では、１６バイトの未使用領域が設けられている。

【２７４７】

「遊技用エリア」には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関連する制御プログラムの実行により決定された各種データが一時的に記憶（格納）される。また、「領域外エリア」は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理により決定されたデータが一時的に記憶（格納）される。

【２７４８】

なお、図示は省略するが、メインＲＯＭ２０２のメモリマップも、「遊技用エリア」と「領域外エリア」とに区画されている。メインＲＯＭ２０２の遊技用エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関連する制御プログラム、当該制御プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。また、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関与しない領域外プログラム、当該領域外プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。

【２７４９】

本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。

【２７５０】

「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される遊技用エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域であり、「設定操作関連用データ領域」は、設定変更用の設定値等のデータを記憶する領域である。

【２７５１】

「ゲームストップ機能管理領域」は、ゲームストップ機能の作動の有無に関するデータを記憶する領域であり、「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」を有している。「遊技停止状態フラグ領域」は、遊技停止状態の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求の情報を記憶する領域である。この「遊技停止状態フラグ領域」

及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」については、詳しくは図１９０を参照して後述する。

【２７５２】

「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯させるためのデータを記憶する出力ポートバッファ等の領域である。また、「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、後述するように「発射位置指定信号管理データ領域」等も有している。

【２７５３】

「入力処理用データ領域」は、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、通過ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、遊技球回収スイッチ６１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチからの入力したデータを記憶する入力ポートバッファ等の領域である。

【２７５４】

「割込み・タイマ領域」は、割込みカウンタ、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ、通知間隔管理タイマ領域等の各種タイマカウンタを記憶する領域である。

【２７５５】

「遊技機情報領域」は、枠制御回路４１０を介してカードユニット１８１に送信する遊技機情報を記憶する領域である。

【２７５６】

「図柄制御データ領域」は、特別図柄及び普通図柄の進行に関する乱数値、制御データを記憶する領域である。また、「図柄制御データ領域」は、特別図柄の制御データに対応して、「特別図柄制御状態番号領域」、「特別図柄判定記憶領域」、「第１特別図柄始動記憶領域」、「第２特別図柄始動記憶領域」、「特別図柄当りフラグ領域」、「特別図柄停止図柄番号領域」、「時短状態フラグ領域」、「時短回数カウンタ」、「ラウンドカウンタ」、「小当り開放回数カウンタ」、「大当りラウンド数上限値領域」、「開放状態領域」等を有している。また、普通図柄の制御データに対応して、「普通図柄制御状態番号領域」、「普通図柄判定記憶領域」、「普通特別図柄始動記憶領域」等を有している。

【２７５７】

「払出制御データ領域」は、遊技者に付与する遊技球に関するデータを記憶する領域であり、後述するように、「主制御コマンド送信領域」、「主制御コマンド制御状態番号領域」等を有している。

【２７５８】

「演出制御データ領域」は、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等の報知装置において遊技状態、ゲームストップ機能等に関する情報を報知させるデータを記憶する領域でる。

「演出制御データ領域」は、後述するように、遊技状態指定パラメータ領域、発射位置パラメータ領域、遊技異常検知パラメータ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域を有している。「ストップ機能状態パラメータ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、遊技球の差玉数を示す差玉情報を記憶する領域である。この「ストップ機能状態パラメータ領域」及び「ストップ機能差玉数パラメータ領域」については、詳しくは図１９０を参照して後述する。

【２７５９】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように、「遊技異常検知パラメータ領域」、「枠状態通知フラグ領域」、「払出管理カウンタ領域」、「アウト球数管理カウンタ領域」、「発射許可信号管理領域」等を有して

いる。
【２７６０】
　また、本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。
【２７６１】
　「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される領域外エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域である。
【２７６２】
　「性能表示モニタデータ領域」は、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを記憶する領域であり、性能表示状態フラグ領域、通常賞球数カウンタ領域、通常アウトカウンタ領域、総アウトカウンタ領域等を有している。
【２７６３】
　「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域である。この「ゲームストップ機能フェーズ領域」については、詳しくは図１９０を参照して後述する。
【２７６４】
　「ゲームストップ機能カウンタ領域」は、ゲームストップ機能に関しての遊技球の差玉数等の情報を記憶する領域であり、「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」を有している。「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」は、遊技球の差玉数に関する差玉情報等を記憶する領域である。この「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」については、詳しくは図１９０を参照して後述する。
【２７６５】
　「試射試験信号関連データ領域」は、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるデータを記憶する領域である。
【２７６６】
　「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように「領域外セキュリティ情報領域」、「領域外遊技異常検知フラグ領域」等を有している。
【２７６７】
（遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）
　そして、図１８９に示すように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能管理領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、その他各種データ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。
【２７６８】
　また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」及び「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後に「第１終了アドレス」が配置されている。また、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第２終了アドレス」が配置されている。さらに、「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、割込み・タイマ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレス」が配置されている。

【２７６９】
（遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）
異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【２７７０】
本実施形態では、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、メインＲＡＭ２０３に記憶されたデータに異常（破損）があると判定されていることから、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける使用領域を全て含み、遊技用エリアにおける使用領域はすべてクリアされることになる。
【２７７１】
（遊技用エリアにおけるクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）
クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【２７７２】
本実施形態では、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域を除き、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が含まれている。
このため、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域に記憶されたデータは保護され、電断復帰時の起動状態が設定変更中であるときの設定値を保持することができる。
【２７７３】
特に、本実施形態においては、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が含まれている。
このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態となったときには、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６をＯＮにしなければ、遊技停止状態が解除されないことになる。
【２７７４】
（遊技用エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）
電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第２終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【２７７５】
本実施形態では、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、その他各種データ領域が含まれており、大部分の作業領域は除かれている。すなわち、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制

御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域に記憶されたデータは保持される。
　このため、電断復帰前の状態が保持され、電断復帰後には、電断復帰前の状態から継続して遊技を進行させることができる。なお、その他各種データ領域には、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータが記憶され、一時的にエラーが解除されることになる。
【２７７６】
　特に、本実施形態においては、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が除かれている。
　このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報は保持される。
【２７７７】
　なお、詳しくは後述するが、遊技用エリアの差玉情報は、領域外エリアの差玉情報から転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報はＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、電断復帰時に領域外エリアの差玉情報がクリアされることにより、その後、遊技用エリアの差玉情報もクリア（＝０）されることになる。
　すなわち、正常に電断復帰したときには、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報も実質的にクリアされることになる。
【２７７８】
　同様に、詳しくは後述するが、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズから転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズはＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域がクリアされ、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報もクリア（＝０）されることになる。
　すなわち、正常に電断復帰したときに、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報も実質的にクリアされることになる。
【２７７９】
　なお、本実施形態においては、図１８９に示すように、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをその他各種データ領域の先頭に配置したが、ストップ機能差玉数パラメータ領域の先頭に配置して、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、電断復帰時に遊技用エリアの差玉情報が直接的にクリアされるように構成してもよい。
【２７８０】
（遊技用エリアにおける遊技停止時ＲＡＭクリア範囲）
　ゲームストップ機能により遊技停止状態になったときには、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【２７８１】
　本実施形態では、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲は、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ、入力処理用データ領域の入力ポートバッファが含まれており、その他の作業領域は除かれている。
　このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技ＬＥＤ出力

処理用データ領域の出力ポートバッファがクリアされ、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤに点灯が行われないことになる（消灯のまま）。

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力処理用データ領域の入力ポートバッファもクリアされるので、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、通過ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、遊技球回収スイッチ６１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも検出されなくなる。

【２７８２】

なお、本実施形態においては、図１８９に示すように、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスを割込み・タイマ領域の先頭に配置したが、入力処理用データ領域の先頭に配置して、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときにも、入力処理用データ領域にあるデータがクリアされないように構成してもよい。ただし、このように構成する場合には、ゲームストップ機能による遊技停止状態中であるときには、後述するスイッチ入力検知処理を不実行とするように構成することが望ましい。

【２７８３】

（領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）

そして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域にも、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能フェーズ領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能カウンタ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【２７８４】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第３終了アドレス」が配置されている。

【２７８５】

（領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２７８６】

本実施形態では、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域を全て含み、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域はすべてクリアされる。

【２７８７】

（領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【２７８８】

本実施形態では、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域を除き、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。

このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを保持することができる。
【２７８９】
特に、本実施形態においては、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）のゲームストップ機能に関する領域外エリアのすべての領域が含まれている。
このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。
【２７９０】
（領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）
電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【２７９１】
本実施形態では、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域を除き、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。
このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータ、ゲームストップ機能フェーズの状態も保持することができる。
【２７９２】
特に、本実施形態においては、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域は除かれるものの、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）は含まれている。
このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は保持されるものの、領域外エリアの差玉情報はクリアされることになる。
【２７９３】
なお、詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、特殊な処理（図１９６のステップＳ６０５４、Ｓ６０５５等参照）によりゲームストップ機能フェーズがクリアされることになる。
【２７９４】
［６－５．ゲームストップ機能に関するデータ内容］
次に、ゲームストップ機能に関するデータとして、上述したメインＲＡＭ２０３の遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域及び加算遊技球数カウンタ領域に記憶されているデータ内容について説明する。図１９０は、第６のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【２７９５】

図１９０に示すように、「遊技停止状態フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技可能状態とゲームストップ機能による遊技停止状態の情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であると「遊技可能状態」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であると「遊技停止状態」を示している。

【２７９６】

「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能完了コマンド）の送信要求を示す情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求なし」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求あり」を示している。詳しくは後述するが、この送信要求ありは、ゲームストップ機能により遊技停止状態が設定されたときに、ゲームストップ機能完了コマンドを送信するために設定される情報である。

【２７９７】

「ストップ機能状態パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関する状態としてゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。「ゲームストップ機能フェーズ」は、ゲームストップ機能に関する状態を示す情報であり、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）未満である「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」と、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上である「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（「ゲーム停止予告状態」ともいう）」と、遊技球の差玉数が規制値（例えば９５０００個）以上である「ゲームストップ機能作動待機フェーズ（「ゲーム停止準備状態」ともいう）」と、遊技停止状態の停止条件成立状態である「ゲームストップ機能作動完了フェーズ（「ゲーム停止状態」ともいう）」とに識別される。具体的には、ストップ機能状態パラメータ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ストップ機能状態パラメータ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。

【２７９８】

なお、本実施形態においては、規制値を９５０００個、規制値未満の境界値を９００００個に設定しているが、規制値及び境界値の値は、適宜設計変更が自由である。

【２７９９】

「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。具体的には、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝０は、遊技球の差玉数が１０００個未満である個数（０～９９９個）ことを示し、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝１は、遊技球の差玉数が１０００個単位の個数（１０００～１９９９個）であることを示している。また、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝９６は、遊技球の差玉数が９６０００個単位の個数（９６０００～９６９９９個）であることを示している。

【２８００】

「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能状態パラメータ領域と同様に、ゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。具体的には、ゲームストップ機能フェーズ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ゲームストップ機能フェーズ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報が、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【２８０１】

「差玉管理用カウンタ領域」は、２バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００

個未満の個数を示す第２差玉情報が記憶される。
【２８０２】
「差玉判定用カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能差玉数パラメータ領域と同様に、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。
【２８０３】
詳しくは後述するが、２バイトの「差玉管理用カウンタ領域」と１バイトの「差玉判定用カウンタ領域」とを、すべての差玉情報（第１差玉情報＋第２差玉情報）を示す「３バイトカウンタ」としても用いており、下位２バイトが「差玉管理用カウンタ領域」の第２差玉情報に対応しており、上位１バイトが「差玉判定用カウンタ領域」の第１差玉情報に対応している。
【２８０４】
「差玉判定用カウンタバッファ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化を確認するために、差玉判定用カウンタ領域に記憶された前回の第１差玉情報が記憶される。
【２８０５】
「差玉通知情報領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報が記憶される。詳しくは後述するが、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報が、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。
【２８０６】
「加算遊技球数カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、加算遊技球数の情報が記憶される。「加算遊技球数」は、遊技球の差玉数に加算する加算値であり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される遊技球数を遊技球の差玉数に加算するまで、一時的に記憶しておく情報である。
【２８０７】
［６－６．基本仕様］
次に、図１９１及び図１９２を参照して、第６のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第６のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【２８０８】
また、第６のパチンコ遊技機は、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっており、確変制御が実行されないものの、確変制御も実行可能としてもよい。
【２８０９】
［特別図柄の当り判定テーブル］
図１９１は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図１９１に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２８１０】
図１９１に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けて規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【２８１１】
図１９１に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることに

なる。
【２８１２】
本実施形態では、第１始動口６１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／３．０の高い選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。
【２８１３】
このように、本実施形態では、図１９１に示す特別図柄の当り判定テーブルでは、第１始動口６１２０に遊技球が入球するよりも、第２始動口６１４０に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。
【２８１４】
また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。
【２８１５】
上述したように、第２始動口６１４０は、時短遊技状態において第２始動口６１４０への遊技球の入球が可能または容易となっており、通常遊技状態においては第２始動口６１４０への遊技球の入球が不可能または困難となっている。このため、時短遊技状態であるときには、遊技球が第２始動口６１４０に入球することにより、大当りを契機とした第１のルートに加え、小当りを契機とした第２のルートから、容易に大当り遊技状態に移行可能となっている。
【２８１６】
なお、上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち各種の選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【２８１７】
また、本実施形態では、大当り遊技状態を契機とせずに時短遊技状態に移行する「時短当り」が判定されないが、第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。
【２８１８】
さらに、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口６１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口６１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口６１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ６１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【２８１９】
［特別図柄判定テーブル］
図１９２は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図１９２に示す特別図柄判定テーブルは、「特別図柄の停止図柄」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【２８２０】
「特別図柄の停止図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に停止表示する特別図柄の種類を決定するための情報である。また、この特別図柄の停止図柄の情報は、特別図柄の変動

表示の開始時に「特別図柄演出開始コマンド」の第３パラメータに含まれてサブ制御回路３００に送信され、特別図柄演出開始コマンドの第３パラメータの情報に基づいて、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄が停止表示されることになる。

【２８２１】

図１９２に示す特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口６１２０または第２始動口６１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の停止図柄」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。すなわち、上記の特別図柄の図柄乱数値は０～９９の範囲（幅）で発生する。

【２８２２】

図１９２に示す特別図柄判定テーブルによれば、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ１」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ２」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ３」を決定する。

【２８２３】

メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄として「ｚ４」を決定する。

【２８２４】

また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ５」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～８４のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ６」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ７」を決定する。

【２８２５】

なお、「特別図柄の停止図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【２８２６】

また、第６のパチンコ遊技機では詳しい説明を省略するが、図１９２に示す特別図柄判定テーブルの備考欄に示すように、決定された特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り遊技状態の開放態様、小当り遊技状態の開放態様、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態（移行先）が決定されることになる。

【２８２７】

［６－７．主制御処理］

第６のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）について説明する。

【２８２８】

［主制御メイン処理］

図１９３及び図１９４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図１９３及び図１９４は、第６のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【２８２９】

まず、ステップＳ６００１において、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であると判定した場合には、電断を検知中であるとして、ステップＳ６００１の判定処理を繰り返す。

【２８３０】

ステップＳ６００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合には、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、処理をステップＳ６００２に移す。

【２８３１】

ステップＳ６００２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００３に移す。

【２８３２】

ステップＳ６００３において、メインＣＰＵ２０１は、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０００Ｈ」がセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００４に移す。

【２８３３】

ステップＳ６００４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のＲＡＭクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納して退避する。これにより、状態情報を後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００５に移す。

【２８３４】

ステップＳ６００５において、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理として、ウェイト処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００６に移す。

【２８３５】

ステップＳ６００６において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００７に移す。

【２８３６】

ステップＳ６００７において、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００８に移す。

【２８３７】

なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものであ

る。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【２８３８】

ステップＳ６００８において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦ、設定キー１７４のＯＮ・ＯＦＦの状態に基づいて、電断復帰時の起動状態を判定する。そして、電断復帰時の起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定して、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるＲＡＭクリア範囲を設定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００９に移す。

【２８３９】

本実施形態では、起動状態チェック処理において、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態を「ＲＡＭ異常」と判定する。また、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「ＲＡＭクリア」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＮであるときには、起動状態を「設定変更中」と判定する。さらに、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「電断復帰」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４はＯＮであるときには、起動状態を「設定確認中」と判定する。このように、本実施形態では、電断復帰時の起動状態を「ＲＡＭ異常」、「ＲＡＭクリア」、「設定変更中」、「電断復帰」、「設定確認中」に分類している。

【２８４０】

そして、起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態を判定すると、下記のように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。

【２８４１】

（電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定すると、図１８９に示すように、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「異常時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【２８４２】

（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定すると、図１８９に示すように、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【２８４３】

（電断復帰時の起動状態が電断復帰または設定確認中の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定すると、図１８９に示すように、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【２８４４】

このような起動状態チェック処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６００９に移す。

【２８４５】

ステップＳ６００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのＲＡＭクリア範囲におけるデータのクリアが行われる。この指定範囲クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１０に移す。

【２８４６】

ステップＳ６０１０において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１１に移す。

【２８４７】

ステップＳ６０１１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６０１０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第４のパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１２に移す。

【２８４８】

ステップＳ６０１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると（オフの状態となると）、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１３に移す。

【２８４９】

また、設定変更確認処理においては、設定キー１７４が「オン」の状態となっている場合に、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるときには、設定変更開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であるときには、設定確認開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成して、生成した設定操作コマンドをサブ制御回路３００に送信する（図１２２のステップＳ４１８３）。

【２８５０】

なお、次の遊技復帰処理（ステップＳ６０１３）において、設定確認の終了時には「電断復帰コマンド」がサブ制御回路３００に送信され、設定変更の終了時には「初期化コマンド」がサブ制御回路３００に送信されることになる。

【２８５１】

ステップＳ６０１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この遊技復帰処理では、メインＣＰＵ２０１は、まずＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるか「オフ」であるかの判定をする。

メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であれば、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、電断復帰コマンド管理データテーブルを参照して「電断復帰コマンド」を生成し、生成した電断復帰コマンドをサブ制御回路３００に送信する。また、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であれば、ＲＡＭクリアであると判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、初期化コマンド管理データテーブルを参照して「初期化コマンド」を生成し、生成した初期化コマンドをサブ制御回路３００に送信する。

さらに、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の種類、メインＣＰＵ２０１のＩＤ番号・メーカーコード・製品コード等の情報が含まれた遊技機設置情報を枠制御回路４１０に送信する。

この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１４に移す。

【２８５２】
ここで、本実施形態の電断復帰コマンド管理データテーブルには、少なくともメインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に記憶された遊技状態、特別図柄制御状態番号領域に記憶された特別図柄の制御状態番号、設定操作関連用データ領域に記憶された設定値情報、ストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズが設定されている。このため、電断復帰コマンドには、少なくとも遊技状態と特別図柄の制御状態番号と設定値情報とゲームストップ機能フェーズとの情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされなかった電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することにより、電断前の遊技状態と、特別図柄の制御状態（大当り状態等）と、設定値情報と、ゲームストップ機能フェーズの情報とを把握することができる。
【２８５３】
また、本実施形態の初期化コマンド管理データテーブルには、少なくともメインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に記憶された遊技状態、設定操作関連用データ領域に記憶された設定値情報が設定されている。このため、初期化コマンドには、少なくとも遊技状態と設定値情報との情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされた電断復帰時には、サブ制御回路３００は、初期化コマンドを受信することにより、初期化された遊技状態と、設定変更された場合の設定値情報とを把握することができる。
【２８５４】
ステップＳ６０１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１５に移す。
【２８５５】
ステップＳ６０１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、ペアレジスタに格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１６に移す。
【２８５６】
ステップＳ６０１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１７に移す。
【２８５７】
ステップＳ６０１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。メインＣＰＵ２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ

６０１８に移す。
【２８５８】
ステップＳ６０１８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能遊技停止中処理を行う。この処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに行われる処理である。このゲームストップ機能遊技停止中処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１９に移す。
【２８５９】
ステップＳ６０１９において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２０に移す。
【２８６０】
ステップＳ６０２０において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域における遊技用エリアの割込み・タイマ領域内の割込みカウンタに格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図２１２参照）において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ６０２０の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ６０２０の判定は「ＮＯ」となる。
【２８６１】
ステップＳ６０２０において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ６０１４の処理に戻し、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ６０２１に移す。
【２８６２】
上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ６０１４～ステップＳ６０１９の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。
【２８６３】
ステップＳ６０２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ６０２８に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ６０２２に移す。
【２８６４】
ステップＳ６０２２において、メインＣＰＵ２０１は、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理では、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ等の各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２３に移す。
【２８６５】
ステップＳ６０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２４に移す。

【２８６６】
ステップＳ６０２４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２５に移す。
【２８６７】
ステップＳ６０２５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯・消灯させるための表示データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２６に移す。
【２８６８】
ステップＳ６０２６において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の検定試験（試射試験）で遊技状態の確認ができるように、普通電動役物作動中信号、特別電動役物作動中信号、特別図柄変動中信号、普通図柄変動中信号、ゲームストップ機能作動前信号等の遊技状態の試射試験信号を生成し、生成した試射試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力するための出力データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２８に移す。
【２８６９】
特に、本実施形態においては、この試射試験信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されているデータがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）またはゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかであると、ゲームストップ機能作動前信号を生成して、ゲームストップ機能作動前信号を試射試験専用の出力ポートから出力することになる。
【２８７０】
なお、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ６０２１のＹＥＳ）、試射試験信号の生成・出力はされないことになる（遊技停止状態中は、試射試験信号はノンケアとなる）。
【２８７１】
ステップＳ６０２８において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路送受信処理を行う。枠制御回路送受信処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報を枠制御回路４１０に送信する送信処理や、枠制御回路４１０から遊技機情報の受信確認等を行う。この枠制御回路送受信処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０２９に移す。
【２８７２】
ステップＳ６０２９において、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理を行う。また、ＷＤＴをクリアし、ＷＤＴのリスタート処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３０に移す。
【２８７３】
ステップＳ６０３０において、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、不正行為等に関する遊技異常や、枠制御回路４１０における異常の判定を行い、異常があれば、その異常に対応したコマンドの送信予約処理を行う。この状態監視処理の詳細については、詳しくは後述する。
【２８７４】

そして、ステップＳ６０３０の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０１４の処理に戻し、ステップＳ６０１４以降の処理を行う。

【２８７５】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ６０２１のＹＥＳ）、タイマカウンタ更新処理（ステップＳ６０２２）、特別図柄制御処理（ステップＳ６０２３）、普通図柄制御処理（ステップＳ６０２４）、遊技動作表示ユニット制御処理（ステップＳ６０２５）、試射試験信号生成処理（ステップＳ６０２６）の実行が停止されることになる。

【２８７６】

特に、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の実行が停止されるので、遊技の進行を停止させることができる。

【２８７７】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、遊技動作表示ユニット制御処理の実行が停止され、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤが消灯することになるので、遊技者に混乱を与えずに、遊技が停止していることを認識させることができる。

【２８７８】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、試射試験信号生成処理の実行が停止されるので、制御負担の軽減を図ることができる。

【２８７９】

一方で、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても（ステップＳ６０２１のＹＥＳ）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ６０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ６０１８）、枠制御回路送受信処理（ステップＳ６０２８）、ポート出力処理（ステップＳ６０２９）、状態監視処理（ステップＳ６０３０）の実行は継続されることになる。

【２８８０】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、性能表示モニタ集計除算処理の実行は継続されるので、遊技店側では、遊技球の差玉数が規制値を超えてゲームストップ機能により遊技停止状態になったときの出玉率等の詳細を把握することができる。

【２８８１】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、枠制御回路送受信処理の実行は継続されるので、スマートパチンコではなく、遊技球を払い出す遊技機においては、遊技停止状態前に獲得した遊技球を、遊技停止状態後にも払い出すことができ、遊技球の払い出しの遅延にも対応することができる。

【２８８２】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、状態監視処理の実行は継続されるので、遊技停止状態中に循環異常や払出異常があった場合には、その循環異常や払出異常を報知することができる。

【２８８３】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ６０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ６０１４～ステップＳ６０１９の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ６０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ６０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ６０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ６０１８）が行われる。すなわち、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理及びゲームストップ機能遊技停止中処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行わ

れる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。

【２８８４】

［指定範囲クリア処理］

次に、図１９５を参照して、主制御メイン処理で実行される指定範囲クリア処理（図１９３のステップＳ６００９）について説明する。図１９５は、第６のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【２８８５】

まず、ステップＳ６０３１において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの状態情報は、例えば、汎用レジスタのデータをスタックに退避することで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３２に移す。

【２８８６】

ステップＳ６０３２において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理（ステップＳ６００８）により決定された「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納することにより、ＲＡＭクリア範囲判定データをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３３に移す。

【２８８７】

ステップＳ６０３３において、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この領域外指定領域クリア処理では、上記ステップＳ６０３２でセットされたＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアの指定範囲をクリアする。この領域外指定領域クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３４に移す。

【２８８８】

ステップＳ６０３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの処理に戻り、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３５に移す。

【２８８９】

本実施形態では、図１８９に示したように、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第２終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。

【２８９０】

ステップＳ６０３５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ６０３４で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてク

リア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０３６に移す。

【２８９１】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ６００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【２８９２】

そして、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図１８９に示すように、遊技用エリアにおけるすべての使用領域をクリアすることができる。

【２８９３】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図１８９に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【２８９４】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図１８９に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関して、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報を保持することになる。

【２８９５】

ステップＳ６０３６において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報をスタックから復帰させる。これらの状態情報は、汎用レジスタに格納されることで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の指定範囲クリア処理を終了し、処理をステップＳ６０１０に移す。

【２８９６】

［領域外指定領域クリア処理］

次に、図１９６を参照して、指定範囲クリア処理で実行される領域外指定領域クリア処理（図１９５のステップＳ６０３３）について説明する。図１９６は、第６のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【２８９７】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【２８９８】

まず、ステップＳ６０４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納されているＲＡＭクリア範囲判定データを取得する。このＲＡＭクリア範囲判定データは、図１９５のステップＳ６０３２において、メインＣＰＵ２０１により格納されたデータである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０４２に移す。

【２８９９】

ステップＳ６０４２において、メインＣＰＵ２０１は、取得したＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタから退避する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０４３に移す。

【２９００】

ステップＳ６０４３において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６０４１で取得した

ＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。具体的には、ＲＡＭクリア範囲判定データが遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０４８に移す。

【２９０１】

ステップＳ６０４８では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０４９に移す。

【２９０２】

本実施形態では、図１８９に示したように、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。

【２９０３】

ステップＳ６０４９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、ステップＳ６０４３で決定された領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ６０４８で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０５０に移す。

【２９０４】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ６００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【２９０５】

ステップＳ６０５０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６０４１で退避させていたＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタに格納して復帰させる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０５１に移す。

【２９０６】

次に、ステップＳ６０５１において、メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するデータであるか否か、すなわち、異常時

ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲であると判定すると、処理をステップＳ６０５２に移し、異常時ＲＡＭクリア範囲でないと判定すると、処理をステップＳ６０５３に移す。

【２９０７】

ステップＳ６０５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御イニシャルテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０５３に移す。

【２９０８】

ステップＳ６０５３において、メインＣＰＵ２０１は、電源投入時初期化用データテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルを参照して、電源投入時初期化用のデータをメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０５４に移す。

【２９０９】

ステップＳ６０５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータを参照し、ゲームストップ機能フェーズのデータが「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）」に対応するデータであるか否か、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動予告フェーズであると判定すると、処理をステップＳ６０５５に移し、ゲームストップ機能作動予告フェーズでないと判定すると、領域外指定領域クリア処理を終了する。

【２９１０】

ステップＳ６０５５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域を初期化する。すなわち、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に０をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を終了する。

【２９１１】

領域外指定領域クリア処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。

【２９１２】

このように、領域外指定領域クリア処理では、起動状態チェック処理（ステップＳ６００８）で決定されたメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインＲＡＭ２０３のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。

【２９１３】

そして、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図１８９に示すように領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるすべての作業領域をクリアすることができる。

【２９１４】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図１８９に示すように領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【２９１５】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図１８９に示すように領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関して、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報を保持したまま、領域外エリアの差玉情報をクリアすることができる。

【２９１６】

さらに、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、ステップＳ６０５４、ステップＳ６０５５の処理により、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズを初期化している。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）は、そもそも初期値データ（＝０）であることから、初期化処理を省略している。このため、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズが１以下である場合には、ゲームストップ機能フェーズを初期化状態から開始することができる。

【２９１７】

一方、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常、ＲＡＭクリアまたは設定変更中でない限りは、そのゲームストップ機能フェーズが保持されることになる。

【２９１８】

［ゲームストップ機能遊技停止中処理］

次に、図１９７を参照して、主制御メイン処理で実行されるゲームストップ機能遊技停止中処理（図１９４のステップＳ６０１８）について説明する。図１９７は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。

【２９１９】

まず、ステップＳ６０６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ６０６２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ６０１９（図１９４参照）に移す。

【２９２０】

ステップＳ６０６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求（ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域＝１）があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求があると判定した場合には、処理をステップＳ６０６３に移し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求がないと判定した場合には、処理をステップＳ６０６５に移す。

【２９２１】

ステップＳ６０６３において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能完了コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報とから、ゲームストップ機能完了コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報とから構成されていることになる。なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された第１差玉情報の情報を含めて構成してもよい。このゲームストップ機能完了コマンドの構成については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０６４に移す。

【２９２２】

ステップＳ６０６４において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ６０６３で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０６５に移す。

【２９２３】

ステップＳ６０６５において、メインＣＰＵ２０１は、複数の出力ポートバッファのうち、特定の出力ポートバッファを除いた出力ポートバッファを初期化（クリア）する。ここでクリアされる出力ポートバッファは、例えば、大当り情報、図柄確定情報等のゲーム実行中の状態を示す遊技機情報を出力するための出力ポートバッファである。なお、特定の出力ポートバッファを除いたのは、ステップＳ６０６７で後述するように特定の出力ポートバッファで、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを示す「特定のセキュリティ情報」をセットするためである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０６６に移す。

【２９２４】

ステップＳ６０６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を初期化（＝０）して、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０６７に移す。

【２９２５】

ステップＳ６０６７において、メインＣＰＵ２０１は、特定の出力ポートバッファに遊技機情報として「特定のセキュリティ情報」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０６８に移す。

【２９２６】

このように、本実施形態のゲームストップ機能遊技停止中処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技機情報としての特定のセキュリティ情報が特定の出力ポートからカードユニット１８１に出力されるので、遊技店側では１台１台遊技機の稼働状況を目視によりチェックしなくても、遊技機がゲームストップ機能により遊技停止状態となっていることを把握することができる。

【２９２７】

ステップＳ６０６８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理では、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリア、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアが行われる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ６０１９（図１９４参照）に移す。

【２９２８】

［ゲームストップ機能初期化処理］

次に、図１９８を参照して、ゲームストップ機能遊技停止中処理で実行されるゲームストップ機能初期化処理（図１９７のステップＳ６０６８）について説明する。また、このゲームストップ機能遊技停止中処理は、後述するゲームストップ機能制御処理（図２１４）においても実行されることになる。図１９８は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【２９２９】

まず、ステップＳ６０６９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスとから、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０７０に移す。

【２９３０】

ステップＳ６０７０において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エ

リアに対して遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ６０６９で算出された遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了する。

【２９３１】

このように、本実施形態のゲームストップ機能初期化処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされ、図１８９に示すように、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ及び入力処理用データ領域の入力ポートバッファが継続してクリアされる。

【２９３２】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤの点灯が行われないことになる（消灯のまま）。

【２９３３】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、通過ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、遊技球回収スイッチ６１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも無効化されることになる。

【２９３４】

［枠制御回路送受信処理］

次に、図１９９を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される枠制御回路送受信処理（図１９４のステップＳ６０２８）について説明する。図１９９は、第６のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。

【２９３５】

まず、ステップＳ６０７１において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したと判定した場合（すなわち、電断を検知した場合）には、枠制御回路送受信処理を終了し、ＸＩＮＴを検知していないと判定した場合（すなわち、電断を検知していない場合）には、処理をステップＳ６０７２に移す。

【２９３６】

ステップＳ６０７２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に記憶された主制御コマンド制御状態番号を所定の汎用レジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０７３に移す。

【２９３７】

ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「主制御コマンド制御状態番号＝０」が、主制御コマンド送信開始値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝１」が、払出通信モード受信値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝２」が、払出通信イベント受信値を示しており、遊技機情報送信開始処理、遊技機情報受信確認処理、枠異常イベント情報受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

【２９３８】

ステップＳ６０７３において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド制御状態番号に応じたアドレスを選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、所定の汎用レジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、

処理をステップＳ６０７４に移す。
【２９３９】
ステップＳ６０７４において、メインＣＰＵ２０１は、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送受信用のレジスタ）の受信ＦＩＦＯ状態チェック値を参照して、受信ＦＩＦＯエラーが検知された否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知されたと判定した場合には、異常ありと判断して、処理をステップＳ６０７５に移し、受信ＦＩＦＯエラーが検知されていないと判定した場合には、異常なしと判断して、処理をステップＳ６０７６に移す。
【２９４０】
ステップＳ６０７５において、メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知された場合には、所定のコマンドレジスタに受信ＦＩＦＯクリアのためのコマンドを送信し、受信ＦＩＦＯをクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０７６に移す。
【２９４１】
ステップＳ６０７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６０７３で選択された主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを呼び出し、その後、主制御コマンド制御状態番号に応じたステップＳ６０７７～Ｓ６０７９のいずれかの処理を行う。
【２９４２】
ステップＳ６０７７は、主制御コマンド制御状態番号＝０である場合に行われる遊技機情報送信開始処理である。
【２９４３】
この遊技機情報送信開始処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの遊技機情報領域を参照して、各種の遊技機情報が含まれた一電文の遊技機情報電文を生成し、生成した遊技機情報電文を枠制御回路４１０に送信する。この遊技機情報電文は、枠制御回路４１０によりカードユニット１８１やホールコンピュータに送信されることにもなる。そして、次回の枠制御回路送受信処理において遊技機情報受信確認処理が行われるように、主制御コマンド制御状態番号の値を１加算して、枠制御回路送受信処理を終了する。
【２９４４】
ステップＳ６０７８は、主制御コマンド制御状態番号＝１である場合に行われる遊技機情報受信確認処理である。
【２９４５】
この遊技機情報受信確認処理においては、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６０７７で枠制御回路４１０に送信した遊技機情報電文に対して、枠制御回路４１０から遊技機情報応答を受信したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報応答を受信しなかったと判定した場合には、遊技機情報電文の再送処理を行い、枠制御回路送受信処理を終了する。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報応答を受信したと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域をクリアして、次回の枠制御回路送受信処理において枠異常イベント情報受信処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に１を加算（主制御コマンド制御状態番号＝２）して、枠制御回路送受信処理を終了する。
【２９４６】
ステップＳ６０７９は、主制御コマンド制御状態番号＝２ある場合に行われる枠異常イベント情報受信処理である。
【２９４７】
この枠異常イベント情報受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０から受信した枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出し、抽出した複数の異常情報から倫理和をとって、その論理和をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域にセットする。

【２９４８】
ここで、枠異常イベント情報に含まれる複数の異常情報としては、例えば、枠制御回路４１０とカードユニット１８１との「カードユニット通信異常」、獲得遊技球数の更新記憶に関する「付与異常」、枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」、循環ユニット４２０の「球詰まり異常」、循環ユニット４２０の「モータ異常」等の複数の異常情報を有している。また、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域は、１バイトで構成されており、例えば、０ビット目がカードユニット通信異常の有無、１ビット目が付与異常の有無、２ビット目が応答異常の有無、３ビット目が球詰まり異常の有無、４ビット目がモータ異常の有無のように構成されている。そして、メインＣＰＵ２０１は、枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出した場合には、それぞれの対応するビットがＯＮ（＝１）となるように論理和をとる。例えば、カードユニット通信異常と付与異常の２つの異常が発生している場合には、０ビット目と１ビット目がＯＮ（＝１）となる。
【２９４９】
そして、枠異常イベント情報受信処理において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域に異常情報をセットした後は、次回の枠制御回路送受信処理において遊技機情報送信開始処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域をクリア（主制御コマンド制御状態番号＝０）して、枠制御回路送受信処理を終了する。
【２９５０】
また、本実施形態の枠制御回路送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップＳ６０７４の受信ＦＩＦＯのエラー検知の結果に応じて、受信ＦＩＦＯのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出すことになり、受信トリガレベルと受信状態モニタのチェックは行わないので、処理の負担の軽減を図ることができる。
【２９５１】
［状態監視処理］
次に、図２００を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される状態監視処理（図１９４のステップＳ６０３０）について説明する。図２００は、第６のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。
【２９５２】
まず、ステップＳ６０８１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ６０８９に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ６０８２に移す。
【２９５３】
ステップＳ６０８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には、発射位置が異常であるか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置指定信号管理データ領域に記憶された発射位置指定信号管理データ値と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された発射位置パラメータとを比較し、発射位置が異常（相違）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、発射位置が異常であると判定した場合には、処理をステップＳ６０８３に移し、発射位置が異常でないと判定した場合には、処理をステップＳ６０８６に移す。

【２９５４】
ステップＳ６０８３において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置指定信号管理データ値を遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域にセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０８４に移す。
【２９５５】
ステップＳ６０８４において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをセットする。この処理では、発射位置コマンドテーブルを参照し、発射位置コマンドの識別データ（例えば、Ｃ２Ｈ）と、遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された情報とから、発射位置コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０８５に移す。
【２９５６】
ステップＳ６０８５において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ６０８４で生成された発射位置コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０８６に移す。
【２９５７】
ステップＳ６０８６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域を参照し、遊技異常検知パラメータ領域に異常を示すデータが記憶されているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したと判定した場合には、処理をステップＳ６０８７に移し、遊技異常を検知していないと判定した場合には、処理をステップＳ６０８９に移す。
【２９５８】
なお、本実施形態においては、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域は、不正入賞異常、センサ異常、扉・枠開閉異常等の遊技異常情報が記憶可能となっており、各種センサからの入力処理により、それぞれの遊技異常が判定されると、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域に対応する遊技異常情報が記憶されることになる。
【２９５９】
ステップＳ６０８７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをセットする。この処理では、遊技異常検知コマンドテーブルを参照し、遊技異常検知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域に記憶された情報とから、遊技異常検知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０８８に移す。
【２９６０】
ステップＳ６０８８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ６０８７で生成された遊技異常検知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０８９に移す。
【２９６１】
ステップＳ６０８９において、メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理タイマの更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域に記憶された通知間隔管理タイマの加算処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０９０に移す。
【２９６２】
ステップＳ６０９０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域を参照し、通知間隔管理時間であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理時間であると判定した場合には、枠状態通知コマンドを送信するため、処理をステップＳ６０９１に移し、通知間隔管理時間でないと判定した場合には、状態監視処理を終了する。
【２９６３】

なお、本実施形態においては、通知間隔管理時間は２００ｍｓに設定されており、後述するように、２００ｍｓ毎に枠状態通知コマンドが定期送信されることになる。

【２９６４】

ステップＳ６０９１において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドをセットする。この処理では、枠状態通知コマンドテーブルを参照し、枠状態通知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域に記憶された情報から、枠状態通知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０９２に移す。

【２９６５】

ステップＳ６０９２において、メインＣＰＵ２０１は、枠状態通知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ６０９１で生成された枠状態通知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６０９３に移す。

【２９６６】

ステップＳ６０９３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を終了する。

【２９６７】

このように、本実施形態の状態監視処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、発射位置の異常判定（ステップＳ６０８２～Ｓ６０８５）及び遊技異常の検知判定（ステップＳ６０８６～Ｓ６０８８）が行われなくなるので、ゲームストップ機能による遊技停止状態中の処理負担の軽減を図ることができる。

【２９６８】

その一方、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドの送信は継続して実行可能となっていることから、遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常を報知することができる。

【２９６９】

［特別図柄制御処理］

次に、図２０１を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図２０１は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【２９７０】

まず、ステップＳ６１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄待ち時間は、特別図柄制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ６０２２）において特別図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄制御処理を終了し、特別図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ６１１２に移す。

【２９７１】

ステップＳ６１１２において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域から特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。そして、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６１１２の処理を実行した後、処理をステップＳ６１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ６１１３以降の処理を行う。

【２９７２】

図２０１に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応す

る各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【２９７３】
ステップＳ６１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このステップＳ６１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理では、特別図柄の始動情報のシフト処理、特別図柄の抽選、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動パターンの決定等を行う。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１１４に移す。
【２９７４】
ステップＳ６１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このステップＳ６１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理では、特別図柄の停止時間の設定等を行う。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２０３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１１５に移す。
【２９７５】
ステップＳ６１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このステップＳ６１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理では、大当り、小当りまたはハズレであるか否かの判定を行い、大当りや小当りの開始の準備設定や時短回数の更新処理を行う。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図２０４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１１６に移す。
【２９７６】
ステップＳ６１１６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このステップＳ６１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図２０６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１１７に移す。
【２９７７】
ステップＳ６１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このステップＳ６１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図２０８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１１８に移す。
【２９７８】
ステップＳ６１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このステップＳ６１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図２１０を参照して後述する。
【２９７９】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６１１３～Ｓ６１１８の処理を終了後、特別図柄制御処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図１９４参照）に移す。
【２９８０】
［特別図柄可変表示開始処理］
次に、図２０２を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２０２は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【２９８１】

ステップＳ６１２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をステップＳ６１２２に移す。

【２９８２】

ステップＳ６１２２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技待機判定処理を行う。この特別図柄遊技待機処理では、まず第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないと判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技待機状態」を示すデータをセットし、デモ表示コマンドを生成して、生成したデモ表示コマンドを送信バッファにセットする。また、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数があると判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技開始状態」を示すデータをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１２３に移す。

【２９８３】

ステップＳ６１２３において、メインＣＰＵ２０１は、所定の汎用レジスタを参照し、遊技待機状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技待機状態であると判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻し、遊技待機状態でない（遊技開始状態である）と判定した場合には処理をステップＳ６１２４に移す。

【２９８４】

ステップＳ６１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この特別図柄の始動情報のシフト処理では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、第１特別図柄の始動情報よりも優先して、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。例えば、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。また、第１特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。そして、特別図柄の始動情報のシフトした後には、減算された特別図柄の保留個数を示す保留減算コマンドの生成を行い、生成した保留減算コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ６１２５に移す。

【２９８５】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１１２０または第２始動口６１４０への入賞順（入球順）に特別図柄制御処理が実行される順次変動機としてもよい。

【２９８６】

また、特別図柄の始動情報のシフト処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄の始動情報のシフト処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【２９８７】

ステップＳ６１２５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図１９１に

示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて、当落判定値データを決定し、決定した当落判定値データをメインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１２６に移す。

【２９８８】

ステップＳ６１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図１９２に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の停止図柄を決定し、決定した特別図柄の停止図柄の情報をメインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１２７に移す。

【２９８９】

ステップＳ６１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。ここで、「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が対応付けられている。特別図柄の変動パターン決定処理では、図示しない特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の停止図柄、演出選択用乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１２８に移す。

【２９９０】

また、後述する「特別図柄演出開始コマンド」のパラメータに特別図柄の変動パターンの情報を含めることにより、特別図柄演出開始コマンドを受信したサブＣＰＵ３０１では、特別図柄の変動パターンに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御することができる。

【２９９１】

ステップＳ６１２８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記ステップＳ６１２７で決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定し、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が開始される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１２９に移す。

【２９９２】

ステップＳ６１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「１」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２０１参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１３０に移す。

【２９９３】

ステップＳ６１３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１３１に移す。

【２９９４】

ステップＳ６１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値に基づいて、特別図柄演出開始コマンドを生成する。すなわち、特別図柄演出開

始コマンドには、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄演出開始コマンドを送信バッファにセットし、特別図柄可変表示開始処理を終了して、処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻す。

【２９９５】

［特別図柄可変表示終了処理］

次に、図２０３を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２０３は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【２９９６】

ステップＳ６１４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をステップＳ６１４２に移す。

【２９９７】

なお、上記ステップＳ６１４１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の変動表示時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の変動表示時間が経過したときである。

【２９９８】

ステップＳ６１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が停止される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１４３に移す。

【２９９９】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、特別図柄の変動パターンの少なくともいずれかに基づいて決定してもよい。

【３０００】

ステップＳ６１４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「２」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２０１のＳ６１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ６１４４に移す。

【３００１】

ステップＳ６１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄演出停止コマンドを生成して、生成した特別図柄演出停止コマンドを送信バッファにセットする。すなわち、特別図柄演出停止コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。さらに、特別図柄の図柄確定に応じた遊技機情報を生成し、生成した遊技機情報をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、図柄確定に関する遊技機情報を更新する。

メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻す。

【３００２】

［特別図柄遊技判定処理］

次に、図２０４を参照して、特別図柄制御処理でメインＣＰＵ２０１により実行される

特別図柄遊技判定処理について説明する。図２０４は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【３００３】

ステップＳ６１６１において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をステップＳ６１６２に移す。

【３００４】

なお、上記ステップＳ６１６１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の図柄確定時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の図柄確定時間が経過したときである。

【３００５】

ステップＳ６１６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、大当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ６１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ６１７２に移す。

【３００６】

ステップＳ６１６３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１６４に移す。

【３００７】

ステップＳ６１６４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りを契機とした第１のルートからの第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数上限値領域にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１６５に移す。

【３００８】

ステップＳ６１６５において、メインＣＰＵ２０１は、第１のルートからの大当りの遊技機情報生成処理を行う。この大当りの遊技機情報生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた大当り情報を生成し、生成した大当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットして、当り情報に関する遊技機情報を更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１６６に移す。

【３００９】

ステップＳ６１６６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１６７に移す。

【３０１０】

ステップＳ６１６７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信

処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、大当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ６１６８に移す。

【３０１１】

ステップＳ６１６８において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データをクリアする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図２０１参照）に戻す。

【３０１２】

ステップＳ６１７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでないと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、小当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、小当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をステップＳ６１７３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をステップＳ６１８２に移す。

【３０１３】

ステップ６１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に小当り状態であることを示す「小当り開放状態フラグ」をセットする。さらに、小当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて、Ｖ入賞口６１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１７４に移す。

【３０１４】

ステップＳ６１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの遊技機情報生成処理を行う。この小当りの遊技機情報生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた小当り情報を生成し、生成した小当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットして、当り情報に関する遊技機情報を更新する。

【３０１５】

ステップＳ６１７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ６１７６に移す。

【３０１６】

ステップＳ６１７６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、小当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した小当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ６１６８に移す。

【３０１７】

ステップＳ６１８１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでも小当りでもないと判定した場合には、時短回数カウンタ更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の時短回数カウンタから１を減算して更新し、更新した時短回数カウンタ＝０であるか否

かを判定する。そして、時短回数カウンタ＝０であると判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の時短状態フラグ領域をクリアして、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ６１８２に移す。

【３０１８】

ステップＳ６１８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図２０５を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了すると、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【３０１９】

なお、特別図柄遊技判定処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄遊技判定処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３０２０】

［特別図柄遊技終了処理］

次に、図２０５を参照して、特別図柄遊技判定処理で実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図２０５は、第６のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【３０２１】

ステップＳ６１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１９２に移す。

【３０２２】

ステップＳ６１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６１９３に移す。

【３０２３】

ステップＳ６１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄遊技終了コマンドを生成する。すなわち、特別図柄遊技終了コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄遊技終了コマンドを送信バッファにセットした後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【３０２４】

［大入賞口開放準備処理］

次に、図２０６を参照して、特別図柄制御処理により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図２０６は、第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【３０２５】

ステップＳ６２０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をステップＳ６２０２に移す。

【３０２６】

ステップＳ６２０２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ６２０３に移し、大当りでないと判定した場合には、処

理をステップＳ６２２０に移す。
【３０２７】
ステップＳ６２０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタから「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２０４に移す。
【３０２８】
ステップＳ６２０４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ６２０５に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ６２０９に移す。
【３０２９】
ステップＳ６２０５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２０６に移す。
【３０３０】
ステップＳ６２０６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「５」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２０７に移す。
【３０３１】
ステップＳ６２０７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、大当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り終了表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０３２】
ステップＳ６２０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２０９に移す。
【３０３３】
ステップＳ６２０９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口６１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口６１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド６１３５に対して、第１大入賞口６１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口６１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２１０に移す。
【３０３４】
ステップＳ６２１０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２１１に移す。

【３０３５】
ステップＳ６２１１において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大入賞口開放中表示コマンドを生成する。すなわち、大入賞口開放中表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大入賞口開放中表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０３６】
ステップＳ６２２０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。この小当り遊技閉鎖中処理については、図２０７を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０３７】
［小当り遊技閉鎖中処理］
次に、図２０７を参照して、大入賞口開放準備処理により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図２０７は、第６のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【３０３８】
ステップＳ６２２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の小当り開放回数カウンタから「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ６２２２に移す。
【３０３９】
ステップＳ６２２２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ６２２７に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ６２２３に移す。
【３０４０】
ステップＳ６２２３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口６１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口６１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口６１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ６２２４に移し、第２大入賞口６１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ６２２７に移す。
【３０４１】
ステップＳ６２２４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２２５に移す。
【３０４２】
ステップＳ６２２５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口６１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド６１５５に対して、第２大入賞口６１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口６１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２２６に移す。
【３０４３】
ステップＳ６２２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４

」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「４」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【３０４４】

ステップＳ６２２７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口６１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ６１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をステップＳ６２２８に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をステップＳ６２３５に移す。

【３０４５】

ステップＳ６２２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２２９に移す。

【３０４６】

ステップＳ６２２９において、メインＣＰＵ２０１は、小当りを契機とした第２のルートからの第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３０に移す。

【３０４７】

ステップＳ６２３０において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３１に移す。

【３０４８】

ステップＳ６２３１において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの遊技機情報生成処理を行う。この大当りの遊技機情報生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた大当り情報を生成し、生成した大当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットして、当り情報に関する遊技機情報を更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ６２３２に移す。

【３０４９】

ステップＳ６２３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大当り遊技状態としての大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３３に移す。

【３０５０】

ステップＳ６２３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、Ｖ当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、Ｖ当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成したＶ当り開始表示コマンドを送信バッファにセットして、小当り遊技開放中処理を終了し、処

理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０５１】
ステップＳ６２３４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３５に移す。
【３０５２】
ステップＳ６２３５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、小当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した小当り終了表示コマンドを送信バッファにセットして、処理をステップＳ６２３６に移す。
【３０５３】
ステップＳ６２３６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２０５を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０５４】
［大入賞口開放制御処理］
次に、図２０８を参照して、特別図柄制御処理で実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図２０８は、第６のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【３０５５】
ステップＳ６２４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をステップＳ６２４２に移す。
【３０５６】
ステップＳ６２４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ６２４３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ６２５０に移す。
【３０５７】
ステップＳ６２４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口６１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口６１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口６１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。
【３０５８】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６２４３において第１大入賞口６１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ６２４４に移し、第１大入賞口６１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をステップＳ６２４５に移す。
【３０５９】
ステップＳ６２４４において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口６１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図２０６参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか

否かが判定される。
【３０６０】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６１４４において第１大入賞口６１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口６１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ６２４５に移す。
【３０６１】
ステップＳ６２４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口６１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口６１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド６１３５に対して、第１大入賞口６１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口６１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２４６に移す。
【３０６２】
ステップＳ６２４６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２４７に移す。
【３０６３】
ステップＳ６２４７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、ラウンド間表示コマンドを生成する。すなわち、ラウンド間表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成したラウンド間表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０６４】
ステップＳ６２５０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。この小当り遊技開放中処理については、図２０９を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【３０６５】
［小当り遊技開放中処理］
次に、図２０９を参照して、大入賞口開放制御処理で実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図２０９は、第６のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【３０６６】
ステップＳ６２５１において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口６１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口６１５１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ６２５３に移し、第２大入賞口６１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ６２５２に移す。
【３０６７】
ステップＳ６２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図２０７参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場

合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ６２５３に移す。

【３０６８】

ステップＳ６２５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口６１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド６１５５に対して、第２大入賞口６１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口６１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２５４に移す。

【３０６９】

ステップＳ６２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻す。

【３０７０】

［大当り遊技状態終了処理］

次に、図２１０を参照して、特別図柄制御処理により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図２１０は、第６のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【３０７１】

ステップＳ６２６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をステップＳ６２６２に移す。

【３０７２】

ステップＳ６２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態または小当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をクリアまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２６３に移す。

【３０７３】

ステップＳ６２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、特別図柄の停止図柄に基づいて、時短状態フラグ、特別図柄の可変表示回数に対応する時短回数カウンタを設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２６４に移す。

【３０７４】

ステップＳ６２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２０５を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【３０７５】

なお、大当り遊技状態終了処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、大当り遊技状態終了処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３０７６】
［普通図柄制御処理］
次に、図２１１を参照して、主制御メイン処理により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図２１１に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【３０７７】
図２１１は、第６のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２１１に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【３０７８】
ステップＳ６３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この普通図柄待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ６０２２）において普通図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ６３０１に移す。
【３０７９】
ステップＳ６３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ６２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ６３１０以降の処理を行う。
【３０８０】
ステップＳ６３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３０に移す。
【３０８１】
この普通図柄可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の保留球数がある場合には、普通図柄始動記憶領域に記憶された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を普通図柄判定領域にシフトする。その後、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、「普通図柄の当落判定値データ（普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）」を決定する。次に、上述の普通図柄の当落判定値データと、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の停止図柄」を決定する。さらに、遊技状態と普通図柄の停止図柄等に基づいて、第２始動口の開放態様を定めた「第２始動口の開放パターン」を決定する。そして、遊技状態等に基づいて、「普通図柄の変動表示時間」を決定し、決定した普通図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする。
【３０８２】
ステップＳ６３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６２３０に移す。
【３０８３】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【３０８４】

ステップＳ６３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６３４０に移す。

【３０８５】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【３０８６】

ステップＳ６３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６３５０に移す。

【３０８７】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ６１４７を作動して、第２始動口６１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口６１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口６１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【３０８８】

ステップＳ６３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ６３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【３０８９】

［システムタイマ割込み処理］

次に、図２１２を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図２１２は、第６のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【３０９０】

ステップＳ６４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する保護レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１２に移す。

【３０９１】
ステップＳ６４１２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタに「１」を加算する割込みカウンタ加算更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１３に移す。
【３０９２】
ステップＳ６４１３において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値等）を更新する乱数更新処理を行う。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１４に移す。
【３０９３】
ステップＳ６４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの読込処理を行う。この入力ポートの読込処理では、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、通過ゲートスイッチ６１２７、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、遊技球回収スイッチ６１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種スイッチの情報を読み込むための入力フィルタ処理が行われる。
【３０９４】
また、この入力ポートの読込処理では、最初に、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行わずに、処理をステップＳ６４１５に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合に限り、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行い、読み込みが終了すると、処理をステップＳ６４１５に移す。
【３０９５】
このように、本実施形態では、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力ポートから各種スイッチの情報の読み込みが行われないことになる。
【３０９６】
ステップＳ６４１５において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検知処理を行う。このスイッチ入力検知処理の詳細については、図２１３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１６に移す。
【３０９７】
上記ステップＳ６４１５のスイッチ入力検知処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図１９８）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ６４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、入力ポートバッファのオンエッジ等も検知されることはなく、上記ステップＳ６４１５のスイッチ入力検知処理を無効化することができる。
【３０９８】
なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、上記ステップＳ６４１５のスイッチ入力検知処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ６４１５のスイッチ入力検知処理を行うように構成してもよい。
【３０９９】
ステップＳ６４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表

示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータを出力ポートバッファにセットし、ＬＥＤの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１７に移す。

【３１００】

上記ステップＳ６４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、主制御メイン処理のゲームストップ機能初期化処理（図１９８）において出力ポートバッファがクリアされ、後述するようにゲームストップ機能制御処理のゲームストップ機能初期化処理でも出力ポートバッファがクリアされる。このため、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ６４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理でセットされた出力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ６４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を無効化することができる。

【３１０１】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ６４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行うように構成してもよい。

【３１０２】

ステップＳ６４１７において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この入賞情報コマンド設定処理においては、入賞情報コマンドテーブルを参照し、各種入力ポートバッファからの情報に基づいて入賞情報コマンドを生成し、生成した入賞情報コマンドを送信バッファにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１８に移す。

【３１０３】

上記ステップＳ６４１７の入賞情報コマンド設定処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図１９８）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ６４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、上記ステップＳ６４１７の入賞情報コマンド設定処理を無効化することができる。

【３１０４】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、入賞情報コマンド設定処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ６４１７の入賞情報コマンド設定処理を行うように構成してもよい。

【３１０５】

ステップＳ６４１８において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技球を付与するための各種入賞スイッチの入力があると、各種スイッチに応じた賞球数を加算値として算出し、算出した加算値を賞球数カウンタに加算して更新するとともに、ゲームストップ機能で用いる領域外エリアの加算遊技球数カウンタ領域に加算して更新する。また、性能表示モニタ制御処理では、遊技球回収スイッチ６１７９の入力があると、アウトカウンタを加算して更新する。さらに、性能表示モニタ制御処理では、性能表示モニタ１７０のＬＥＤを点灯・消灯させるための性能表示モニタ表示処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４１９に移す。

【３１０６】

ステップＳ６４１９において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能制御処理を行う。このゲームストップ機能制御処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新、ゲームストップ機能に関する遊技停止状態の設定、ゲームストップ機能のコマンドの送信等が行われる。このゲームストップ機能制御処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６４２０に移す。

【３１０７】

ステップＳ６４２０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ６４１１で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させる保護レジスタ復帰処理を行い、その後、ステップＳ６４２１において、割込み許可を行う。

【３１０８】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ６４１４の入力ポートの読込処理、上記ステップＳ６４１５のスイッチ入力検知処理は無効化されている。これにより、第１始動口６１２０、第２始動口６１４０、通過ゲート６１２６、第１大入賞口６１３１、第２大入賞口６１５１、一般入賞口１２２への遊技球の入球・通過を無効とすることができる。

【３１０９】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、ステップＳ６４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は無効化されている。これにより、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤを消灯させることができる。

【３１１０】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であっても、上記ステップＳ６４１８の性能表示モニタ制御処理は実行可能であるので、遊技店側では性能表示モニタ１７０を介してゲームストップ機能により遊技停止状態となったときの遊技結果（出玉率等）を把握することができる。

【３１１１】

［スイッチ入力検知処理］

次に、図２１３を参照して、システムタイマ割込処理で実行されるスイッチ入力検知処理について説明する。図２１３は、第６のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。

【３１１２】

（領域外異常状態監視処理）

ステップＳ６５０１において、メインＣＰＵ２０１は、領域外異常状態監視処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、最初に、異常状態監視をするために用いられるメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域、領域外遊技異常検知フラグ領域をクリアする。その後、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物不正入賞処理、特別電動役物不正入賞処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替える。

【３１１３】

普通電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物６１４６の未作動中において第２始動口６１４０の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、普通電動役物６１４６の未作動中において第２始動口６１４０に入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に普通電動役物の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に普通電動役物の不正入賞に対応する要求フラグ

をセットする。そして、第２始動口６１４０の入力ポートバッファをクリアし、第２始動口６１４０への遊技球の入球を無効化する。

【３１１４】

特別電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物の未作動中（第１大入賞口６１３１または第２大入賞口６１５１の開閉作動中）において、第１大入賞口６１３１または第２大入賞口６１５１の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、第１大入賞口６１３１の閉鎖中において第１大入賞口６１３１に遊技球が入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に大入賞口の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に大入賞口の不正入賞に対応する要求フラグをセットする。そして、第１大入賞口６１３１または第２大入賞口６１５１の入力ポートバッファをクリアし、第１大入賞口６１３１または第２大入賞口６１５１への遊技球の入球を無効化する。

【３１１５】

（異常状態監視処理）

ステップＳ６５０２において、メインＣＰＵ２０１は、異常状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機異常検知情報反映処理、セキュリティ情報要求設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６５１０に移す。

【３１１６】

遊技機異常検知情報反映処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外遊技異常検知フラグ領域から要求フラグをロードし、ロードした要求フラグをメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域にセットして、遊技異常検知フラグを更新する。

【３１１７】

セキュリティ情報要求設定では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域から異常情報をロードし、ロードした異常情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、異常情報に関する遊技機情報を更新する。

【３１１８】

このように、本実施形態の領域外異常状態監視処理及び異常状態監視処理においては、遊技球の不正入賞に関しては、遊技球の入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、不正入賞を検知する処理を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係る処理（領域外異常状態監視処理）とし、検知結果を反映する処理を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係る処理（異常状態監視処理）としている。

【３１１９】

（普通図柄関連チェック処理）

ステップＳ６５１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ６１２７及び第２始動口スイッチ６１４１の入力ポートバッファをチェックし、通過ゲートスイッチ６１２７のオンエッジが検知されると普図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ６１４１のオンエッジが検知されると普通電動役物入賞時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６５２０に移す。

【３１２０】

普図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、普図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。

【３１２１】
普通電動役物入賞時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物６１４６が作動中である場合に限り、普通電動役物入賞カウンタを更新する。
【３１２２】
（特別図柄関連チェック処理）
ステップＳ６５２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、Ｖ入賞口スイッチ６１５７の入力ポートバッファをチェックし、第１始動口スイッチ６１２１のオンエッジが検知されると第１特図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ６１４１のオンエッジが検知されると第２特図作動スイッチ検知時処理を行う。また、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２のオンエッジが検知されると第１大入賞口スイッチ検知時処理を行い、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２のオンエッジが検知されると第２大入賞口スイッチ検知時処理を行う。また、Ｖ入賞口スイッチ６１５７のオンエッジが検知されると、Ｖ入賞口スイッチ検知時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６５３０に移す。
【３１２３】
第１特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第１特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドには、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第１特別図柄の始動情報に対応する情報も含まれている。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。
【３１２４】
第２特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特図作動スイッチ検知時処理と同様に、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドにも、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第２特別図柄の始動情報に対応する情報が含まれている。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。
【３１２５】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の最大保留個数及び第２特別図柄の最大保留個数は４個に設定されているが、第１特別図柄の最大保留個数と第２特別図柄の最大保留個数とを異ならせてもよく、それぞれの最大保留個数は適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。
【３１２６】
第１大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口６１３１が開放しているか否かを判定し、第１大入賞口６１３１が開放しているときには、第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。
【３１２７】

第２大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口６１５１が開放しているか否かを判定し、第２大入賞口６１５１が開放しているときには、第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。

【３１２８】

Ｖ入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口６１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドを生成して、生成したＶ通過コマンドを送信バッファにセットする。

【３１２９】

（タッチ状態信号チェック処理）

ステップＳ６５３０において、メインＣＰＵ２０１は、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理では、入力ポートバッファからタッチ状態の変化を判定し、タッチ状態のオンッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域にセットする（例えば、６ビット目をＯＮにする）。また、タッチ状態のオンッジが検知されると、発射許可信号をメインＲＡＭ２０３の発射許可信号管理領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６５４０に移す。

【３１３０】

（賞球関連スイッチチェック処理）

ステップＳ６５４０において、メインＣＰＵ２０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この賞球関連スイッチチェック処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を付与するための各種入賞スイッチ（第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、一般入賞口スイッチ１２３）のオンエッジが検知されると、各種入賞スイッチに応じた賞球数をメインＲＡＭ２０３の払出管理カウンタ領域にセットして、払出管理カウンタを更新する。

【３１３１】

さらに、賞球関連スイッチチェック処理においては、遊技球を付与するための各種入賞スイッチのオンエッジが検知されると、各種スイッチに応じた入賞情報を生成し、生成した入賞情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、入賞情報に関する遊技機情報を更新する。具体的には、遊技機情報として、始動口入賞、大入賞口入賞、一般入賞口入賞等の入賞情報を更新する。

メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６５５０に移す。

【３１３２】

（アウト球関連スイッチチェック処理）

ステップＳ６５５０において、メインＣＰＵ２０１は、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。このアウト球関連スイッチチェック処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ６１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ６１７９のオンエッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域に「１」を加算して、アウト球数管理カウンタを更新する。

【３１３３】

さらに、アウト球関連スイッチチェック処理においては、遊技球回収スイッチ６１７９のオンエッジが検知されると、アウト情報を生成し、生成したアウト情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、アウト情報に関する遊技機情報を更新する。

メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回のスイッチ入力検知処理を終了する。

【３１３４】

［ゲームストップ機能制御処理］

次に、図２１４を参照して、システムタイマ割込み処理で実行されるゲームストップ機能制御処理について説明する。図２１４は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。

【３１３５】
ステップＳ６６０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６０２に移す。
【３１３６】
ステップＳ６６０２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態チェック処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。ゲームストップ機能状態チェック処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態チェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６０３に移す。
【３１３７】
ステップＳ６６０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６０４に移す。
【３１３８】
ステップＳ６６０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードしたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６０５に移す。
【３１３９】
このように、ステップＳ６６０３及びステップＳ６６０４の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。
【３１４０】
ステップＳ６６０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズであると判定した場合には、処理をステップＳ６６１１に移し、ゲームストップ機能作動完了フェーズでないと判定した場合には、処理をステップＳ６６０６に移す。
【３１４１】
ステップＳ６６０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域から、差玉通知情報（第１差玉情報）をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６０７に移す。
【３１４２】
ステップＳ６６０７において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした差玉通知情報＝０でないか、すなわち、差玉通知情報があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、差玉通知情報があると判定した場合には、処理をステップＳ６６０８に移し、差玉通知情報がないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。
【３１４３】
詳しくは後述するが、差玉通知情報は、通常時は毎回クリアされており、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、第１差玉情報が差玉通知情報として記憶される。このため、上記ステップＳ６６０７の差玉通知情報の有無の判定は、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であるか否かの判定に対応していることになる。
【３１４４】

ステップＳ６６０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードした差玉通知情報（第１差玉情報）を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶（転送）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６０９に移す。

【３１４５】

このように、上記ステップＳ６６０６及びステップＳ６６０８の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。なお、本実施形態においては、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成したが、領域外エリアの差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成してもよい。

【３１４６】

ステップＳ６６０９において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能状態コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能状態コマンドの識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された情報から、ゲームストップ機能状態コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報と第１差玉情報の情報とから構成されていることになる。このゲームストップ機能状態コマンドの構成については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６１０に移す。

【３１４７】

ステップＳ６６１０において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ６６０９で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【３１４８】

ステップＳ６６１１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理は、図１９８において上述した通りであり、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリアと、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアとが行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６１２に移す。

【３１４９】

ステップＳ６６１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄及び普通図柄の当りフラグをクリアする。具体的には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域、メインＲＡＭ２０３の普通図柄当りフラグ領域をクリアして、特別図柄及び普通図柄の当落判定値データをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６１３に移す。

【３１５０】

ステップＳ６６１３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域に、遊技停止状態の情報（＝１）をセットする。これにより、ゲームストップ機能により遊技の進行が停止されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６１４に移す。

【３１５１】

ステップＳ６６１４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域に送信要求の情報（＝１）をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【３１５２】
［ゲームストップ機能状態チェック処理］
次に、図２１５を参照して、ゲームストップ機能制御処理で実行されるゲームストップ機能状態チェック処理について説明する。図２１５は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。
【３１５３】
ゲームストップ機能状態チェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【３１５４】
ステップＳ６６２１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタ更新処理を行う。ゲームストップ機能カウンタ更新処理では、遊技球の差玉数の更新等が行われる。このゲームストップ機能カウンタ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６２２に移す。
【３１５５】
ステップＳ６６２２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタチェック処理を行う。ゲームストップ機能カウンタチェック処理では、差玉通知情報（第１差玉情報）のクリア・設定等が行われる。このゲームストップ機能カウンタチェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６２３に移す。
【３１５６】
ステップＳ６６２３において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態管理処理を行う。ゲームストップ機能状態管理処理では、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態管理処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態チェック処理を終了する。
【３１５７】
［ゲームストップ機能カウンタ更新処理］
次に、図２１６を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタ更新処理について説明する。図２１６は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【３１５８】
ゲームストップ機能カウンタ更新処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【３１５９】
ステップＳ６６３１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納されている前回の加算値をクリアして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける加算遊技球数カウンタ領域から加算遊技球数をロードする。そして、ロードした加算遊技球数を新たな加算値として所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６３２に移す。
【３１６０】
ステップＳ６６３２において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト加算処理を行う。差玉カウンタ３バイト加算処理では、遊技球の差玉数の加算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト加算処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６３３に移す。
【３１６１】
ステップＳ６６３３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ６１７９の

入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ６１７９のオンエッジが検知されると、所定のレジスタに減算値（例えば、１）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６３４に移す。

【３１６２】

ステップＳ６６３４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト減算処理を行う。差玉カウンタ３バイト減算処理では、遊技球の差玉数の減算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト減算処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタ更新処理を終了する。

【３１６３】

［差玉カウンタ３バイト加算処理］

次に、図２１７を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カウンタ３バイト加算処理について説明する。図２１７は、第６のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示すフローチャートである。

【３１６４】

差玉カウンタ３バイト加算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【３１６５】

ステップＳ６６４１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納された加算値（加算遊技球数）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、加算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト加算処理を終了し、加算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６４２に移す。

【３１６６】

ステップＳ６６４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタ（差玉管理用カウンタ領域＋差玉判定用カウンタ領域）の下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報を第１ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４３に移す。

【３１６７】

ステップＳ６６４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１ペアレジスタにセットされた第２差玉情報に加算値（加算遊技球数）を加算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４４に移す。

【３１６８】

ステップＳ６６４４において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６４３の加算した加算結果を１０００で除算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４５に移す。

【３１６９】

ステップＳ６６４５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６４４の除算結果の余りを、更新された第２差玉情報として、第２ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４６に移す。

【３１７０】

ステップＳ６６４６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４７に移す。

【３１７１】

ステップＳ６６４７において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６４４の除算

結果の商を、シングルレジスタに格納された第１差玉情報に加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６４８に移す。

【３１７２】

ステップＳ６６４８において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の加算結果を格納する。すなわち、第２ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト加算処理を終了する。

【３１７３】

このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト加算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報に加算値（加算遊技球数）を加算した後、加算結果を１０００で除算し、除算結果の余りを更新された第２差玉情報とし、除算結果の商を第１差玉情報に加算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。

【３１７４】

［差玉カウンタ３バイト減算処理］

次に、図２１８を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カウンタ３バイト減算処理について説明する。図２１８は、第６のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。

【３１７５】

差玉カウンタ３バイト減算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【３１７６】

ステップＳ６６５１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納された減算値（アウト球）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、減算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト減算処理を終了し、減算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６５２に移す。

【３１７７】

ステップＳ６６５２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報をペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６５３に移す。

【３１７８】

ステップＳ６６５３において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６５４に移す。

【３１７９】

ステップＳ６６５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６５５に移す。

【３１８０】

ステップＳ６６５５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６５３の減算結果として、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ６６６０に移し、第２差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６５６に移す。

【３１８１】

ステップＳ６６５６において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタに格納された第２差玉情報に１０００を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６５７に移す。

【３１８２】

ステップＳ６６５７において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６５８に移す。

【３１８３】

ステップＳ６６５８において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６５７の減算結果として、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ６６６０に移し、第１差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６５９に移す。

【３１８４】

ステップＳ６６５９において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報と、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報とをクリアする。

【３１８５】

ステップＳ６６６０において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の減算結果を格納する。すなわち、ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト減算処理を終了する。

【３１８６】

このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算した後、第２差玉情報の減算結果が０以上でない場合（すなわち、マイナスのとき）には、第２差玉情報に１０００を加算するとともに、第１差玉情報から１を減算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。

【３１８７】

さらに、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、差玉情報（第１差玉情報と第２差玉情報）がマイナスとなるようなときには、第１差玉情報と第２差玉情報とをクリアして、差玉情報がマイナスとなることを規制している。

【３１８８】

［ゲームストップ機能カウンタチェック処理］

次に、図２１９を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタチェック処理について説明する。図２１９は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【３１８９】

ゲームストップ機能カウンタチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出

命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【３１９０】

ステップＳ６６６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域の差玉通知情報（第１差玉情報）をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６６２に移す。

【３１９１】

ステップＳ６６６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から今回の第１差玉情報をロードして、ロードした今回の第１差玉情報を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６６３に移す。

【３１９２】

ステップＳ６６６３において、メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報よりも大きいか（すなわち、第１差玉情報が増加しているか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であると判定した場合には、処理をステップＳ６６６６に移し、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６６４に移す。

【３１９３】

ステップＳ６６６４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報に１を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６６５に移す。

【３１９４】

ステップＳ６６６５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６６４により補正された今回の第１差玉情報に対し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた加算済みの今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６６６に移す。

【３１９５】

ステップＳ６６６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納する。これにより、次回に比較するための前回の第１差玉情報が更新されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６６７に移す。

【３１９６】

ステップＳ６６６７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納セットする。この差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、上述したようにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる（ステップＳ６６０７～Ｓ６６１０）。また、領域外エリアの差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に第１差玉情報が転送され、遊技用エリアの第１差玉情報が更新されることになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了す

る。
【３１９７】
このように、本実施形態のゲームストップ機能カウンタチェック処理においては、第１差玉情報が増加したとき（ステップＳ６６６３のＹＥＳのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。
【３１９８】
また、第１差玉情報が維持したとき、または第１差玉情報が１しか減少していないとき（ステップＳ６６６３のＮＯかつステップＳ６６６５のＹＥＳのとき）には、新たにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。一方、第１差玉情報が２以上減少したとき（ステップＳ６６６３のＮＯかつステップＳ６６６５のＮＯのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。
【３１９９】
したがって、本実施形態においては、第１差玉情報が増加したとき、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。
【３２００】
また、上述したように第１差玉情報は、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す情報であることから、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化があった場合に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。すなわち、本実施形態においては、遊技球の差玉数が１０００個以上増加したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信され、遊技球の差玉数が１００１個以上減少したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。また、遊技球の差玉数の変化が－１０００～９９９個であるときには、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。
【３２０１】
なお、本実施形態においては、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成したが、第１差玉情報が１以上減少したとき（すなわち、第１差玉情報が単純に減少したとき）に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成してもよい。
【３２０２】
さらには、本実施形態においては、第１差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化をチェックするように構成したが、第２差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数（１個単位）の変化をチェックするように構成してもよい。
【３２０３】
［ゲームストップ機能状態管理処理］
次に、図２２０を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能状態管理処理について説明する。図２２０は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。
【３２０４】
ゲームストップ機能状態管理処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【３２０５】
ステップＳ６６７１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロー

ドする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６７２に移す。

【３２０６】

ステップＳ６６７２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたゲームストップ機能フェーズ≧２であるか否かを判定する。すなわち、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能フェーズ≧２であると判定した場合には、処理をステップＳ６６７７に移し、ゲームストップ機能フェーズ≧２でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６７３に移す。

【３２０７】

ステップＳ６６７３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６７４に移す。

【３２０８】

なお、本実施形態においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードするように構成したが、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードするように構成してもよい。

【３２０９】

ステップＳ６６７４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした第１差玉情報が判定値以上であるか否かの第１差玉情報の判定処理を行う。この第１差玉情報の判定処理では、最初にロードした第１差玉情報が規制値に対応する判定値（例えば、９５０００個に対応する９５）以上であるかの判定を行う。次に、第１差玉情報が規制値に対応する判定値でなければ、境界値に対応する判定値（例えば、９００００個に対応する９０）以上であるかを判定する。そして、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上でなければ、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６７５に移す。

【３２１０】

ステップＳ６６７５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に格納して、ゲームストップ機能フェーズを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６７６に移す。

【３２１１】

ステップＳ６６７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ６６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズが、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であると判定した場合には、処理をステップＳ６６７７に移し、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【３２１２】

ステップＳ６６７７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける特別図柄制御状態番号領域から、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ６６７８に移す。

【３２１３】

ステップＳ６６７８において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の制御状態番号を参照し、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるか否かを判定する。具体的に

は、ロードした特別図柄の制御状態番号が、大当り遊技状態または小当り遊技状態に対応する特別図柄の制御状態番号「３～５」のいずれかであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了し、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ６６７９に移す。

【３２１４】

ステップＳ６６７９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）を格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【３２１５】

このように、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されることになる（ステップＳ６６７３～Ｓ６６７５）。

【３２１６】

ここで、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理において、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されるのは、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）のときである（ステップＳ６６７２）。

このため、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、遊技球の差玉数に基づいてゲームストップ機能フェーズの値が繰り上がることも繰り下がることも可能である（０から１、１から２、１から０に変更可能）。しかしながら、遊技球の差玉数が規制値以上に対応したゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるときには、仮に遊技球の差玉数が規制値を下回ったとしても、ゲームストップ機能フェーズの値が繰り下がる（２から１に変更される）ことができないように構成されている。

【３２１７】

また、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が決定されるものの、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるときにはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されることはなく、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないときにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されて、遊技停止状態となる（ステップＳ６６１３）。このため、大当り遊技状態または小当り遊技状態でない場合に差玉情報が規制値以上となったときには、すぐさま遊技停止状態となるが、大当り遊技状態または小当り遊技状態である場合に差玉情報が規制値以上となったときには、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したときに、遊技停止状態となる。

【３２１８】

［ゲームストップ機能に関するコマンド］

次に、図２２１を参照して、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能状態コマンド及びゲームストップ機能完了コマンド）の構成について説明する。図２２１は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。

【３２１９】

上述したように、ゲームストップ機能に関するコマンドとしては、ゲームストップ機能状態コマンドと、ゲームストップ機能完了コマンドとの２種類のコマンドを有している。

【３２２０】

図２２１に示すように、ゲームストップ機能状態コマンドは、１０００個単位での差玉情報が変化したときにサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６６０９等参照）。

【３２２１】

そして、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、ゲー

ムストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータと、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータとから構成されて、３バイトのコマンドで構成されている。

【３２２２】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかの情報が設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が含まれないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能状態コマンドではなく、ゲームストップ機能完了コマンドが送信されるからである。

【３２２３】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第２パラメータにおける遊技球の差玉情報は、１０００個単位の第１差玉情報が設定される。このように、第２パラメータに第１差玉情報しか設定しないのは、コマンドの送信容量を抑えるためである。すなわち、第２差玉情報も含め、０～９５０００個以上の１個単位の遊技球の差玉情報を送信するとなると、遊技球の差玉情報だけで３バイトの容量が必要になるため、第１差玉情報のみを設定することにより１バイトの容量に抑えている。

【３２２４】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能状態コマンドを受信することにより、各種の報知を行うことが可能である。具体的には、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知する「ゲーム停止予告報知」が行われる。また、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「ゲーム停止準備報知」が行われる。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、ゲームストップ機能に関する報知が行われないように規制すればよい。この「ゲーム停止予告報知」及び「ゲーム停止準備報知」の報知例については、後述する。

【３２２５】

また、図２２１に示すように、ゲームストップ機能完了コマンドは、ゲームストップ機能作動完了時（すなわち、ゲームストップ機能による遊技停止時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０６３等参照）。

【３２２６】

そして、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータから構成され、２バイトのコマンドで構成されている。

【３２２７】

また、ゲームストップ機能完了コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のみが設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能フェーズとしてゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されていないからである。

【３２２８】

なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）とゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータとに加え、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータを含めて、３バイトのコマンドで構成してもよい。

【３２２９】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能完了コマンドを受信することにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「

ゲーム停止報知」が行われる。この「ゲーム停止報知」の報知例については、後述する。
【３２３０】
なお、ゲームストップ機能フェーズの情報は、電断復帰時に送信される電断復帰コマンドにも含まれており、電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することによりゲームストップ機能フェーズを把握することができる。
【３２３１】
［異常に関するコマンド］
次に、図２２２を参照して、遊技の異常に関するコマンド（遊技異常検知コマンド及び枠状態通知コマンド）の構成について説明する。図２２２は、第６のパチンコ遊技機における異常に関するコマンドの構成図の一例である。
【３２３２】
上述したように、遊技の異常に関するコマンドとしては、遊技異常検知コマンドと枠状態通知コマンドとの２種類のコマンドを有している。
【３２３３】
図２２２に示すように、遊技異常検知コマンドは、遊技異常を検知したとき（各種のエラー検知時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０８７等参照）。
【３２３４】
そして、遊技異常検知コマンドは、識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、不正入賞異常からなる第１パラメータと、センサ異常等からなる第２パラメータと、扉・枠開閉異常からなる第３パラメータとから構成されて、４バイトのコマンドで構成されている。
【３２３５】
遊技異常検知コマンドの第１パラメータには、普通電動役物の不正入賞異常の有無、第１大入賞口６１３１の不正入賞異常の有無、第２大入賞口６１５１の不正入賞異常の有無の情報が設定される。
【３２３６】
また、遊技異常検知コマンドの第２パラメータには、センサ異常の有無、誘導磁界検知情報の有無、磁気検知情報の有無、振動検知情報の有無の情報が設定される。
【３２３７】
また、遊技異常検知コマンドの第３パラメータには、扉・枠開閉の有無の情報が設定される。
【３２３８】
サブ制御回路３００側では、遊技異常検知コマンドを受信することにより、遊技異常を把握することができ、各種エラーの報知を行うことが可能である。
【３２３９】
なお、遊技異常検知コマンドには、上述した遊技異常の情報に限定されず、遊技機の仕様に応じて各種の異常情報を設定することが可能である。
【３２４０】
図２２２に示すように、枠状態通知コマンドは、定期的（例えば、２００ｍｓ毎）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０９１等参照）。
【３２４１】
そして、枠状態通知コマンドは、識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、枠異常イベント情報からなる第１パラメータとから構成されて、２バイトのコマンドで構成されている。
【３２４２】
また、枠状態通知コマンドの第１パラメータには、カードユニット通信異常の有無、付与異常の有無、応答異常の有無、球詰まり異常の有無、モータ異常の有無の情報が設定される。
【３２４３】
サブ制御回路３００側では、枠状態通知コマンドを受信することにより、枠制御回路４１０に関する異常を把握することができ、各種エラーの報知を行うことが可能である。
【３２４４】

なお、枠状態通知コマンドには、上述した枠制御回路４１０に関する異常の情報に限定されず、遊技機の仕様に応じて各種の異常情報を設定することが可能である。

【３２４５】

［その他のコマンド］

次に、図２２３を参照して、上述したゲームストップ機能に関するコマンドを除いたその他のコマンドの構成の一例について説明する。図２２３は、第６のパチンコ遊技機におけるその他のコマンドの構成図の一例である。

【３２４６】

図２２３に示すように、入賞情報コマンドは、各種スイッチ検知時にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６４１７参照）。

【３２４７】

そして、入賞情報コマンドは、識別データ（例えば、Ｂ３Ｈ）と、第１始動口スイッチ６１２１、第２始動口スイッチ６１４１及び遊技球回収スイッチ６１７９の検知の有無を示す第１パラメータと、第１大入賞口カウントスイッチ６１３２、第２大入賞口カウントスイッチ６１５２、一般入賞口スイッチ１２３、Ｖ入賞口スイッチ６１５７及び通過ゲートスイッチ６１２７の検知の有無を示す第２パラメータとから構成され、３バイトのコマンドで構成されている。

【３２４８】

サブ制御回路３００側では、入賞情報コマンドを受信することにより、払い出される遊技球数や、発射（使用）された遊技球数を把握することができ、各種の報知を行うことが可能である。

【３２４９】

また、図２２３に示すように、設定操作コマンドは、電源投入時に設定キー１７４が「オン」の状態となっているときに、サブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０１２参照）。

【３２５０】

そして、設定操作コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ２Ｈ）と、設定変更または設定確認の情報に関する第１パラメータとから構成され、２バイトのコマンドで構成されている。

【３２５１】

サブ制御回路３００側では、設定操作コマンドを受信することにより、設定変更または設定確認が開始されたことを把握することができ、各種の報知を行うことが可能である。

【３２５２】

なお、設定変更の終了時には初期化コマンドがサブ制御回路３００に送信され、設定確認の終了時には電断復帰コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【３２５３】

図２２３に示すように、初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」の状態となっているときに、サブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０１３参照）。

【３２５４】

そして、初期化コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ１Ｈ）と、初期化された遊技状態（通常遊技状態）の情報に関する第１パラメータと、設定値情報に関する第２パラメータとから構成され、３バイトのコマンドで構成されている。

【３２５５】

サブ制御回路３００側では、初期化コマンドを受信することにより、遊技状態が初期化されたことや設定値を把握することができ、各種の報知を行うことが可能である。

【３２５６】

図２２３に示すように、電断復帰コマンドは、電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」の状態となっているときに、サブ制御回路３００に送信される（ステップＳ６０１３参照）。

【３２５７】
そして、電断復帰コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ２Ｈ）と、電断復帰前の遊技状態の情報に関する第１パラメータと、特別図柄の制御状態番号に関する内部制御状態の情報に関する第２パラメータと、その他の情報に関する第３～１０パラメータと、設定値情報に関する第１１パラメータと、ゲームストップ機能フェーズに関する第１２パラメータとから構成されている。
【３２５８】
サブ制御回路３００側では、電断復帰コマンドを受信することにより、電断復帰コマンドに含まれた情報から電断復帰前の情報を把握することができ、電断復帰前の報知内容を復帰させることができる。
【３２５９】
［報知内容の構成］
次に、図２２４～図２２７を参照して、主制御回路２００から送信された各種コマンドに基づいて、サブ制御回路３００側の報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）で行われる報知内容の構成について説明する。
【３２６０】
［ゲームストップ機能に関する報知内容の構成］
図２２４は、ゲームストップ機能に関する報知内容の構成を示す構成図の一例である。
【３２６１】
図２２４に示すように、本実施形態においては、ゲームストップ機能に関する報知内容として、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態）であるときに行われる「ゲーム停止報知」と、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（ゲーム停止準備状態）であるときに行われる「ゲーム停止準備報知」と、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（ゲーム停止予告状態）であるときに行われる「ゲーム停止予告報知」との３種類の「ゲーム停止関連報知」が実行可能に構成されている。
【３２６２】
また、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、後述する設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知の各種の報知については、報知を行うための優先順位が設定されている。そして、本実施形態においては、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知は、後述する設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知よりも、優先順位（第１優先順位＝１）が高く設定されている。
なお、ゲーム停止報知とゲーム停止準備報知とゲーム停止予告報知とは、同時に報知が行われることはなく、ゲーム停止報知とゲーム停止準備報知とゲーム停止予告報知との間では第２優先順位は設定されていない。
【３２６３】
（ゲーム停止報知）
ゲーム停止報知は、「発生タイミング」として、ゲームストップ機能完了コマンド、またはゲームストップ機能作動完了フェーズの情報が含まれた電断復帰コマンドの受信時に報知が開始される。
【３２６４】
ゲーム停止報知として、表示装置７では「ゲーム停止画像」が表示され、スピーカ３２では「ゲーム停止音」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが赤色で全点灯（演出ＬＥＤは全消灯）」される。
【３２６５】
ここで、本実施形態における特定ＬＥＤとは、ガラスドア４に配置されたＬＥＤを用いているが、遊技パネル６１００に配置された演出ＬＥＤの一部を用いてもよい。
【３２６６】
そして、表示装置７で表示されるゲーム停止画像、特定ＬＥＤの赤色の全点灯（演出ＬＥＤの全消灯）は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされない限り、報知され続けることになる。一方、スピーカ３２からのゲーム停止音は、専用ＳＥを発生から

第１の音声時間（例えば３０秒）まで出力するとともに、ゲーム停止状態に関する音声を発生から第１の音声時間までループして出力し、発生から第１の音声時間の経過後にゲーム停止音（専用ＳＥ及び音声ループ）による報知が終了する。

【３２６７】

また、電断復帰した場合（すなわち、ゲームストップ機能作動完了フェーズの情報が含まれた電断復帰コマンドを受信したとき）には、表示装置７で表示されたゲーム停止画像、特定ＬＥＤの赤色の全点灯（演出ＬＥＤの全消灯）の報知が再開されるとともに、スピーカ３２で出力されたゲーム停止音も再び３０秒まで出力されることになる。

【３２６８】

（ゲーム停止準備報知）

ゲーム停止準備報知は、「発生タイミング」として、ゲームストップ機能作動待機フェーズの情報が含まれたゲームストップ機能状態コマンド、またはゲームストップ機能作動待機フェーズの情報が含まれた電断復帰コマンドの受信時に報知が開始される。

【３２６９】

ゲーム停止準備報知として、表示装置７では「ゲーム停止準備画像」が表示され、スピーカ３２では「ゲーム停止準備音」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが赤色で全点灯（演出ＬＥＤは継続）」される。

【３２７０】

そして、表示装置７で表示されるゲーム停止準備画像、特定ＬＥＤの赤色の全点灯は、ゲーム停止状態に移行するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。一方、スピーカ３２からのゲーム停止準備音は、専用ＳＥを発生から第２の音声時間（例えば１０秒）まで出力するとともに、ゲーム停止準備状態に関する音声を発生から１回出力し、発生から第２の音声時間の経過後にゲーム停止準備音（専用ＳＥ及び音声）による報知が終了する。

【３２７１】

また、電断復帰した場合（すなわち、ゲームストップ機能作動待機フェーズの情報が含まれた電断復帰コマンドを受信したとき）には、表示装置７で表示されたゲーム停止準備画像、特定ＬＥＤの赤色の全点灯の報知が再開されるとともに、スピーカ３２で出力されたゲーム停止準備音も再び１０秒まで出力されることになる。

【３２７２】

（ゲーム停止予告報知）

ゲーム停止予告報知は、「発生タイミング」として、ゲームストップ機能作動予告フェーズの情報が含まれたゲームストップ機能状態コマンドの受信時に報知が開始される。

【３２７３】

ゲーム停止予告報知として、表示装置７では「ゲーム停止予告画像」が表示され、スピーカ３２では「ゲーム停止予告音」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが赤色で点滅（演出ＬＥＤは継続）」される。

【３２７４】

そして、表示装置７で表示されるゲーム停止予告画像、特定ＬＥＤの赤色の点滅は、ゲーム停止状態またはゲーム停止準備状態に移行するか、差玉数が境界値よりも小さい解除値（例えば８９０００個）を下回ったときか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。一方、スピーカ３２からのゲーム停止予告音は、専用ＳＥを発生から第３の音声時間（例えば１０秒）まで出力するとともに、ゲーム停止予告状態に関する音声を発生から１回出力し、発生から第３の音声時間の経過後にゲーム停止予告音（専用ＳＥ及び音声）による報知が終了する。

【３２７５】

また、電断復帰した場合（すなわち、電断復帰コマンドまたは初期化コマンドを受信したとき）には、ゲームストップ機能作動予告フェーズに関する情報は消去され、ゲーム停止予告報知が再開することはない。

【３２７６】

このように本実施形態においては、ゲーム停止報知におけるゲーム停止音の第１の音声時間（３０秒）は、ゲーム停止準備報知におけるゲーム停止準備音の第２の音声時間（１０秒）及びゲーム停止予告報知におけるゲーム停止予告音の第３の音声時間（１０秒）よりも、長く設定されている。ゲーム停止報知が行われているときは、一般的に演出が停止されており、ゲーム停止音の第１の音声時間を長く設定したとしても、演出の阻害となることはないものである。

【３２７７】

また、ゲーム停止音の第１の音声時間、ゲーム停止準備音の第２の音声時間及びゲーム停止予告音の第３の音声時間のいずれの音声時間も、ゲーム停止関連報知の表示装置７及び特定ＬＥＤによる報知時間よりも短く設定されている。これにより、音声による煩わしさや遊技店内（ホール）にゲーム停止関連報知の音声が長らく響き渡るような不快感をなくすことができる。

【３２７８】

［設定変更・設定確認に関する報知内容の構成］

図２２５は、設定変更及び設定確認に関する報知内容の構成を示す構成図の一例である。

【３２７９】

図２２５に示すように、本実施形態においては、前記設定値の変更に関する設定変更報知として、設定変更中の報知と設定変更完了の報知とが実行可能に構成されている。また、前記設定値の確認に関する設定確認報知として、設定確認中の報知と設定確認完了の報知とが実行可能に構成されている。

【３２８０】

また、設定変更・設定確認に関する報知は、エラーに関する報知よりも優先順位が高く、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知よりも優先順位（第１優先順位＝２）が低く設定されている。

なお、設定変更に関する報知と設定確認に関する報知とは、同時に報知が行われることはなく、設定変更に関する報知と設定確認に関する報知との間では第２優先順位は設定されていない。

【３２８１】

（設定変更中の報知）

設定変更中の報知は、「発生タイミング」として、設定変更開始の情報が含まれた設定操作コマンドの受信時に報知が開始される。

【３２８２】

設定変更中の報知として、表示装置７では「設定変更中画像」が表示され、スピーカ３２では「設定変更中の音声」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが緑色で全点灯」される。

【３２８３】

そして、表示装置７で表示される設定変更中画像、スピーカ３２からの設定変更中の音声、特定ＬＥＤの緑色の全点灯は、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３２８４】

（設定変更完了の報知）

設定変更完了の報知は、「発生タイミング」として、初期化コマンドの受信時に報知が開始される。

【３２８５】

設定変更完了の報知として、表示装置７では「設定変更完了画像」が表示され、スピーカ３２では「設定変更完了の音声」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが赤色で全点灯」される。

【３２８６】

そして、表示装置７で表示される設定変更完了画像、スピーカ３２からの設定変更完了

の音声、特定ＬＥＤの赤色の全点灯は、初期化コマンドを受信した発生時から３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。
【３２８７】
（設定確認中の報知）
　設定確認中の報知は、「発生タイミング」として、設定確認開始の情報が含まれた設定操作コマンドの受信時に報知が開始される。
【３２８８】
　設定確認中の報知として、表示装置７では「設定確認中画像」が表示され、スピーカ３２では「設定確認中の音声」が出力され、ＬＥＤ群４６では「特定ＬＥＤが緑色で全点灯」される。
【３２８９】
　そして、表示装置７で表示される設定確認中画像、スピーカ３２からの設定確認中の音声、特定ＬＥＤの緑色の全点灯は、初期化コマンドまたは電断復帰コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。
【３２９０】
（設定確認完了の報知）
　設定確認完了の報知は、「発生タイミング」として、電断復帰コマンドの受信時に報知が開始される。
【３２９１】
　設定確認完了の報知として、表示装置７及びスピーカ３２では報知を行わずに、ＬＥＤ群４６により「特定ＬＥＤが赤色で全点灯」される。
【３２９２】
　そして、特定ＬＥＤの赤色の全点灯は、電断復帰コマンドを受信した発生時から３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。
【３２９３】
　このように本実施形態においては、設定変更完了及び設定確認完了の報知におけるＬＥＤ群４６の報知態様は、特定ＬＥＤの赤色の全点灯で構成されており、ゲーム停止準備報知におけるＬＥＤ群４６の報知態様と共通していることになる。このため、ゲーム停止準備報知と設定確認完了とを同時に報知することができる。
【３２９４】
［エラーに関する報知内容の構成］
　図２２６及び図２２７は、エラーの報知内容の構成を示す構成図の一例である。
【３２９５】
　図２２６及び図２２７に示すように、エラーに関する報知は、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知及び設定変更・設定確認に関する報知よりも優先順位（第１優先順位＝３）が低く設定されている。またに、複数の異常が同時に発生することがあり、複数のエラー報知との間で第２優先順位が設定されている。
【３２９６】
　本実施形態においては、エラーに関する報知として、第２優先順位の高い順番から、「起動待機」、「初期化報知」、「磁気検出」、「電波検出」、「断線エラー」、「振動検知」、「普通電動役物異常入賞」、「第１大入賞口の異常入賞」、「第２大入賞口の異常入賞」、「ドアオープンエラー」、「付与エラー」、「ユニット接続エラー」、「払出通信エラー」、「循環ユニット球詰まりエラー」、「循環ユニット駆動エラー」の複数のエラー報知を実行可能に構成されている。
【３２９７】
　「起動待機」に関するエラー報知は、電源投入からコマンド未受信で一定時間経過することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において起動待機の内容に対応した報知が開始される。そして、起動待機の内容に対応した報知は、コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。
【３２９８】

「初期化報知」に関するエラー報知は、初期化コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において初期化報知の内容に対応した報知が開始される。そして、初期化報知の内容に対応した報知は、初期化コマンドを受信してから３０秒を経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３２９９】

「磁気検出」に関するエラー報知は、磁気検知の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において磁気検出の内容に対応した報知が開始される。そして、磁気検出の内容に対応した報知は、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３００】

「電波検出」に関するエラー報知は、誘導磁界検知の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において電波検出の内容に対応した報知が開始される。そして、電波検出の内容に対応した報知は、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０１】

「断線エラー」に関するエラー報知は、センサ異常の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において断線エラーの内容に対応した報知が開始される。そして、断線エラーの内容に対応した報知は、
電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０２】

「振動検知」に関するエラー報知は、振動検知の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において振動検知の内容に対応した報知が開始される。そして、振動検知の内容に対応した報知は、振動検知の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信してから３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０３】

「普通電動役物異常入賞」に関するエラー報知は、不正入賞異常１の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において普通電動役物異常入賞の内容に対応した報知が開始される。そして、普通電動役物異常入賞の内容に対応した報知は、不正入賞異常１の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信してから３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０４】

「第１大入賞口の異常入賞」に関するエラー報知は、不正入賞異常２の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において第１大入賞口の異常入賞の内容に対応した報知が開始される。そして、第１大入賞口の異常入賞の内容に対応した報知は、不正入賞異常２の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信してから３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０５】

「第２大入賞口の異常入賞」に関するエラー報知は、不正入賞異常３の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において第２大入賞口の異常入賞の内容に対応した報知が開始される。そして、第２大入賞口の異常入賞の内容に対応した報知は、不正入賞異常３の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信してから３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０６】

「ドアオープンエラー」に関するエラー報知は、扉・枠開閉異常の情報を含む遊技異常

検知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）においてドアオープンエラーの内容に対応した報知が開始される。そして、ドアオープンエラーの内容に対応した報知は、扉・枠開閉異常の情報を含む遊技異常検知コマンドを受信してから３０秒経過するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０７】

「付与エラー」に関するエラー報知は、付与異常の情報を含む枠状態通知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において付与エラーの内容に対応した報知が開始される。そして、付与エラーの内容に対応した報知は、付与異常の情報が含まれないエラー解除の枠状態通知コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０８】

「ユニット接続エラー」に関するエラー報知は、カードユニット通信異常の情報を含む枠状態通知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）においてユニット接続エラーの内容に対応した報知が開始される。そして、ユニット接続エラーの内容に対応した報知は、カードユニット通信異常の情報が含まれないエラー解除の枠状態通知コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３０９】

「払出通信エラー」に関するエラー報知は、応答異常の情報を含む枠状態通知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において払出通信エラーの内容に対応した報知が開始される。そして、払出通信エラーの内容に対応した報知は、応答異常の情報が含まれないエラー解除の枠状態通知コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３１０】

「循環ユニット球詰まりエラー」に関するエラー報知は、球詰まり異常の情報を含む枠状態通知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において循環ユニット球詰まりエラーの内容に対応した報知が開始される。そして、循環ユニット球詰まりエラーの内容に対応した報知は、球詰まり異常の情報が含まれないエラー解除の枠状態通知コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３１１】

「循環ユニット駆動エラー」に関するエラー報知は、モータ異常の情報を含む枠状態通知コマンドを受信することにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）において循環ユニット駆動エラーの内容に対応した報知が開始される。そして、循環ユニット駆動エラーの内容に対応した報知は、モータ異常の情報が含まれないエラー解除の枠状態通知コマンドを受信するか、電源の供給が停止されて電断するまで、報知され続けることになる。

【３３１２】

［６－８．枠制御処理］

第６のパチンコ遊技機において、枠制御回路４１０の枠ＣＰＵ４１１により実行される枠制御処理について説明する。

【３３１３】

［枠制御メイン処理］

図２２８を参照して、枠ＣＰＵ４１１の制御によるメイン処理（枠制御メイン処理）について説明する。図２２８は、第６のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【３３１４】

ステップＳ６８０１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の作業領域に記憶されたデータからＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査処理を行う。

このＣＲＣ検査処理で異常（エラー）と判定された場合には、枠検査異常値データを記憶する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８０２に移す。
【３３１５】
　ステップＳ６８０２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦの情報に基づいて、電断復帰時の枠起動状態を判定する。そして、電断復帰時の枠起動状態に基づいて、クリアする枠ＲＡＭ４１３の指定範囲を決定する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８０３に移す。
【３３１６】
　ステップＳ６８０３において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰時の枠起動状態に基づいて決定された枠ＲＡＭ４１３の指定範囲をクリアする指定範囲クリア処理を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８０４に移す。
【３３１７】
　ステップＳ６８０４において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰用のデータテーブルを参照し、各種データを設定する枠制御復帰処理を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８０５に移す。
【３３１８】
　ステップＳ６８０５において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機設置情報を受信する遊技機設置情報受信処理を行う。この遊技機設置情報受信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機設置情報を受信すると、遊技機設置応答情報を主制御回路２００に返信する。その後、主制御回路２００から受信した遊技機設置情報をカードユニット１８１に送信する。これにより、カードユニット１８１及びカードユニット１８１に接続されたサーバは、遊技機設置情報を収集することができる。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１０に移す。
【３３１９】
　ステップＳ６８１０において、枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０で計時されるシステム周期時間（例えば、６ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ６８１１に移し、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、システム周期時間が経過するまで待機する。
【３３２０】
　ステップＳ６８１１において、枠ＣＰＵ４１１は、タイマカウンタ更新処理を行う。このタイマカウンタ更新処理では、枠制御回路４１０で管理される各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１２に移す。
【３３２１】
　ステップＳ６８１２において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数更新処理を行う。この獲得遊技球数更新処理では、主制御回路２００から遊技機情報として入賞情報を受信すると、受信した入賞情報に対応した賞球数を枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数に加算し、主制御回路２００から遊技機情報としてアウト情報を受信すると、枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数から１を減算して更新する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１３に移す。
【３３２２】
　ステップＳ６８１３において、枠ＣＰＵ４１１は、球貸し制御処理を行う。この球貸し制御処理では、カードユニット１８１から遊技球を貸し出す貸出情報を受信すると、所定数の遊技球（例えば１２５個）を枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数に加算する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１４に移す。
【３３２３】
　ステップＳ６８１４において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数表示制御処理を行う。

この獲得遊技球数表示制御処理では、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させる制御を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１５に移す。
【３３２４】
　ステップＳ６８１５において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数転送処理を行う。この獲得遊技球数転送処理では、転送ボタン７１により遊技者の操作を受け付けると、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数の情報をカードユニット１８１に送信し、カードユニット１８１から獲得遊技球数の受領確認を受け付けると、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数をクリアする。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１６に移す。
【３３２５】
　ステップＳ６８１６において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機情報送信処理を行う。この遊技機情報送信処理では、主制御回路２００から受信した遊技機情報をカードユニット１８１に送信する。これにより、カードユニット１８１及びカードユニット１８１に接続されたサーバは、遊技機情報を収集することができる。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１７に移す。
【３３２６】
　ステップＳ６８１７において、枠ＣＰＵ４１１は、発射制御処理を行う。この発射制御処理では、発射許可条件が成立しているか否かを判定し、発射許可条件が成立していると、発射ハンドル６２の回動量に応じて発射ソレノイドに電力を供給し、遊技球を遊技領域１０５に発射させる。また、発射許可条件が成立していないと、発射ソレノイドへの電力の供給が行われず、遊技球が発射されないことになる。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１８に移す。
【３３２７】
　ここで、本実施形態における「発射許可条件」とは、枠制御回路４１０にカードユニット１８１が接続されていること、かつ、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数が１以上であること（獲得遊技球数＞０）、かつ、主制御回路２００からゲームストップ機能による遊技停止信号を入力していないことである。
【３３２８】
　ステップＳ６８１８において、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット４２０を駆動させる循環ユニット駆動処理を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１９に移す。
【３３２９】
　ステップＳ６８１９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠異常監視処理を行う。この枠異常監視処理では、枠制御回路４１０とカードユニット１８１との「カードユニット通信異常」、獲得遊技球数の更新記憶に関する「付与異常」、枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」、循環ユニット４２０の「球詰まり異常」、循環ユニット４２０の「モータ異常」等の複数の異常を監視しており、異常が発生すると、発生した異常情報が含まれた枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ６８１０に戻す。
【３３３０】
　このように、本実施形態の枠制御メイン処理によれば、枠制御回路４１０は、獲得遊技球数を更新したり、遊技機情報をカードユニット１８１やホールコンピュータに送信したりすることができる。また、枠制御回路４１０は、獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させたり、獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送させたりすることができる。さらに、枠制御回路４１０は、枠異常の監視を行うことができる。
【３３３１】
［６－９．サブ制御回路］
　次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【３３３２】
［サブ制御回路処理］
図２２９を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図２２９は、第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【３３３３】
図２２９に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（ステップＳ６９０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化等といった初期化処理が行われる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９０２に移す。
【３３３４】
ステップＳ６９０２において、サブＣＰＵ３０１は、バックアップ復帰処理を行う。このバックアップ復帰処理では、サブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶されたゲームデータに基づいて各種情報を設定し、電断前の演出状態に復帰する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９１０に移す。
【３３３５】
ステップＳ６９１０において、サブＣＰＵ３０１は、ＲＴＣ取得処理を行う。このＲＴＣ取得処理では、サブ制御回路３００に搭載された図示しないＲＴＣ（Real Time Clock）から時刻情報を取得する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９１１に移す。
【３３３６】
ステップＳ６９１１において、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路３００に接続されたデバイスからデータを入力するサブデバイス入力処理を行う。このサブデバイス入力処理では、後述する入力状態判定処理（ステップＳ６９９２）により演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力が判定されると、演出ボタン５４の操作情報または演出用役物群５８の役物位置情報を生成する。この操作情報や役物位置情報は、後述する各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエスト）を生成するのに用いられることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９２０に移す。
【３３３７】
また、サブデバイス入力処理では、演出ボタン５４の操作情報の種類（例えば、十字ボタン５４ａの上下左右ボタン）に基づいて、スピーカ３２の音量調整やＬＥＤ群４６の光量調整を調整する出力調整操作情報を生成する。
【３３３８】
さらに、サブデバイス入力処理では、役物位置センサ５６の役物位置情報により演出用役物群５８の正常位置範囲にあるか、異常位置範囲にあるかを判定し、演出用役物群５８が異常位置範囲にあるときには、演出用役物群５８を初期位置に移動させるための異常役物位置情報を生成する。
【３３３９】
ステップＳ６９２０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたサウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたサウンドリクエストに基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。なお、サウンドリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ６９７０）により生成され、生成されたサウンドリクエストは送信バッファに登録されることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９２１に移す。
【３３４０】
ステップＳ６９２１において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたランプリクエストをＬＥ

Ｄ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたランプリクエストに基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。なお、ランプリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ６９７０）により生成され、生成されたランプリクエストは送信バッファに登録されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９２２に移す。

【３３４１】

ステップＳ６９２２において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信された役物リクエストに基づいて、演出用駆動モータ５７を駆動させ、演出用役物群５８を初期位置と終点位置とに亘って移動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりする駆動制御を行う。なお、役物リクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ６９７０）により生成され、生成された役物リクエストは送信バッファに登録されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３０に移す。

【３３４２】

後述するように、送信バッファに登録されたサウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエストは、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したとき（ステップＳ６９９０）に、各種デバイスに送信されることになる。これにより、音声制御回路３０５による音声制御、ＬＥＤ制御回路３０６による発光制御、役物制御回路３０７による駆動制御は、表示制御回路３０４による描画処理及び表示処理との同期を図ることができる。

【３３４３】

ステップＳ６９３０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド制御処理を実行する。このコマンド制御処理では、主制御回路２００からの各種のコマンドを取得し、取得したコマンドに基づいてゲーム状態情報（第１のゲームデータ）を生成したり、取得したコマンドに基づいて演出パターン等の演出情報（第２のゲームデータ）を生成したりする。このコマンド制御処理の詳細については、図２３１を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９４０に移す。

【３３４４】

ステップＳ６９４０において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームデータバックアップ処理を実行する。このゲームデータバックアップ処理では、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータをサブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９５０に移す。

【３３４５】

ステップＳ６９５０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション構築処理を実行する。このアニメーション構築処理では、主制御回路２００から受信したコマンド（識別データ）に基づいて、アニメーションの制御対象を指定するための各種オブジェクト等を生成する。また、受信したコマンドに基づいて各種オブジェクト等を生成した後には、そのコマンドはワークＲＡＭ３０３からクリアする。このアニメーション構築処理の詳細については、図２３４を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９６０に移す。

【３３４６】

ステップＳ６９６０において、サブＣＰＵ３０１は、後述するコマンド受信処理（ステップＳ６９９３）により受信したすべてのコマンドが上記コマンド制御処理（ステップＳ６９３０）及び上記アニメーション構築処理（ステップＳ６９５０）により解析済みか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ３０３にコマンドが未だ格納されているか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、すべてのコマンドを解析済みと判定した場合には、処理をステッ

プＳ６９７０に移し、すべてのコマンドを解析済みでないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３０に戻す。

【３３４７】

ステップＳ６９７０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション更新処理を実行する。このアニメーション更新処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、上記サブデバイス入力処理で生成された演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータ、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。そして、生成した各種リクエストを送信バッファに登録する。このアニメーション更新処理の詳細については、図２３５を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９８０に移す。

【３３４８】

ステップＳ６９８０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この描画制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９９０に移す。

【３３４９】

ここで、表示制御回路３０４には、ＶＲＡＭやＳＤＲＡＭ等において２つのフレームバッファが設けられており、表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信された描画リクエストに基づいて、一方のフレームバッファを描画用フレームバッファとして、描画用フレームバッファに表示装置７の表示画面に表示させる画像を描画する。そして、バンクフリップにより、一方のフレームバッファを表示用フレームバッファとして、描画した画像を表示装置７の表示画面に表示する。このように、表示制御回路３０４は、バンクフリップにより、２つのフレームバッファを描画用フレームバッファと表示用フレームバッファとに交互に切り替えながら、描画処理と表示処理とを行うことになる。

【３３５０】

ステップＳ６９９０において、サブＣＰＵ３０１は、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、バンクフリップが終了したと判定した場合には、処理をステップＳ６９１０に戻し、バンクフリップが終了していないと判定した場合には、バンクフリップが終了するまで待機する。

【３３５１】

また、バンクフリップの終了タイミングが、フレームレートであるＦＰＳ（Ｆｒａｍｅｓ Ｐｅｒ Ｓｅｃｏｎｄ）に対応していることになる。このため、サブＣＰＵ３０１は、上述したステップＳ６９１０～ステップＳ６９７１の一例の処理（メインループ処理）を、ＦＰＳ周期で繰り返し実行することになる。なお、ＦＰＳ周期は、例えば、約１６．７ｍｓｅｃ（６０ＦＰＳ）、約３３．３ｍｓｅｃ（３０ＦＰＳ）等に設定される。

【３３５２】

［割込み処理］

図２３０を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される割込み処理の内容について説明する。図２３０は、第６のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路３００の割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【３３５３】

［サブ制御タイマ割込み処理］

図２３０（ａ）は、サブ制御タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートであり、サブ制御回路３００で計時されるタイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、１ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。

【３３５４】
ステップＳ６９９１において、サブＣＰＵ３０１は、役物モータ制御処理を行う。この役物モータ制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、役物位置センサ５６により演出用役物群５８の位置を把握しながら、役物制御回路３０７に対して演出用駆動モータ５７の駆動データを出力したり、演出用駆動モータ５７の駆動終了の判定をしたりする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９９２に移す。
【３３５５】
ステップＳ６９９２において、サブＣＰＵ３０１は、入力状態判定処理を行う。この入力状態判定処理では、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６のオンエッジを監視（検知）して、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力を判定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御タイマ割込み処理を終了する。
【３３５６】
[サブ制御コマンド割込み処理]
図２３０（ｂ）は、サブ制御コマンド割込み処理の一例を示すフローチャートであり、主制御回路２００からコマンドを受信したときに呼び出される処理である。
【３３５７】
ステップＳ６９９３において、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００からコマンドを受信すると、受信したコマンドをサブＣＰＵ３０１内のリングバッファ（図示せず）に格納する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御コマンド割込み処理を終了する。
【３３５８】
[コマンド制御処理]
図２３１を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるコマンド制御処理の詳細について説明する。図２３１は、第６のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。
【３３５９】
ステップＳ６９３１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド取得処理を実行する。このコマンド取得処理では、上述のサブ制御コマンド割込み処理でリングバッファに格納されたコマンドをワークＲＡＭ３０３に格納する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３２に移す。
【３３６０】
ステップＳ６９３２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。このコマンド解析処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドの識別データとパラメータに基づいて、第１のゲームデータとしてゲーム状態情報を生成し、生成したゲーム状態情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。このコマンド解析処理の詳細については、図２３２及び図２３３を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３３に移す。
【３３６１】
次に、ステップＳ６９３３において、サブＣＰＵ３０１は、サブ抽選処理を実行する。このサブ抽選処理では、演出用の各種乱数値を取得し、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに基づいて第２のゲームデータとして演出パターン等の演出情報を生成し、生成した演出情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。例えば、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが特別図柄演出開始コマンドである場合には、演出用の乱数値と特別図柄の変動パターンのパラメータとに基づいて変動演出パターンの演出情報を生成（決定）する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のコマンド制御処理を終了する。
【３３６２】

［コマンド解析処理］
図２３２及び図２３３を参照して、コマンド制御処理の中で実行されるコマンド解析処理の詳細について説明する。図２３２及び図２３３は、第６のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【３３６３】
ステップＳ６９３２－１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「設定操作コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「設定操作コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２に移し、「設定操作コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－１０に移す。
【３３６４】
ステップＳ６９３２－２において、サブＣＰＵ３０１は、設定変更中・設定確認中設定処理を行う。この設定変更中・設定確認中設定処理では、設定操作コマンドに含まれた情報が設定変更開始の情報であるときには、設定変更中の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に設定変更中の情報を格納する。また、設定操作コマンドに含まれた情報が設定確認開始の情報であるときには、設定確認中の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に設定確認中の情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納された設定変更中の情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、設定変更に関する報知として設定変更中の報知が行われることになり、ワークＲＡＭ３０３に格納された設定確認中の情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、設定確認に関する報知として設定確認中の報知が行われることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【３３６５】
ステップＳ６９３２－１０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「初期化コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「初期化コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－１１に移し、「初期化コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２０に移す。
【３３６６】
ステップＳ６９３２－１１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に設定変更中の情報が格納されているか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、設定変更中の情報が格納されていると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－１２に移し、設定変更中の情報が格納されていないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－１３に移す。
【３３６７】
ステップＳ６９３２－１２において、サブＣＰＵ３０１は、設定変更完了設定処理を行う。この設定変更完了設定処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納された設定変更中の情報を消去して、設定変更完了の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に設定変更完了の情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納された設定変更完了の情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、設定変更に関する報知として設定変更完了の報知が行われることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３２－１３に移す。
【３３６８】
ステップＳ６９３２－１３において、サブＣＰＵ３０１は、ゲーム状態情報の初期化処理を行う。このゲーム状態情報の初期化処理では、上述した設定変更完了の情報を除き、ゲーム状態情報を初期化する。この処理により、ゲームストップ機能フェーズの情報や各種のエラー情報等がクリアされることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３６９】
ステップＳ６９３２－２０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「電断復帰コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「電断復帰コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２１に移し、「電断復帰コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－３０に移す。
【３３７０】
ステップＳ６９３２－２１において、サブＣＰＵ３０１は、電断復帰設定処理を行う。この電断復帰設定処理では、電断復帰コマンドに含まれた情報（パラメータ）に基づいて、各種の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に各種の情報を上書きして格納する。
【３３７１】
また、電断復帰設定処理では、電断復帰コマンドにゲームストップ機能作動待機フェーズの情報が含まれている場合には、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（ゲーム停止準備状態）の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動待機フェーズの情報を格納する。また、電断復帰コマンドにゲームストップ機能作動完了フェーズの情報が含まれている場合には、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態）の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動完了フェーズの情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納されたゲームストップ機能作動待機フェーズの情報により描画リクエスト、ランプリクエストが生成され、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知として表示装置７及びＬＥＤ群４６におけるゲーム停止準備報知が電断復帰にも継続して報知されることになる。また、このワークＲＡＭ３０３に格納されたゲームストップ機能作動待機フェーズの情報により描画リクエスト、ランプリクエストが生成され、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知として表示装置７及びＬＥＤ群４６におけるゲーム停止報知が電断復帰にも継続して報知されることになる。
【３３７２】
さらに、電断復帰設定処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納されたエラー情報（後述する第１エラー情報及び第２エラー情報）を消去して、電断復旧時にはエラーの報知を一度解除する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３２－２２に移す。
【３３７３】
ステップＳ６９３２－２２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に設定確認中の情報が格納されているか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、設定確認中の情報が格納されていると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２３に移し、設定確認中の情報が格納されていないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２４に移す。
【３３７４】
ステップＳ６９３２－２３において、サブＣＰＵ３０１は、設定確認完了設定処理を行う。この設定確認完了設定処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納された設定確認中の情報を消去して、設定確認完了の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に設定確認完了の情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納された設定確認完了の情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、設定確認に関する報知として設定確認完了の報知が行われることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３２－２４に移す。
【３３７５】
ステップＳ６９３２－２４において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたゲームストップ機能フェーズが２以上であるか、すなわち、ゲームストップ機能作

動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のいずれかであるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズが２以上であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－２５に移し、ゲームストップ機能フェーズが２以上でないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。
【３３７６】
　ステップＳ６９３２－２５において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ関連再報知設定処理を行う。このゲームストップ関連再報知処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動待機フェーズが格納されている場合には、ゲームストップ機能作動待機フェーズの情報に加え、ゲーム停止準備音の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲーム停止準備音の情報を格納する。また、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動完了フェーズが格納されている場合には、ゲームストップ機能作動完了フェーズの情報に加え、ゲーム停止音の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲーム停止音の情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納されたゲーム停止準備音の情報によりサウンドリクエストが生成され、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知としてスピーカ３２からゲーム停止準備報知が再報知されることになる。また、このワークＲＡＭ３０３に格納されたゲーム停止音の情報によりサウンドリクエストが生成され、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知としてスピーカ３２からゲーム停止音が再報知されることになる。
　このように、電断復帰した場合には、ゲーム停止準備状態またはゲーム停止状態であるときには、表示装置７及びＬＥＤ群４６によるゲーム停止準備報知またはゲーム停止予告報知が継続して報知されることに加え、スピーカ３２からのゲーム停止準備報知またはゲーム停止予告報知もあらためて再開されることになる。
【３３７７】
　ステップＳ６９３２－３０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「遊技異常検知コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「遊技異常検知コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－３１に移し、「遊技異常検知コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－３２に移す。
【３３７８】
　ステップＳ６９３２－３１において、サブＣＰＵ３０１は、第１エラー情報設定処理を行う。この第１エラー情報設定処理では、異常の情報が含まれた遊技異常検知コマンドである場合には、各種のエラーに対応した第１エラー情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に第１エラー情報を格納する。このワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、遊技異常検知コマンドを契機とした遊技異常（ゲーム異常）のエラーに関する報知が行われることになる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【３３７９】
　ステップＳ６９３２－３２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「枠状態通知コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「枠状態通知コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－３３に移し、「枠状態通知コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－４０に移す。
【３３８０】
　ステップＳ６９３２－３３において、サブＣＰＵ３０１は、第２エラー情報設定処理を行う。この第２エラー情報設定処理では、異常の情報が含まれた枠状態通知コマンドである場合には、各種のエラーに対応した第２エラー情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に第２エラー情報を格納する。また、第２エラー情報設定処理では、既にワークＲＡＭ３０３に第２エラー情報が記憶されている場合には、記憶されている

第２エラー情報に対応して、その第２エラー情報が含まれない枠状態通知コマンド（エラー解除の枠状態通知コマンド）を受信したときには、ワークＲＡＭ３０３に格納された第２エラー情報を消去する。このワークＲＡＭ３０３に格納された第２エラー情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、枠状態通知コマンドを契機とした枠制御回路４１０の異常に関するエラーに関する報知が行われることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３８１】

ステップＳ６９３２－４０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「特別図柄演出開始コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄演出開始コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－４１に移し、「特別図柄演出開始コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－５０に移す。

【３３８２】

ステップＳ６９３２－４１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動開始設定処理を行う。この特別図柄変動開始設定処理では、特別図柄演出開始状態、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に特別図柄に関する各種の情報を格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３８３】

ステップＳ６９３２－５０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「ゲームストップ機能状態コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－５１に移し、「ゲームストップ機能状態コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－６０に移す。

【３３８４】

ステップＳ６９３２－５１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能フェーズ更新処理を行う。このゲームストップ機能フェーズ更新処理では、ゲームストップ機能状態コマンドに含まれたゲームストップ機能フェーズの情報及び差玉情報に基づいて、ゲームストップ機能フェーズの情報及び差玉情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能フェーズの情報を格納する。

具体的には、ゲームストップ機能作動待機フェーズの情報が含まれたゲームストップ機能状態コマンドである場合には、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（ゲーム停止準備状態）、ゲーム停止準備音の情報及び差玉情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）、ゲーム停止準備音の情報及び差玉情報を格納する。また、ゲームストップ機能作動予告フェーズの情報が含まれたゲームストップ機能状態コマンドである場合には、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（ゲーム停止予告状態）、ゲーム停止予告音の情報及び差玉情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）、ゲーム停止予告音の情報及び差玉情報を格納する。また、ゲームストップ機能通常状態フェーズの情報が含まれたゲームストップ機能状態コマンドである場合には、ワークＲＡＭ３０３に格納されたゲームストップ機能作動予告フェーズの情報及び差玉情報をクリアする。なお、上述したようにゲームストップ機能状態コマンドにゲームストップ機能作動完了フェーズが含まれることはなく、ゲームストップ機能フェーズ更新処理では、ゲームストップ機能作動完了フェーズの情報が生成されることはない。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３８５】

ステップＳ６９３２－６０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「ゲームストップ機能完了コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」であると判定した場合には

、処理をステップＳ６９３２－６１に移し、「ゲームストップ機能完了コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ６９３２－９９に移す。

【３３８６】

ステップＳ６９３２－６１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲーム停止状態設定処理を行う。このゲーム停止状態設定処理では、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態）及びゲーム停止音の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）及びゲーム停止音の情報を格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９３２－６２に移す。

【３３８７】

ステップＳ６９３２－６２において、サブＣＰＵ３０１は、ゲーム停止状態になったことに対応して、ワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報をクリアする。遊技異常検知コマンドを契機とする第１エラー情報は、遊技異常（ゲーム異常）に対応する情報であり、ゲーム停止状態になったことにより、報知の必要性が低下し、制御負荷を抑えるとともに、ゲーム停止状態において省エネを図るためでもある。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３８８】

なお、本実施形態においては、ゲーム停止状態になったときには、ワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報をクリアするように構成したが、ワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報と第２エラー情報とをクリアするように構成してもよい。さらには、ゲーム停止状態になったときでも、ワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報をクリアしなくてもよい。

【３３８９】

ステップＳ６９３２－６２において、サブＣＰＵ３０１は、その他、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに応じてゲーム状態情報を生成し、生成したゲーム状態情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【３３９０】

［アニメーション構築処理］

図２３４を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるアニメーション構築処理の詳細について説明する。図２３４は、第６のパチンコ遊技機におけるアニメーション構築処理の一例を示すフローチャートである。

【３３９１】

ステップＳ６９５１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にコマンドが格納されているか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、コマンドが格納されていると判定した場合には、処理をステップＳ６９５２に移し、コマンドが格納されていないと判定した場合には、今回のアニメーション構築処理を終了する。

【３３９２】

ステップＳ６９５２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが演出系コマンドであるか否かを判定する。ここで、「演出系コマンド」とは、主として演出を行うためのコマンドであり、本実施形態においては、異常に関するコマンド（遊技異常検知コマンド及び枠状態通知コマンド）、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能状態コマンド及びゲームストップ機能完了コマンド）、入賞情報コマンドは除かれている。また、異常に関するコマンド（遊技異常検知コマンド及び枠状態通知コマンド）、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能状態コマンド及びゲームストップ機能完了コマンド）、入賞情報コマンドが除かれているのは、複雑なアニメーションを行わず、単純な報知（表示）を行うためのコマンドでもあるからである。

サブＣＰＵ３０１は、演出系コマンドであると判定した場合には、処理をステップＳ６９５３に移し、演出系コマンドでないと判定した場合には、処理をステップＳ６９５５に移す。

【３３９３】

ステップＳ６９５３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに対応した生成済みの不要な演出オブジェクトを破棄する。例えば、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが特別図柄演出開始コマンドである場合には、生成済みの不要な演出オブジェクトとして、デモ表示コマンドに対応したデモ演出オブジェクトや前回の特別図柄演出開始コマンドに対応した変動演出オブジェクト等を破棄する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９５４に移す。

【３３９４】

ここで、「演出オブジェクト」とは、演出対象を指定し、アニメーションを制御するためオブジェクトである。本実施形態においては「演出オブジェクト」は、デモ表示コマンドに対応した「デモ演出オブジェクト」、特別図柄演出開始コマンドに対応した「変動演出オブジェクト」、特別図柄演出停止コマンドに対応した「確定演出オブジェクト」、大当り開始表示コマンドまたは小当り開始表示コマンドに対応した「ラウンド開始演出オブジェクト」、大入賞口開放中表示コマンドに対応した「ラウンド演出オブジェクト」、ラウンド間表示コマンドに対応した「ラウンド間演出オブジェクト」、大当り終了表示コマンドまたは小当り終了表示コマンドに対応した「ラウンド終了演出オブジェクト」等から構成されている。

【３３９５】

ステップＳ６９５４において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに対応した演出オブジェクトを生成し、生成した演出オブジェクトに関する各種変数を初期化する。そして、ワークＲＡＭ３０３から、今回生成した演出オブジェクトに対応するコマンドをクリアする。例えば、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが特別図柄演出開始コマンドである場合には、変動演出オブジェクトを生成し、生成した変動演出オブジェクトに関する各種変数を初期化する。そして、ワークＲＡＭ３０３から特別図柄演出開始コマンドをクリアする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のアニメーション構築処理を終了する。

【３３９６】

ステップＳ６９５５において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズのパラメータが含まれた特定のコマンド（ゲームストップ機能完了コマンドまたは特定の電断復帰コマンド）であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、特定のコマンドであると判定した場合には、処理をステップＳ６９５５に移し、特定のコマンドでないと判定した場合には、今回のアニメーション構築処理を終了する。

【３３９７】

ステップＳ６９５６において、サブＣＰＵ３０１は、生成済みの演出オブジェクトを破棄する。これにより、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態）になると、すべての演出が強制的に終了することになる。また、チャンスボタン５４ｂの振動も即停止することになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９５７に移す。

【３３９８】

なお、第６のパチンコ遊技機に演出のために送風器（エアー）を備えた場合であっても、生成済みの演出オブジェクトを破棄することにより、送風が即停止することになる。

【３３９９】

ステップＳ６９５７において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズであることを報知させるとともに、演出用役物群５８やチャンスボタン５４ｂを初期値に戻すためのゲームストップオブジェクトを生成する。そして、ワークＲＡＭ３０３か

ら、今回生成したゲームストップオブジェクトに対応する特定のコマンドをクリアする。これにより、報知手段（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）においてゲームストップ機能により遊技が停止されたことを報知し、演出用役物群５８やチャンスボタン５４ｂを初期状態に戻すことができる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のアニメーション構築処理を終了する。

【３４００】

［アニメーション更新処理］

図２３５を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるアニメーション更新処理の詳細について説明する。図２３５は、第６のパチンコ遊技機におけるアニメーション更新処理の一例を示すフローチャートである。

【３４０１】

ステップＳ６９７１において、サブＣＰＵ３０１は、フレーム更新処理を実行する。このフレーム更新処理では、ワークＲＡＭ３０３のフレームカウンタを更新し、計時を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９７２に移す。

【３４０２】

ステップＳ６９７２において、サブＣＰＵ３０１は、報知時間管理処理を実行する。この報知時間管理処理では、図２２４～図２２７に示したように、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知の各種の報知に報知時間が設定されている場合に、報知時間が経過したか否かを判定し、報知時間が経過したときには、ワークＲＡＭ３０３からその報知に関する情報をクリアする。例えば、ワークＲＡＭ３０３にゲーム停止音の情報が格納されている場合には、報知開始（ゲームストップ機能完了コマンドまたは電断復帰コマンド受信時）から第１の音声時間（３０秒）が経過すると、ワークＲＡＭ３０３に格納されたゲーム停止音の情報をクリアして、ゲーム停止音の出力を停止させる。これにより、各種の報知時間が経過した後には、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等の報知手段による報知が終了することになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９７３に移す。

【３４０３】

ステップＳ６９７３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエスト生成処理を実行する。この描画リクエスト生成処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、ゲームデータ（ゲーム状態情報、演出情報）、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、描画リクエストを生成する。そして、生成した描画リクエストを送信バッファに登録する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９７４に移す。

【３４０４】

ステップＳ６９７４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエスト生成処理を実行する。このサウンドリクエスト生成処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、ゲームデータ（ゲーム状態情報、演出情報）、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、サウンドリクエストを生成する。そして、生成したサウンドリクエストを送信バッファに登録する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９７５に移す。

【３４０５】

また、サウンドリクエスト生成処理では、スピーカ３２の音量調整をさせる出力調整操作情報が生成されている場合には、その出力調整操作情報（音量を１段階上げる・下げる）に基づいたサウンドリクエストを生成する。このサウンドリクエストにより、スピーカ３２の音量が調整されることになる。

【３４０６】
ステップＳ６９７５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエスト生成処理を実行する。このランプリクエスト生成処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、ゲームデータ（ゲーム状態情報、演出情報）、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、ランプリクエストを生成する。そして、生成したランプリクエストを送信バッファに登録する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ６９７６に移す。
【３４０７】
また、ランプリクエスト生成処理では、ＬＥＤ群４６の光量調整をさせる出力調整操作情報が生成されている場合には、その出力調整操作情報（光量を１段階上げる・下げる）に基づいたランプリクエストを生成する。このランプリクエストにより、ＬＥＤ群４６の光量が調整されることになる。
【３４０８】
ステップＳ６９７６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエスト生成処理を実行する。この役物リクエスト生成処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、ゲームデータ（ゲーム状態情報、演出情報）、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、役物リクエストを生成する。そして、生成した役物リクエストを送信バッファに登録する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のアニメーション更新処理を終了する。
【３４０９】
また、本実施形態においては、上述した描画リクエスト生成処理、サウンドリクエスト生成処理、ランプリクエスト生成処理においては、ゲームストップオブジェクトが生成されている場合には、演出ボタン５４の操作情報が生成されている場合であっても、演出ボタン５４の操作情報（出力調整操作情報を含む）を無効化して各種リクエストを生成する。これにより、ゲーム停止状態であるときには、演出ボタン５４の操作が無効化され、演出ボタン５４による演出や演出ボタン５４による音量調整や光量調整もできなくなる。
【３４１０】
また、本実施形態においては、上述した役物リクエスト生成処理においては、ゲームストップオブジェクトや異常役物位置情報が生成されている場合には、演出用役物群５８やチャンスボタン５４ｂを初期状態にさせる役物リクエストを生成する。これにより、ゲーム停止状態となったときには、演出用役物群５８を初期位置に戻したり、チャンスボタン５４ｂの操作態様を初期状態に戻したりすることができる。
【３４１１】
また、本実施形態においては、上述した描画リクエスト生成処理、サウンドリクエスト生成処理、ランプリクエスト生成処理においては、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知を行わせるためのゲーム状態情報が格納されている場合には、図２２４～図２２７に示した優先順位に基づいて、優先順位が高い報知が行われるように各種リクエストを生成する。これにより、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知が複合した場合には、優先順位に応じて報知が行われることになる。
【３４１２】
例えば、描画リクエスト生成処理においては、優先順位毎に高いレイヤー（前面側）に報知画像が描画されるように描画リクエストを生成したり、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知が複合しても、それぞれが重複しない位置（領域）で報知画像が描画されるように描画リクエストを生成したりする。これにより、表示装置７においては、優先順位に応じて報知画像が表

示され、複数の報知画像が表示可能となる。
【３４１３】
　また、描画リクエスト生成処理においては、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知の報知画像は、演出オブジェクトによる演出の画像よりも、優先順位の高いレイヤー（前面側）に描画されるように描画リクエストを生成している。このため、表示装置７においては、報知画像が表示されているときであったとしても、その報知画像の背面側では演出の画像が描画・表示されていることになる。
【３４１４】
　また、サウンドリクエスト生成処理においては、優先順位毎に高いチャンネルが使用されるようにサウンドリクエストが生成され、ランプリクエスト生成処理においても、優先順位毎に高いチャンネルが使用されるようにランプリクエストが生成される。これにより、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６においては、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知が複合した場合には、優先順位に応じて報知が行われることになる。
【３４１５】
　また、サウンドリクエスト生成処理においては、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知の報知音は、演出オブジェクトによる演出の音よりも、優先順位の高いチャンネルを使用するようにサウンドリクエストが生成される。同様にして、ランプリクエスト生成処理においても、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知及びエラーに関する報知の発光態様は、演出オブジェクトによる演出の発光態様よりも、優先順位の高いチャンネルを使用するようにランプリクエストが生成される。このため、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６においては、演出の音及び演出の発光態様よりも、報知音及び報知の発光態様が優先的に報知されることになる。
【３４１６】
［６－１０．報知内容］
　以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される報知の報知態様の一例について説明する。
【３４１７】
　上述したように本実施形態においては、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知として、ゲーム停止予告報知と、ゲーム停止準備報知と、ゲーム停止報知とが実行可能に構成されている。図２３６は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知の表示画面の一例である。
【３４１８】
（ゲーム停止予告報知の表示画面）
　図２３６（ａ）は、ゲーム停止予告報知が実行されているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
　図２３６（ａ）に示すように、ゲーム停止予告報知が実行されると、表示画面の上部には、ゲーム停止予告報知として「遊技の停止まで約ＸＸ００個です」の文字からなるゲーム停止予告画像の表示が行われる。なお、ゲーム停止予告画像の背面側には、演出の画像が表示されている。
【３４１９】
　この「約ＸＸ００発」の画像は、規制値までの遊技球の停止残数を表示するための表示画像であり、ゲーム状態情報に含まれた差玉情報に基づいて更新表示されていく。
【３４２０】
　このゲーム停止予告報知により、遊技者は遊技球の差玉数が規制値に近づいていることを把握できるとともに、事前に遊技が停止することを把握することができる。
【３４２１】
　なお、本実施形態は、遊技球の停止残数の表示画像の一例として、具体的な遊技球の個

数（数字）を表示するように構成したが、抽象的なメータやメモリ等により遊技球の停止残数を表示するように構成してもよい。

【３４２２】

（ゲーム停止準備報知の表示画面）

図２３６（ｂ）は、ゲーム停止準備報知が実行されているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２３６（ｂ）に示すように、ゲーム停止準備報知が実行されると、表示画面の中央には、ゲーム停止準備報知として「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字からなるゲーム停止準備画像が表示される。このゲーム停止準備画像は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示されることになる。なお、ゲーム停止準備画像の背面側には、大当り演出の画像が表示されている。

【３４２３】

このゲーム停止準備報知により、遊技者は大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握することができる。

【３４２４】

（ゲーム停止報知）

図２３６（ｃ）は、ゲーム停止報知が実行されているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２３６（ｃ）に示すように、ゲーム停止報知が実行されると、表示画面の中央部には、ゲーム停止報知として「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字からなるゲーム停止画像が表示される。このゲーム停止画像は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して表示されることになる。なお、ゲーム停止画像の背面側には、デフォルトの背景画像（例えば黒色）が表示されている。

【３４２５】

このゲーム停止報知により、遊技者はゲームストップ機能により遊技が停止されたことを明確に把握することができる。

【３４２６】

（複合報知）

次に、図２３７を参照して、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知とエラーに関する報知とが複合したときに、表示装置７に表示される表示画面の一例について説明する。図２３７は、第６のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知とエラーに関する報知とが複合したときの表示画面の一例である。

【３４２７】

（ゲーム停止予告報知とエラー報知との複合による表示画面）

図２３７（ａ）は、ゲーム停止予告報知とエラー報知とが複合したときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２３７（ａ）に示すように、ゲーム停止予告報知と、磁気検出と付与エラーと循環ユニット球詰まりエラーとに関するエラー報知とが複合して実行された場合には、上述したように表示画面の上部にゲーム停止予告画像の表示が行われる。そして、ゲーム停止予告画像の背面側であって表示画面の右上方には、磁気検出として「磁気を検出しました　係員をお呼びください」の文字からなる磁気検出画像が表示され、磁気検出画像の背面側であって表示画面の左下方には、付与エラーとして「遊技球獲得エラー」の文字からなる付与エラー画像が表示され、付与エラー画像の背面側であって表示画面の左下隅には、循環ユニット球詰まりエラーとして「循環ユニット球詰まりエラー」の文字からなる循環ユニット球詰まりエラー画像が表示される。

【３４２８】

この「磁気検出画像」は、ワークＲＡＭ３０３にゲーム状態情報として磁気検知の情報（第１エラー情報）が格納されている場合に、生成された描画リクエストにより描画・表示される画像である。また、「付与エラー画像」は、ワークＲＡＭ３０３にゲーム状態情報として付与異常の情報（第２エラー情報）が格納されている場合に、生成された描画リ

クエストにより描画・表示される画像であり、「循環ユニット球詰まりエラー画像」は、ワークＲＡＭ３０３にゲーム状態情報として球詰まり異常の情報（第２エラー情報）が格納されている場合に、生成された描画リクエストにより描画・表示される画像である。

【３４２９】

（ゲーム停止準備報知とエラー報知との複合による表示画面）

図２３７（ｂ）は、ゲーム停止準備報知とエラー報知とが複合したときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２３７（ｂ）に示すように、ゲーム停止準備報知と、磁気検出と付与エラーと循環ユニット球詰まりエラーとに関するエラー報知とが複合して実行された場合には、上述したように表示画面の中央にゲーム停止準備画像が表示される。そして、ゲーム停止準備画像の背面側であって表示画面の右上方には、磁気検出画像が表示され、磁気検出画像の背面側であって表示画面の左下方には、付与エラー画像が表示され、付与エラー画像の背面側であって表示画面の左下隅には、循環ユニット球詰まりエラー画像が表示される。

【３４３０】

（ゲーム停止報知とエラー報知との複合による表示画面）

図２３７（ｃ）は、ゲーム停止報知とエラー報知とが複合したときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２３７（ｃ）に示すように、ゲーム停止報知と、付与エラーと循環ユニット球詰まりエラーとに関するエラー報知とが複合して実行された場合には、上述したように表示画面の中央にゲーム停止画像が表示される。そして、ゲーム停止画像の背面側であって表示画面の右上方には、付与エラー画像が表示され、付与エラー画像の背面側であって表示画面の左下隅には、循環ユニット球詰まりエラー画像が表示される。

【３４３１】

また、本実施形態においては、ゲーム停止報知が実行された場合（ゲーム停止状態の場合）には、ステップＳ６９３２－６２で上述したようにワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報をクリアするため、ゲーム停止画像と遊技異常（ゲーム異常）に対応した第１エラー情報によるエラー画像（磁気検出画像等）とが複合することはない。なお、ゲーム停止報知が実行された場合（ゲーム停止状態の場合）であっても、第１エラー情報によるエラー画像を複合させてもよい。

【３４３２】

そして、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知とエラーに関する報知とが複合しても、それぞれが重複しない位置（領域）で画像が表示されることになり、複数種類の内容を同時に報知することが可能である。このことは、上述した磁気検出に関する磁気検出画像、付与エラーに関する付与エラー画像、循環ユニット球詰まりエラーに関する循環ユニット球詰まりエラー画像以外のエラー報知の画像の位置に関しても同様である。なお、一部のエラー報知の画像が、ゲーム停止予告画像、ゲーム停止準備画像、ゲーム停止画像、他のエラー報知の画像と重複する位置に表示されるように構成してもよい。

【３４３３】

（設定確認に関する報知態様）

次に、図２３８～図２４２を参照して、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知を実行した後に、設定確認を行ったときの設定確認に関する報知態様の一例について説明する。

【３４３４】

（ゲーム停止予告報知が行われた後の設定確認に関する報知態様）

図２３８は、第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止予告報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。

【３４３５】

図２３８（ａ）に示すように、ゲーム停止予告報知が行われた後に設定確認の操作が行われると、設定確認中の報知が実行され、表示装置７においては表示画面の上部に「設定確認中」の文字からなる設定確認中画像が表示され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤ

が緑色で全点灯される。なお、図示は省略するが、スピーカ３２においては「設定確認中です」という設定確認中の音声が出力される。

【３４３６】

ここで、「設定確認の操作」は、電源スイッチ９５をオフにして電源の供給を停止させた後、設定キー１７４を設定キー差込口に差し込んで「オフ」の状態にしたまま、電源スイッチ９５をオンにして電断復帰させることである（ステップＳ６０１２）。

【３４３７】

このため、ゲーム停止予告報知が行われた後に設定確認の操作を行うと、電断復帰時にゲームストップ機能作動予告フェーズがクリアされ（ステップＳ６０５５等）、ゲーム停止予告報知が終了することになる。

【３４３８】

図２３８（ｂ）に示すように、設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると、設定確認完了の報知が実行され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが赤色で全点灯される。なお、図２２５で説明したように、設定確認完了の報知として表示装置７及びスピーカ３２での報知は行われない。

【３４３９】

図２３８（ｃ）に示すように、設定確認完了の報知の開始から３０秒が経過すると、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが消灯する。

【３４４０】

このように、ゲーム停止予告報知が行われた後に設定確認を行うと、ゲーム停止予告報知が終了し、設定確認中及び設定確認完了の報知が行われることになる。

【３４４１】

（ゲーム停止準備報知が行われた後の設定確認に関する報知態様）

図２３９は、第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。

【３４４２】

図２３９（ａ）に示すように、ゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認の操作が行われると、設定確認中の報知が実行され、表示装置７においては表示画面の上部に設定確認中画像が表示され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが緑色で全点灯される。なお、図示は省略するが、スピーカ３２においては設定確認中の音声が出力される。

【３４４３】

図２３９（ｂ）に示すように、設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると、ゲーム停止準備報知が再開されるとともに、設定確認完了の報知が実行される。このとき、ゲーム停止準備報知は、設定確認完了の報知よりも優先順位が高いので、ゲーム停止準備報知が優先して報知される。

【３４４４】

ここで、ゲーム停止準備報知であっても設定確認完了の報知であっても、ＬＥＤ群４６においては同じ報知態様となっており、特定ＬＥＤが赤色で全点灯される。なお、ゲーム停止準備報知と設定確認完了の報知とでＬＥＤ群４６の報知態様が異なる場合には、ゲーム停止準備報知によるＬＥＤ群４６の報知態様が行われることになる。

【３４４５】

また、設定確認完了の報知として表示装置７及びスピーカ３２での報知は行われないことから、表示装置７においては表示画面の中央にゲーム停止準備画像が表示され、スピーカ３２においては「ブザー音」とともに「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」というゲーム停止準備音が出力される。なお、ゲーム停止準備音の出力は、第２の音声時間（例えば１０秒）の経過後に停止するが、ゲーム停止準備画像の表示及び特定ＬＥＤにおける赤色の全点灯は、ゲーム停止状態に移行するまで継続することになる。

【３４４６】

（ゲーム停止報知が行われた後の設定確認に関する報知態様）

図２４０は、第６のパチンコ遊技機におけるゲーム停止報知が行われた後に設定確認を

行ったときの報知態様の一例である。
【３４４７】
図２４０（ａ）に示すように、ゲーム停止報知が行われた後に設定確認の操作が行われると、設定確認中の報知が実行され、表示装置７においては表示画面の上部に設定確認中画像が表示され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが緑色で全点灯される。なお、図示は省略するが、スピーカ３２においては設定確認中の音声が出力される。
【３４４８】
図２４０（ｂ）に示すように、設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると、ゲーム停止報知が再開されるとともに、設定確認完了の報知が実行される。このとき、ゲーム停止報知は、設定確認完了の報知よりも優先順位が高いので、ゲーム停止報知が優先して報知される。
【３４４９】
ここで、ゲーム停止報知であっても設定確認完了の報知であっても、ＬＥＤ群４６においては同じ報知態様となっており、特定ＬＥＤが赤色で全点灯される。なお、ゲーム停止報知と設定確認完了の報知とでＬＥＤ群４６の報知態様が異なる場合には、ゲーム停止報知によるＬＥＤ群４６の報知態様が行われることになる。
【３４５０】
また、設定確認完了の報知として表示装置７及びスピーカ３２での報知は行われないことから、表示装置７においては表示画面の中央にゲーム停止画像が表示され、スピーカ３２においては「ブザー音」とともに「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」というゲーム停止音が出力される。なお、ゲーム停止音の出力は、第１の音声時間（例えば３０秒）の経過後に停止するが、ゲーム停止画像の表示及び特定ＬＥＤにおける赤色の全点灯は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続することになる。
【３４５１】
（変形例の設定確認に関する報知態様）
本実施形態においては、図２２５で説明したように、設定確認完了の報知として表示装置７及びスピーカ３２での報知は行われないが、所定時間が経過するまで設定確認完了を報知する設定確認完了画像の表示や設定確認完了音の出力を行わせるように構成してもよい。設定確認完了の報知として、ＬＥＤ群４６による報知に加え、表示装置７及びスピーカ３２でも報知を行う場合の変形例について説明する。
【３４５２】
図２４１は、第６のパチンコ遊技機の変形例におけるゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。
【３４５３】
図２４１（ａ）に示すように、ゲーム停止準備報知が行われた後に設定確認の操作が行われると、設定確認中の報知が実行され、表示装置７においては表示画面の上部に設定確認中画像が表示され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが緑色で全点灯される。なお、図示は省略するが、スピーカ３２においては設定確認中の音声が出力される。
【３４５４】
図２４１（ｂ）に示すように、設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると、ゲーム停止準備報知が再開されるとともに、設定確認完了の報知が実行される。このとき、ゲーム停止準備報知は、設定確認完了の報知よりも優先順位が高いので、ゲーム停止準備報知が優先して報知される。
【３４５５】
変形例においては、表示装置７では、表示画面の中央にゲーム停止準備画像が表示され、ゲーム停止準備画像の背面側であって表示画面の上方には、設定確認完了の報知として「設定確認が完了しました」という文字からなる設定確認完了画像が表示される。
【３４５６】
また、ＬＥＤ群４６では、ゲーム停止準備報知であっても設定確認完了の報知であっても同じ報知態様となっており、特定ＬＥＤが赤色で全点灯される。なお、ゲーム停止準備

報知と設定確認完了の報知とでＬＥＤ群４６の報知態様が異なる場合には、ゲーム停止準備報知によるＬＥＤ群４６の報知態様が行われることになる。

【３４５７】

また、スピーカ３２では、設定確認完了の報知として設定確認完了音の出力が可能であるとしても、優先順位の高いゲーム停止準備音が出力される。

【３４５８】

図２４１（ｃ）に示すように、設定確認完了の報知から所定時間（例えば５秒）が経過すると、表示装置７においては設定確認完了画像が消去される。なお、ゲーム停止準備音の出力は、所定時間よりも長い第２の音声時間（例えば１０秒）の経過後に停止し、ゲーム停止準備画像の表示及び特定ＬＥＤにおける赤色の全点灯は、ゲーム停止状態に移行するまで継続することになる。

【３４５９】

図２４２は、第６のパチンコ遊技機の変形例におけるゲーム停止報知が行われた後に設定確認を行ったときの報知態様の一例である。

【３４６０】

図２４２（ａ）に示すように、ゲーム停止報知が行われた後に設定確認の操作が行われると、設定確認中の報知が実行され、表示装置７においては表示画面の上部に設定確認中画像が表示され、ＬＥＤ群４６においては特定ＬＥＤが緑色で全点灯される。なお、図示は省略するが、スピーカ３２においては設定確認中の音声が出力される。

【３４６１】

図２４２（ｂ）に示すように、設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると、ゲーム停止報知が再開されるとともに、設定確認完了の報知が実行される。このとき、ゲーム停止報知は、設定確認完了の報知よりも優先順位が高いので、ゲーム停止報知が優先して報知される。

【３４６２】

変形例においては、表示装置７では、表示画面の中央にゲーム停止画像が表示され、ゲーム停止画像の背面側であって表示画面の上方には設定確認完了画像が表示される。

【３４６３】

また、ＬＥＤ群４６では、ゲーム停止報知であっても設定確認完了の報知であっても同じ報知態様となっており、特定ＬＥＤが赤色で全点灯される。なお、ゲーム停止報知と設定確認完了の報知とでＬＥＤ群４６の報知態様が異なる場合には、ゲーム停止報知によるＬＥＤ群４６の報知態様が行われることになる。

【３４６４】

また、スピーカ３２では、設定確認完了の報知として設定確認完了音の出力が可能であるとしても、優先順位の高いゲーム停止音が出力される。

【３４６５】

図２４２（ｃ）に示すように、設定確認完了の報知から所定時間（例えば５秒）が経過すると、表示装置７においては設定確認完了画像が消去される。なお、ゲーム停止音の出力は、所定時間よりも長い第１の音声時間（例えば３０秒）の経過後に停止し、ゲーム停止画像の表示及び特定ＬＥＤにおける赤色の全点灯は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続することになる。

【３４６６】

このように、第６のパチンコ遊技機では、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【３４６７】

また、第６のパチンコ遊技機では、ゲームストップ機能に関するゲーム停止関連報知、設定変更・設定確認に関する報知、エラーに関する報知の各種の報知については、報知を行うための優先順位が設定されており、適切な報知を行うことができる。

【３４６８】

＜第６のパチンコ遊技機の変形例＞
なお、第６のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能に関し、遊技球の差玉数に関する情報を主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）によって更新するように構成したが、枠制御回路４１０によって更新するように構成してもよい。
【３４６９】
なお、第６のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能として、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることを可能としたが、遊技球の差玉数ではなく、遊技球の増加数が規制値に到達すると、遊技を停止させることを可能とするように構成してもよい。
【３４７０】
なお、第６のパチンコ遊技機においては、表示装置７を備え、表示装置７においてゲーム停止関連報知として、ゲーム停止予告報知（ゲーム停止予告画像）、ゲーム停止準備報知（ゲーム停止準備画像）またはゲーム停止報知（ゲーム停止画像）を報知するように構成した（図２３６参照）。しかしながら、表示装置７を備えない遊技機（いわゆる液晶非搭載機）においては、ゲーム停止関連報知を行うための専用のＬＥＤ（報知専用ＬＥＤ）を備え、報知専用ＬＥＤによりゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行うように構成してもよい。
【３４７１】
報知専用ＬＥＤによりゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行うように構成する場合には、以下のように報知を行うことが望ましい。
（ａ）報知専用ＬＥＤを１個の単色のＬＥＤで構成した場合には、ＬＥＤの点滅によりゲーム停止予告報知を行い、遊技球の差玉数が規制値に近づくにつれて点滅周期が短くなっていく。また、最も点滅周期が短いＬＥＤの高速点滅により、ゲーム停止準備報知を行う。そして、ＬＥＤの全点灯によりゲーム停止報知を行う。
（ｂ）報知専用ＬＥＤを複数の単色のＬＥＤで構成した場合には、複数のＬＥＤの点灯・点滅・消灯の組合せにより、ゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行う。ここで、ゲーム停止報知では、すべてのＬＥＤが点灯することが望ましい。
（ｃ）報知専用ＬＥＤを１個の複数色を発光可能なＬＥＤで構成した場合には、点灯するＬＥＤの色や、点滅するＬＥＤの色の種別によって、ゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行う。ここで、ゲーム停止報知では、赤色で全点灯することが望ましい。
（ｄ）報知専用ＬＥＤを７セグメントＬＥＤで構成した場合には、７セグメントＬＥＤにより表示される数字・記号等によって、ゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行う。例えば、ゲーム停止関連報知を行っていないときには「－」を表示し、ゲーム停止予告報知、ゲーム停止準備報知、ゲーム停止報知を行っているときには、遊技球の差玉数に応じた数字（残り１０００個に対応する「１」や、残り０個に対応する「０」、現在の遊技球の差玉数の９００００個以上を示す「９０」など）を表示すればよい。
【３４７２】
なお、第６のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、「遊技球の差玉数」を「メダルの差枚数」に置き換えればよい。「メダルの差枚数」は、払い出すメダルの累計数（払出メダル数）から投入したメダルの累計数（投入メダル数）を減算することにより算出可能である。第６のパチンコ遊技機で実行される各種演出・報知内容は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。大当り遊技状態または小当り遊技状態は、ボーナス遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）に置き換えればよい。
【３４７３】
（その他）
上述の第６のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の

範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【３４７４】
　また、第６のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【３４７５】
　更に、上記［４．拡張例］は、第６のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【３４７６】
［７．第７のパチンコ遊技機］
　次に、第７のパチンコ遊技機について説明する。第７のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第７のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）である。
【３４７７】
　さらに、第７のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、遊技者に付与した遊技球の累計数（払出遊技球数）から遊技者により使用された遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。ゲームストップ機能については、詳しくは後述する。
【３４７８】
　また、第７のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させることが可能な同時変動機である。ただし、これに限られず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機であってもよいし、第１始動口または第２始動口への遊技球の入球順に可変表示を開始する順次変動機であってもよい。
【３４７９】
　以降、第７のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【３４８０】
　なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、スマートパチンコにおいては、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。
【３４８１】
［７－１．外観構成］
　図２４３を参照して、第７のパチンコ遊技機の外観について説明する。図２４３は、第７のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。
【３４８２】
　上述したように、スマートパチンコである第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機とは一部が異なる構成を有している。なお、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号を付して、その構成に関する詳しい説明を省略する。
【３４８３】
　まず、第７のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行するために

、皿ユニット５には、第１のパチンコ遊技機とは異なり上皿５１及び下皿５２が備えられていない。

【３４８４】

第７のパチンコ遊技機の皿ユニット５には、演出ボタン５４、転送ボタン７１等が設けられている。

【３４８５】

演出ボタン５４は、遊技者の上下左右の操作を受け付ける十字ボタン５４ａと、遊技者のプッシュ操作を受け付けるチャンスボタン５４ｂとから構成されている。また、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂには、ＬＥＤ等の発光部が内蔵されており、各種のボタンを点灯させることが可能となっている。さらに、チャンスボタン５４ｂは、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）を変化させたり、振動させたりすることが可能となっている。

なお、本実施形態においては、演出ボタン５４は、十字ボタン５４ａとチャンスボタン５４ｂとの２種類から構成したが、１種類のみとしてもよいし、３種類以上としてもよい。

【３４８６】

転送ボタン７１は、後述するカードユニット１８０に獲得遊技球数の情報を転送させることを指示するボタンである。第７のパチンコ遊技機は、遊技者が獲得した獲得遊技球数を計数しており、遊技者が転送ボタン７１を押圧操作すると、計数している獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送することになる。

【３４８７】

また、保護ガラス４３の下方かつ皿ユニット５の上方には、計数している獲得遊技球数を表示するための獲得遊技球数表示部７０が設けられている。

【３４８８】

獲得遊技球数表示部７０は、５つの７セグメントＬＥＤから構成されており、５桁（０～９９９９９）までの獲得遊技球数を表示可能に構成されている。

なお、本実施形態においては、獲得遊技球数表示部７０を７セグメントＬＥＤから構成したが、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等の画像を表示する画像表示装置から構成してもよい。

【３４８９】

［７－２．遊技盤ユニット］

図２４４を参照して、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０について説明する。この遊技盤ユニット７０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【３４９０】

図２４４は、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット７０１０は、遊技盤としての遊技パネル７１００を備え、遊技パネル７１００に各種部材が配置され、遊技パネル７１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【３４９１】

図２４４に示されるように、第７のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット７０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、特電作動口７１４２、第２始動口７１４０と、普通電動役物ユニット７１４５と、第１特別電動役物ユニット７１３０と、第２特別電動役物ユニット７１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【３４９２】

なお、第７のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口７１２０及び通過ゲート７１２６は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０及び通過ゲート１２６と機能的にも共通するものであるが、第２始動口７１４０との

関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。
【３４９３】
（第１始動口）
第１始動口７１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口７１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与が行われたりする。
【３４９４】
（第２始動口）
第２始動口７１４０は、右側領域１０７の最下方（最下流側）に配置されており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与が行われたりする。
【３４９５】
なお、本実施形態においては、第２始動口７１４０は、遊技状態に関わらず、右打された遊技球が入球可能となっているが、後述するように通常遊技状態においては第２特別図柄の変動表示時間が極めて長く設定されており、通常遊技状態において第２始動口７１４０に遊技球が入球したとしても、単位時間あたりに特別図柄の抽選結果を受ける機会を減少させて、遊技者に与えるメリットが少ないように構成している。
【３４９６】
（通過ゲート）
通過ゲート７１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット７１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート７１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット７１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート７１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート７１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート７１２６を入賞口（いわゆる普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。
【３４９７】
また、通過ゲート７１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート７１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【３４９８】
（特電作動口）
特電作動口７１４２は、右側領域１０７の下方（下流側）に配置されており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。
【３４９９】
また、特電作動口７１４２は、普通電動役物ユニット７１４５に設けられており、後述する普電用シャッタ７１４７が作動したときに特電作動口７１４２が開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球が可能となっている。
【３５００】
特電作動口７１４２に遊技球が入球すると、後述する第２特電用シャッタ７１５４を作動させて第２大入賞口７１５１を開放させる制御が開始される。そして、第２大入賞口７１５１に入球した遊技球が後述するＶ入賞口７１５６を通過することにより、大当り遊技状態の制御が開始される。すなわち、特電作動口７１４２は、普電用シャッタ７１４７に

より開閉可能な入球口であるとともに、遊技球が入球することにより第２大入賞口７１５１を開放させ、後述する第２のルートの大当り遊技状態が制御される契機となる入球口でもある。

【３５０１】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット７１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート７１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット７１４５は、特電作動口７１４２と、特電作動口７１４２への遊技球の入球を検出する特電作動口スイッチ７１４３と、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ７１４７と、普電用シャッタ７１４７を作動させる普電用ソレノイド７１４８（図２４５参照）とを一体化したユニット体である。

【３５０２】

普電用ソレノイド７１４８が励磁すると、普電用シャッタ７１４７が作動して特電作動口７１４２の開閉状態を、特電作動口７１４２への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態から、特電作動口７１４２への遊技球の入球が可能または容易な開放状態に移行させる。

【３５０３】

普電用シャッタ７１４７は、特電作動口７１４２の入口近傍に配置され、特電作動口７１４２に向けて傾斜した平板状の突出板とで構成されている。特電作動口７１４２が閉鎖状態であるときには、普電用ソレノイド７１４８は無励磁にされており、平板状の突出板は遊技パネル７１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、特電作動口７１４２が開放状態であるときには、普電用ソレノイド７１４８は励磁されており、平板状の突出板は遊技パネル７１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を特電作動口７１４２へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ７１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材により普電用シャッタ７１４７を構成してもよい。

【３５０４】

また、普電用シャッタ７１４７が作動し、特電作動口７１４２を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも普電用シャッタ７１４７の作動を終了し、特電作動口７１４２を閉鎖状態にさせる。

【３５０５】

そして、後述する第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態においては、普電用シャッタ７１４７が有利に作動しやすく（特電作動口７１４２がロング開放状態になりやすく）設定されており、特電作動口７１４２への遊技球の入球が可能または容易な特電入賞容易状態となっている。

【３５０６】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット７１３０は、右側領域１０７において通過ゲート７１２６、普通電動役物ユニット７１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット７１５０よりも上方（上流側）に配置されている。

【３５０７】

第１特別電動役物ユニット７１３０は、第１大入賞口７１３１と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ７１３２（図２４５参照）と、左右方向に可動可能な第１特電用シャッタ７１３４と、この第１特電用シャッタ７１３４を作動させる第１特電用ソレノイド７１３５（図２４５参照）とを一体化したユニット体である。

【３５０８】

第１大入賞口７１３１は、大当りのときに開放される大入賞口であり、１回の大当りに

おける１つのラウンドおいて第１大入賞口７１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口７１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【３５０９】

第１大入賞口７１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことによって第２大入賞口７１５１が開放し、開放された第２大入賞口７１５１に進入した遊技球がＶ入賞口７１５６を通過した場合の第２のルートのときである。

【３５１０】

第１特電用シャッタ７１３４は、第１特電用ソレノイド７１３５の作動により、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。

【３５１１】

具体的には、第１特電用シャッタ７１３４は、正面視において略扇形状をなしており、下方が軸支され、左右方向に可動可能な羽根部材で構成されている。

【３５１２】

第１特電用シャッタ７１３４が、右方向に可動しているときには、第１大入賞口７１３１が開放状態となり、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口７１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ７１３４が、左方向に可動しているときには、第１大入賞口７１３１が閉鎖状態となり、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、上記の第１特電用シャッタ７１３４に代えて、遊技パネル９１００の表面に対して略平行と略垂直に変位する扉部材や、遊技パネル９１００の表面に対して前後方向に進退可能な突出板部材を採用してもよい。

【３５１３】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット７１５０は、右側領域１０７において第１特別電動役物ユニット７１３０及び通過ゲート７１２６の下方（下流側）に配置されている。

【３５１４】

第２特別電動役物ユニット７１５０は、第２大入賞口７１５１と、第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ７１５２と、第２大入賞口７１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ７１５４と、この第２特電用シャッタ７１５４を作動させて第２大入賞口７１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド７１５５（図２４５参照）と、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口７１５６と、Ｖ入賞口７１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ７１５７と、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口７１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口７１５８と、Ｖ入賞口７１５６を開閉させるＶシャッタ７１５９と、このＶシャッタ７１５９を作動させてＶ入賞口７１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド７１６０（図２４５参照）とを一体化したユニット体である。

【３５１５】

第２大入賞口７１５１は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことによって開放される入賞口であり、１回の開放において第２大入賞口７１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口７１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【３５１６】

第２特電用シャッタ７１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド７１５５の作動により、第２特電用シャッタ７１５４を前方に進出させて第２大入賞口７１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ７１５４を後方に退出させて第２大入賞口７１５１への遊技球の入球が可能

または容易な開放状態とに変位可能に構成されている。
【３５１７】
Ｖ入賞口７１５６は、Ｖシャッタ７１５９により開閉可能な入球口であるとともに、遊技球が通過することにより大当り遊技状態に制御される契機となる入球口である。
【３５１８】
遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したことにより大当り遊技状態に制御された場合、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したときの第２大入賞口７１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口７１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口７１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。
【３５１９】
また、例えば第１大入賞口７１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つ（第１特別電動役物ユニット７１３０のみ）としてもよい。この場合、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことによって第１大入賞口７１３１が開放状態となり、第１大入賞口７１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。
【３５２０】
通常口７１５８は、第２大入賞口７１５１に進入したもののＶ入賞口７１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球の全部が通常口７１５８を通過し、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。
【３５２１】
Ｖシャッタ７１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０（図２４５参照）の作動により、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とに変位可能に構成されている。
【３５２２】
なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット７１３０、普通電動役物ユニット７１４５、第２特別電動役物ユニット７１５０及び通過ゲート７１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。
【３５２３】
［７－３．電気的構成］
次に、図２４５を参照して、第７のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図２４５は、第７のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【３５２４】
図２４５に示されるように、第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、枠制御回路４１０と、電源供給回路４５０とから構成される。なお、枠制御回路４１０は、名称が変更されているが、第１のパチンコ遊技機の払出・発射制御回路４００に対応するものである。
【３５２５】
しかしながら、第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００、サブ制御回路３００及び枠制御回路４１０の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【３５２６】
［主制御回路］
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド７１４８、第１特電用ソレノイド７１３５、第２特電用ソレノイド７１

５５、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０、第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、特電作動口スイッチ７１４３、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、Ｖ入賞口スイッチ７１５７、遊技球回収スイッチ７１７９の構成が一部異なっている。

【３５２７】

（メインＣＰＵ）

メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って各種の処理を実行する機能を有し、第１のパチンコ遊技機と同様であるが、メインＣＰＵ２０１にはレジスタも内蔵されている。メインＣＰＵ２０１が有する各種レジスタは、複数の専用レジスタ（フラグレジスタ、インデックスレジスタ及びスタックポインタ等）と複数の汎用レジスタとを有しており、２つの汎用レジスタを組み合わせてペアレジスタとしても用いている。

【３５２８】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド７１４８は、普電用シャッタ７１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド７１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、普電用シャッタ７１４７を前方に進出させて特電作動口７１４２を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ７１４７を後方に退出させて特電作動口７１４２を閉鎖状態とさせる。

【３５２９】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド７１３５は、第１特電用シャッタ７１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド７１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第１特電用シャッタ７１３４を右方向に可動させて第１大入賞口７１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ７１３４を左方向に可動させて第１大入賞口７１３１を閉鎖状態とさせる。

【３５３０】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド７１５５は、第２特電用シャッタ７１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド７１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第２特電用シャッタ７１５４を後方に退出させて第２大入賞口７１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ７１５４を前方に進出させて第２大入賞口７１５１を閉鎖状態とさせる。

【３５３１】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、Ｖシャッタ７１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、Ｖシャッタ７１５９を後方に退出させてＶ入賞口７１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ７１５９を前方に進出させてＶ入賞口７１５６を閉鎖状態とさせる。

【３５３２】

また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド７１６０は、第２大入賞口７１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口７１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口７１５６は第２大入賞口７１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口７１５１に入球すると、Ｖ入賞口７１５６にも原則として通過することになる。

【３５３３】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ７１２１は、第１始動口７１２０に設けられており、第１始動口７

１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ７１２１により第１始動口７１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ７１２１により第１始動口７１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。

【３５３４】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ７１４１は、第２始動口７１４０に設けられており、第２始動口７１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ７１４１により第２始動口７１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ７１４１により第２始動口７１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。

【３５３５】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【３５３６】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ７１２７は、通過ゲート７１２６に設けられており、通過ゲート７１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ７１２７が通過ゲート７１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【３５３７】

（特電作動口スイッチ）

特電作動口スイッチ７１４３は、特電作動口７１４２に設けられており、特電作動口７１４２への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【３５３８】

特電作動口スイッチ７１４３が特電作動口７１４２への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２特電用ソレノイド７１５５を通電（励磁）し、第２特電用シャ

ッタ７１５４を作動させて第２大入賞口７１５１を開放状態にする。
【３５３９】
（第１大入賞口カウントスイッチ）
第１大入賞口カウントスイッチ７１３２は、第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ７１３２が第１大入賞口７１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口７１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。
【３５４０】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ７１５２は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ７１５２が第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。
【３５４１】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ７１５７は、Ｖ入賞口７１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ７１５７がＶ入賞口７１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。
【３５４２】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ７１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ７１７９は、遊技盤ユニット７０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口７１２０、第２始動口７１４０、第１大入賞口７１３１、第２大入賞口７１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出し、発射された遊技球数（使用・消費された遊技球数）を計数する。
【３５４３】
［サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、演出ボタンセンサ５５と役物位置センサ５６とにも接続されている。また、役物制御回路３０７には、演出用駆動モータ５７が接続されている。
【３５４４】
演出ボタンセンサ５５は、遊技者の演出ボタン５４の操作を検知するセンサであり、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂに対応する複数のセンサから構成されている。演出ボタンセンサ５５によって、サブＣＰＵ３０１は遊技者の演出ボタン５４の操作を検知することができる。
【３５４５】
なお、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化、チャンスボタン５４ｂの振動は、役物制御回路３０７によって駆動制御される。また、演出ボタン５４に内蔵されたＬＥＤ等の発光部は、ＬＥＤ制御回路３０６によって発光制御される。
【３５４６】
役物位置センサ５６は、演出用役物群５８が初期値や基準位置にあることを検知するセンサである。役物位置センサ５６は、複数の演出用役物群５８のそれぞれに対応して設けられており、１つの演出用役物群５８に対して初期値と終点位置等の複数のセンサが設け

られていることもある。役物位置センサ５６によって、サブＣＰＵ３０１はそれぞれの演出用役物の位置を把握することができる。

【３５４７】

演出用駆動モータ５７は、演出用役物群５８、チャンスボタン５４ｂを可動させる複数の駆動モータである。演出用駆動モータ５７によって、演出用役物群５８を可動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりすることができる。

【３５４８】

［枠制御回路］

枠制御回路４１０は、枠ＣＰＵ４１１と、枠ＲＯＭ４１２と、枠ＲＡＭ４１３とを少なくとも備えている。枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０に関わる処理を実行するデバイスであり、枠ＲＯＭ４１２には、枠ＣＰＵ４１１により実行されるプログラムや各種のテーブル等が記憶され、枠ＲＡＭ４１３には、枠ＣＰＵ４１１により実行される処理に必要な各種データを一時的に記憶する記憶領域が設けられている。

【３５４９】

また、第７のパチンコ遊技機の枠制御回路４１０は、第１のパチンコ遊技機の払出・発射制御回路４００とは異なり、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２が備えられていない。枠制御回路４１０は、遊技球の発射や遊技球の管理等を制御するものであり、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、転送ボタン７１、獲得遊技球数表示部７０、循環ユニット４２０、カードユニット１８１等が接続されている。

【３５５０】

循環ユニット４２０は、発射装置６によって発射された遊技球を回収し、再び発射装置６が遊技球を発射可能となるように遊技球を循環させる装置である。

【３５５１】

枠制御回路４１０は、主制御回路２００から送信される遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報に基づいて獲得遊技球数を更新して記憶したり、受信した遊技機情報をカードユニット１８１やホールコンピュータに送信したりする。また、枠制御回路４１０は、記憶している獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させる制御を行い、転送ボタン７１により遊技者の操作を受け付けると、記憶している獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送した後、記憶していた獲得遊技球数をクリアする制御を行う。

【３５５２】

さらに、枠制御回路４１０は、遊技球を遊技者に付与することの付与異常や、循環ユニット４２０の異常（球詰まり異常、モータ異常等）を監視しており、遊技球の付与異常や循環ユニット４２０の異常等があると、枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。

【３５５３】

枠制御回路４１０は、発射ハンドル６２が回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。ただし、本実施形態においては、枠制御回路４１０は、主制御回路２００からゲームストップ機能による遊技停止状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、枠制御回路４１０は、発射装置６による遊技球の発射停止を行わなくてもよい。

【３５５４】

カードユニット１８１は、少なくとも金銭情報が記憶された遊技カードの挿入及び排出が可能であり、第７のパチンコ遊技機と、球貸し操作パネル１８２と、遊技情報を収集するためのサーバ（図示せず）とに接続されている。また、カードユニット１８１は、中継基板を介してホールコンピュータ１８６（図示せず）にも接続されている。

【３５５５】

カードユニット１８１は、球貸し操作パネル１８２の球貸しボタンにより遊技者の貸出

操作を受け付けると、第７のパチンコ遊技機に遊技球を貸し出させる制御を行い、球貸し操作パネル１８２の貸出返却ボタンにより遊技者の返却操作を受け付けると、遊技カードを排出する制御を行う。また、カードユニット１８１は、第７のパチンコ遊技機から獲得遊技球数を受信すると、受信した獲得遊技球数を遊技カードに記憶させる制御を行い、第７のパチンコ遊技機から遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報をサーバに送信する制御を行う。

【３５５６】

その他として、スマートパチンコである第７のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機の外部端子板１８４が備えられていない。スマートパチンコにおいては、ホールコンピュータ１８６は外部端子板１８４と接続されず、カードユニット１８０の中継基板に接続されるためである。

【３５５７】

［７－４．メインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）］

次に、図２４６を参照して、第７のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成（メモリマップ）について説明する。図２４６は、第７のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成の概念図の一例である。

【３５５８】

図２４６に示すように、メインＲＡＭ２０３のメモリマップでは、メインＲＡＭ２０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）側から、遊技用エリア（作業領域及びスタック領域）、領域外エリア（作業領域及びスタック領域）の順番で、それぞれ所定のアドレスに配置されている。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、本実施形態では、１６バイトの未使用領域が設けられている。

【３５５９】

「遊技用エリア」には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関連する制御プログラムの実行により決定された各種データが一時的に記憶（格納）される。また、「領域外エリア」は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理により決定されたデータが一時的に記憶（格納）される。

【３５６０】

なお、図示は省略するが、メインＲＯＭ２０２のメモリマップも、「遊技用エリア」と「領域外エリア」とに区画されている。メインＲＯＭ２０２の遊技用エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関連する制御プログラム、当該制御プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。また、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関与しない領域外プログラム、当該領域外プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。

【３５６１】

（遊技用エリア）

本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。

【３５６２】

「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される遊技用エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域であり、「設定操作関連用データ領域」は、設定変更用の設定値等のデータを記憶する領域である。

【３５６３】

「ゲームストップ機能管理領域」は、ゲームストップ機能の作動の有無に関するデータを記憶する領域であり、「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」を有している。「遊技停止状態フラグ領域」は、遊技停止状態の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、ゲームストップ機

能のコマンドの送信要求の情報を記憶する領域である。この「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」については、詳しくは図２４７を参照して後述する。

【３５６４】

「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯させるためのデータを記憶する出力ポートバッファ等の領域である。また、「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、「発射位置指定信号管理データ領域」等も有している。

【３５６５】

「入力処理用データ領域」は、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、遊技球回収スイッチ７１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチからの入力したデータを記憶する入力ポートバッファ等の領域である。

【３５６６】

「割込み・タイマ領域」は、割込みカウンタ、特別図柄待ち時間カウンタ（第１特別図柄待ち時間カウンタ、第２特別図柄待ち時間カウンタ）、普通図柄待ち時間カウンタ、特電待ち時間カウンタ、大入賞開放時間カウンタ、通知間隔管理タイマ領域等の各種タイマカウンタを記憶する領域である。

【３５６７】

「遊技機情報領域」は、枠制御回路４１０を介してカードユニット１８１に送信する遊技機情報を記憶する領域である。

【３５６８】

「図柄制御データ領域」は、特別図柄及び普通図柄の進行に関する乱数値、制御データを記憶する領域である。また、「図柄制御データ領域」は、「特電制御状態番号領域」、「特別図柄判定記憶領域」、「第１特別図柄始動記憶領域」、「第２特別図柄始動記憶領域」、「特別図柄当りフラグ領域」、「特別図柄停止図柄番号領域」、「移行状態記憶領域」、「遊技状態記憶領域」、「普電作動パターン記憶領域」、「特図短縮パターン記憶領域」、「時短終了条件判定領域」、「大入賞口カウンタ（第１大入賞口カウンタ、第２大入賞口カウンタ）」「ラウンドカウンタ」、「大当りラウンド数上限値領域」等を有している。また、普通図柄の制御データに対応して、「普通図柄制御状態番号領域」、「普通図柄判定記憶領域」、「普通特別図柄始動記憶領域」等を有している。

【３５６９】

「払出制御データ領域」は、遊技者に付与する遊技球に関するデータを記憶する領域であり、後述するように、「主制御コマンド送信領域」、「主制御コマンド制御状態番号領域」等を有している。

【３５７０】

「演出制御データ領域」は、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等の報知装置において遊技状態、ゲームストップ機能等に関する情報を報知させるデータを記憶する領域でる。「演出制御データ領域」は、後述するように、遊技状態指定パラメータ領域、発射位置パラメータ領域、遊技異常検知パラメータ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域を有している。「ストップ機能状態パラメータ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、遊技球の差玉数を示す差玉情報を記憶する領域である。この「ストップ機能状態パラメータ領域」及び「ストップ機能差玉数パラメータ領域」については、詳しくは図２４７を参照して後述する。

【３５７１】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述す

るように、「遊技異常検知パラメータ領域」、「枠状態通知フラグ領域」、「払出管理カウンタ領域」、「アウト球数管理カウンタ領域」、「発射許可信号管理領域」等を有している。

【３５７２】

（領域外エリア）

また、本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。

【３５７３】

「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される領域外エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域である。

【３５７４】

「性能表示モニタデータ領域」は、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを記憶する領域であり、性能表示状態情報領域、通常賞球数カウンタ領域、通常アウトカウンタ領域、総アウトカウンタ領域等を有している。

【３５７５】

「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域である。この「ゲームストップ機能フェーズ領域」については、詳しくは図２４７を参照して後述する。

【３５７６】

「ゲームストップ機能カウンタ領域」は、ゲームストップ機能に関しての遊技球の差玉数等の情報を記憶する領域であり、「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」を有している。「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」は、遊技球の差玉数に関する差玉情報等を記憶する領域である。この「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」については、詳しくは図２４７を参照して後述する。

【３５７７】

「試射試験信号関連データ領域」は、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるデータを記憶する領域である。

【３５７８】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように「領域外セキュリティ情報領域」、「領域外遊技異常検知フラグ領域」等を有している。

【３５７９】

（遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）

そして、図２４６に示すように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能管理領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、その他各種データ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【３５８０】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」及び「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後に「第１終了アドレス」が配置されている。また、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に

「第２終了アドレス」が配置されている。さらに、「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、割込み・タイマ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレス」が配置されている。

【３５８１】

（遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３５８２】

本実施形態では、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、メインＲＡＭ２０３に記憶されたデータに異常（破損）があると判定されていることから、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける使用領域を全て含み、遊技用エリアにおける使用領域はすべてクリアされることになる。

【３５８３】

（遊技用エリアにおけるクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３５８４】

本実施形態では、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域を除き、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が含まれている。このため、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域に記憶されたデータは保護され、電断復帰時の起動状態が設定変更中であるときの設定値を保持することができる。

【３５８５】

特に、本実施形態においては、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が含まれている。このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態となったときには、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６をＯＮにしなければ、遊技停止状態が解除されないことになる。

【３５８６】

（遊技用エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）

電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第２終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３５８７】

本実施形態では、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、その他各種データ領域が含まれており、大部分の作業領域は除かれている。すなわち、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処

理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域に記憶されたデータは保持される。このため、電断復帰前の状態が保持され、電断復帰後には、電断復帰前の状態から継続して遊技を進行させることができる。なお、その他各種データ領域には、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータが記憶され、一時的にエラーが解除されることになる。

【３５８８】

特に、本実施形態においては、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が除かれている。このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６の操作を行わずに、正常に電断復帰したときには、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報は保持される。

【３５８９】

なお、詳しくは後述するが、遊技用エリアの差玉情報は、領域外エリアの差玉情報から転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報はＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、電断復帰時に領域外エリアの差玉情報がクリアされることにより、その後、遊技用エリアの差玉情報もクリア（＝０）されることになる。すなわち、正常に電断復帰したときには、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報も実質的にクリアされることになる。

【３５９０】

同様に、詳しくは後述するが、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズから転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズはＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域がクリアされ、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報もクリア（＝０）されることになる。すなわち、正常に電断復帰したときに、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報も実質的にクリアされることになる。

【３５９１】

なお、本実施形態においては、図２４６に示すように、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをその他各種データ領域の先頭に配置したが、ストップ機能差玉数パラメータ領域の先頭に配置して、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６が操作されず、正常に電断復帰したときには、電断復帰時に遊技用エリアの差玉情報が直接的にクリアされるように構成してもよい。

【３５９２】

（遊技用エリアにおける遊技停止時ＲＡＭクリア範囲）

ゲームストップ機能により遊技停止状態になったときには、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３５９３】

本実施形態では、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲は、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ、入力処理用データ領域の入力ポートバッファが含まれており、その他の作業領域は除かれている。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファがク

リアされ、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤに点灯が行われないことになる（消灯のまま）。さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力処理用データ領域の入力ポートバッファもクリアされるので、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、遊技球回収スイッチ７１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチが無効化される。

【３５９４】

なお、本実施形態においては、図２４６に示すように、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスを割込み・タイマ領域の先頭に配置したが、入力処理用データ領域の先頭に配置して、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときにも、入力処理用データ領域にあるデータがクリアされないように構成してもよい。ただし、このように構成する場合には、ゲームストップ機能による遊技停止状態中であるときには、後述するスイッチ入力検知処理を不実行とするように構成することが望ましい。

【３５９５】

（領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレス）

そして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域にも、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能フェーズ領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能カウンタ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【３５９６】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第３終了アドレス」が配置されている。

【３５９７】

（領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３５９８】

本実施形態では、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域を全て含み、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域はすべてクリアされる。

【３５９９】

（領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【３６００】

本実施形態では、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域を除き、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデー

タ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを保持することができる。
【３６０１】
特に、本実施形態においては、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）のゲームストップ機能に関する領域外エリアのすべての領域が含まれている。このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。
【３６０２】
（領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）
電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【３６０３】
本実施形態では、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域を除き、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータ、ゲームストップ機能フェーズの状態も保持することができる。
【３６０４】
特に、本実施形態においては、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域は除かれるものの、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）は含まれている。このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６の操作が行われず、正常に電断復帰したときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は保持されるものの、領域外エリアの差玉情報はクリアされることになる。
【３６０５】
なお、詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、特殊な処理（図２６０のステップＳ７０５４、Ｓ７０５５等参照）によりゲームストップ機能フェーズがクリアされることになる。
【３６０６】
［７－５．ゲームストップ機能に関するデータ内容］
次に、ゲームストップ機能に関するデータとして、上述したメインＲＡＭ２０３の遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域及び加算遊技球数カウンタ領域に記憶されているデータ内容について説明する。図２４７は、第７のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【３６０７】
図２４７に示すように、遊技用エリアの「遊技停止状態フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技可能状態とゲームストップ機能による遊技停止状態の情報が記憶される

。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であると「遊技可能状態」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であると「遊技停止状態」を示している。

【３６０８】

遊技用エリアの「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能完了コマンド）の送信要求を示す情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求なし」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求あり」を示している。詳しくは後述するが、この送信要求ありは、ゲームストップ機能により遊技停止状態が設定されたときに、ゲームストップ機能完了コマンドを送信するために設定される情報である。

【３６０９】

遊技用エリアの「ストップ機能状態パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関する状態としてゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。「ゲームストップ機能フェーズ」は、ゲームストップ機能に関する状態を示す情報であり、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）未満である「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」と、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上である「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（「ゲーム停止予告状態」ともいう）」と、遊技球の差玉数が規制値（例えば９５０００個）以上である「ゲームストップ機能作動待機フェーズ（「ゲーム停止準備状態」ともいう）」と、遊技停止状態の停止条件成立状態である「ゲームストップ機能作動完了フェーズ（「ゲーム停止状態」ともいう）」とに識別される。具体的には、ストップ機能状態パラメータ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ストップ機能状態パラメータ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。

【３６１０】

なお、本実施形態においては、規制値を９５０００個、規制値未満の境界値を９００００個に設定しているが、規制値及び境界値の値は、適宜設計変更が自由である。

【３６１１】

遊技用エリアの「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。具体的には、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝０は、遊技球の差玉数が１０００個未満である個数（０～９９９個）ことを示し、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝１は、遊技球の差玉数が１０００個単位の個数（１０００～１９９９個）であることを示している。また、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝９６は、遊技球の差玉数が９６０００個単位の個数（９６０００～９６９９９個）であることを示している。

【３６１２】

領域外エリアの「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能状態パラメータ領域と同様に、ゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。具体的には、ゲームストップ機能フェーズ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ゲームストップ機能フェーズ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報が、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【３６１３】

領域外エリアの「差玉管理用カウンタ領域」は、２バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数を示す第２差玉情報が記憶される。

【３６１４】

領域外エリアの「差玉判定用カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能差玉数パラメータ領域と同様に、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。

【３６１５】

また、２バイトの「差玉管理用カウンタ領域」と１バイトの「差玉判定用カウンタ領域」とを、すべての差玉情報（第１差玉情報＋第２差玉情報）を示す「３バイトカウンタ」としても用いており、下位２バイトが「差玉管理用カウンタ領域」の第２差玉情報に対応しており、上位１バイトが「差玉判定用カウンタ領域」の第１差玉情報に対応している。

【３６１６】

領域外エリアの「差玉判定用カウンタバッファ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化を確認するために、差玉判定用カウンタ領域に記憶された前回の第１差玉情報が記憶される。

【３６１７】

領域外エリアの「差玉通知情報領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報が記憶される。詳しくは後述するが、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報が、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【３６１８】

領域外エリアの「加算遊技球数カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、加算遊技球数の情報が記憶される。「加算遊技球数」は、遊技球の差玉数に加算する加算値であり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される遊技球数を遊技球の差玉数に加算するまで、一時的に記憶しておく情報である。

【３６１９】

［７－６．基本仕様］

次に、図２４８～図２５６を参照して、第７のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第７のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【３６２０】

また、第７のパチンコ遊技機は、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっており、確変制御が実行されないものの、確変制御も実行可能としてもよい。

【３６２１】

また、第７のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。なお、特別図柄の可変表示の回数が天井値に到達した後に移行する「Ｂ時短遊技状態」を備えてもよい。

【３６２２】

さらに、時短遊技状態は、時短終了条件及び時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ７１４７の作動パターン、特別図柄の短縮パターン）の観点から区別される時短遊技状態として、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態に分類される。なお、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【３６２３】

また、通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、遊技球が第１始動口７１２０に入球可能に構成されている。また、時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、遊技球が第２始動口７１４０、特電作動口７１４２または通過ゲート７１２６に入球・通過可能に構成されている。また、大当り遊技状態及び特電作動口７１４２への遊技球の入

球を契機とした後述する特電開放遊技状態も、右打ちが正規な遊技態様とされ、遊技球が第１大入賞口７１３１または第２大入賞口７１５１に入球可能に構成されている。

【３６２４】

［特別図柄の当り判定テーブル］

図２４８は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図２４８に示す特別図柄の当り判定テーブルは、大当り遊技状態に移行する「大当り」、時短遊技状態に移行する「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３６２５】

図２４８に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けて規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【３６２６】

図２４８に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定されることになる。

【３６２７】

本実施形態では、第１始動口７１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３４８．６の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第２始動口７１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３４８．６の選択率で「大当り」と判定し、約１／６０の高い選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【３６２８】

このように、本実施形態では、図２４８に示す特別図柄の当り判定テーブルでは、第１始動口７１２０に遊技球が入球するよりも、第２始動口７１４０に遊技球が入球した場合の方が「時短当り」と判定されやすく構成されている。

【３６２９】

また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「時短当り」が判定されるように構成してもよいが、「時短当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「時短当り」を判定することが好ましい。

【３６３０】

さらに、本実施形態では、第２大入賞口７１５１を開放させる小当り遊技状態に移行する「小当り」が判定されないが、第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処理により「小当り」が判定されてもよい。「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が「小当り」と判定されやすく構成することが好ましい。

【３６３１】

なお、上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち各種の選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３６３２】

さらに、設定値に応じて、大当りの選択率、時短当りの選択率、小当りの選択率等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態、小当り遊技状態または時短遊技状態に制御される期待値が低設

定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【３６３３】
後述するように、本実施形態では、通常遊技状態及びＡ時短遊技状態において「時短当り」が判定されると、特別図柄の可変表示の終了後に時短遊技状態に移行するが、Ｃ時短遊技状態において「時短当り」が判定されても、特別図柄の可変表示の終了後に新たな時短遊技状態に移行せず、現在の時短遊技状態が保持されるように構成されている。
【３６３４】
なお、Ｃ時短遊技状態においては「時短当り」が判定されないように特別図柄の当り判定テーブルを構成してもよい。
【３６３５】
［特別図柄判定テーブル］
図２４９は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図２４９に示す特別図柄判定テーブルは、「特別図柄の停止図柄」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【３６３６】
「特別図柄の停止図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に停止表示する特別図柄の種類を決定するための情報である。
【３６３７】
また、この特別図柄の停止図柄の情報は、特別図柄の変動表示の開始時にサブ制御回路３００に送信される「特別図柄演出開始コマンド」に含めており、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報に基づいて、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄が停止表示されることになる。
【３６３８】
図２４９に示す特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口７１２０または第２始動口７１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の停止図柄」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。すなわち、上記の特別図柄の図柄乱数値は０～９９の範囲（幅）で発生する。
【３６３９】
図２４９に示す特別図柄判定テーブルによれば、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～２４のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）として「ｚ１」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が２５～４９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）として「ｚ２」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が５０～５９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）として「ｚ３」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）として「ｚ４」を決定する。
【３６４０】
メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）として「ｚ５」を決定する。
【３６４１】
また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（時短図柄）として「ｚ６」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が３０～６４のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（時短図柄）として「ｚ７」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が６５～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄（時短図柄）として「ｚ８」を決定する。
【３６４２】

なお、Ｃ時短遊技状態において第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、すなわちＣ時短遊技状態において「時短当り」が判定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に新たな時短遊技状態に移行しないことから、「ハズレ」と取り扱って、ハズレに対応した特別図柄の停止図柄が停止表示されるように制御してもよい。

【３６４３】

なお、「特別図柄の停止図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３６４４】

また、詳しくは後述するが、図２４９に示す特別図柄判定テーブルの備考欄に示すように、決定された特別図柄の停止図柄に基づいて、移行する遊技状態（大当り遊技状態の種類、時短遊技状態の種類）等が決定されることになる。

【３６４５】

［遊技状態関連設定テーブル］

図２５０は、第７のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図２５０に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３６４６】

本実施形態では、遊技状態関連設定テーブルとして、図２５０（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図２５０（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２とを備えている。

【３６４７】

図２５０に示すように、遊技状態関連設定テーブルには、遊技状態の設定として、移行時の遊技状態毎に「遊技状態情報」、「時短情報」、「普電作動パターン」、「特図短縮パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【３６４８】

「遊技状態情報」とは、通常遊技状態と、時短移行条件（時短発生条件）の観点から識別される時短遊技状態との情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。遊技状態情報＝０は「通常遊技状態」を示し、遊技状態情報＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、遊技状態情報＝２は「Ｃ時短遊技状態」を示している。

【３６４９】

「時短情報」とは、時短終了条件及び時短遊技状態中の作動態様（普電作動パターン、特図短縮パターン）の観点から識別される時短遊技状態の情報であり、時短情報＝１は「第１時短遊技状態」を示し、時短情報＝２は「第２時短遊技状態」を示し、時短情報＝３は「第３時短遊技状態」を示し、時短情報＝４は「第４時短遊技状態」を示している。

【３６５０】

「普電作動パターン」とは、特電作動口７１４２が開放するときの開放状態（開放パターン）を定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、普電作動パターン＝０１よりも後述する特電作動口７１４２の「ショート開放状態」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、普電作動パターン＝００であるときよりも後述する特電作動口７１４２の「ロング開放状態」が決定され易い状態を示している。すなわち、普電作動パターン＝０１が設定されることにより、特電作動口７１４２がロング開放状態になり易いことになる。

【３６５１】

「特図短縮パターン」とは、第２特別図柄の変動表示時間に関する短縮状態を定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。特図短縮パターン＝００は、特図短縮パターン＝０１よりも第２特別図柄の変動表示時間が長い変動表示時間が決定され易い状態を示し、特図短縮パターン＝０１は、特図短縮パターン＝００よりも第２特別図柄の変動表示時間が短い変動表示時間が決定され易い状態を示している。すなわち

、特図短縮パターン＝０１が設定されることにより、第２特別図柄の変動表示時間が短縮されることになる。

【３６５２】

さらに、普通図柄の変動表示時間に関しては、第２特別図柄の変動表示時間に関する短縮状態と逆の関係になり、特図短縮パターン＝００は、特図短縮パターン＝０１よりも普通図柄の変動表示時間が短い変動表示時間が決定され易い状態を示し、特図短縮パターン＝０１は、特図短縮パターン＝００よりも普通図柄の変動表示時間が長い変動表示時間が決定され易い状態を示している。すなわち、特図短縮パターン＝００が設定されることにより、普通図柄の変動表示時間が短縮されることになる。

【３６５３】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、時短遊技状態の種類に応じて、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過すること（「Ｖ入賞口入賞時」ともいう）、遊技球が特電作動口７１４２に入球すること（「特電作動口入賞時」ともいう）または第２特別図柄の可変表示回数（「第２特別図柄の４回転」ともいう）のいずれかを終了条件として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することも共通の時短終了条件として設定されている。これらのいずれかの時短終了条件が成立することにより、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【３６５４】

本実施形態において、第１時短遊技状態に移行するときには、第１時短遊技状態に関する設定情報として、時短情報＝１、普電作動パターン＝０１、特図短縮パターン＝００が設定され、時短終了条件としてＶ入賞口入賞時の終了条件が設定される。

【３６５５】

このため、第１時短遊技状態は、普電作動パターン＝０１の設定により特電作動口７１４２がロング開放状態になり易くなり、特電作動口７１４２に遊技球が入球し易い状態となる。また、第１時短遊技状態は、特図短縮パターン＝００の設定により第２特別図柄の変動表示時間が短縮されない（第２特別図柄が所謂ロング変動を行っている）一方で、普通図柄の変動表示時間が短縮されるので、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２の開放が優先して行われ、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能になる。その結果として、第１時短遊技状態は、普通図柄の抽選により特電作動口７１４２をロング開放状態にさせ、特電作動口７１４２に遊技球を入球させる遊技が行われることになる。

【３６５６】

第２時短遊技状態に移行するときには、第２時短遊技状態に関する設定情報として、時短情報＝２、普電作動パターン＝０１、特図短縮パターン＝００が設定され、時短終了条件として特電作動口入賞時の終了条件が設定される。

【３６５７】

このため、第２時短遊技状態は、第１時短遊技状態と同様に、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２の開放が優先して行われ、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能になり、特電作動口７１４２に遊技球を入球させる遊技が行われることになる。

【３６５８】

そして、普電作動パターン＝０１及び特図短縮パターン＝００が設定され、特電作動口７１４２に遊技球が入球し易い第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態を「特電入賞容易状態」ともいう。この特電入賞容易状態においては、特電作動口７１４２に遊技球を入球させることにより第２大入賞口７１５１を開放させて、第２大入賞口７１５１に進入した遊技球をＶ入賞口７１５６に通過させることにより、大当り遊技状態に容易に移行させることができる。

【３６５９】

第３時短遊技状態に移行するときには、第３時短遊技状態に関する設定情報として、時短情報＝３、普電作動パターン＝００、特図短縮パターン＝０１が設定され、時短終了条

件としてＶ入賞口入賞時の終了条件が設定される。
【３６６０】
　このため、第３時短遊技状態は、普電作動パターン＝００の設定により特電作動口７１４２がロング開放状態になり難くなり、特電作動口７１４２に遊技球が入球し難い状態となる。一方、第３時短遊技状態は、特図短縮パターン＝０１の設定により第２特別図柄の変動表示時間が短縮されるので、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能になる。
【３６６１】
　第４時短遊技状態に移行するときには、第４時短遊技状態に関する設定情報として、時短情報＝４、普電作動パターン＝００、特図短縮パターン＝０１が設定され、時短終了条件として第２特別図柄の可変表示回数（第２特別図柄の４回転）の終了条件が設定される。
【３６６２】
　このため、第４時短遊技状態は、第３時短遊技状態と同様に、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能になる。ただし、第４時短遊技状態は、第３時短遊技状態よりも時短終了条件が成立しやすく、通常遊技状態に移行しやすく構成されている。
【３６６３】
　そして、普電作動パターン＝００及び特図短縮パターン＝０１が設定され、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能な第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態を「変動時間短縮状態」ともいう。この変動時間短縮状態は、第２特別図柄の抽選結果により時短当りが判定されやすく、時短当りから第１時短遊技状態または第２時短遊技状態（特電入賞容易状態）に移行させることで、再び大当り遊技状態に移行させることができる。
【３６６４】
（大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１）
　図２５０（ａ）に示すように、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１は、大当りの当選を契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合には、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）に対して、大当り遊技状態への移行時（大当り当選時）の遊技状態毎に「遊技状態情報」、「時短情報」、「普電作動パターン」、「特図短縮パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合には、大当り遊技状態への移行時の遊技状態毎に「遊技状態情報」、「時短情報」、「普電作動パターン」、「特図短縮パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。
【３６６５】
（第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合）
　図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、大当りの当選を契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合において、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が通常遊技状態であるときには、「第１特別図柄の停止図柄ｚ１」であると、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第１時短遊技状態に関する設定情報が設定される。また、「第１特別図柄の停止図柄ｚ２」であると、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第２時短遊技状態に関する設定情報が設定され、「第１特別図柄の停止図柄ｚ３」であると、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第３時短遊技状態に関する設定情報が設定される。また、「第１特別図柄の停止図柄ｚ４」または「第２特別図柄の停止図柄ｚ５」であると、通常遊技状態を示す遊技状態情報＝０が設定され、時短情報、普電作動パターン、特図短縮パターン、時短終了条件は設定されない。
【３６６６】
　ここで、通常遊技状態であるときは、正規な遊技態様として左打ちを行っているものであるが、通常遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として右打ちを行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球することは可能である。そして、通常遊技状態において

遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球し、第２特別図柄の抽選により大当りと判定されたとき（第２特別図柄の停止図柄ｚ５のとき）には、大当り遊技状態の終了後には、遊技者に過度なメリットを与えないように通常遊技状態に移行するように構成されている。

【３６６７】

なお、通常遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球し、第２特別図柄の抽選により大当りと判定されたときには、通常遊技状態以外の第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい。

【３６６８】

図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、大当りの当選を契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合において、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第１時短遊技状態であるときには、すべての大当り図柄（第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４または第２特別図柄の停止図柄ｚ５）に対して、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第２時短遊技状態に関する設定情報が設定される。

【３６６９】

ここで、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が時短遊技状態であるときは、正規な遊技態様として右打ちを行っているものであるが、時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第１始動口７１２０に遊技球が入球することは可能である。そして、第１時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち）を行うことにより第１始動口７１２０に遊技球が入球し、第１特別図柄の抽選により大当りと判定されたとき（第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４のとき）には、第１時短遊技状態において特電作動口７１４２に入球したことを契機として大当りを獲得したものとみなし、第１時短遊技状態において特電作動口７１４２に入球したことを契機とした大当りと同様に、大当り遊技状態の終了後には第２時短遊技状態に移行するように構成されている。

【３６７０】

また、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）のときには、第２特別図柄の変動表示時間が短縮されない（第２特別図柄が所謂ロング変動を行っている）ので、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能であるが、遊技者がイレギュラーな遊技態様として長い時間の止め打ちをすることにより、第２特別図柄の抽選結果により大当り遊技状態に移行することは理論的に可能でもある。そして、第１時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（止め打ち）を行うことにより、第２特別図柄の抽選により大当りと判定されたとき（第２特別図柄の停止図柄ｚ５のとき）には、第１時短遊技状態において特電作動口７１４２に入球したことを契機とした大当りと同様に、大当り遊技状態の終了後には第２時短遊技状態に移行するように構成されている。

【３６７１】

なお、第１時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち・止め打ち）を行うことにより特別図柄の抽選により大当りと判定されたときには、第２時短遊技状態以外の通常遊状態、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。

【３６７２】

図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、大当りの当選を契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合において、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第２時短遊技状態であるときには、すべての大当り図柄（第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４または第２特別図柄の停止図柄ｚ５）に対して、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第３時短遊技状態に関する設定情報が設定される。

【３６７３】

ここで、第２時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち・止め打

ち）を行うことにより、特別図柄の抽選により大当りと判定されたとき（第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４、第２特別図柄の停止図柄ｚ５のとき）には、第２時短遊技状態において特電作動口７１４２に入球したことを契機として大当りを獲得したものとみなし、第２時短遊技状態において特電作動口７１４２に入球したことを契機とした大当りと同様に、大当り遊技状態の終了後には第３時短遊技状態に移行するように構成されている。

【３６７４】

なお、第２時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち・止め打ち）を行うことにより特別図柄の抽選により大当りと判定されたときには、第３時短遊技状態以外の通常遊状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。

【３６７５】

図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、大当りの当選を契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合において、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第３時短遊技状態または第４時短遊技状態であるときには、「第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４」であると、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第３時短遊技状態に関する設定情報が設定され、「第２特別図柄の停止図柄ｚ５」であると、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第１時短遊技状態に関する設定情報が設定される。

【３６７６】

ここで、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち）を行うことにより、第１特別図柄の抽選により大当りと判定されたとき（第１特別図柄の停止図柄ｚ１～ｚ４のとき）には、大当り遊技状態の終了後には再び第３時短遊技状態に戻るように構成されている。

【３６７７】

なお、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち）を行うことにより第１特別図柄の抽選により大当りと判定されたときには、第３時短遊技状態以外の通常遊状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。

【３６７８】

（第２のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合）

図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後の場合において、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が通常遊技状態であるときには、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第３時短遊技状態に関する設定情報が設定され、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第１時短遊技状態であるときには、Ａ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝１、上述した第２時短遊技状態に関する設定情報が設定される。また、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第３時短遊技状態または第４時短遊技状態であるときには、通常遊技状態を示す遊技状態情報＝０が設定され、時短情報、普電作動パターン、特図短縮パターン、時短終了条件は設定されない。

【３６７９】

ここで、第２時短遊技状態において、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機として大当り遊技状態に移行した場合には、特電作動口７１４２に遊技球が入球した時に、時短終了条件が成立して通常遊技状態に移行し、その通常遊技状態において遊技球がＶ入賞口７１５６を通過して大当り遊技状態に移行することになるから、大当り遊技状態への移行時の遊技状態は通常遊技状態となり、第３時短遊技状態に移行するように構成されている。

【３６８０】

したがって、第１時短遊技状態において、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機として大当り遊技状態に移行した場合には第２時短遊技状態に移行し、第２時短遊技状態において、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機として大当り遊技状

態に移行した場合には第３時短遊技状態に移行することになる。
【３６８１】
上述したように、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）は、正規な遊技態様として右打ちを継続している限り第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能であり、普通図柄の抽選により特電作動口７１４２をロング開放状態にさせ、第２のルートからの大当り遊技状態へと容易に移行させることができる。このため、第１時短遊技状態に移行したときには、第２のルートからの大当り遊技状態に２回移行（大当りを２回獲得）して第３時短遊技状態に移行することになり、実質的に２回分の大当りが保証されることになる。また、第２時短遊技状態に移行したときには、第２のルートからの大当り遊技状態に１回移行（大当りを１回獲得）して第３時短遊技状態に移行することになり、実質的に１回分の大当りが保証されることになる。
【３６８２】
また、大当り遊技状態への移行時の遊技状態が第３時短遊技状態または第４時短遊技状態であるときは、特電作動口７１４２に遊技球が入球し難い状態であり、特電作動口７１４２に遊技球することは極めて困難であるが、ごく稀に特電作動口７１４２に入球するケースが生じ得る。そして、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態において、ごく稀に特電作動口７１４２に入球したことを契機として大当り遊技状態に移行した場合には、その大当り遊技状態の終了後には、遊技者に過度なメリットを与えないように、通常遊技状態に移行するように設定されている。
【３６８３】
なお、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態において、ごく稀に特電作動口７１４２に入球したことを契機として大当り遊技状態に移行した場合には、通常遊技状態以外の第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい。
【３６８４】
（時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２）
図２５０（ｂ）に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の停止図柄（時短図柄）に対して、大当り遊技状態への移行時の遊技状態毎に「遊技状態情報」、「時短情報」、「普電作動パターン」、「特図短縮パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。
【３６８５】
図２５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短遊技状態への移行時の遊技状態が通常遊技状態である場合には、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８」であると、通常遊技状態を示す遊技状態情報＝０が設定され、時短情報、普電作動パターン、特図短縮パターン、時短終了条件は設定されない。
【３６８６】
このように、通常遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球し、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されたとき（第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８）には、遊技者に過度なメリットを与えないように、通常遊技状態を保持するように構成されている。
【３６８７】
なお、通常遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球し、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されたときには、通常遊技状態以外の第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい。
【３６８８】
図２５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短遊技状態への移行時の遊技状態が第１時短遊技状態である場合には、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８」であると、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝２、上述した第１時短遊技状態に関する設定情報が設定される。

【３６８９】
ここで、第１時短遊技状態においては第２特別図柄の変動表示時間が短縮されない（第２特別図柄が所謂ロング変動を行っている）ので、正規な遊技態様として右打ちを継続している限り第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能であるが、第１時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（止め打ち）を行うことにより、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されたとき（第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８のとき）には、時短当りをキャンセルするように、第１時短遊技状態を保持するように構成されている。
【３６９０】
なお、第１時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（止め打ち）を行うことにより、第２特別図柄の抽選によって時短当りと判定されたときには、第１時短遊技状態以外の通常遊状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。
【３６９１】
図２５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短遊技状態への移行時の遊技状態が第２時短遊技状態である場合には、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８」であると、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝２、上述した第２時短遊技状態に関する設定情報が設定される。
【３６９２】
ここで、第２時短遊技状態においても第２特別図柄の変動表示時間が短縮されない（第２特別図柄が所謂ロング変動を行っている）ので、正規な遊技態様として右打ちを継続している限り第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が実質的に不可能であるが、第２時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（止め打ち）を行うことにより、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されたとき（第２特別図柄の停止図柄ｚ６～ｚ８のとき）には、時短当りをキャンセルするように、第２時短遊技状態を保持するように構成されている。
【３６９３】
なお、第２時短遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（止め打ち）を行うことにより、第２特別図柄の抽選によって時短当りと判定されたときには、第２時短遊技状態以外の通常遊状態、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。
【３６９４】
図２５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短遊技状態への移行時の遊技状態が第３時短遊技状態または第４時短遊技状態である場合には、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ６」であると、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝２、上述した第１時短遊技状態に関する設定情報が設定され、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ７」であると、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝２、上述した第２時短遊技状態に関する設定情報が設定され、時短当りの「第２特別図柄の停止図柄ｚ８」であると、Ｃ時短遊技状態を示す遊技状態情報＝２、上述した第４時短遊技状態に関する設定情報が設定される。
【３６９５】
このように、変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）においては、第２特別図柄の抽選結果による時短当りから、大当り遊技状態に移行しやすい特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）、または通常遊技状態に移行しやすい第４時短遊技状態に移行させることができる。このため、変動時間短縮状態においては、第２特別図柄の抽選結果による時短図柄に興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【３６９６】
［特別図柄の変動パターンテーブル］
図２５１及び図２５２は、第７のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの

一例である。図２５１は、第７のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図２５２は、第７のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図２５１及び図２５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３６９７】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【３６９８】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態に応じて図２５１及び図２５２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の停止図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動表示時間を決定することになる。

【３６９９】

また、特別図柄の変動パターンの情報は、特別図柄の変動表示の開始時にサブ制御回路３００に送信される「特別図柄演出開始コマンド」に含めており、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンの情報に基づいて、表示装置７の表示領域に表示される装飾図柄の変動演出・キャラクタの演出、スピーカ３２から出力される音演出、ＬＥＤ群４６から発光されるランプ演出を制御する。

【３７００】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図２５１に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【３７０１】

図２５１に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＴ１には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の停止図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【３７０２】

本実施形態においては、通常遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第１特別図柄であるとき（第１始動口７１２０に遊技球が入球したとき）には、特別図柄の抽選結果等に応じて、「通常変動演出」、「ノーマルリーチ演出」または「スーパーリーチ演出」が行われる第１特別図柄の変動パターン（００Ｈ～０４Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７０３】

そして、通常遊技状態における第１特別図柄の変動パターン（００Ｈ～０４Ｈ）には、基準的な変動表示時間（例えば、１２秒～４５秒）が対応付けられている。

【３７０４】

このため、通常遊技状態のときには、第１特別図柄の抽選結果による演出が行われ、第１特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能となる。

【３７０５】

また、通常遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第２特別図柄であるとき（第２始動口７１４０に遊技球が入球したとき）には、「小図柄超ロング変動」が行われる第２特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～１２Ｈ）が決定可能に構成されている。なお、「小図柄」とは、所定の装飾図柄のうち、後述する小さく表示される「副図柄」のことをいう。

【３７０６】

そして、通常遊技状態における第２特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～１２Ｈ）には、

通常遊技状態における第１特別図柄の変動パターンよりも、極めて長い変動表示時間（例えば、５分～７分）が対応付けられている。

【３７０７】

このため、通常遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより第２始動口７１４０に遊技球が入球したときには、通常遊技状態における第２特別図柄の変動表示時間が極めて長くなり、単位時間あたりに特別図柄の抽選結果を受ける機会を減少させて、遊技者に与えるメリットが少なくなる。

【３７０８】

（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図２５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態（特電入賞容易状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【３７０９】

図２５２（ａ）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＪ１には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【３７１０】

本実施形態においては、特電入賞容易状態である場合に、特別図柄の種別が第１特別図柄であるとき（第１始動口７１２０に遊技球が入球したとき）には、「小図柄変動」が行われる第１特別図柄の変動パターン（２０Ｈ、２１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７１１】

そして、特電入賞容易状態である場合にハズレであるときの第１特別図柄の変動パターン（２０Ｈ）には、通常遊技状態においてハズレであるときの第１特別図柄の変動パターン（００Ｈ）よりも、長い変動表示時間（例えば、５０秒）が対応付けられている。また、特電入賞容易状態である場合に大当りであるときの第１特別図柄の変動パターン（２１Ｈ）には、ハズレであるときの第１特別図柄の変動パターン（２０Ｈ）よりも、長い変動表示時間（例えば、６０秒）が対応付けられている。

【３７１２】

このため、特電入賞容易状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（左打ち）を行うことにより第１始動口７１２０に遊技球が入球したときには、特電入賞容易状態における第１特別図柄の変動表示時間が長くなり、正規な遊技態様（右打ち）を促すことができるとともに、正規な遊技態様により通過ゲート７１２６に遊技球を通過させた方を有利に設定することができる。

【３７１３】

また、特電入賞容易状態である場合に、特別図柄の種別が第２特別図柄であるとき（第２始動口７１４０に遊技球が入球したとき）には、「小図柄ロング変動」が行われる第２特別図柄の変動パターン（３０Ｈ～３２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７１４】

そして、特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動パターン（３０Ｈ～３２Ｈ）には、特電入賞容易状態における後述する普通図柄の変動表示時間（図２５６参照）よりも極めて長い変動表示時間（例えば、２分～４分）が対応付けられている。

【３７１５】

このため、特電入賞容易状態のときには、正規な遊技態様（右打ち）を行うことにより通過ゲート７１２６及び第２始動口７１４０に遊技球が通過・入球可能になるが、第２特別図柄の変動表示時間が極めて長い一方、普通図柄の変動表示時間が短いので、普通図柄の変動表示時間の方が早く停止表示され、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行よりも、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２の開放が先に行われることになる。

【３７１６】

（第３時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図２５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、第３時短遊技状態（変動時間短縮状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【３７１７】

図２５２（ｂ）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＪ２には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の停止図柄と、リーチ判定用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【３７１８】

本実施形態においては、第３時短遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第１特別図柄であるとき（第１始動口７１２０に遊技球が入球したとき）には、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）のときと同様に、「小図柄変動」が実行される第１特別図柄の変動パターン（２０Ｈ、２１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７１９】

また、第３時短遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第２特別図柄であるとき（第２始動口７１４０に遊技球が入球したとき）に、第２特別図柄の抽選結果が大当りであると、リーチ判定用乱数値に応じて後述する「図柄演出」または「即当り演出」が行われる第２特別図柄の変動パターン（４６Ｈまたは４７Ｈ）が決定可能に構成され、第２特別図柄の抽選結果が時短当りであると、特別図柄の停止図柄に応じて後述する「バトル演出」が行われる第２特別図柄の変動パターン（４３～４５Ｈ）が決定可能に構成され、第２特別図柄の抽選結果がハズレであると、リーチ判定用乱数値に応じて「短縮変動演出」、「図柄演出」、「バトル演出」が実行される第２特別図柄の変動パターン（４０Ｈ～４２Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【３７２０】

そして、第３時短遊技状態における第２特別図柄の変動パターン（４０Ｈ～４７Ｈ）には、通常遊技状態及び特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～１２Ｈ、３０Ｈ～３２Ｈ）よりも、短い変動表示時間（例えば、３秒～３７秒）が対応付けられている。

【３７２１】

このため、第３時短遊技状態のときには、第２特別図柄の抽選結果による演出が行われ、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能となる。

【３７２２】

（第４時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図２５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、第４時短遊技状態（変動時間短縮状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【３７２３】

図２５２（ｃ）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＪ３には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の停止図柄と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【３７２４】

本実施形態においては、第４時短遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第１特別図柄であるとき（第１始動口７１２０に遊技球が入球したとき）には、第１時短遊技状態～第３時短遊技状態のときと同様に、「小図柄変動」が実行される第１特別図柄の変動パターン（２０Ｈ、２１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７２５】

また、第４時短遊技状態である場合に、特別図柄の種別が第２特別図柄であるとき（第２始動口７１４０に遊技球が入球したとき）には、特別図柄の抽選結果等に応じて、後述する「ラストチャンス演出」が行われる第２特別図柄の変動パターン（５０Ｈ～５４Ｈ）が決定可能に構成されている。

【３７２６】

そして、第４時短遊技状態における第２特別図柄の変動パターン（５０Ｈ～５４Ｈ）には、通常遊技状態及び特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～

１２Ｈ、３０Ｈ～３２Ｈ）よりも、短い変動表示時間（例えば、１２秒～４５秒）が対応付けられている。

【３７２７】

このため、第４時短遊技状態のときには、第２特別図柄の抽選結果による演出が行われ、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能となる。

【３７２８】

［普通図柄の当り判定テーブル］

図２５３は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図２５３に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３７２９】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート７１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【３７３０】

図２５３に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【３７３１】

メインＣＰＵ２０１は、図２５３に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【３７３２】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図２５３に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０～６５５３４のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。このため、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１の選択率で決定されることになる。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が６５５３５である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。

【３７３３】

このため、本実施形態では、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、約１／１で「普通図柄当り」と判定され、普通電動役物６１４６が開放されることになる。なお、詳しくは後述するが、通常遊技状態において通過ゲート７１２６に遊技球が通過したとしても、普通図柄の変動表示時間が極めて長く設定されており、特電作動口７１４２もショート開放状態にしかならないので、特電作動口７１４２に遊技球が入球することは困難となっている。

【３７３４】

なお、「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」と決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３７３５】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。

【３７３６】

さらには、時短遊技状態の種類（特電入賞容易状態、変動時間短縮状態）によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。時短遊技状態の種類によって「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態＝Ｃ時短遊技状態＜Ａ時短遊技状態の順番に「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成したり、通常遊技状態＜変動時間短縮状態＜特電入賞容易状態の順番に「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成したりすることが望ましい。

【３７３７】

［普通図柄判定テーブル］

図２５４は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図２５４に示す普通図柄判定テーブルは、「普通図柄の停止図柄」を決定するテーブルであり、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３７３８】

「普通図柄の停止図柄」は、普通図柄表示部１６１に停止表示する普通図柄の種類を決定するための情報である。

【３７３９】

図２５４に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データと、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の停止図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【３７４０】

メインＣＰＵ２０１は、図２５４に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定する。

【３７４１】

また、この普通図柄の停止図柄の情報は、普通図柄の変動表示の開始時にサブ制御回路３００に送信される「普通図柄演出開始コマンド」に含めている。

【３７４２】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図２５４に示す普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データである場合には、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄の停止図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～１００のいずれかであれば普通図柄の停止図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データである場合には、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の停止図柄として「ｆ３」を選択する。

【３７４３】

なお、「普通図柄の停止図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【３７４４】

また、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の停止図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の停止図柄が選択されるように構成してもよい。

【３７４５】

［特電作動口の開放パターン決定テーブル］

図２５５は、第７のパチンコ遊技機における特電作動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図２５５に示す特電作動口の開放パターン決定テーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【３７４６】

特電作動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、普電用

シャッタ７１４７の作動態様としての特電作動口の開放パターンを決定する際に参照される。

【３７４７】

図２５５に示される特電作動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の停止図柄と、特電作動口の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【３７４８】

また、「特電作動口の開放パターン」は、特電作動口７１４２の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、特電作動口７１４２の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、特電作動口７１４２の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、特電作動口７１４２の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、特電作動口７１４２を閉鎖させて普電用シャッタ７１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【３７４９】

メインＣＰＵ２０１は、図２５５に示される特電作動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の停止図柄とに基づいて、特電作動口の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口の開放パターンを決定すると、決定した特電作動口の開放パターンに対応する特電作動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【３７５０】

本実施形態では、特電作動口の開放パターンとして、特電作動口７１４２の開放時間が短い不利な「ショート開放状態」と、特電作動口７１４２の開放時間が長い有利な「ロング開放状態」との２種類の開放パターンを備えている。なお、特電作動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【３７５１】

本実施形態では、「ショート開放状態」の開放時間は、特電作動口７１４２の最大の開放時間が短く設定されており（例えば、０．０７２秒）、普通図柄当りと判定されても、特電作動口７１４２に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【３７５２】

また、「ロング開放状態」の開放時間は、特電作動口７１４２の最大の開放時間が短く設定されており（例えば、５．４秒）、普通図柄当りと判定されると、特電作動口７１４２に遊技球が入球することが可能となっている。

【３７５３】

図２５５に示す特電作動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態、または普電作動パターン＝００が設定された変動時間短縮状態（第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態）である場合には、いずれの普通図柄の停止図柄であっても、特電作動口の開放パターンとして「ショート開放状態」が決定されるように構成されている。

【３７５４】

また、普電作動パターン＝０１が設定された特電入賞容易状態（第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）である場合には、いずれの普通図柄の停止図柄であっても、特電作動口の開放パターンとして「ロング開放状態」が決定されるように構成されている。

【３７５５】

このため、通常遊技状態、または変動時間短縮状態（第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球することが不可能又は困難な状態となる。また、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球することが可能な状態となる。

【３７５６】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は１個に設定されており、特電作動口７１４２が開放し、特電作動口７１４２に１個の遊技球が入球すると、その特電作動口の開放パ

ターンは終了する（特電作動口７１４２は閉鎖する）ことになる。
【３７５７】
［普通図柄の変動パターンテーブル］
図２５６は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図２５６に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第７のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【３７５８】
普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。
【３７５９】
図２５６に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、遊技状態と、普通図柄の停止図柄と、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。
【３７６０】
メインＣＰＵ２０１は、図２５６に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の停止図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定することになる。
【３７６１】
また、普通図柄の変動パターンの情報は、普通図柄の変動表示の開始時にサブ制御回路３００に送信される「普通図柄演出開始コマンド」に含めており、普通図柄演出開始コマンドに含まれた普通図柄の変動パターンの情報に基づいて、サブＣＰＵ３０１は、表示装置７、スピーカ３２及びＬＥＤ群４６の少なくともいずれかにおいて、普通図柄に関する所定演出（後述する特定指示画像７０７７を表示させる演出）を実行させることが可能となっている。
【３７６２】
本実施形態においては、通常遊技状態である場合には、普通図柄に関する所定演出が実行されない普通図柄の変動パターン（０１Ｈまたは０２Ｈ）が決定可能に構成されている。
【３７６３】
そして、通常遊技状態における普通図柄の変動パターン（０１Ｈまたは０２Ｈ）には、いずれの時短遊技状態における普通図柄の変動表示時間よりも、極めて長い普通図柄の変動表示時間（例えば、２分、３分）が対応付けられている。
【３７６４】
このため、通常遊技状態において遊技者がイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより通過ゲート７１２６に遊技球が通過したとしても、普通図柄の変動表示時間が極めて長くなり、単位時間あたりに普通図柄の抽選結果を受ける機会を減少させて、遊技者に与えるメリットが少ないように構成している。
【３７６５】
第１時短遊技状態である場合に、普通図柄の停止図柄が「ｆ１」または「ｆ２」であるとき（普通図柄当りの停止図柄のとき）には、後述する「第１所定演出」が実行される普通図柄の変動パターン（０３Ｈ）が決定可能に構成され、普通図柄の停止図柄が「ｆ３」であるとき（普通図柄ハズレの停止図柄のとき）には、普通図柄に関する所定演出が実行されない普通図柄の変動パターン（０４Ｈ）が決定可能に構成されている。
【３７６６】
そして、第１時短遊技状態における普通図柄の変動パターン（０３Ｈまたは０４Ｈ）には、特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動表示時間（図２５２（ａ）参照）よりも短く、かつ、通常遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれの遊技状態における普通図柄の変動表示時間よりも、短い普通図柄の変動表示時間（例えば、１．

５秒、４秒）が対応付けられている。
【３７６７】
第２時短遊技状態である場合に、普通図柄の停止図柄が「ｆ１」または「ｆ２」であるとき（普通図柄当りの停止図柄のとき）には、後述する「第２所定演出」が実行される普通図柄の変動パターン（０５Ｈ）が決定可能に構成され、普通図柄の停止図柄が「ｆ３」であるとき（普通図柄ハズレの停止図柄のとき）には、普通図柄に関する所定演出が実行されない普通図柄の変動パターン（０６Ｈ）が決定可能に構成されている。
【３７６８】
そして、第２時短遊技状態における普通図柄の変動パターン（０５Ｈまたは０６Ｈ）には、特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動表示時間（図２５２（ａ）参照）よりも短く、かつ、通常遊技状態、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態のいずれの状態における普通図柄の変動表示時間よりも短い普通図柄の変動表示時間（例えば、１秒、３秒）が対応付けられている。
【３７６９】
このように、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態（特電入賞容易状態）のときには、第２特別図柄の変動表示よりも普通図柄の変動表示の方が早く停止表示されるので、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行よりも、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２のロング開放状態が先に行われることになる。
【３７７０】
また、本実施形態においては、特電入賞容易状態として第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とを区別して、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とで異なる普通図柄の変動パターンが決定されるように構成したが、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態とを区別せずに特電入賞容易状態として、共通の普通図柄の変動パターンが決定されるように構成してもよい。このように構成した場合であっても、特電入賞容易状態における普通図柄の変動パターンには、特電入賞容易状態における第２特別図柄の変動表示時間よりも短く、かつ、通常遊技状態及び変動時間短縮状態のいずれの状態における普通図柄の変動表示時間よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられていることが望ましい。
【３７７１】
第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態（変動時間短縮状態）である場合には、普通図柄に関する所定演出が実行されない普通図柄の変動パターン（０７Ｈまたは０８Ｈ）が決定可能に構成されている。
【３７７２】
そして、変動時間短縮状態における普通図柄の変動パターン（０７Ｈまたは０８Ｈ）には、変動時間短縮状態における第２特別図柄の変動表示時間（図２５２参照）よりも長く、かつ、特電入賞容易状態における普通図柄の変動表示時間よりも長い普通図柄の変動表示時間（例えば、５９秒、６０秒）が対応付けられている。
【３７７３】
このため、変動時間短縮状態において遊技者が正規の遊技態様（右打ち）を行うことにより通過ゲート７１２６に遊技球が通過したとしても、普通図柄の変動表示時間が長くなり、普通図柄の変動表示よりも第２特別図柄の変動表示の方が早く停止表示されるので、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能となる。
【３７７４】
［７－７．主制御処理］
第７のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）について説明する。
【３７７５】
［主制御メイン処理］
図２５７及び図２５８を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図２５７及び図２５８は、第７のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【３７７６】
まず、ステップＳ７００１において、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であると判定した場合には、電断を検知中であるとして、ステップＳ７００１の判定処理を繰り返す。
【３７７７】
ステップＳ７００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合には、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、処理をステップＳ７００２に移す。
【３７７８】
ステップＳ７００２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００３に移す。
【３７７９】
ステップＳ７００３において、メインＣＰＵ２０１は、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０００Ｈ」がセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００４に移す。
【３７８０】
ステップＳ７００４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のＲＡＭクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納して退避する。これにより、状態情報を後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００５に移す。
【３７８１】
ステップＳ７００５において、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理として、ウェイト処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００６に移す。
【３７８２】
ステップＳ７００６において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００７に移す。
【３７８３】
ステップＳ７００７において、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジ

スタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００８に移す。

【３７８４】

なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【３７８５】

ステップＳ７００８において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦ、設定キー１７４のＯＮ・ＯＦＦの状態に基づいて、電断復帰時の起動状態を判定する。そして、電断復帰時の起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定して、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるＲＡＭクリア範囲を設定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００９に移す。

【３７８６】

本実施形態では、起動状態チェック処理において、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態を「ＲＡＭ異常」と判定する。また、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「ＲＡＭクリア」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＮであるときには、起動状態を「設定変更中」と判定する。さらに、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「電断復帰」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４はＯＮであるときには、起動状態を「設定確認中」と判定する。このように、本実施形態では、電断復帰時の起動状態を「ＲＡＭ異常」、「ＲＡＭクリア」、「設定変更中」、「電断復帰」、「設定確認中」に分類している。

【３７８７】

そして、起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態を判定すると、下記のように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。

【３７８８】

（電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定すると、図２４６に示すように、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「異常時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【３７８９】

（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定すると、図２４６に示すように、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【３７９０】

（電断復帰時の起動状態が電断復帰または設定確認中の場合）

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定すると、図２４６に示すように、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲と

して「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。
【３７９１】
　このような起動状態チェック処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７００９に移す。
【３７９２】
　ステップＳ７００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのＲＡＭクリア範囲におけるデータのクリアが行われる。この指定範囲クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１０に移す。
【３７９３】
　ステップＳ７０１０において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１１に移す。
【３７９４】
　ステップＳ７０１１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７０１０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第４のパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１２に移す。
【３７９５】
　ステップＳ７０１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定変更や設定確認の処理を行う。この設定変更確認処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると（オフの状態となると）、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１３に移す。
【３７９６】
　また、設定変更確認処理においては、設定キー１７４が「オン」の状態となっている場合に、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるとき（設定変更中のとき）には、設定変更開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であるとき（設定確認中のとき）には、設定確認開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成して、生成した設定操作コマンドをサブ制御回路３００に送信する（図１２２のステップＳ４１８３）。
【３７９７】
　なお、次の遊技復帰処理（ステップＳ７０１３）において、設定確認の終了時には「電断復帰コマンド」がサブ制御回路３００に送信され、設定変更の終了時には「初期化コマンド」がサブ制御回路３００に送信されることになる。
【３７９８】
　ステップＳ７０１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この遊技復帰処理では、メインＣＰＵ２０１は、まずＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるか「オフ」であるかの判定をする。メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であれば、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、電断復帰コマンド管理データテーブルを参照して「電断復帰コマンド」を生成し、生成した電断復帰コマンドをサブ制御回路３００に送信する。また、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であれば、ＲＡＭクリアであると判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、初期化コマンド管理データテーブルを

参照して「初期化コマンド」を生成し、生成した初期化コマンドをサブ制御回路３００に送信する。さらに、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の種類、メインＣＰＵ２０１のＩＤ番号・メーカーコード・製品コード等の情報が含まれた遊技機設置情報を枠制御回路４１０に送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１４に移す。

【３７９９】

ここで、「電断復帰コマンド」には、少なくとも遊技状態と特別図柄の特電制御状態番号と設定値情報とゲームストップ機能フェーズとの情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされなかった電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することにより、電断前の遊技状態と、特別図柄の制御状態（大当り状態等）と、設定値情報と、ゲームストップ機能フェーズの情報とを把握することができる。

【３８００】

また、「初期化コマンド」には、少なくとも遊技状態と設定値情報との情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされた電断復帰時には、サブ制御回路３００は、初期化コマンドを受信することにより、初期化された遊技状態と、設定変更された場合の設定値情報とを把握することができる。

【３８０１】

ステップＳ７０１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１５に移す。

【３８０２】

ステップＳ７０１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、ペアレジスタに格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１６に移す。

【３８０３】

ステップＳ７０１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１７に移す。

【３８０４】

ステップＳ７０１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用して、各種ベース値を算出・更新する。この性能表示モニタ集計除算処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１８に移す。

【３８０５】

ステップＳ７０１８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能遊技停止中

処理を行う。この処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに行われる処理である。このゲームストップ機能遊技停止中処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１９に移す。

【３８０６】

ステップＳ７０１９において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２０に移す。

【３８０７】

ステップＳ７０２０において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域における遊技用エリアの割込み・タイマ領域内の割込みカウンタに格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図２７７参照）において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ７０２０の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ７０２０の判定は「ＮＯ」となる。

【３８０８】

ステップＳ７０２０において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ７０１４の処理に戻し、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ７０２１に移す。

【３８０９】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ７０１４～ステップＳ７０１９の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【３８１０】

ステップＳ７０２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ７０２８に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ７０２２に移す。

【３８１１】

ステップＳ７０２２において、メインＣＰＵ２０１は、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理では、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ、特電待ち時間カウンタ、大入賞開放時間カウンタ等の各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２３に移す。

【３８１２】

ステップＳ７０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特電管理処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特電管理処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２４に移す。

【３８１３】

ステップＳ７０２４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御

処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２５に移す。

【３８１４】

ステップＳ７０２５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯・消灯させるための表示データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２６に移す。

【３８１５】

ステップＳ７０２６において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の検定試験（試射試験）で遊技状態の確認ができるように、普通電動役物作動中信号、特別電動役物作動中信号、特別図柄変動中信号、普通図柄変動中信号、ゲームストップ機能作動前信号等の遊技状態の試射試験信号を生成し、生成した試射試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力するための出力データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２８に移す。

【３８１６】

また、本実施形態においては、この試射試験信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されているデータがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）またはゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかであると、ゲームストップ機能作動前信号を生成して、ゲームストップ機能作動前信号を試射試験専用の出力ポートから出力することになる。

【３８１７】

なお、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ７０２１のＹＥＳ）、試射試験信号の生成・出力はされないことになる（遊技停止状態中は、試射試験信号はノンケアとなる）。

【３８１８】

ステップＳ７０２８において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路送受信処理を行う。枠制御回路送受信処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報を枠制御回路４１０に送信する送信処理や、枠制御回路４１０から遊技機情報の受信確認等を行う。この枠制御回路送受信処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０２９に移す。

【３８１９】

ステップＳ７０２９において、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理を行う。また、ＷＤＴをクリアし、ＷＤＴのリスタート処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３０に移す。

【３８２０】

ステップＳ７０３０において、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、不正行為等に関する遊技異常や、枠制御回路４１０における異常の判定を行い、異常があれば、その異常に対応したコマンドの送信予約処理を行う。この状態監視処理の詳細については、詳しくは後述する。

【３８２１】

そして、ステップＳ７０３０の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０１４の処理に戻し、ステップＳ７０１４以降の処理を行う。

【３８２２】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ７０２１のＹＥＳ）、タイマカウンタ更新処理（ステップＳ７０２２）、特電管理処理（ステップＳ７０２３）、普通図柄制御処理（ステップＳ７０２４）、遊技動作表示ユニット制御処理（ステップＳ７０２５）、試射試験信号生成処理（ステップＳ７０２６）の実行が停止されることになる。

【３８２３】

特に、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、特電管理処理及び普通図柄制御処理の実行が停止されるので、遊技の進行を停止させることができる。

【３８２４】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、遊技動作表示ユニット制御処理の実行が停止され、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤが消灯することになるので、遊技者に混乱を与えずに、遊技が停止していることを認識させることができる。

【３８２５】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、試射試験信号生成処理の実行が停止されるので、制御負担の軽減を図ることができる。

【３８２６】

一方で、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても（ステップＳ７０２１のＹＥＳ）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ７０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ７０１８）、枠制御回路送受信処理（ステップＳ７０２８）、ポート出力処理（ステップＳ７０２９）、状態監視処理（ステップＳ７０３０）の実行は継続されることになる。

【３８２７】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、性能表示モニタ集計除算処理の実行は継続されるので、遊技店側では、遊技球の差玉数が規制値を超えてゲームストップ機能により遊技停止状態になったときの出玉率等の詳細を把握することができる。

【３８２８】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、枠制御回路送受信処理の実行は継続されるので、スマートパチンコではなく、遊技球を払い出す遊技機においては、遊技停止状態前に獲得した遊技球を、遊技停止状態後にも払い出すことができ、遊技球の払い出しの遅延にも対応することができる。

【３８２９】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、状態監視処理の実行は継続されるので、遊技停止状態中に循環異常や払出異常があった場合には、その循環異常や払出異常を報知することができる。

【３８３０】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ７０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ７０１４～ステップＳ７０１９の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ７０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ７０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ７０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ７０１８）が行われる。すなわち、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理及びゲームストップ機能遊技停止中処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。

【３８３１】

［指定範囲クリア処理］
次に、図２５９を参照して、主制御メイン処理で実行される指定範囲クリア処理（図２５７のステップＳ７００９）について説明する。図２５９は、第７のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。
【３８３２】
まず、ステップＳ７０３１において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの状態情報は、例えば、汎用レジスタのデータをスタックに退避することで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３２に移す。
【３８３３】
ステップＳ７０３２において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理（ステップＳ７００８）により決定された「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納することにより、ＲＡＭクリア範囲判定データをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３３に移す。
【３８３４】
ステップＳ７０３３において、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。この領域外指定領域クリア処理では、上記ステップＳ７０３２でセットされたＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアの指定範囲をクリアする。この領域外指定領域クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３４に移す。
【３８３５】
ステップＳ７０３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの処理に戻り、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３５に移す。
【３８３６】
本実施形態では、図２４６に示したように、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第２終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。
【３８３７】
ステップＳ７０３５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ７０３４で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０３６に移す。
【３８３８】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ７００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【３８３９】

そして、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図２４６に示すように、遊技用エリアにおけるすべての使用領域をクリアすることができる。

【３８４０】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図２４６に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【３８４１】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図２４６に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関して、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報を保持することになる。

【３８４２】

ステップＳ７０３６において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報をスタックから復帰させる。これらの状態情報は、汎用レジスタに格納されることで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の指定範囲クリア処理を終了し、処理をステップＳ７０１０に移す。

【３８４３】

［領域外指定領域クリア処理］

次に、図２６０を参照して、指定範囲クリア処理で実行される領域外指定領域クリア処理（図２５９のステップＳ７０３３）について説明する。図２６０は、第７のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【３８４４】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。

【３８４５】

まず、ステップＳ７０４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納されているＲＡＭクリア範囲判定データを取得する。このＲＡＭクリア範囲判定データは、図２５９のステップＳ７０３２において、メインＣＰＵ２０１により格納されたデータである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０４２に移す。

【３８４６】

ステップＳ７０４２において、メインＣＰＵ２０１は、取得したＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタから退避する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０４３に移す。

【３８４７】

ステップＳ７０４３において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７０４１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。具体的には、ＲＡＭクリア範囲判定データが遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、

領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０４８に移す。

【３８４８】

ステップＳ７０４８では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０４９に移す。

【３８４９】

本実施形態では、図２４６に示したように、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。

【３８５０】

ステップＳ７０４９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、ステップＳ７０４３で決定された領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ７０４８で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０５０に移す。

【３８５１】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ７００８）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【３８５２】

ステップＳ７０５０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７０４１で退避させていたＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタに格納して復帰させる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０５１に移す。

【３８５３】

次に、ステップＳ７０５１において、メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するデータであるか否か、すなわち、異常時ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲であると判定すると、処理をステップＳ７０５２に移し、異常時ＲＡＭクリア範囲でないと判定すると、処理をステップＳ７０５３に移す。

【３８５４】
ステップＳ７０５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御イニシャルテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０５３に移す。
【３８５５】
ステップＳ７０５３において、メインＣＰＵ２０１は、電源投入時初期化用データテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルを参照して、電源投入時初期化用のデータをメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０５４に移す。
【３８５６】
ステップＳ７０５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータを参照し、ゲームストップ機能フェーズのデータが「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）」に対応するデータであるか否か、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動予告フェーズであると判定すると、処理をステップＳ７０５５に移し、ゲームストップ機能作動予告フェーズでないと判定すると、領域外指定領域クリア処理を終了する。
【３８５７】
ステップＳ７０５５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域を初期化する。すなわち、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に０をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を終了する。
【３８５８】
領域外指定領域クリア処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。
【３８５９】
このように、領域外指定領域クリア処理では、起動状態チェック処理（ステップＳ７００８）で決定されたメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインＲＡＭ２０３のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。
【３８６０】
そして、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図２４６に示すように領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるすべての作業領域がクリアすることができる。
【３８６１】
また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図２４６に示すように領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。
【３８６２】
また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図２４６に示すように領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関して、領域外エリアのゲームストップ機能フェー

ズの情報を保持したまま、領域外エリアの差玉情報をクリアすることができる。
【３８６３】
さらに、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、ステップＳ７０５４、ステップＳ７０５５の処理により、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズを初期化している。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）は、そもそも初期値データ（＝０）であることから、初期化処理を省略している。このため、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズが１以下である場合には、ゲームストップ機能フェーズを初期化状態から開始することができる。
【３８６４】
一方、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常、ＲＡＭクリアまたは設定変更中でない限りは、そのゲームストップ機能フェーズが保持されることになる。
【３８６５】
［ゲームストップ機能遊技停止中処理］
次に、図２６１を参照して、主制御メイン処理で実行されるゲームストップ機能遊技停止中処理（図２５８のステップＳ７０１８）について説明する。図２６１は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。
【３８６６】
まず、ステップＳ７０６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ７０６２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ７０１９（図２５８参照）に移す。
【３８６７】
ステップＳ７０６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求（ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域＝１）があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求があると判定した場合には、処理をステップＳ７０６３に移し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求がないと判定した場合には、処理をステップＳ７０６５に移す。
【３８６８】
ステップＳ７０６３において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能完了コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報とから、ゲームストップ機能完了コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報とから構成されていることになる。なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された第１差玉情報の情報を含めて構成してもよい。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０６４に移す。
【３８６９】
ステップＳ７０６４において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ７０６３で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセ

ットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０６５に移す。

【３８７０】

ステップＳ７０６５において、メインＣＰＵ２０１は、複数の出力ポートバッファのうち、特定の出力ポートバッファを除いた出力ポートバッファを初期化（クリア）する。ここでクリアされる出力ポートバッファは、例えば、大当り情報、図柄確定情報等のゲーム実行中の状態を示す遊技機情報を出力するための出力ポートバッファである。なお、特定の出力ポートバッファを除いたのは、ステップＳ７０６７で後述するように特定の出力ポートバッファで、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを示す「特定のセキュリティ情報」をセットするためである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０６６に移す。

【３８７１】

ステップＳ７０６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を初期化（＝０）して、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０６７に移す。

【３８７２】

ステップＳ７０６７において、メインＣＰＵ２０１は、特定の出力ポートバッファに遊技機情報として「特定のセキュリティ情報」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０６８に移す。

【３８７３】

このように、本実施形態のゲームストップ機能遊技停止中処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技機情報としての特定のセキュリティ情報が特定の出力ポートからカードユニット１８１に出力されるので、遊技店側では１台１台遊技機の稼働状況を目視によりチェックしなくても、遊技機がゲームストップ機能により遊技停止状態となっていることを把握することができる。

【３８７４】

ステップＳ７０６８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理では、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリア、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアが行われる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ７０１９（図２５８参照）に移す。

【３８７５】

［ゲームストップ機能初期化処理］

次に、図２６２を参照して、ゲームストップ機能遊技停止中処理で実行されるゲームストップ機能初期化処理（図２６１のステップＳ７０６８）について説明する。また、このゲームストップ機能遊技停止中処理は、後述するゲームストップ機能制御処理（図２８０参照）においても実行されることになる。図２６２は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【３８７６】

まず、ステップＳ７０６９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスとから、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０７０に移す。

【３８７７】

ステップＳ７０７０において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対して遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ７０６９で算出された遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲

のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了する。

【３８７８】

このように、本実施形態のゲームストップ機能初期化処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされ、図２４６に示すように、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ及び入力処理用データ領域の入力ポートバッファが継続してクリアされる。

【３８７９】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤの点灯が行われないことになる（消灯のまま）。

【３８８０】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、遊技球回収スイッチ７１７９、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも無効化されることになる。

【３８８１】

［枠制御回路送受信処理］

次に、図２６３を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される枠制御回路送受信処理（図２５８のステップＳ７０２８）について説明する。図２６３は、第７のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。

【３８８２】

まず、ステップＳ７０７１において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したと判定した場合（すなわち、電断を検知した場合）には、枠制御回路送受信処理を終了し、ＸＩＮＴを検知していないと判定した場合（すなわち、電断を検知していない場合）には、処理をステップＳ７０７２に移す。

【３８８３】

ステップＳ７０７２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に記憶された主制御コマンド制御状態番号を所定の汎用レジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０７３に移す。

【３８８４】

ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「主制御コマンド制御状態番号＝０」が、主制御コマンド送信開始値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝１」が、払出通信モード受信値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝２」が、払出通信イベント受信値を示しており、遊技機情報送信開始処理、遊技機情報受信確認処理、枠異常イベント情報受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。

【３８８５】

ステップＳ７０７３において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド制御状態番号に応じたアドレスを選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブルを参照して、所定の汎用レジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０７４に移す。

【３８８６】

ステップＳ７０７４において、メインＣＰＵ２０１は、ステータスレジスタ（例えば、

非同期シリアル送受信用のレジスタ）の受信ＦＩＦＯ状態チェック値を参照して、受信ＦＩＦＯエラーが検知された否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知されたと判定した場合には、異常ありと判断して、処理をステップＳ７０７５に移し、受信ＦＩＦＯエラーが検知されていないと判定した場合には、異常なしと判断して、処理をステップＳ７０７６に移す。

【３８８７】

ステップＳ７０７５において、メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知された場合には、所定のコマンドレジスタに受信ＦＩＦＯクリアのためのコマンドを送信し、受信ＦＩＦＯをクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０７６に移す。

【３８８８】

ステップＳ７０７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７０７３で選択された主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを呼び出し、その後、主制御コマンド制御状態番号に応じたステップＳ７０７７～Ｓ７０７９のいずれかの処理を行う。

【３８８９】

ステップＳ７０７７は、主制御コマンド制御状態番号＝０である場合に行われる遊技機情報送信開始処理である。

【３８９０】

この遊技機情報送信開始処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの遊技機情報領域を参照して、各種の遊技機情報が含まれた一電文の遊技機情報電文を生成し、生成した遊技機情報電文を枠制御回路４１０に送信する。この遊技機情報電文は、枠制御回路４１０によりカードユニット１８１やホールコンピュータに送信されることにもなる。そして、次回の枠制御回路送受信処理において遊技機情報受信確認処理が行われるように、主制御コマンド制御状態番号の値を１加算して、枠制御回路送受信処理を終了する。

【３８９１】

ステップＳ７０７８は、主制御コマンド制御状態番号＝１である場合に行われる遊技機情報受信確認処理である。

【３８９２】

この遊技機情報受信確認処理においては、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７０７７で枠制御回路４１０に送信した遊技機情報電文に対して、枠制御回路４１０から遊技機情報応答を受信したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報応答を受信しなかったと判定した場合には、遊技機情報電文の再送処理を行い、枠制御回路送受信処理を終了する。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報応答を受信したと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域をクリアして、次回の枠制御回路送受信処理において枠異常イベント情報受信処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に１を加算（主制御コマンド制御状態番号＝２）して、枠制御回路送受信処理を終了する。

【３８９３】

ステップＳ７０７９は、主制御コマンド制御状態番号＝２ある場合に行われる枠異常イベント情報受信処理である。

【３８９４】

この枠異常イベント情報受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０から受信した枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出し、抽出した複数の異常情報から倫理和をとって、その論理和をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域にセットする。

【３８９５】

ここで、枠異常イベント情報に含まれる複数の異常情報としては、例えば、枠制御回路４１０とカードユニット１８１との「カードユニット通信異常」、獲得遊技球数の更新記

憶に関する「付与異常」、枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」、循環ユニット４２０の「球詰まり異常」、循環ユニット４２０の「モータ異常」等の複数の異常情報を有している。また、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域は、１バイトで構成されており、例えば、０ビット目がカードユニット通信異常の有無、１ビット目が付与異常の有無、２ビット目が応答異常の有無、３ビット目が球詰まり異常の有無、４ビット目がモータ異常の有無のように構成されている。そして、メインＣＰＵ２０１は、枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出した場合には、それぞれの対応するビットがＯＮ（＝１）となるように論理和をとる。例えば、カードユニット通信異常と付与異常の２つの異常が発生している場合には、０ビット目と１ビット目がＯＮ（＝１）となる。

【３８９６】

そして、枠異常イベント情報受信処理において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域に異常情報をセットした後は、次回の枠制御回路送受信処理において遊技機情報送信開始処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域をクリア（主制御コマンド制御状態番号＝０）して、枠制御回路送受信処理を終了する。

【３８９７】

また、本実施形態の枠制御回路送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップＳ７０７４の受信ＦＩＦＯのエラー検知の結果に応じて、受信ＦＩＦＯのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出すことになり、受信トリガレベルと受信状態モニタのチェックは行わないので、処理の負担の軽減を図ることができる。

【３８９８】

［状態監視処理］

次に、図２６４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される状態監視処理（図２５８のステップＳ７０３０）について説明する。図２６４は、第７のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。

【３８９９】

まず、ステップＳ７０８１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ７０８９に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ７０８２に移す。

【３９００】

ステップＳ７０８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には、発射位置が異常であるか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置指定信号管理データ領域に記憶された発射位置指定信号管理データ値と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された発射位置パラメータとを比較し、発射位置が異常（相違）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、発射位置が異常であると判定した場合には、処理をステップＳ７０８３に移し、発射位置が異常でないと判定した場合には、処理をステップＳ７０８６に移す。

【３９０１】

ステップＳ７０８３において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置指定信号管理データ値を遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域にセットする。この処理を終了すると、

メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０８４に移す。
【３９０２】
ステップＳ７０８４において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをセットする。この処理では、発射位置コマンドテーブルを参照し、発射位置コマンドの識別データ（例えば、Ｃ２Ｈ）と、遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された情報とから、発射位置コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０８５に移す。
【３９０３】
ステップＳ７０８５において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ７０８４で生成された発射位置コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０８６に移す。
【３９０４】
ステップＳ７０８６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域を参照し、遊技異常検知パラメータ領域に異常を示すデータが記憶されているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したと判定した場合には、処理をステップＳ７０８７に移し、遊技異常を検知していないと判定した場合には、処理をステップＳ７０８９に移す。
【３９０５】
なお、本実施形態においては、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域は、不正入賞異常、センサ異常、扉・枠開閉異常等の遊技異常情報が記憶可能となっており、各種センサからの入力処理により、それぞれの遊技異常が判定されると、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域に対応する遊技異常情報が記憶されることになる。
【３９０６】
ステップＳ７０８７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをセットする。この処理では、遊技異常検知コマンドテーブルを参照し、遊技異常検知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域に記憶された情報とから、遊技異常検知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０８８に移す。
【３９０７】
ステップＳ７０８８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ７０８７で生成された遊技異常検知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０８９に移す。
【３９０８】
ステップＳ７０８９において、メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理タイマの更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域に記憶された通知間隔管理タイマの加算処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０９０に移す。
【３９０９】
ステップＳ７０９０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域を参照し、通知間隔管理時間であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理時間であると判定した場合には、枠状態通知コマンドを送信するため、処理をステップＳ７０９１に移し、通知間隔管理時間でないと判定した場合には、状態監視処理を終了する。
【３９１０】
なお、本実施形態においては、通知間隔管理時間は２００ｍｓに設定されており、後述するように、２００ｍｓ毎に枠状態通知コマンドが定期送信されることになる。
【３９１１】

ステップＳ７０９１において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドをセットする。この処理では、枠状態通知コマンドテーブルを参照し、枠状態通知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、上記ステップＳ７０７９で遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域に記憶された情報から、枠状態通知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０９２に移す。

【３９１２】

ステップＳ７０９２において、メインＣＰＵ２０１は、枠状態通知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ７０９１で生成された枠状態通知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７０９３に移す。

【３９１３】

ステップＳ７０９３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を終了する。

【３９１４】

このように、本実施形態の状態監視処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、発射位置の異常判定（ステップＳ７０８２～Ｓ７０８５）及び遊技異常の検知判定（ステップＳ７０８６～Ｓ７０８８）が行われなくなるので、ゲームストップ機能による遊技停止状態中の処理負担の軽減を図ることができる。

【３９１５】

その一方、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドの送信は継続して実行可能となっていることから、遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常を報知することができる。

【３９１６】

［特電管理処理］

次に、図２６５を参照して、主制御メイン処理で行われる特電管理処理について説明する。図２６５は、第７のパチンコ遊技機における特電管理処理の一例を示すフローチャートである。

【３９１７】

まず、ステップＳ７１０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この第１特別図柄待ち時間は、特電制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ７０２２）において第１特別図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。

メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄待ち時間が０であると判定した場合にはステップＳ７１０２に処理を移し、第１特別図柄待ち時間が０でないと判定した場合にはステップＳ７１０５に処理を移す。

【３９１８】

ステップＳ７１０２において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。この第１特別図柄休止フラグは、第１特別図柄の図柄制御の進行を休止するフラグであり、第２特別図柄の抽選により大当り遊技状態となったときや、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機として特電開放遊技状態または大当り遊技状態となったときにオンとなる。

メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄休止フラグがオフであると判定した場合にはステップＳ７１０３に処理を移し、第１特別図柄休止フラグがオフでない（第１特別図柄休止フラグがオン）と判定した場合にはステップＳ７１０２に処理を移す。

【３９１９】

ステップＳ７１０３において、メインＲＡＭ２０３の特電制御状態番号領域から第１特

別図柄の特電制御状態番号をロードする。第１特別図柄の特電制御状態番号は、第１特別図柄の図柄制御に関する進行状態（ステータス）を示す番号である。この処理を終了すると、ステップＳ７１０４に処理を移す。

【３９２０】

ステップＳ７１０４において、ロードした第１特別図柄の制御状態番号に基づいて、第１特別図柄の図柄制御の進行をする特電制御処理を行う。この特電制御処理の詳細については、図２６６を参照して後述する。この処理を終了すると、ステップＳ７１０５に処理を移す。

【３９２１】

ステップＳ７１０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この第２特別図柄待ち時間は、特電制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ７０２２）において第２特別図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。

メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄待ち時間が０であると判定した場合にはステップＳ７１０６に処理を移し、第２特別図柄待ち時間が０でないと判定した場合には特電管理処理を終了する。

【３９２２】

ステップＳ７１０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。この第２特別図柄休止フラグは、第２特別図柄の図柄制御の進行を休止するフラグであり、第１特別図柄の抽選により大当り遊技状態となったときや、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機として特電開放遊技状態または大当り遊技状態となったときにオンとなる。

メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄休止フラグがオフであると判定した場合にはステップＳ７１０７に処理を移し、第２特別図柄休止フラグがオフでない（第２特別図柄休止フラグがオン）と判定した場合には特電管理処理を終了する。

【３９２３】

ステップＳ７１０７において、メインＲＡＭ２０３の特電制御状態番号領域から第２特別図柄の特電制御状態番号をロードする。第２特別図柄の特電制御状態番号は、第２特別図柄の図柄制御に関する進行状態（ステータス）を示す番号である。この処理を終了すると、ステップＳ７１０８に処理を移す。

【３９２４】

ステップＳ７１０８において、ロードした第２特別図柄の特電制御状態番号に基づいて、第２特別図柄の図柄制御の進行をする特電制御処理を行う。この特電制御処理の詳細については、図２６６を参照して後述する。この処理を終了すると、ステップＳ７１０９に処理を移す。

【３９２５】

ステップＳ７１０９において、メインＣＰＵ２０１は、特電待ち時間（メインＲＡＭ２０３の特電待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この特電待ち時間カウンタは、特電制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の特電待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ７０２２）において特電待ち時間が計時（減算）されていくことになる。

メインＣＰＵ２０１は、特電待ち時間が０であると判定した場合にはステップＳ７１１０に処理を移し、特電待ち時間が０でないと判定した場合には特電管理処理を終了する。

【３９２６】

ステップＳ７１１０において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄休止フラグ及び第２特別図柄休止フラグのいずれの特別図柄休止フラグもオフであるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、いずれの特別図柄休止フラグもオフであると判定した場合にはステップＳ７１１１に処理を移し、いずれの特別図柄休止フラグもオフでない（いずれの

かの特別図柄休止フラグがオン）と判定した場合には特電管理処理を終了する。
【３９２７】
ステップＳ７１１１において、メインＲＡＭ２０３の特電制御状態番号領域から特電作動口の特電制御状態番号をロードする。特電作動口の特電制御状態番号は、大入賞口の開放制御に関する進行状態（ステータス）を示す番号である。この処理を終了すると、ステップＳ７１１２に処理を移す。
【３９２８】
ステップＳ７１１２において、ロードした特電作動口の特電制御状態番号に基づいて、大入賞口の開放制御の進行をする特電制御処理を行う。この特電制御処理の詳細については、図２６６を参照して後述する。この処理を終了すると、特電管理処理を終了する。
【３９２９】
［特電制御処理］
次に、図２６６を参照して、特電管理処理で行われる特電制御処理について説明する。図２６６は、第７のパチンコ遊技機における特電制御処理の一例を示すフローチャートである。
【３９３０】
図２６６に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「５」）は、処理対象となる特電制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄の図柄制御や大入賞口の開放制御等を進行させる。
【３９３１】
ステップＳ７１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このステップＳ７１１３の処理は、特電制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理では、特別図柄の始動情報のシフト処理、特別図柄の抽選、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動パターンの決定等を行う。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図２６７を参照して後述する。特電制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１４に移す。
【３９３２】
ステップＳ７１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このステップＳ７１１４の処理は、特電制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理では、特別図柄の停止時間の設定等を行う。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図２６８を参照して後述する。特電制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１５に移す。
【３９３３】
ステップＳ７１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このステップＳ７１１５の処理は、特電制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理では、大当り、時短当りまたはハズレであるか否かの判定を行い、大当りや時短当りの開始の準備設定や時短回数の更新処理を行う。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図２６９を参照して後述する。特電制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１６に移す。
【３９３４】
ステップＳ７１１６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このステップＳ７１１６の処理は、特電制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図２７１を参照して後述する。特電制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１７に移す。
【３９３５】
ステップＳ７１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。

このステップＳ７１１７の処理は、特電制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図２７２を参照して後述する。特電制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１８に移す。

【３９３６】

ステップＳ７１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このステップＳ７１１８の処理は、特電制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図２７３を参照して後述する。特電制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１１９に移す。

【３９３７】

ステップＳ７１１９において、メインＣＰＵ２０１は、特電開放遊技状態の制御として特電開放遊技状態制御処理を行う。このステップＳ７１１９の処理は、特電制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この特電開放遊技状態制御処理の詳細については、図２７４を参照して後述する。

【３９３８】

メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７１１３～Ｓ７１１９の処理を終了後、特電管理処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図２５８参照）に移す。

【３９３９】

［特別図柄可変表示開始処理］

次に、図２６７を参照して、特電制御処理で実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図２６７は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【３９４０】

ステップＳ７１２１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３またはステップＳ７１０７でロードした特別図柄の特電制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特別図柄の特電制御状態番号が「０」であると判定した場合にはステップＳ７１２２に処理を移す。

【３９４１】

ステップＳ７１２２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、遊技待機判定処理を行う。この特別図柄遊技待機処理では、第１特別図柄の特電制御状態番号であれば第１特別図柄の保留数がないか否かを判定し、第２特別図柄の特電制御状態番号であれば第２特別図柄の保留数がないか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄の保留数がないと判定した場合には、その特別図柄に対応した「遊技待機状態」を示すデータを所定の汎用レジスタにセットする。また、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄の保留数があると判定した場合には、その特別図柄に対応した「遊技開始状態」を示すデータを所定の汎用レジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７１２３に移す。

【３９４２】

ステップＳ７１２３において、メインＣＰＵ２０１は、所定の汎用レジスタを参照し、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、遊技待機状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技待機状態であると判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、遊技待機状態でない（遊技開始状態である）と判定した場合には処理をステップＳ７１２４に移す。

【３９４３】

ステップＳ７１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この特別図柄の始

動情報のシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、特別図柄始動記憶領域（２）～特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を特別図柄始動記憶領域（１）～特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。そして、特別図柄の始動情報のシフトした後には、減算された特別図柄の保留個数を示す保留減算コマンドの生成を行い、生成した保留減算コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７１２５に処理を移す。

【３９４４】

また、特別図柄の始動情報のシフト処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄の始動情報のシフト処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３９４５】

ステップＳ７１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、大当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図２４８に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて、当落判定値データを決定し、決定した当落判定値データをメインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１２６に移す。

【３９４６】

ステップＳ７１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図２４９に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の停止図柄を決定し、決定した特別図柄の停止図柄の情報をメインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域にセットする。なお、今回の処理で特別図柄の停止図柄の情報を特別図柄停止図柄番号領域にセットすることにより、前回の処理（前回の特別図柄の変動表示）でセットされた特別図柄の停止図柄の情報は、上書きされて消去されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１２７に移す。

【３９４７】

ステップＳ７１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態に応じて図２５１及び図２５２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の停止図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１２８に移す。

【３９４８】

また、後述する「特別図柄演出開始コマンド」のパラメータに特別図柄の変動パターンの情報を含めることにより、特別図柄演出開始コマンドを受信したサブＣＰＵ３０１では、特別図柄の変動パターンに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出、スピーカ３２から出力される音演出、ＬＥＤ群４６から発光されるランプ演出等を制御することができる。

【３９４９】

ステップＳ７１２８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記ステップＳ７１２７で決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定し、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特

別図柄の変動表示が開始される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１２９に移す。

【３９５０】

ステップＳ７１２９において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の特電制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。特別図柄の特電制御状態番号に「１」をセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図２６６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１３０に移す。

【３９５１】

ステップＳ７１３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１３１に移す。

【３９５２】

ステップＳ７１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄演出開始コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値に基づいて、特別図柄演出開始コマンドを生成する。すなわち、特別図柄演出開始コマンドには、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄演出開始コマンドを送信バッファにセットし、特別図柄可変表示開始処理を終了して、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【３９５３】

［特別図柄可変表示終了処理］

次に、図２６８を参照して、特電制御処理で実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図２６８は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【３９５４】

ステップＳ７１４１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３またはステップＳ７１０７でロードした特別図柄の特電制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特別図柄の特電制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をステップＳ７１４２に移す。

【３９５５】

なお、上記ステップＳ７１４１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の変動表示時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の変動表示時間が経過したときである。

【３９５６】

ステップＳ７１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が停止される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１４３に移す。

【３９５７】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、特別図柄の変動パターンの少なくともいずれかに基づいて決定してもよい。

【３９５８】

ステップＳ７１４３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の特電制御状態番号に「２」をセットする。特別図柄の特電制御状態番号に「２」をセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図２６６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ７１４４に移す。

【３９５９】

ステップＳ７１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号に対応した特別図柄に対して、特別図柄演出停止コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄演出停止コマンドを生成して、生成した特別図柄演出停止コマンドを送信バッファにセットする。すなわち、特別図柄演出停止コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。さらに、特別図柄の図柄確定に応じた遊技機情報を生成し、生成した遊技機情報をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、図柄確定に関する遊技機情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【３９６０】

［特別図柄遊技判定処理］

次に、図２６９を参照して、特電制御処理でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図２６９は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【３９６１】

ステップＳ７１６１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３またはステップＳ７１０７でロードした特別図柄の特電制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の特電制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特別図柄の特電制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をステップＳ７１６２に移す。

【３９６２】

なお、上記ステップＳ７１６１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の図柄確定時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の図柄確定時間が経過したときである。

【３９６３】

ステップＳ７１６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、大当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ７１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ７１７２に移す。

【３９６４】

ステップＳ７１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行時の遊技状態を記憶する。この処理では、現在の遊技状態としてメインＲＡＭ２０３の遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報を、メインＲＡＭ２０３の移行状態記憶領域に記憶する。これにより、大当り遊技状態の終了後であったとしても、大当り遊技状態への移行時の遊技状態の情報を把握することができる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１６４に移す。

【３９６５】

ステップＳ７１６４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報、普電作動パターン記憶領域に記憶されている普電作動パターン、特図短縮パターン記憶領域に記憶されている特図短縮パターン、時短終了条件判定領域に記憶されている

時短終了条件の情報をクリアして、遊技状態を初期化（通常遊技状態）にする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１６５に移す。

【３９６６】

ステップＳ７１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りを契機とした第１のルートからの第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数上限値領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１６６に移す。

【３９６７】

ステップＳ７１６６において、メインＣＰＵ２０１は、第１のルートからの大当りの遊技機情報生成処理を行う。この大当りの遊技機情報生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、特別図柄の停止図柄に応じた大当り情報を生成し、生成した大当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットして、当り情報に関する遊技機情報を更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１６７に移す。

【３９６８】

ステップＳ７１６７において、メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号に「３」をセットする。特電制御状態番号に「３」をセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１６８に移す。

【３９６９】

ステップＳ７１６８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、特別図柄の種別（制御対象特図情報）、特別図柄の停止図柄等に基づいて、大当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、大当り開始表示コマンドには、特別図柄の種別、特別図柄の停止図柄等の情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ７１６９に移す。

【３９７０】

ステップＳ７１６９において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の特電制御状態番号に対応していない他方の特別図柄に対して、特別図柄休止フラグをセットし、特別図柄休止フラグをオンにする。具体的には、第１特別図柄の特電制御状態番号であれば、第２特別図柄休止フラグをセットし、第２特別図柄の特電制御状態番号であれば、第１特別図柄休止フラグをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１７０に移す。

【３９７１】

ステップＳ７１７０において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データをクリアする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【３９７２】

ステップＳ７１７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでないと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、時短当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をステップＳ７１７３に移し、時短当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をステップＳ７１８１に移す。

【３９７３】

ステップＳ７１７３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態記憶領域に記憶されて

いる遊技状態情報を参照し、Ｃ時短遊技状態（遊技状態情報＝２）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態であると判定した場合には、処理をステップＳ７１８１に移し、Ｃ時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ７１７４に移す。

【３９７４】

ステップＳ７１７４において、メインＣＰＵ２０１は、時短当り状態設定処理を行う。この時短当り状態設定処理においては、図２５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、特別図柄停止図柄番号領域に記憶されている特別図柄の停止図柄の情報、移行時の遊技状態としての遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報に基づいて、新たに遊技状態情報、時短情報、普電作動パターン、特図短縮パターン及び時短終了条件の情報を決定する。そして、決定した遊技状態情報及び時短情報を遊技状態記憶領域に記憶するとともに、決定した普電作動パターンを普電作動パターン記憶領域に記憶し、決定した特図短縮パターンを特図短縮パターン記憶領域に記憶する。また、時短終了条件として、特電作動口入賞時の時短終了条件を決定した場合には、時短終了条件判定領域の特電入賞終了判定フラグをセットし、Ｖ入賞口入賞時の時短終了条件を決定した場合には、時短終了条件判定領域のＶ入賞終了判定フラグをセットし、時短終了条件として時短回数の第２特別図柄の可変表示回数（第２特別図柄の４回転）を決定した場合には、時短終了条件判定領域の時短回数カウンタに４をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１７５に移す。

【３９７５】

このように、時短当りが判定された場合に、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態であるときには、時短当りによる遊技状態の移行が行われるものの、Ｃ時短遊技状態であるときには、時短当りによる遊技状態の移行ができない（いわゆる時短当りによる時短が作動しない）ように構成されている。

【３９７６】

なお、本実施形態では、Ｃ時短遊技状態において時短当りが判定されても、時短当りによる遊技状態の移行ができないが、Ｃ時短遊技状態においても時短当りからの遊技状態の移行ができるように構成してもよい。

【３９７７】

ステップＳ７１７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図２７０を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了すると、処理をステップＳ７１７０に移す。

【３９７８】

ステップＳ７１８１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでも時短当りでもないと判定した場合、すなわちハズレの場合には、時短回数終了判定処理を行う。この時短回数終了判定処理では、時短終了条件として第２特別図柄の可変表示回数が設定された第４時短遊技状態である場合において、第２特別図柄の特電制御状態番号であれば、時短終了条件判定領域の時短回数カウンタから１を減算して更新し、更新した時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。そして、時短回数カウンタ＝０であると判定した場合には、遊技状態記憶領域、普電作動パターン記憶領域、特図短縮パターン記憶領域、時短終了条件判定領域に記憶されている各種情報をクリアして、遊技状態を第４時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ７１８２に移す。

【３９７９】

ステップＳ７１８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図２７０を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了すると、処理をステップＳ７１７０に移す。

【３９８０】

なお、特別図柄遊技判定処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄遊技判定処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【３９８１】
［特別図柄遊技終了処理］
次に、図２７０を参照して、特別図柄遊技判定処理で実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。また、この特別図柄遊技終了処理は、大当り遊技状態終了処理（図２７３参照）においても実行されることになる。図２７０は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【３９８２】
ステップＳ７１９１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３、ステップＳ７１０７またはステップＳ７１１１でロードした特電制御状態番号に「０」をセットする。特電制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１９２に移す。
【３９８３】
ステップＳ７１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７１９３に移す。
【３９８４】
ステップＳ７１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄等に基づいて、特別図柄遊技終了コマンドを生成する。すなわち、特別図柄遊技終了コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄等のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄遊技終了コマンドを送信バッファにセットした後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。
【３９８５】
［大入賞口開放準備処理］
次に、図２７１を参照して、特電制御処理により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図２７１は、第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【３９８６】
ステップＳ７２０１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３、ステップＳ７１０７またはステップＳ７１１１でロードした特電制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特電制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をステップＳ７２０３に移す。
【３９８７】
ステップＳ７２０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタから「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２０４に移す。
【３９８８】
ステップＳ７２０４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ７２０５に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ７２０９に移す。
【３９８９】
ステップＳ７２０５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて

ＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２０６に移す。

【３９９０】

ステップＳ７２０６において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特電制御状態番号に「５」をセットする。特電制御状態番号に「５」をセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２０７に移す。

【３９９１】

ステップＳ７２０７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、大当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り終了表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【３９９２】

ステップＳ７２０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２０９に移す。

【３９９３】

ステップＳ７２０９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口７１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の大入賞開放時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド７１３５に対して、第１大入賞口７１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口７１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２１０に移す。

【３９９４】

ステップＳ７２１０において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特電制御状態番号に「４」をセットする。特電制御状態番号に「４」をセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２１１に移す。

【３９９５】

ステップＳ７２１１において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大入賞口開放中表示コマンドを生成する。すなわち、大入賞口開放中表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大入賞口開放中表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【３９９６】

［大入賞口開放制御処理］

次に、図２７２を参照して、特電制御処理で実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図２７２は、第７のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【３９９７】

ステップＳ７２４１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３、ステップＳ７１０７またはステップＳ７１１１でロードした特電制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し

、特電制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をステップＳ７２４３に移す。

【３９９８】

ステップＳ７２４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口７１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口７１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【３９９９】

メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７２４３において第１大入賞口７１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ７２４４に移し、第１大入賞口７１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をステップＳ７２４５に移す。

【４０００】

ステップＳ７２４４において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図２７１参照）において大入賞開放時間カウンタにセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ７２４５に移す。

【４００１】

ステップＳ７２４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口７１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド７１３５に対して、第１大入賞口７１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口７１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２４６に移す。

【４００２】

ステップＳ７２４６において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特電制御状態番号に「３」をセットする処理を行う。特電制御状態番号に「３」をセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２４７に移す。

【４００３】

ステップＳ７２４７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、ラウンド間表示コマンドを生成する。すなわち、ラウンド間表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成したラウンド間表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【４００４】

［大当り遊技状態終了処理］

次に、図２７３を参照して、特電制御処理により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図２７３は、第７のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【４００５】

ステップＳ７２６１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７１０３、ステップＳ７１０７またはステップＳ７１１１でロードした特電制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特電制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をステップＳ７２６２に移す。

【４００６】

ステップＳ７２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態または特電開放遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をクリアまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２６３に移す。

【４００７】

ステップＳ７２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図２５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄停止図柄番号領域に記憶されている特別図柄の停止図柄の情報、移行時の遊技状態としての遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報に基づいて、新たに遊技状態情報、時短情報、普電作動パターン、特図短縮パターン及び時短終了条件の情報を決定する。そして、決定した遊技状態情報及び時短情報を遊技状態記憶領域に記憶するとともに、決定した普電作動パターンを普電作動パターン記憶領域に記憶し、決定した特図短縮パターンを特図短縮パターン記憶領域に記憶する。また、時短終了条件として、時短終了条件として特電作動口入賞時の終了条件を決定した場合には、時短終了条件判定領域の特電入賞終了判定フラグをセットし、時短終了条件としてＶ入賞口入賞時の終了条件を決定した場合には、時短終了条件判定領域のＶ入賞終了判定フラグをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２６４に移す。

【４００８】

ステップＳ７２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図２７０を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２６５に移す。

【４００９】

ステップＳ７２６４において、メインＣＰＵ２０１は、すべての特別図柄休止フラグ（第１特別図柄休止フラグ及び第２特別図柄休止フラグ）をクリアして、特別図柄休止フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻す。

【４０１０】

なお、大当り遊技状態終了処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、大当り遊技状態終了処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【４０１１】

［特電開放遊技状態制御処理］

次に、図２７４を参照して、特電制御処理で実行される特電開放遊技状態制御処理について説明する。図２７４は、第７のパチンコ遊技機における特電開放遊技状態制御処理の一例を示すフローチャートである。

【４０１２】

ステップＳ７２７１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７１１１でロードした特電制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、特電開放遊技状態制御処理を終了して処理を特電制御処理（図２６６参照）に戻し、特電制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をステップＳ７２７２に移す。

【４０１３】

なお、特電制御状態番号の「６」は、後述するように特電作動口７１４２に遊技球が入球したときにセットされることになる（図２７９のステップＳ７５６７）。

【４０１４】

ステップＳ７２７２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ７１５７によりＶ入賞口７１５６への遊技球の通過が検出されたか否か（Ｖ入賞口通過フラグがオンであるか否か）、すなわちＶ入賞検出があるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をステップＳ７２７３に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をステップＳ７２８１に移す。

【４０１５】

ステップＳ７２７３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行時の遊技状態を記憶する。この処理では、現在の遊技状態としてメインＲＡＭ２０３の遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報を、メインＲＡＭ２０３の移行状態記憶領域に記憶する。これにより、大当り遊技状態の終了後であったとしても、大当り遊技状態への移行時の遊技状態の情報を把握することができる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７４に移す。

【４０１６】

ステップＳ７２７４において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、第２特電用ソレノイド７１５５に対して、第２大入賞口７１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口７１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７５に移す。

【４０１７】

ステップＳ７２７５において、メインＣＰＵ２０１は、特電開放遊技状態初期化処理を行う。この特電開放遊技状態初期化処理においては、特電開放遊技状態において計数した第２大入賞口カウンタ、Ｖ入賞口通過フラグ、大入賞開放時間をクリアして、特電開放遊技状態を初期化する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７６に移す。

【４０１８】

ステップＳ７２７６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。この遊技状態の初期化処理では、遊技状態記憶領域に記憶されている遊技状態情報及び時短情報、普電作動パターン記憶領域に記憶されている普電作動パターン、特図短縮パターン記憶領域に記憶されている特図短縮パターン、時短終了条件判定領域に記憶されている時短終了条件の情報をクリアして、遊技状態を初期化（通常遊技状態）にする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７７に移す。

【４０１９】

ステップＳ７２７７において、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２のルートからの第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、第２のルートによる予め定められた最大ラウンド数（例えば１０ラウンド）を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。また、第２のルートによる予め定められたＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７８に移す。

【４０２０】

ステップＳ７２７８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２７９に移す。

【４０２１】
ステップＳ７２７９において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当り遊技状態の制御を行うために、特電制御状態番号に「３」をセットする。特別図柄の特電制御状態番号に「３」をセットする処理を行うことにより、この特電開放遊技状態制御処理の終了後（特電開放遊技状態の終了後）に、大当り遊技状態としての大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特電開放遊技状態制御処理を終了し、処理を特電管理処理に戻す。
【４０２２】
ステップＳ７２８１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２大入賞口カウンタを参照し、特電開放遊技状態において第２大入賞口７１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口７１５１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をステップＳ７２８３に移し、第２大入賞口７１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ７２８２に移す。
【４０２３】
ステップＳ７２８２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、後述する大入賞口開放時間設定処理（図２９７参照）において大入賞開放時間カウンタにセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、特電開放遊技状態制御処理を終了し処理を特電管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ７２８３に移す。
【４０２４】
ステップＳ７２８３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、第２特電用ソレノイド７１５５に対して、第２大入賞口７１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口７１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２８４に移す。
【４０２５】
ステップＳ７２８４において、メインＣＰＵ２０１は、特電開放遊技状態初期化処理を行う。この特電開放遊技状態初期化処理においては、特電開放遊技状態において計数した第２大入賞口カウンタ、Ｖ入賞口通過フラグ、大入賞開放時間をクリアして、特電開放遊技状態を初期化する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２８５に移す。
【４０２６】
ステップＳ７２８５において、メインＣＰＵ２０１は、すべての特別図柄休止フラグ（第１特別図柄休止フラグ及び第２特別図柄休止フラグ）をクリアして、特別図柄休止フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２８６に移す。
【４０２７】
ステップＳ７２８６において、メインＣＰＵ２０１は、特電制御状態番号に「０」にセットする。特電制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、特電作動口の特電制御状態番号をロードしたとしても、待機状態となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特電開放遊技状態制御処理を終了して処理を特電管理処理に戻す。
【４０２８】
［普通図柄制御処理］
次に、図２７５を参照して、主制御メイン処理により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図２７５に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２

０１は、特電管理処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【４０２９】

図２７５は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図２７５に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【４０３０】

ステップＳ７３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この普通図柄待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ７０２２）において普通図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ７３０１に移す。

【４０３１】

ステップＳ７３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、ロードした普通図柄の制御状態番号に基づいて、ステップＳ７３１０以降の処理を行う。

【４０３２】

ステップＳ７３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この処理は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、特電作動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図２７６を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２３０に移す。

【４０３３】

ステップＳ７３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この処理は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７２３０に移す。

【４０３４】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号に「２」をセットする。そして、遊技状態、普通図柄の停止図柄に基づいて、普通図柄演出停止コマンドを生成して、生成した特別図柄演出停止コマンドをサブ制御回路３００に送信する。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【４０３５】

ステップＳ７３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この処理は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７３４０に移す。

【４０３６】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄

の停止図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号に「３」をセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号に「０」をセットする。

【４０３７】

ステップＳ７３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。この処理は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７３５０に移す。

【４０３８】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図２５５に示す特電作動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する特電作動口の開放パターン決定処理において決定された特電作動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ７１４７を作動して、特電作動口７１４２を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が特電作動口７１４２に入球するか、決定した特電作動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、特電作動口７１４２を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号に「４」をセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【４０３９】

ステップＳ７３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。この処理は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ７３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【４０４０】

［普通図柄可変表示開始処理］

次に、図２７６を参照して、普通図柄制御処理（図２７５参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図２７６は、第７のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【４０４１】

ステップＳ７３１１において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ７３１１）。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図２７５参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ７３１２に移す。

【４０４２】

ステップＳ７３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７３１３に移す。

【４０４３】

ステップＳ７３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２５３に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７３１３の処理を実行した後、処理をステップＳ７

３１４に移す。
【４０４４】
ステップＳ７３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２５４に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の停止図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７３１４の処理を実行した後、処理をステップＳ７３１５に移す。
【４０４５】
ステップＳ７３１５において、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口の開放パターン決定処理を行う。この特電作動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当りと判定された場合には、図２５５に示す特電作動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の停止図柄とに基づいて、特電作動口の開放パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口の開放パターンを決定すると、遊技状態、決定した特電作動口の開放パターンに基づいて、特電作動口の開放パターンコマンドを生成して、生成した特電作動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７３１６に移す。
【４０４６】
ステップＳ７３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図２５６に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の停止図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、図２５６に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７３１６の処理を実行した後、処理をステップＳ７３１７に移す。
【４０４７】
ステップＳ７３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（ステップＳ７３１６）で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７３１７の処理を実行した後、処理をステップＳ７３１８に移す。
【４０４８】
ステップＳ７３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。普通図柄の制御状態番号に「１」をセットすることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図２７５のステップＳ７３２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７３１８の処理を実行した後、処理をステップＳ７３１９に移す。
【４０４９】
ステップＳ７３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄演出開始コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の停止図柄等に基づいて、普通図柄演出開始コマンドを生成する。すなわち、普通図柄演出開始コマンドには、遊技状態、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の停止図柄等のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した普通図柄演出開始コマンドを送信バッファにセットし、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図２７５参照）に戻す。
【４０５０】
このように、「普通図柄演出開始コマンド」のパラメータに普通図柄の変動パターンの情報を含めることにより、普通図柄演出開始コマンドを受信したサブＣＰＵ３０１では、普通図柄の変動パターンに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、ス

ピーカ３２から出力される音演出、ＬＥＤ群４６から発光されるランプ演出等を制御することができる。

【４０５１】

［システムタイマ割込み処理］

次に、図２７７を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図２７７は、第７のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【４０５２】

ステップＳ７４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する保護レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１２に移す。

【４０５３】

ステップＳ７４１２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタに「１」を加算する割込みカウンタ加算更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１３に移す。

【４０５４】

ステップＳ７４１３において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値等）を更新する乱数更新処理を行う。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１４に移す。

【４０５５】

ステップＳ７４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの読込処理を行う。この入力ポートの読込処理では、第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、通過ゲートスイッチ７１２７、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、遊技球回収スイッチ７１７９、一般入賞口スイッチ１２３、特電作動口スイッチ７１４３等の各種スイッチの情報を読み込むための入力フィルタ処理が行われる。

【４０５６】

また、この入力ポートの読込処理では、最初に、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行わずに、処理をステップＳ７４１５に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合に限り、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行い、読み込みが終了すると、処理をステップＳ７４１５に移す。

【４０５７】

このように、本実施形態では、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力ポートから各種スイッチの情報の読み込みが行われないことになる。

【４０５８】

ステップＳ７４１５において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検知処理を行う。このスイッチ入力検知処理の詳細については、図２７８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１６に移す。

【４０５９】

上記ステップＳ７４１５のスイッチ入力検知処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図２６２）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ７４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機

能により遊技停止状態であるときには、入力ポートバッファのオンエッジ等も検知されることはなく、上記ステップＳ７４１５のスイッチ入力検知処理を無効化することができる。

【４０６０】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、上記ステップＳ７４１５のスイッチ入力検知処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ７４１５のスイッチ入力検知処理を行うように構成してもよい。

【４０６１】

ステップＳ７４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータを出力ポートバッファにセットし、ＬＥＤの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１７に移す。

【４０６２】

上記ステップＳ７４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、主制御メイン処理のゲームストップ機能初期化処理（図２６２）において出力ポートバッファがクリアされ、後述するようにゲームストップ機能制御処理のゲームストップ機能初期化処理でも出力ポートバッファがクリアされる。このため、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ７４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理でセットされた出力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ７４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を無効化することができる。

【４０６３】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ７４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行うように構成してもよい。

【４０６４】

ステップＳ７４１７において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この入賞情報コマンド設定処理においては、入賞情報コマンドテーブルを参照し、各種入力ポートバッファからの情報に基づいて入賞情報コマンドを生成し、生成した入賞情報コマンドを送信バッファにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１８に移す。

【４０６５】

上記ステップＳ７４１７の入賞情報コマンド設定処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図２６２）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ７４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、上記ステップＳ７４１７の入賞情報コマンド設定処理を無効化することができる。

【４０６６】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、入賞情報コマンド設定処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ７４１７の入賞情報コマンド設定処理を行うように構成してもよい。

【４０６７】
ステップＳ７４１８において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技球を付与するための各種入賞スイッチの入力があると、各種スイッチに応じた賞球数を加算値として算出し、算出した加算値を賞球数カウンタに加算して更新するとともに、ゲームストップ機能で用いる領域外エリアの加算遊技球数カウンタ領域に加算して更新する。また、性能表示モニタ制御処理では、遊技球回収スイッチ７１７９の入力があると、アウトカウンタを加算して更新する。さらに、性能表示モニタ制御処理では、性能表示モニタ１７０のＬＥＤを点灯・消灯させるための性能表示モニタ表示処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４１９に移す。
【４０６８】
ステップＳ７４１９において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能制御処理を行う。このゲームストップ機能制御処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新、ゲームストップ機能に関する遊技停止状態の設定、ゲームストップ機能のコマンドの送信等が行われる。このゲームストップ機能制御処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７４２０に移す。
【４０６９】
ステップＳ７４２０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ７４１１で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させる保護レジスタ復帰処理を行い、その後、ステップＳ７４２１において、割込み許可を行う。
【４０７０】
このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ７４１４の入力ポートの読込処理、上記ステップＳ７４１５のスイッチ入力検知処理は無効化されている。これにより、第１始動口７１２０、第２始動口７１４０、通過ゲート７１２６、第１大入賞口７１３１、第２大入賞口７１５１、一般入賞口１２２への遊技球の入球・通過を無効とすることができる。
【４０７１】
また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、ステップＳ７４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は無効化されている。これにより、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤを消灯させることができる。
【４０７２】
また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であっても、上記ステップＳ７４１８の性能表示モニタ制御処理は実行可能であるので、遊技店側では性能表示モニタ１７０を介してゲームストップ機能により遊技停止状態となったときの遊技結果（出玉率等）を把握することができる。
【４０７３】
［スイッチ入力検知処理］
次に、図２７８を参照して、システムタイマ割込処理で実行されるスイッチ入力検知処理について説明する。図２７８は、第７のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【４０７４】
（領域外異常状態監視処理）
ステップＳ７５０１において、メインＣＰＵ２０１は、領域外異常状態監視処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用

する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、最初に、異常状態監視をするために用いられるメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域、領域外遊技異常検知フラグ領域をクリアする。その後、メインＣＰＵ２０１は、「普通電動役物不正入賞処理」及び「特別電動役物不正入賞処理」を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替える。

【４０７５】

普通電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物の未作動中（普電用シャッタ７１４７の未作動中）において特電作動口７１４２の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、普通電動役物の未作動中において特電作動口７１４２に入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に普通電動役物の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に普通電動役物の不正入賞に対応する要求フラグをセットする。そして、特電作動口７１４２の入力ポートバッファをクリアし、特電作動口７１４２への遊技球の入球を無効化する。

【４０７６】

特別電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物の未作動中（第１大入賞口７１３１または第２大入賞口７１５１の開閉未作動中）において、第１大入賞口７１３１または第２大入賞口７１５１の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、第１大入賞口７１３１の閉鎖中において第１大入賞口７１３１に遊技球が入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に大入賞口の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に大入賞口の不正入賞に対応する要求フラグをセットする。そして、第１大入賞口７１３１または第２大入賞口７１５１の入力ポートバッファをクリアし、第１大入賞口７１３１または第２大入賞口７１５１への遊技球の入球を無効化する。

【４０７７】

（異常状態監視処理）

ステップＳ７５０２において、メインＣＰＵ２０１は、異常状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、「遊技機異常検知情報反映処理」及び「セキュリティ情報要求設定処理」を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５１０に移す。

【４０７８】

遊技機異常検知情報反映処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外遊技異常検知フラグ領域から要求フラグをロードし、ロードした要求フラグをメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域にセットして、遊技異常検知フラグを更新する。すなわち、上記ステップＳ７５０１の領域外異常状態監視処理でセットした領域外エリアにおける要求フラグを遊技用エリアにセットする。

【４０７９】

セキュリティ情報要求設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域から異常情報をロードし、ロードした異常情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、異常情報に関する遊技機情報を更新する。すなわち、上記ステップＳ７５０１の領域外異常状態監視処理でセットした領域外エリアにおける異常情報を遊技用エリアにセットする。

【４０８０】

このように、本実施形態の領域外異常状態監視処理及び異常状態監視処理においては、遊技球の不正入賞に関しては、遊技球の入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、不正入賞を検知する処理を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係る処理（領域外異常状態監視処理）とし、検知結果を反映する処理を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係る処理（異常状態監視処理）としている。

【４０８１】
（普通図柄関連チェック処理）
ステップＳ７５１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ７１２７及び特電作動口スイッチ７１４３の入力ポートバッファをチェックし、通過ゲートスイッチ７１２７のオンエッジが検知されると「普図作動スイッチ検知時処理」を行い、特電作動口スイッチ７１４３のオンエッジが検知されると普通電動役物入賞時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５２０に移す。
【４０８２】
普図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、普図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。
【４０８３】
普通電動役物入賞時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普電用シャッタ７１４７が作動中（普通電動役物の作動中）である場合に限り、普通電動役物入賞カウンタに１を加算して更新する。
【４０８４】
（特別図柄関連チェック処理）
ステップＳ７５２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、Ｖ入賞口スイッチ７１５７の入力ポートバッファをチェックし、第１始動口スイッチ７１２１のオンエッジが検知されると「第１特図作動スイッチ検知時処理」を行い、第２始動口スイッチ７１４１のオンエッジが検知されると「第２特図作動スイッチ検知時処理」を行う。また、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２のオンエッジが検知されると「第１大入賞口スイッチ検知時処理」を行い、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２のオンエッジが検知されると「第２大入賞口スイッチ検知時処理」を行う。また、Ｖ入賞口スイッチ７１５７のオンエッジが検知されると、「Ｖ入賞口スイッチ検知時処理」を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５３０に移す。
【４０８５】
第１特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第１特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドには、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第１特別図柄の始動情報に対応する情報も含まれている。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。
【４０８６】
第２特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特図作動スイッチ検知時処理と同様に、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を

取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドにも、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第２特別図柄の始動情報に対応する情報が含まれている。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。

【４０８７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の最大保留個数及び第２特別図柄の最大保留個数は４個に設定されているが、第１特別図柄の最大保留個数と第２特別図柄の最大保留個数とを異ならせてもよい。それぞれの最大保留個数は適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【４０８８】

第１大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口７１３１が開放しているか否かを判定し、第１大入賞口７１３１が開放しているときには、メインＲＡＭ２０３の第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。

【４０８９】

第２大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１が開放しているか否かを判定し、第２大入賞口７１５１が開放しているときには、メインＲＡＭ２０３の第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。

【４０９０】

Ｖ入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１が開放してから規定時間内にＶ入賞口スイッチ７１５７のオンエッジが検知されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口７１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドを生成して、生成したＶ通過コマンドをサブ制御回路３００に送信する。

【４０９１】

（タッチ状態信号チェック処理）

ステップＳ７５３０において、メインＣＰＵ２０１は、タッチ状態信号チェック処理を行う。この処理では、入力ポートバッファからタッチ状態の変化を判定し、タッチ状態のオンッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域にセットする（例えば、６ビット目をＯＮにする）。また、タッチ状態のオンッジが検知されると、発射許可信号をメインＲＡＭ２０３の発射許可信号管理領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５４０に移す。

【４０９２】

（賞球関連スイッチチェック処理）

ステップＳ７５４０において、メインＣＰＵ２０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この賞球関連スイッチチェック処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を付与するための各種入賞スイッチ（第１始動口スイッチ７１２１、第２始動口スイッチ７１４１、第１大入賞口カウントスイッチ７１３２、第２大入賞口カウントスイッチ７１５２、一般入賞口スイッチ１２３）のオンエッジが検知されると、各種入賞スイッチに応じた賞球数をメインＲＡＭ２０３の払出管理カウンタ領域にセットして、払出管理カウンタを更新する。

【４０９３】

さらに、賞球関連スイッチチェック処理においては、遊技球を付与するための各種入賞スイッチのオンエッジが検知されると、各種スイッチに応じた入賞情報を生成し、生成した入賞情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、入賞情報に関する遊技機情報を更新する。具体的には、遊技機情報として、始動口入賞、大入賞口入賞、一般入賞口入賞等の入賞情報を更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５５０に移す。

【４０９４】
（アウト球関連スイッチチェック処理）
ステップＳ７５５０において、メインＣＰＵ２０１は、アウト球関連スイッチチェック処理を行う。このアウト球関連スイッチチェック処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ７１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ７１７９のオンエッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域に「１」を加算して、アウト球数管理カウンタを更新する。
【４０９５】
さらに、アウト球関連スイッチチェック処理においては、遊技球回収スイッチ７１７９のオンエッジが検知されると、アウト情報を生成し、生成したアウト情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、アウト情報に関する遊技機情報を更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５６０に移す。
【４０９６】
（特電作動口関連スイッチチェック処理）
ステップＳ７５６０において、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口関連スイッチチェック処理を行う。この特電作動口関連スイッチチェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５７０に移す。
【４０９７】
（スイッチ時短終了判定処理）
ステップＳ７５７０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ時短終了判定処理を行う。このスイッチ時短終了判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口入賞時の時短終了条件が設定された第１時短遊技状態である場合において、Ｖ入賞口スイッチ７１５７のオンエッジが検知されると、遊技状態記憶領域、普電作動パターン記憶領域、特図短縮パターン記憶領域、時短終了条件判定領域に記憶されている各種情報をクリアして、遊技状態を第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。また、特電作動口入賞時の時短終了条件が設定された第２時短遊技状態である場合において、特電作動口スイッチ７１４３のオンエッジが検知されると、遊技状態記憶領域、普電作動パターン記憶領域、特図短縮パターン記憶領域、時短終了条件判定領域に記憶されている各種情報をクリアして、遊技状態を第２時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回のスイッチ入力検知処理を終了する。
【４０９８】
［特電作動口関連スイッチチェック処理］
次に、図２７９を参照して、スイッチ入力検知処理で実行される特電作動口関連スイッチチェック処理について説明する。図２７９は、第７のパチンコ遊技機における特電作動口関連スイッチチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【４０９９】
ステップＳ７５６１において、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口スイッチ７１４３の入力ポートバッファをチェックし、特電作動口スイッチ７１４３のオンエッジがあるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特電作動口スイッチ７１４３のオンエッジがあると判定した場合には、処理をステップＳ７５６２に移し、特電作動口スイッチ７１４３のオンエッジがないと判定した場合には、今回の特電作動口関連スイッチチェック処理を終了する。
【４１００】
ステップＳ７５６２において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄休止フラグ及び第２特別図柄休止フラグのいずれの特別図柄休止フラグもオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、いずれの特別図柄休止フラグもオフであると判定した場合には、処理をステップＳ７５６３に移し、いずれの特別図柄休止フラグもオフでないと判定した場合には、今回の特電作動口関連スイッチチェック処理を終了する。
【４１０１】

このため、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかの特別図柄の図柄制御により大当り遊技状態が行われているとき（特別図柄休止フラグがオンのとき）には、特電作動口７１４２に遊技球が入球したとしても、第２大入賞口７１５１は開放しないことになる。

【４１０２】

ステップＳ７５６３において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄及び第２特別図柄の両者の特別図柄の図柄制御の進行を休止させるために、第１特別図柄休止フラグ及び第２特別図柄休止フラグのいずれの特別図柄休止フラグもセット（オン）にする。これにより、特電作動口７１４２に遊技球が入球し、第２大入賞口７１５１が開放するときには、第１特別図柄及び第２特別図柄の両者の図柄制御の進行を一時的に中断することができる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５６４に移す。

【４１０３】

なお、本実施形態では、特電作動口７１４２に遊技球が入球した場合に、第１特別図柄及び第２特別図柄の両者の図柄制御の進行を一時的に中断するように構成したが、特別図柄休止フラグのセット（オン）に加え、第１特別図柄待ち時間及び第２特別図柄待ち時間に０をセットし、第１特別図柄及び第２特別図柄の両者の図柄制御の進行を強制的に停止（終了）させてもよい。さらには、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄休止フラグのオンに加え、特別図柄待ち時間に０をセットし、特別図柄の図柄制御の進行を強制的に停止させる一方、特別図柄の抽選結果が大当りである場合には、特別図柄待ち時間に０をセットせず、特別図柄休止フラグをオンにして、特別図柄の図柄制御の進行を一時的に中断するように構成してもよい。すなわち、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の可変表示を強制的に停止させる一方、特別図柄の抽選結果が大当りである場合には、特別図柄の可変表示を一時的に中断するように構成してもよい。

【４１０４】

ステップＳ７５６４において、メインＣＰＵ２０１は、ハズレ差替処理を行う。このハズレ差替処理では、第２特別図柄判定記憶領域（０）に「時短当りと判定される大当り判定用乱数値」が記憶されている場合に、「時短当りと判定される大当り判定用乱数値」を「ハズレと判定される大当り判定用乱数値（例えば、６５５３５）」に差し替える。すなわち、第２特別図柄の抽選結果の時短当りをハズレに差し替える。これにより、第２特別図柄休止フラグがオフになり、第２特別図柄の図柄制御の進行が再開したときに、時短当りを無効化することができる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５６５に移す。

【４１０５】

このように、ハズレ差替処理において時短当りをハズレに差し替えることにより、過度に大当り遊技状態が継続されることを防止することができる。例えば、第２ルートの大当り遊技状態を終了した直後に、再開した第２特別図柄の図柄制御によって時短当りを契機とした第１時短遊技状態に移行し、再び第２ルートの大当り遊技状態を獲得できるようなことを防止することができる（後述する図２９２参照）。

【４１０６】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選結果の時短当りをハズレに差し替えるように構成したが、第１特別図柄の抽選結果及び第２特別図柄の抽選結果の大当りをハズレに差し替えるように構成してもよい。

【４１０７】

ステップＳ７５６５において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放時間設定処理を行う。この大入賞口開放時間設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口７１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の大入賞開放時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５６６に移す。

【４１０８】

ステップＳ７５６６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口の開放処理を行う。この第２大入賞口の開放処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２特電用ソレノイド７１

５５に対して、第２大入賞口７１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口７１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７５６７に移す。

【４１０９】

ステップＳ７５６７において、メインＣＰＵ２０１は、特電作動口の特電制御状態番号として、特電開放遊技状態を制御するための特電制御状態番号「６」をメインＲＡＭ２０３の特電制御状態番号領域にセットする。メインＲＡＭ２０３の特電制御状態番号領域に特電制御状態番号「６」がセットされることにより、特電開放遊技状態の制御が行われることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特電作動口関連スイッチチェック処理を終了する。

【４１１０】

［ゲームストップ機能制御処理］

次に、図２８０を参照して、システムタイマ割込み処理で実行されるゲームストップ機能制御処理について説明する。図２８０は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。

【４１１１】

ステップＳ７６０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ７６０２に移す。

【４１１２】

ステップＳ７６０２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態チェック処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。ゲームストップ機能状態チェック処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態チェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６０３に移す。

【４１１３】

ステップＳ７６０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６０４に移す。

【４１１４】

ステップＳ７６０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードしたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６０５に移す。

【４１１５】

ステップＳ７６０３及びステップＳ７６０４の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる（図２４７参照）。

【４１１６】

ステップＳ７６０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズであると判定した場合には、処理をステップＳ７６１１に移し、ゲームストップ機能作動完了フェーズでないと判定した場合には、処理をステップＳ７６０６に移す。

【４１１７】
ステップＳ７６０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域から、差玉通知情報（第１差玉情報）をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６０７に移す。
【４１１８】
ステップＳ７６０７において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした差玉通知情報＝０でないか、すなわち、差玉通知情報があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、差玉通知情報があると判定した場合には、処理をステップＳ７６０８に移し、差玉通知情報がないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。
【４１１９】
詳しくは後述するが、差玉通知情報は、通常時は毎回クリアされており、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、第１差玉情報が差玉通知情報として記憶される。このため、上記ステップＳ７６０７の差玉通知情報の有無の判定は、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であるか否かの判定に対応していることになる。
【４１２０】
ステップＳ７６０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードした差玉通知情報（第１差玉情報）を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶（転送）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６０９に移す。
【４１２１】
上記ステップＳ７６０６及びステップＳ７６０８の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる（図２４７参照）。なお、本実施形態においては、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成したが、領域外エリアの差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成してもよい。
【４１２２】
ステップＳ７６０９において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能状態コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能状態コマンドの識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された情報から、ゲームストップ機能状態コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報と第１差玉情報の情報とから構成されていることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６１０に移す。
【４１２３】
ステップＳ７６１０において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ７６０９で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。
【４１２４】
ステップＳ７６１１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であると、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理は、図２６２において上述した通りであり、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリアと、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアとが行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６１２に移す。
【４１２５】

ステップＳ７６１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄及び普通図柄の当りフラグをクリアする。具体的には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域、メインＲＡＭ２０３の普通図柄当りフラグ領域をクリアして、特別図柄及び普通図柄の当落判定値データをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６１３に移す。

【４１２６】

ステップＳ７６１３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域に、遊技停止状態の情報（＝１）をセットする。これにより、ゲームストップ機能により遊技の進行が停止されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６１４に移す。

【４１２７】

ステップＳ７６１４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域に送信要求の情報（＝１）をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【４１２８】

［ゲームストップ機能状態チェック処理］

次に、図２８１を参照して、ゲームストップ機能制御処理で実行されるゲームストップ機能状態チェック処理について説明する。図２８１は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【４１２９】

ゲームストップ機能状態チェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。

【４１３０】

ステップＳ７６２１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタ更新処理を行う。ゲームストップ機能カウンタ更新処理では、遊技球の差玉数の更新等が行われる。このゲームストップ機能カウンタ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６２２に移す。

【４１３１】

ステップＳ７６２２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタチェック処理を行う。ゲームストップ機能カウンタチェック処理では、差玉通知情報（第１差玉情報）のクリア・設定等が行われる。このゲームストップ機能カウンタチェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６２３に移す。

【４１３２】

ステップＳ７６２３において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態管理処理を行う。ゲームストップ機能状態管理処理では、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態管理処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態チェック処理を終了する。

【４１３３】

［ゲームストップ機能カウンタ更新処理］

次に、図２８２を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタ更新処理について説明する。図２８２は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【４１３４】

ゲームストップ機能カウンタ更新処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メイン

ＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。

【４１３５】

ステップＳ７６３１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納されている前回の加算値をクリアして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける加算遊技球数カウンタ領域から加算遊技球数をロードする。すなわち、差玉数に加算する加算遊技球数を取得する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６３２に移す。

【４１３６】

ステップＳ７６３２において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト加算処理を行う。差玉カウンタ３バイト加算処理では、まずロードした加算遊技球数＝０であるか否かを判定し、ロードした加算遊技球数＝０でない場合（加算遊技球数がある場合）には、遊技球の差玉数の加算処理が行われる。また、ロードした加算遊技球数＝０である場合には、差玉カウンタ３バイト加算処理を終了する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６３３に移す。

【４１３７】

この差玉カウンタ３バイト加算処理では、加算遊技球数がある場合に、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードし、ロードした第２差玉情報に加算遊技球数を加算する。そして、加算した加算結果を１０００で除算し、除算結果の余りを新たな第２差玉情報としてメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードし、ロードした第１差玉情報に除算結果の商を加算する。そして、除算結果の商を加算した第１差玉情報をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。

【４１３８】

このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト加算処理においては、第２差玉情報に加算遊技球数を加算した後、加算結果を１０００で除算し、除算結果の余りを更新された第２差玉情報とし、除算結果の商を第１差玉情報に加算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。

【４１３９】

ステップＳ７６３３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ７１７９の入力ポートバッファをチェックし、遊技球回収スイッチ７１７９のオンエッジが検知されると、所定のレジスタに減算値（例えば、１）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６３４に移す。

【４１４０】

ステップＳ７６３４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト減算処理を行う。差玉カウンタ３バイト減算処理では、減算値＝０であるか否かを判定し、減算値＝０でない場合（アウト球の検出があった場合）には、遊技球の差玉数の減算処理が行われる。また、減算値＝０である場合には、差玉カウンタ３バイト減算処理を終了する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタ更新処理を終了する。

【４１４１】

この差玉カウンタ３バイト減算処理では、アウト球の検出があった場合に、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードし、ロードした第２差玉情報から減算値を減算する。そして、減算した第２差玉情報≧０であるか否かを判定する。第２差玉情報≧０であると判定した場合には、減算した第２差玉情報をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２

差玉情報を更新する。一方、第２差玉情報≧０でない（第２差玉情報がマイナスの場合）と判定した場合には、第２差玉情報に１０００を加算して補正し、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域の第１差玉情報から１を減算して更新する。さらに、更新した第１差玉情報≧０であるか否かを判定し、第１差玉情報≧０でない（第１差玉情報がマイナスの場合）と判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域及び差玉管理用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報及び第２差玉情報をクリア（＝０）にする。

【４１４２】

このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算した後、第２差玉情報の減算結果が０以上でない場合（すなわち、マイナスのとき）には、第２差玉情報に１０００を加算するとともに、第１差玉情報から１を減算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。

【４１４３】

さらに、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、差玉情報（第１差玉情報と第２差玉情報）がマイナスとなるようなときには、第１差玉情報と第２差玉情報とをクリアして、差玉情報がマイナスとなることを規制している

【４１４４】

[ゲームストップ機能カウンタチェック処理]

次に、図２８３を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタチェック処理について説明する。図２８３は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。

【４１４５】

ゲームストップ機能カウンタチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。

【４１４６】

ステップＳ７６６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域の差玉通知情報（第１差玉情報）をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６６２に移す。

【４１４７】

ステップＳ７６６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から今回の第１差玉情報をロードして、ロードした今回の第１差玉情報を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６６３に移す。

【４１４８】

ステップＳ７６６３において、メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報よりも大きいか（すなわち、第１差玉情報が増加しているか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であると判定した場合には、処理をステップＳ７６６６に移し、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ７６６４に移す。

【４１４９】

ステップＳ７６６４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた

今回の第１差玉情報に１を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６６５に移す。

【４１５０】

ステップＳ７６６５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７６６４により補正された今回の第１差玉情報に対し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた加算済みの今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ７６６６に移す。

【４１５１】

ステップＳ７６６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納する。これにより、次回に比較するための前回の第１差玉情報が更新されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６６７に移す。

【４１５２】

ステップＳ７６６７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納セットする。この差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、上述したようにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる（ステップＳ７６０７～Ｓ７６１０）。また、領域外エリアの差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に第１差玉情報が転送され、遊技用エリアの第１差玉情報が更新されることになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了する。

【４１５３】

このように、本実施形態のゲームストップ機能カウンタチェック処理においては、第１差玉情報が増加したとき（ステップＳ７６６３のＹＥＳのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【４１５４】

また、第１差玉情報が維持したとき、または第１差玉情報が１しか減少していないとき（ステップＳ７６６３のＮＯかつステップＳ７６６５のＹＥＳのとき）には、新たにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。一方、第１差玉情報が２以上減少したとき（ステップＳ７６６３のＮＯかつステップＳ７６６５のＮＯのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【４１５５】

したがって、本実施形態においては、第１差玉情報が増加したとき、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【４１５６】

また、上述したように第１差玉情報は、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す情報であることから、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化があった場合に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。さらに、本実施形態においては、遊技球の差玉数が１０００個以上増加したときにゲームストップ機能状

態コマンドがサブ制御回路３００に送信され、遊技球の差玉数が１００１個以上減少したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。すなわち、遊技球の差玉数の変化が－１０００～９９９個であるときには、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。

【４１５７】

なお、本実施形態においては、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成したが、第１差玉情報が１以上減少したとき（すなわち、第１差玉情報が単純に減少したとき）に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成してもよい。

【４１５８】

さらには、本実施形態においては、第１差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化をチェックするように構成したが、第２差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数（１個単位）の変化をチェックするように構成してもよい。

【４１５９】

［ゲームストップ機能状態管理処理］

次に、図２８４を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能状態管理処理について説明する。図２８４は、第７のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。

【４１６０】

ゲームストップ機能状態管理処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用する。

【４１６１】

ステップＳ７６７１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６７２に移す。

【４１６２】

ステップＳ７６７２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたゲームストップ機能フェーズ≧２であるか否かを判定する。すなわち、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能フェーズ≧２であると判定した場合には、処理をステップＳ７６７７に移し、ゲームストップ機能フェーズ≧２でないと判定した場合には、処理をステップＳ７６７３に移す。

【４１６３】

ステップＳ７６７３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６７４に移す。

【４１６４】

なお、本実施形態においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードするように構成したが、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードするように構成してもよい。

【４１６５】

ステップＳ７６７４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした第１差玉情報が判定値以上であるか否かの第１差玉情報の判定処理を行う。この第１差玉情報の判定処理では、最初にロードした第１差玉情報が規制値に対応する判定値（例えば、９５０００個に対応する９５）以上であるかの判定を行う。次に、第１差玉情報が規制値に対応する判定値

でなければ、境界値に対応する判定値（例えば、９００００個に対応する９０）以上であるかを判定する。そして、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上でなければ、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６７５に移す。

【４１６６】

ステップＳ７６７５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に格納して、ゲームストップ機能フェーズを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６７６に移す。

【４１６７】

ステップＳ７６７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ７６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズが、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であると判定した場合には、処理をステップＳ７６７７に移し、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【４１６８】

ステップＳ７６７７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける特電制御状態番号領域から、特電制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ７６７８に移す。

【４１６９】

ステップＳ７６７８において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特電制御状態番号を参照し、大当り遊技状態または特電開放遊技状態であるか否かを判定する。具体的には、ロードした特電制御状態番号が、大当り遊技状態に対応する特電制御状態番号「３～５」のいずれかであるか否か、または特電開放遊技状態に対応する特電制御状態番号「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態または特電開放遊技状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了し、大当り遊技状態または特電開放遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ７６７９に移す。

【４１７０】

ステップＳ７６７９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）を格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【４１７１】

このように、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されることになる（ステップＳ７６７３～Ｓ７６７５）。

【４１７２】

ここで、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理において、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されるのは、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）のときである（ステップＳ７６７２）。

このため、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、遊技球の差玉数に基づいてゲームストップ機能フェーズの値が繰り上がることも繰り下がることも可能である（０から１、１から２、１から

０に変更可能）。しかしながら、遊技球の差玉数が規制値以上に対応したゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるときには、仮に遊技球の差玉数が規制値を下回ったとしても、ゲームストップ機能フェーズの値が繰り下がる（２から１に変更される）ことができないように構成されている。

【４１７３】

また、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が決定されるものの、大当り遊技状態または特電開放遊技状態であるときにはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されることはなく、大当り遊技状態または特電開放遊技状態でないときにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されて、遊技停止状態となる（ステップＳ７６１３）。このため、大当り遊技状態または特電開放遊技状態でない場合に差玉情報が規制値以上となったときには、すぐさま遊技停止状態となるが、大当り遊技状態または特電開放遊技状態である場合に差玉情報が規制値以上となったときには、大当り遊技状態または特電開放遊技状態が終了したときに、遊技停止状態となる。

【４１７４】

［主制御回路からサブ制御回路に送信される代表的なコマンド］

次に、図２８５を参照して、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される代表的なコマンドの構成の一例について説明する。図２８５は、第７のパチンコ遊技機における特別図柄演出開始コマンド及び特別図柄遊技終了コマンドの構成図の一例である。

【４１７５】

図２８５に示すように、特別図柄演出開始コマンドは、特別図柄の変動開始時にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ７１３１参照）。

【４１７６】

そして、特別図柄演出開始コマンドは、識別データ（例えば、８１Ｈ）と、遊技状態及び制御対象特図情報からなる第１パラメータと、特別図柄の変動パターンのテーブルの情報からなる第２パラメータと、特別図柄の停止図柄の情報からなる第３パラメータと、設定値情報からなる第４パラメータと、特別図柄の変動パターンの情報からなる第５パラメータとから構成されている。

【４１７７】

特別図柄演出開始コマンドの第１パラメータにおける０～２ビット目の遊技状態の情報は、特別図柄の変動開始時の遊技状態（移行前の遊技状態）として、通常遊技状態（＝０）、第１時短遊技状態（＝１）、第２時短遊技状態（＝２）、第３時短遊技状態（＝３）、第４時短遊技状態（＝４）のいずれかの情報が設定される。また、特別図柄演出開始コマンドの第１パラメータにおける３ビット目の制御対象特図情報は、可変表示を行う特別図柄の種別が設定される。

【４１７８】

また、特別図柄演出開始コマンドの第２パラメータにおける特別図柄の変動パターンのテーブルの情報は、特別図柄の変動パターンの決定にあたり参照された特別図柄の変動パターンのテーブルの情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第３パラメータにおける特別図柄の停止図柄の情報は、決定された特別図柄の停止図柄の情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第４パラメータにおける設定値情報は、現在の設定値の情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第５パラメータにおける特別図柄の変動パターンの情報は、決定された特別図柄の変動パターンの情報が設定される。

【４１７９】

サブ制御回路３００側では、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、表示装置７等において、特別図柄の変動パターンに対応した演出を実行することができる。

【４１８０】

なお、普通図柄演出開始コマンドの構成も、特別図柄演出開始コマンドの構成と同様であり、普通図柄演出開始コマンドには、遊技状態、普通図柄の変動パターン及び普通図柄

の停止図柄等のそれぞれの情報がパラメータに含められている。
【４１８１】
図２８５に示すように、特別図柄遊技終了コマンドは、遊技終了時（はずれ・時短当り時の確定時間経過時、または大当り遊技状態の終了時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ７１９３参照）。
【４１８２】
そして、特別図柄遊技終了コマンドは、識別データ（例えば、８７Ｈ）と、遊技状態及び制御対象特図情報からなる第１パラメータと、特別図柄の変動パターンのテーブルの情報からなる第２パラメータと、特別図柄の停止図柄の情報からなる第３パラメータと、発射位置情報からなる第４パラメータとから構成されている。
【４１８３】
特別図柄遊技終了コマンドの第１パラメータにおける０～２ビット目の遊技状態の情報は、特別図柄の可変表示終了後または大当り遊技状態の終了後の遊技状態（移行先の遊技状態）として、通常遊技状態（＝０）、第１時短遊技状態（＝１）、第２時短遊技状態（＝２）、第３時短遊技状態（＝３）、第４時短遊技状態（＝４）のいずれかの情報が設定される。また、特別図柄遊技終了コマンドの第１パラメータにおける３ビット目の制御対象特図情報は、停止表示を行った特別図柄の種別、または特電作動口７１４２を経由した遊技である旨の情報が設定される。
【４１８４】
また、特別図柄遊技終了コマンドの第２パラメータにおける特別図柄の変動パターンのテーブルの情報は、特別図柄の変動パターンの決定にあたり参照された特別図柄の変動パターンのテーブルの情報が設定される。特別図柄遊技終了コマンドの第３パラメータにおける特別図柄の停止図柄の情報は、停止表示された特別図柄の停止図柄の情報が設定される。
【４１８５】
また、特別図柄演出開始コマンドの第４パラメータにおける発射位置情報は、通常遊技状態であるときには正規な遊技態様としての左打ちの情報が設定され、時短遊技状態であるときには正規な遊技態様としての右打ちの情報が設定される。
【４１８６】
［７－８．枠制御処理］
第７のパチンコ遊技機において、枠制御回路４１０の枠ＣＰＵ４１１により実行される枠制御処理について説明する。
【４１８７】
［枠制御メイン処理］
図２８６を参照して、枠ＣＰＵ４１１の制御によるメイン処理（枠制御メイン処理）について説明する。図２８６は、第７のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【４１８８】
ステップＳ７８０１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の作業領域に記憶されたデータからＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査処理を行う。このＣＲＣ検査処理で異常（エラー）と判定された場合には、枠検査異常値データを記憶する。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８０２に移す。
【４１８９】
ステップＳ７８０２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦの情報に基づいて、電断復帰時の枠起動状態を判定する。そして、電断復帰時の枠起動状態に基づいて、クリアする枠ＲＡＭ４１３の指定範囲を決定する。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８０３に移す。
【４１９０】
ステップＳ７８０３において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰時の枠起動状態に基づいて

決定された枠ＲＡＭ４１３の指定範囲をクリアする指定範囲クリア処理を行う。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８０４に移す。

【４１９１】

ステップＳ７８０４において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰用のデータテーブルを参照し、各種データを設定する枠制御復帰処理を行う。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８０５に移す。

【４１９２】

ステップＳ７８０５において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機設置情報を受信する遊技機設置情報受信処理を行う。この遊技機設置情報受信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機設置情報を受信すると、遊技機設置応答情報を主制御回路２００に返信する。その後、主制御回路２００から受信した遊技機設置情報をカードユニット１８１に送信する。これにより、カードユニット１８１及びカードユニット１８１に接続されたサーバは、遊技機設置情報を収集することができる。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１０に移す。

【４１９３】

ステップＳ７８１０において、枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０で計時されるシステム周期時間（例えば、６ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。枠ＣＰＵ４１１は、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ７８１１に移し、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、システム周期時間が経過するまで待機する。

【４１９４】

ステップＳ７８１１において、枠ＣＰＵ４１１は、タイマカウンタ更新処理を行う。このタイマカウンタ更新処理では、枠制御回路４１０で管理される各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１２に移す。

【４１９５】

ステップＳ７８１２において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数更新処理を行う。この獲得遊技球数更新処理では、主制御回路２００から遊技機情報として入賞情報を受信すると、受信した入賞情報に対応した賞球数を枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数に加算し、主制御回路２００から遊技機情報としてアウト情報を受信すると、枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数から１を減算して更新する。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１３に移す。

【４１９６】

ステップＳ７８１３において、枠ＣＰＵ４１１は、球貸し制御処理を行う。この球貸し制御処理では、カードユニット１８１から遊技球を貸し出す貸出情報を受信すると、所定数の遊技球（例えば１２５個）を枠ＲＡＭ４１３の獲得遊技球数に加算する。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１４に移す。

【４１９７】

ステップＳ７８１４において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数表示制御処理を行う。この獲得遊技球数表示制御処理では、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させる制御を行う。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１５に移す。

【４１９８】

ステップＳ７８１５において、枠ＣＰＵ４１１は、獲得遊技球数転送処理を行う。この獲得遊技球数転送処理では、転送ボタン７１により遊技者の操作を受け付けると、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数の情報をカードユニット１８１に送信し、カードユニット１８１から獲得遊技球数の受領確認を受け付けると、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数をクリアする。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１６に移す。

【４１９９】

ステップＳ７８１６において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機情報送信処理を行う。この遊技機情報送信処理では、主制御回路２００から受信した遊技機情報をカードユニット１８１に送信する。これにより、カードユニット１８１及びカードユニット１８１に接続されたサーバは、遊技機情報を収集することができる。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１７に移す。

【４２００】

ステップＳ７８１７において、枠ＣＰＵ４１１は、発射制御処理を行う。この発射制御処理では、発射許可条件が成立しているか否かを判定し、発射許可条件が成立していると、発射ハンドル６２の回動量に応じて発射ソレノイドに電力を供給し、遊技球を遊技領域１０５に発射させる。また、発射許可条件が成立していないと、発射ソレノイドへの電力の供給が行われず、遊技球が発射されないことになる。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１８に移す。

【４２０１】

ここで、本実施形態における「発射許可条件」とは、枠制御回路４１０にカードユニット１８１が接続されていること、かつ、枠ＲＡＭ４１３に記憶された獲得遊技球数が１以上であること（獲得遊技球数＞０）、かつ、主制御回路２００からゲームストップ機能による遊技停止信号を入力していないことである。

【４２０２】

ステップＳ７８１８において、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット４２０を駆動させる循環ユニット駆動処理を行う。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１９に移す。

【４２０３】

ステップＳ７８１９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠異常監視処理を行う。この枠異常監視処理では、枠制御回路４１０とカードユニット１８１との「カードユニット通信異常」、獲得遊技球数の更新記憶に関する「付与異常」、枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」、循環ユニット４２０の「球詰まり異常」、循環ユニット４２０の「モータ異常」等の複数の異常を監視しており、異常が発生すると、発生した異常情報が含まれた枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ７８１０に戻す。

【４２０４】

このように、本実施形態の枠制御メイン処理によれば、枠制御回路４１０は、獲得遊技球数を更新したり、遊技機情報をカードユニット１８１やホールコンピュータに送信したりすることができる。また、枠制御回路４１０は、獲得遊技球数を獲得遊技球数表示部７０に表示させたり、獲得遊技球数をカードユニット１８０に転送させたりすることができる。さらに、枠制御回路４１０は、枠異常の監視を行うことができる。

【４２０５】

［７－９．サブ制御回路］

次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【４２０６】

［サブ制御回路処理］

図２８７を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図２８７は、第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【４２０７】

図２８７に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（ステップＳ７９０１）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９０２に移す。

【４２０８】

ステップＳ７９０２において、サブＣＰＵ３０１は、バックアップ復帰処理を行う。このバックアップ復帰処理では、サブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶されたゲームデータに基づいて各種情報を設定し、電断前の演出状態に復帰する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９１０に移す。

【４２０９】

ステップＳ７９１０において、サブＣＰＵ３０１は、ＲＴＣ取得処理を行う。このＲＴＣ取得処理では、サブ制御回路３００に搭載された図示しないＲＴＣ（Real Time Clock）から時刻情報を取得する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９１１に移す。

【４２１０】

ステップＳ７９１１において、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路３００に接続されたデバイスからデータを入力するサブデバイス入力処理を行う。このサブデバイス入力処理では、後述する入力状態判定処理（ステップＳ７９９２）により演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力が判定されると、演出ボタン５４の操作情報または演出用役物群５８の役物位置情報を生成する。この操作情報や役物位置情報は、後述する各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエスト）を生成するのに用いられることになる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９２０に移す。

【４２１１】

ステップＳ７９２０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたサウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたサウンドリクエストに基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。なお、サウンドリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ７９７０）により生成され、生成されたサウンドリクエストは送信バッファに登録されることになる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９２１に移す。

【４２１２】

ステップＳ７９２１において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたランプリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたランプリクエストに基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。なお、ランプリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ７９７０）により生成され、生成されたランプリクエストは送信バッファに登録されることになる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９２２に移す。

【４２１３】

ステップＳ７９２２において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信された役物リクエストに基づいて、演出用駆動モータ５７を駆動させ、演出用役物群５８を初期位置と終点位置とに亘って移動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりする駆動制御を行う。なお、役物リクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ７９７０）により生成され、生成された役物リクエストは送信バッファに登録されることになる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３０に移す。

【４２１４】

後述するように、送信バッファに登録されたサウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエストは、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したとき（ステップＳ７９９０）に、各種デバイスに送信されることになる。これにより、音声制御回路３０５による音声制御、ＬＥＤ制御回路３０６による発光制御、役物制御回路３０７による

駆動制御は、表示制御回路３０４による描画処理及び表示処理との同期を図ることができる。

【４２１５】

ステップＳ７９３０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド制御処理を実行する。このコマンド制御処理では、主制御回路２００からの各種のコマンドを取得し、取得したコマンドに基づいてゲーム状態情報（第１のゲームデータ）を生成したり、取得したコマンドに基づいて演出パターン等の演出情報（第２のゲームデータ）を生成したりする。このコマンド制御処理の詳細については、図２８９を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９４０に移す。

【４２１６】

ステップＳ７９４０において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームデータバックアップ処理を実行する。このゲームデータバックアップ処理では、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータをサブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９５０に移す。

【４２１７】

ステップＳ７９５０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション構築処理を実行する。このアニメーション構築処理では、主制御回路２００から受信したコマンド（識別データ）に基づいて、アニメーションの制御対象を指定するための各種オブジェクト等を生成する。また、受信したコマンドに基づいて各種オブジェクト等を生成した後には、そのコマンドはワークＲＡＭ３０３からクリアする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９６０に移す。

【４２１８】

ステップＳ７９６０において、サブＣＰＵ３０１は、後述するコマンド受信処理（ステップＳ７９９３）により受信したすべてのコマンドが上記コマンド制御処理（ステップＳ７９３０）及び上記アニメーション構築処理（ステップＳ７９５０）により解析済みか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ３０３にコマンドが未だ格納されているか否かを判定する。サブＣＰＵ３０１は、すべてのコマンドを解析済みと判定した場合には、処理をステップＳ７９７０に移し、すべてのコマンドを解析済みでないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３０に戻す。

【４２１９】

ステップＳ７９７０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション更新処理を実行する。このアニメーション更新処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、上記サブデバイス入力処理で生成された演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータ（ゲーム状態情報・演出パターン等の演出情報）、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。そして、生成した各種リクエストを送信バッファに登録する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９８０に移す。

【４２２０】

ステップＳ７９８０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この描画制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９９０に移す。

【４２２１】

ここで、表示制御回路３０４には、ＶＲＡＭやＳＤＲＡＭ等において２つのフレームバッファが設けられており、表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信された描画リクエストに基づいて、一方のフレームバッファを描画用フレームバッファとして、描画用フレームバッファに表示装置７の表示画面に表示させる画像を描画する。そして、バンクフリップにより、一方のフレームバッファを表示用フレームバッファとして、描画した

画像を表示装置７の表示画面に表示する。このように、表示制御回路３０４は、バンクフリップにより、２つのフレームバッファを描画用フレームバッファと表示用フレームバッファとに交互に切り替えながら、描画処理と表示処理とを行うことになる。

【４２２２】

ステップＳ７９９０において、サブＣＰＵ３０１は、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したか否かを判定する。サブＣＰＵ３０１は、バンクフリップが終了したと判定した場合には、処理をステップＳ７９１０に戻し、バンクフリップが終了していないと判定した場合には、バンクフリップが終了するまで待機する。

【４２２３】

また、バンクフリップの終了タイミングが、フレームレートであるＦＰＳ（Ｆｒａｍｅｓ Ｐｅｒ Ｓｅｃｏｎｄ）に対応していることになる。このため、サブＣＰＵ３０１は、上述したステップＳ７９１０～ステップＳ７９７１の一例の処理（メインループ処理）を、ＦＰＳ周期で繰り返し実行することになる。なお、ＦＰＳ周期は、例えば、約１６．７ｍｓｅｃ（６０ＦＰＳ）、約３３．３ｍｓｅｃ（３０ＦＰＳ）等に設定される。

【４２２４】

［割込み処理］

図２８８を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される割込み処理の内容について説明する。図２８８は、第７のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路３００の割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【４２２５】

［サブ制御タイマ割込み処理］

図２８８（ａ）は、サブ制御タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートであり、サブ制御回路３００で計時されるタイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、１ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。

【４２２６】

ステップＳ７９９１において、サブＣＰＵ３０１は、役物モータ制御処理を行う。この役物モータ制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、役物位置センサ５６により演出用役物群５８の位置を把握しながら、役物制御回路３０７に対して演出用駆動モータ５７の駆動データを出力したり、演出用駆動モータ５７の駆動終了の判定をしたりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９９２に移す。

【４２２７】

ステップＳ７９９２において、サブＣＰＵ３０１は、入力状態判定処理を行う。この入力状態判定処理では、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６のオンエッジを監視（検知）して、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力を判定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御タイマ割込み処理を終了する。

【４２２８】

［サブ制御コマンド割込み処理］

図２８８（ｂ）は、サブ制御コマンド割込み処理の一例を示すフローチャートであり、主制御回路２００からコマンドを受信したときに呼び出される処理である。

【４２２９】

ステップＳ７９９３において、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００からコマンドを受信すると、受信したコマンドをサブＣＰＵ３０１内のリングバッファ（図示せず）に格納する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御コマンド割込み処理を終了する。

【４２３０】

［コマンド制御処理］

図２８９を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるコマンド制御処理の詳細について説明する。図２８９は、第７のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示

すフローチャートである。
【４２３１】
ステップＳ７９３１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド取得処理を実行する。このコマンド取得処理では、上述のサブ制御コマンド割込み処理でリングバッファに格納されたコマンドをワークＲＡＭ３０３に格納する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３２に移す。
【４２３２】
ステップＳ７９３２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。このコマンド解析処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドの識別データとパラメータに基づいて、第１のゲームデータとしてゲーム状態情報を生成し、生成したゲーム状態情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。このゲーム状態情報は、主制御回路２００で管理されている状態（通常遊技状態、第１～第４時短遊技状態、大当り遊技状態、特電開放遊技状態、ゲームストップ機能に関する状態、エラー状態）をより詳細に分類し、サブ制御回路３００で管理される演出進行状態の情報である。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３に移す。
【４２３３】
次に、ステップＳ７９３３において、サブＣＰＵ３０１は、サブ抽選処理を実行する。このサブ抽選処理では、演出用の各種乱数値を取得し、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに基づいて第２のゲームデータとして演出パターン等の演出情報を生成し、生成した演出情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。このサブ抽選処理の詳細については、図２９０を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のコマンド制御処理を終了する。
【４２３４】
［サブ抽選処理］
図２９０及び図２９１を参照して、コマンド制御処理の中で実行されるサブ抽選処理の詳細について説明する。図２９０及び図２９１は、第７のパチンコ遊技機におけるサブ抽選処理の一例を示すフローチャートである。
【４２３５】
上述したようにサブ抽選処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに基づいて演出パターン等の演出情報を決定するが、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、ランプ演出、演出ボタン５４の操作態様等を定めた情報をいう。
【４２３６】
また、「図柄演出パターン」とは、演出パターンのうち、特別図柄または普通図柄の可変表示中において、少なくとも表示装置７において所定の装飾図柄を所定の変動態様で可変表示（変動表示及び停止表示）させ、停止表示させた装飾図柄の停止態様によって、所定の抽選結果を報知する変動演出の情報をいう。また、「所定の装飾図柄」としては、遊技者が認識し易く大きく表示される「主図柄」と、遊技者が認識し難く小さく表示される「副図柄」との種別が設けられている。なお、図柄演出パターンの種類によっては、所定の装飾図柄の可変表示に加え、所定のキャラクタを表示させる情報も含まれている。
【４２３７】
ステップＳ７９３３－１０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「特別図柄演出開始コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄演出開始コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－１１に移し、「特別図柄演出開始コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－２０に移す。
【４２３８】
ステップＳ７９３３－１１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた制御対象特図情報が第１特別図柄であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、制御対象特図情報が第１特別図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－１２に移し、制御対象特図情報が第１特別図柄でないと判定し

た場合には、処理をステップＳ７９３３－１３に移す。
【４２３９】
ステップＳ７９３３－１２において、サブＣＰＵ３０１は、第１特別図柄に対応した第１装飾図柄を決定する第１装飾図柄決定処理を行う。ここで、第１装飾図柄としては、第１主図柄と第１副図柄との種別が設けられている。
この第１装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報に基づいて、第１装飾図柄を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－１３に移す。
【４２４０】
特に、本実施形態の第１装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態であるときには、特別図柄の停止図柄の情報に基づいて第１主図柄と第１副図柄とを決定し、時短遊技状態（第１時短遊技状態～第４時短遊技状態）であるときには、第１主図柄は決定せずに第１副図柄のみを決定する。このため、通常遊技状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄が表示されるものの、時短遊技状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄が表示されないことになる。なお、遊技状態にかかわらず、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１副図柄は表示されることになる。
【４２４１】
ステップＳ７９３３－１３において、サブＣＰＵ３０１は、第１装飾図柄の変動表示時間を決定する第１装飾図柄演出時間決定処理を行う。
この第１装飾図柄演出時間決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンに基づいて、第１装飾図柄の変動表示時間を決定する。なお、図示は省略するが、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２等には、メインＲＯＭ２０２に記憶された特別図柄の変動パターンテーブルに対応する情報が記憶されている。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－１４に移す。
【４２４２】
ステップＳ７９３３－１４において、サブＣＰＵ３０１は、第１装飾図柄に関わる演出を実行させる第１装飾図柄演出パターン決定処理を行う。
この第１装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンに基づいて、第１装飾図柄の図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。
【４２４３】
特に、本実施形態の第１装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態であるときには、特別図柄の変動パターンに基づいて第１主図柄と第１副図柄とを変動表示させる図柄演出パターンを決定し、時短遊技状態（第１時短遊技状態～第４時短遊技状態）であるときには、第１副図柄のみを変動表示させる図柄演出パターンを決定する。このため、通常遊技状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄の変動表示が行われるものの、時短遊技状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄の変動表示は行われないことになる。なお、遊技状態にかかわらず、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１副図柄の変動表示は行われることになる。
【４２４４】
具体的には、本実施形態の第１装飾図柄演出パターン決定処理では、通常遊技状態であるときには、図２５１の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１に示したように、第１特別図柄の変動パターンに基づいて、第１装飾図柄に関わる演出として、「通常変動演出」、「ノーマルリーチ演出」または「スーパーリーチ演出」を実行させる図柄演出パターンを決定する。また、時短遊技状態であるときには、図２５２の特別図柄の変動パターンテー

ブルＪ１～Ｊ３に示したように、第１特別図柄の変動パターンに基づいて、第１装飾図柄に関わる演出として、「小図柄変動」を実行させる図柄演出パターンを決定する。

【４２４５】

ステップＳ７９３３－１５において、サブＣＰＵ３０１は、第２特別図柄に対応した第２装飾図柄を決定する第２装飾図柄決定処理を行う。ここで、第２装飾図柄としては、第２主図柄と第２副図柄との種別が設けられている。

この第２装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報に基づいて、第２装飾図柄を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－１６に移す。

【４２４６】

特に、本実施形態の第２装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態または特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）であるときには、第２主図柄は決定せずに第２副図柄のみを決定し、変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）であるときには、特別図柄の停止図柄の情報に基づいて第２主図柄と第２副図柄とを決定する。このため、通常遊技状態または特電入賞容易状態であるときには、表示装置７において第２特別図柄に対応した第２主図柄が表示されず、変動時間短縮状態であるときには、表示装置７において第２特別図柄に対応した第２主図柄が表示されることになる。なお、遊技状態にかかわらず、表示装置７において第２特別図柄に対応した第２副図柄は表示されることになる。

【４２４７】

ステップＳ７９３３－１６において、サブＣＰＵ３０１は、第２装飾図柄の変動表示時間を決定する第２装飾図柄演出時間決定処理を行う。

この第２装飾図柄演出時間決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンに基づいて、第２装飾図柄の変動表示時間を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－１７に移す。

【４２４８】

ステップＳ７９３３－１７において、サブＣＰＵ３０１は、第２装飾図柄に関わる演出を実行させる第２装飾図柄演出パターン決定処理を行う。

この第２装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、特別図柄演出開始コマンドに含まれた特別図柄の変動パターンに基づいて、第２装飾図柄の図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２４９】

特に、本実施形態の第２装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態または特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）であるときには、第２副図柄のみを変動表示させる図柄演出パターンを決定し、変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）であるときには、特別図柄の変動パターンに基づいて第２主図柄と第２副図柄とを変動表示させる図柄演出パターンを決定する。このため、通常遊技状態または特電入賞容易状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄の変動表示が行われないものの、時短遊技状態であるときには、表示装置７において第１特別図柄に対応した第１主図柄の変動表示が行われることになる。なお、遊技状態にかかわらず、表示装置７において第２特別図柄に対応した第２副図柄の変動表示は行われることになる。

【４２５０】

具体的には、本実施形態の第２装飾図柄演出パターン決定処理では、通常遊技状態または特電入賞容易状態であるときには、図２５１の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１、図２５２（ａ）の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１に示したように、第２特別図柄の変動パターンに基づいて、第２装飾図柄に関わる演出として、「小図柄超ロング変動」、

「小図柄ロング変動」を実行させる図柄演出パターンを決定する。また、変動時間短縮状態であるときには、図２５２（ｂ）の特別図柄の変動パターンテーブルＪ２、図２５２（ｃ）の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３に示したように、第２特別図柄の変動パターンに基づいて、第２装飾図柄に関わる演出として、「図柄演出」、「即当り演出」、「バトル演出」、「ラストチャンス演出」を実行させる図柄演出パターンを決定する。

【４２５１】

ステップＳ７９３３－２０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「普通図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「普通図柄演出停止コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－２１に移し、「普通図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－３０に移す。

【４２５２】

ステップＳ７９３３－２１において、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄に対応した第３副図柄を決定する第３装飾図柄決定処理を行う。

この第３装飾図柄決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、普通図柄演出開始コマンドに含まれた普通図柄の停止図柄の情報に基づいて、第３副図柄を決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－２２に移す。

【４２５３】

ステップＳ７９３３－２２において、サブＣＰＵ３０１は、第３副図柄の変動表示時間を決定する第３装飾図柄演出時間決定処理を行う。

この第３装飾図柄演出時間決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄演出開始コマンドに含まれた普通図柄の変動パターンに基づいて、第３副図柄の変動表示時間を決定する。なお、図示は省略するが、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２等には、メインＲＯＭ２０２に記憶された普通図柄の変動パターンテーブルに対応する情報が記憶されている。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ７９３３－２３に移す。

【４２５４】

ステップＳ７９３３－２３において、サブＣＰＵ３０１は、第３副図柄に関わる演出を実行させる第３装飾図柄演出パターン決定処理を行う。

この第３装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、普通図柄演出開始コマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、普通図柄演出開始コマンドに含まれた普通図柄の変動パターンに基づいて、第３副図柄の図柄演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２５５】

特に、本実施形態の第３装飾図柄演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態または変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）である場合には、普通図柄の変動パターンに基づいて、第３副図柄のみを変動表示させる図柄演出パターンを決定する。また、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）である場合に、普通図柄ハズレの普通図柄の変動パターンであるときには、第３副図柄のみを変動表示させる第３副図柄の図柄演出パターンを決定し、普通図柄当りの普通図柄の変動パターンであるときに、第３副図柄の変動表示と所定演出を実行させる第３副図柄の図柄演出パターンを決定する。このため、遊技状態または変動時間短縮状態である場合には、所定演出が行われず、特電入賞容易状態である場合に、普通図柄当りであると所定演出を行うことが可能となる。

【４２５６】

さらに、本実施形態の第３装飾図柄演出パターン決定処理では、図２５６の普通図柄の変動パターンテーブルに示したように、特電入賞容易状態として、第１時短遊技状態である場合に普通図柄当りの普通図柄の変動パターンであるときには、第１所定演出を実行させる第３副図柄の図柄演出パターンを決定し、第２時短遊技状態である場合に普通図柄当

りの普通図柄の変動パターンであるときには、第２所定演出を実行させる第３副図柄の図柄演出パターンを決定する。このため、特電入賞容易状態における第１時短遊技状態であるときと第２時短遊技状態であるときとで、第３副図柄に関わる所定演出として異なる演出を行うことが可能となる。

【４２５７】

ステップＳ７９３３－３０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「特電作動口の開放パターンコマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「特電作動口の開放パターンコマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－３１に移し、「特電作動口の開放パターンコマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４０に移す。

【４２５８】

ステップＳ７９３３－３１において、サブＣＰＵ３０１は、特電作動口の開放に関わる演出を実行させる開放演出パターン決定処理を行う。

この開放演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特電作動口の開放パターンコマンドに含まれた遊技状態の情報を参照し、特電作動口の開放パターンコマンドに含まれた特電作動口の開放パターンに基づいて、開放演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２５９】

特に、本実施形態の開放演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態または変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）である場合には、特電作動口の開放パターンを決定せず、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）で場合に、特電作動口の開放パターンがロング開放状態であるときに、特電作動口の開放パターンが決定可能となる。このため、遊技状態または変動時間短縮状態である場合には、特電作動口の開放に関わる演出が行われず、特電入賞容易状態である場合に、特電作動口７１４２がロング開放状態であるときに、特電作動口の開放に関わる演出が行われることになる。また、特電入賞容易状態である場合であっても、特電作動口７１４２がショート開放状態であるときには、特電作動口の開放に関わる演出が行われないことになる。

【４２６０】

ステップＳ７９３３－４０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４１に移し、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５０に移す。

【４２６１】

ステップＳ７９３３－４１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始表示コマンドに含まれた制御対象特図情報が特別図柄でないか否かを判定する。すなわち、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の開始であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、制御対象特図情報が特別図柄でない（第２のルートからの大当り遊技状態の開始）と判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４２に移し、制御対象特図情報が特別図柄である（第１のルートからの大当り遊技状態の開始）と判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４３に移す。

【４２６２】

ステップＳ７９３３－４２において、サブＣＰＵ３０１は、前回の大当り演出パターンの継続処理を行う。この大当り演出パターンの継続処理では、新たに大当り演出パターンを決定せずに、既に決定されている大当り演出パターンを継続させる処理を行う。なお、後述するように、第２のルートから大当り遊技状態が開始されたときには、既に第１の大当り演出パターン、第２の大当り演出パターン、第５の大当り演出パターン及び第６の大当り演出パターンのいずれかの大当り演出パターンが決定されているので、決定済みの大

当り演出パターンを継続することになる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２６３】

ステップＳ７９３３－４３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報から、第１時短遊技状態に移行する特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報等に基づいて、大当り遊技状態の終了後に移行する移行先の遊技状態を解析し、解析した移行先の遊技状態が第１時短遊技状態に移行するか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第１時短遊技状態に移行する特別図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４４に移し、第１時短遊技状態に移行する特別図柄でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４５に移す。

【４２６４】

ステップＳ７９３３－４４において、サブＣＰＵ３０１は、第１の大当り演出を実行させる第１の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２６５】

ステップＳ７９３３－４５において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報から、第２時短遊技状態に移行する特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報等に基づいて、大当り遊技状態の終了後に移行する移行先の遊技状態を解析し、解析した移行先の遊技状態が第２時短遊技状態に移行するか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第２時短遊技状態に移行する特別図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４６に移し、第２時短遊技状態に移行する特別図柄でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４７に移す。

【４２６６】

ステップＳ７９３３－４６において、サブＣＰＵ３０１は、第２の大当り演出を実行させる第２の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２６７】

ステップＳ７９３３－４７において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報から、第３時短遊技状態に移行する特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、大当り開始表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報等に基づいて、大当り遊技状態の終了後に移行する移行先の遊技状態を解析し、解析した移行先の遊技状態が第３時短遊技状態に移行するか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第３時短遊技状態に移行する特別図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４８に移し、第３時短遊技状態に移行する特別図柄でない（通常遊技状態に移行する特別図柄である）と判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－４９に移す。

【４２６８】

ステップＳ７９３３－４８において、サブＣＰＵ３０１は、第３の大当り演出を実行させる第３の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２６９】

ステップＳ７９３３－４９において、サブＣＰＵ３０１は、第４の大当り演出を実行させる第４の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７０】

ステップＳ７９３３－５０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「特別図柄遊技終了コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄遊技終了コマンド」であると判定した場合には、処理

をステップＳ７９３３－５１に移し、「特別図柄遊技終了コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－６０に移す。

【４２７１】

ステップＳ７９３３－５１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄遊技終了コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報が、時短当りのときの特別図柄の停止図柄であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、時短当りのときの特別図柄の停止図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５２に移し、時短当りのときの特別図柄の停止図柄でないと判定した場合には、今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７２】

ステップＳ７９３３－５２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄遊技終了コマンドに含まれた遊技状態の情報により第１時短遊技状態に移行したか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第１時短遊技状態に移行したと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５３に移し、第１時短遊技状態に移行していないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５４に移す。

【４２７３】

ステップＳ７９３３－５３において、サブＣＰＵ３０１は、第５の大当り演出を実行させる第５の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７４】

ステップＳ７９３３－５４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄遊技終了コマンドに含まれた遊技状態の情報により第２時短遊技状態に移行したか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第２時短遊技状態に移行したと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５５に移し、第２時短遊技状態に移行していないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５６に移す。

【４２７５】

ステップＳ７９３３－５４において、サブＣＰＵ３０１は、第６の大当り演出を実行させる第６の大当り演出演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７６】

ステップＳ７９３３－５６において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄遊技終了コマンドに含まれた遊技状態の情報により第４時短遊技状態に移行したか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、第４時短遊技状態に移行したと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－５７に移し、第４時短遊技状態に移行していないと判定した場合には、今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７７】

ステップＳ７９３３－５７において、サブＣＰＵ３０１は、ＲＵＳＨ終了演出を実行させるＲＵＳＨ終了演出パターンを決定する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。

【４２７８】

ステップＳ７９３３－６０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－６１に移し、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－９９に移す。

【４２７９】

ステップＳ７９３３－６１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り終了表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報から、通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行する特別図柄であるか否かを判定する。具体的には、大当り終了表示コマンドに含まれた特別図柄の停止図柄の情報等に基づいて、大当り遊技状態の終了後に移行する移行先の遊技

状態を解析し、解析した移行先の遊技状態が通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行するか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行する特別図柄であると判定した場合には、処理をステップＳ７９３３－６２に移し、通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行する特別図柄でないと判定した場合には、今回のサブ抽選処理を終了する。
【４２８０】
　ステップＳ７９３３－６２において、サブＣＰＵ３０１は、大当り演出パターンの継続終了処理を行う。この大当り演出パターンの継続終了処理では、既に決定されている大当り演出パターンをクリアして、複数の遊技状態に亘って継続して実行されている大当り演出や１回の大当り遊技状態において実行されている大当り演出を終了させる処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。
【４２８１】
　ステップＳ７９３３－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに応じて演出情報を生成し、生成した演出情報をワークＲＡＭ３０３に設定する。の処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のサブ抽選処理を終了する。
【４２８２】
［７－１０．遊技状態の移行図］
　以上のような主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理により、移行される遊技状態について、遊技状態の移行図を用いて説明する。図２９２は、第７のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【４２８３】
　上述したように第７のパチンコ遊技機においては、大当り遊技状態として、特別図柄の抽選により大当りと判定されたことを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態（以下「第１のルートの大当り遊技状態」ともいう）と、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートからの大当り遊技状態（以下「第２のルートの大当り遊技状態」ともいう）とを備えている。
【４２８４】
　また、上述したように特別図柄の可変表示が実行可能な遊技状態としては、通常遊技状態（遊技状態情報＝０）、第１時短遊技状態（時短情報＝１）、第２時短遊技状態（時短情報＝２）、第３時短遊技状態（時短情報＝３）及び第４時短遊技状態（時短情報＝４）を備えている。また、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当り遊技状態の終了後に移行する時短遊技状態をＡ時短遊技状態（遊技状態情報＝１）ともいい、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する時短遊技状態をＣ時短遊技状態（遊技状態情報＝２）ともいう。
【４２８５】
　上述したように通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態であり、第１始動口７１２０に遊技球が入球することが容易な遊技状態である。そして、通常遊技状態においては、第１特別図柄の変動表示時間が時短遊技状態（第１時短遊技状態～第４時短遊技状態）のときよりも短く設定されている。
　このため、通常遊技状態は、第１特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能な状態である。
【４２８６】
　なお、通常遊技状態においてイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより、第２始動口７１４０に遊技球が入球しても、第２特別図柄の変動表示時間が極めて長く設定されており、単位時間あたりに特別図柄の抽選結果を受ける機会を減少させている。さらに、通常遊技状態においてイレギュラーな遊技態様（右打ち）を行うことにより、通過ゲート７１２６に遊技球が通過したとしても、普通図柄の変動表示時間が極めて長く設定されるとともに、特電作動口７１４２がショート開放状態にしかならないので、特電作動口

７１４２に遊技球が入球することは困難となっている。
【４２８７】
上述したように第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態であり、通過ゲート７１２６、第２始動口７１４０に遊技球が通過・入球することが容易な遊技状態である。そして、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間が短く設定されているとともに、特電作動口７１４２がロング開放状態になりやすく設定されている。
このため、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態は、特電作動口７１４２への遊技球の入球が可能または容易な特電入賞容易状態となっている。
【４２８８】
本実施形態では、普通図柄の抽選が約１／１で普通図柄当りと判定されることから、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の変動表示がすぐさま停止表示され、特電作動口７１４２がロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球が可能となる。
【４２８９】
さらに第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示時間が普通図柄の変動表示時間よりも極めて長く設定されている。
このため、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態は、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行よりも、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２のロング開放状態が優先して行われることになる。
【４２９０】
また、第１時短遊技状態と第２時短遊技状態との相違は、時短終了条件（Ｖ入賞口入賞時または特電作動口入賞時）の相違であり、第１時短遊技状態においては時短終了条件としてＶ入賞口入賞時の終了条件が設定され、第２時短遊技状態においては時短終了条件として特電作動口入賞時の終了条件が設定される。ただし、いずれの時短終了条件も、第２のルートの大当り遊技状態への移行が実質的に保障された条件となっている。
このため、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行したときには、その後に大当り遊技状態に移行することになる。
【４２９１】
上述したように第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態であり、通過ゲート７１２６、第２始動口７１４０に遊技球が通過・入球することが容易な遊技状態である。そして、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態は、第２特別図柄の変動表示時間が通常遊技状態及び特電入賞容易状態よりも短く設定されているとともに、特電作動口７１４２がシュート開放状態になりやすく設定されている。
このため、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態は、特電作動口７１４２への遊技球の入球が困難な状態であるとともに、第２特別図柄の変動表示時間が短縮し、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が可能な変動時間短縮状態となっている。
【４２９２】
さらに第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態においては、第２特別図柄の変動表示時間が普通図柄の変動表示時間よりも短く設定されている。
このため、第３時短遊技状態及び第４時短遊技状態は、普通図柄の抽選結果による特電作動口７１４２の開閉状態（ショート開放状態）の変化よりも、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行が優先して行われることになる。
【４２９３】
また、第３時短遊技状態と第４時短遊技状態との相違は、時短終了条件（Ｖ入賞口入賞時または第２特別図柄の変動回数）の相違であり、第３時短遊技状態においては時短終了条件としてＶ入賞口入賞時の終了条件が設定され、第４時短遊技状態においては時短終了条件として第２特別図柄の可変表示回数（第２特別図柄の４回転）の終了条件が設定される。
このため、第３時短遊技状態に移行したときには、第２特別図柄の抽選結果（大当り・

時短当り）により遊技状態が移行されるまで当該第３時短遊技状態が継続し、第４時短遊技状態に移行したときには、その後に通常遊技状態に移行しやすくなる。

【４２９４】

特に本実施形態においては、第４時短遊技状態の時短終了条件は、第２特別図柄の最大保留個数に対応した第２特別図柄の可変表示回数（第２特別図柄４回転）が設定されている。

このため、第４時短遊技状態に移行した場合に、既に第２特別図柄の保留個数が最大個数であるときには、新たに遊技球を発射することなく、時短終了条件が成立するまでの第４時短遊技状態からの移行結果を享受することができる。なお、第４時短遊技状態の時短終了条件は、第２特別図柄の最大保留個数に対応した第２特別図柄の可変表示回数に限られず、第２特別図柄の最大保留個数未満または第２特別図柄の最大保留個数よりも多い第２特別図柄の可変表示回数であってもよい。

【４２９５】

（通常遊技状態からの移行）

図２９２に示すように、通常遊技状態において、第１始動口７１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の始動情報に基づいて大当りまたはハズレが判定される（図２４８参照）。また、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいて、通常変動演出、ノーマルリーチ演出またはスーパーリーチ演出が行われることになる。

【４２９６】

そして、大当りが判定されると、ノーマルリーチ演出またはスーパーリーチ演出が行われ、特別図柄の停止図柄に応じて、第１の大当り遊技状態～第４の大当り遊技状態のいずれかの第１のルートの大当り遊技状態に移行する（図２４９参照）。

【４２９７】

（通常遊技状態から第１の大当り遊技状態の終了後）

通常遊技状態において大当りが判定されたことにより移行した第１の大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第１時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。

そして、第１時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）に移行する。

【４２９８】

第１時短遊技状態から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第２時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。

そして、第２時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（３回目の大当り遊技状態）に移行する。

【４２９９】

第２時短遊技状態（時短終了条件から実際は通常遊技状態）から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第３時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。

【４３００】

このように、本実施形態では、通常遊技状態において第１の大当り遊技状態が開始されると、合計３回の大当り遊技状態が短期間で連続して行われることになる。そして、本実施形態では、第１の大当り遊技状態が開始されると、合計３回の大当り遊技状態に亘って、第１の大当り演出（例えば４５００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。

【４３０１】

（通常遊技状態から第２の大当り遊技状態の終了後）

通常遊技状態において大当りが判定されたことにより移行した第２の大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第２時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。

そして、第２時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球

を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）に移行する。
【４３０２】
第２時短遊技状態（時短終了条件から実際は通常遊技状態）から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第３時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。
【４３０３】
このように、本実施形態では、通常遊技状態において第２の大当り遊技状態が開始されると、合計２回の大当り遊技状態が短期間で連続して行われることになる。そして、本実施形態では、第２の大当り遊技状態が開始されると、合計２回の大当り遊技状態に亘って、第２の大当り演出（例えば３０００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３０４】
（通常遊技状態から第３の大当り遊技状態の終了後）
通常遊技状態において大当りが判定されたことにより移行した第３の大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第３時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。
【４３０５】
このように、本実施形態では、通常遊技状態において第３の大当り遊技状態が開始されると、１回の大当り遊技状態が行われた後、第３時短遊技状態に移行することになる。そして、本実施形態では、第３の大当り遊技状態においては、第３の大当り演出（例えば１５００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３０６】
（通常遊技状態から第４の大当り遊技状態の終了後）
通常遊技状態において大当りが判定されたことにより移行した第４の大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が通常遊技状態に移行する（図２５０参照）。
【４３０７】
このように、本実施形態では、通常遊技状態において第４の大当り遊技状態が開始されると、１回の大当り遊技状態が行われた後、通常遊技状態に移行することになる。そして、本実施形態では、第４の大当り遊技状態においては、第４の大当り演出（例えば１５００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３０８】
（第３時短遊技状態からの移行）
図２９２に示すように、第３時短遊技状態において、第２始動口７１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて大当り、時短当りまたはハズレが判定される（図２４８参照）。第３時短遊技状態において、大当りが判定されると第１の大当り遊技状態に移行し、時短当りが判定されると時短遊技状態に移行することになる。
【４３０９】
また、第３時短遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づいて、図柄演出、即当り演出、バトル演出が行われることになる。
【４３１０】
そして、大当りが判定されると、図柄演出または即当り演出が行われ、第１の大当り遊技状態に移行する。
【４３１１】
また、時短当りが判定されると、バトル演出が行われ、特別図柄の停止図柄に応じて、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行することになる（図２５０参照）。
【４３１２】
（第３時短遊技状態から第１の大当り遊技状態の終了後）
第３時短遊技状態から第１の大当り遊技状態の終了後は、通常遊技状態から第１の大当り遊技状態の終了後と同様に、第１時短遊技状態、第２のルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）、第２時短遊技状態、第２のルートの大当り遊技状態（３回目の大当り遊技状態）、第３時短遊技状態の順に遊技状態が移行する（図２５０参照）。

【４３１３】
このように、本実施形態では、第３時短遊技状態において第１の大当り遊技状態が開始されると、合計３回の大当り遊技状態が短期間で連続して行われることになる。そして、本実施形態では、第１の大当り遊技状態が開始されると、合計３回の大当り遊技状態に亘って、第１の大当り演出（例えば４５００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３１４】
（第３時短遊技状態から時短当りの第１時短遊技状態の移行後）
時短当りにより第１時短遊技状態に移行した場合には、その第１時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）に移行する。
【４３１５】
また、本実施形態では、時短当りにより移行した時短遊技状態、すなわち、Ｃ時短遊技状態においては時短当りからの遊技状態の移行ができない（いわゆる時短当りによる時短が作動しない）ように構成されている（図２６４のステップＳ７１７３参照）。このため、時短当りにより第１時短遊技状態に移行した場合には、その第１時短遊技状態において、時短当りにより現在の第１時短遊技状態よりも不利な第２時短遊技状態または第３時短遊技状態に移行することなく（いわゆる成り下がることなく）、第２のルートの大当り遊技状態への移行を保証している。
【４３１６】
第１時短遊技状態から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第２時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。
そして、第２時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）に移行する。
【４３１７】
第２時短遊技状態（時短終了条件から実際は通常遊技状態）から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第３時短遊技状態に移行する（図２５０参照）。
【４３１８】
このように、本実施形態では、第３時短遊技状態において時短当りにより第１時短遊技状態に移行した場合には、合計２回の大当り遊技状態が短期間で連続して行われることになる。そして、本実施形態では、時短当りにより第１時短遊技状態に移行すると、合計２回の大当り遊技状態に亘って、第５の大当り演出（例えば３０００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３１９】
（第３時短遊技状態から時短当りの第２時短遊技状態の移行後）
時短当りにより第２時短遊技状態に移行した場合には、その第２時短遊技状態において、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、特電作動口７１４２への遊技球の入球を契機とした第２のルートの大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）に移行する。
【４３２０】
また、上述したように、Ｃ時短遊技状態においては時短当りからの遊技状態の移行ができないように構成されているので、時短当りにより第２時短遊技状態に移行した場合には、その第２時短遊技状態において、時短当りにより現在の第２時短遊技状態よりも不利な第３時短遊技状態に移行することなく、第２のルートの大当り遊技状態への移行を保証している。
【４３２１】
第２時短遊技状態（時短終了条件から実際は通常遊技状態）から移行した第２のルートの大当り遊技状態が終了すると、遊技状態が第３時短遊技状態に移行する（図２５０参照

）。
【４３２２】
　このように、本実施形態では、第３時短遊技状態において時短当りにより第２時短遊技状態に移行した場合には、１回の大当り遊技状態が行われた後、第３時短遊技状態に移行することになる。そして、本実施形態では、時短当りにより第２時短遊技状態に移行すると、第２のルートの大当り遊技状態が終了するまで、第６の大当り演出（例えば１５００ＢＯＮＵＳ演出）が行われることになる。
【４３２３】
（第３時短遊技状態から時短当りの第４時短遊技状態の移行後）
　時短当りにより第４時短遊技状態に移行した場合には、第２特別図柄の始動情報に基づいて大当りまたはハズレが判定され、大当りが判定されると第１特別図柄の始動情報（通常遊技状態）よりも高い確率（１００％）で第１の大当り遊技状態に移行する。
【４３２４】
　なお、上述したように、Ｃ時短遊技状態においては時短当りからの遊技状態の移行ができないように構成されているので、第４時短遊技状態においては時短当りにより遊技状態に移行することはない。
【４３２５】
　また、第４時短遊技状態は、通常遊技状態に移行しやすい時短終了条件（第２特別図柄の可変表示回数）が設定されており、第２特別図柄の始動情報に基づいて所定回数の第２特別図柄の可変表示が行われると、通常遊技状態に移行する。
【４３２６】
　このように、本実施形態では、第３時短遊技状態において時短当りにより第４時短遊技状態に移行した場合には、通常遊技状態に移行しやすくなる。そして、本実施形態では、時短当りにより第４時短遊技状態に移行すると、ＲＵＳＨ終了演出が行われ、第２特別図柄の始動情報に基づいてラストチャンス演出が行われることになる。
【４３２７】
［７－１１．演出内容］
　以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出内容について、表示装置７の表示画面を用いて説明する。
【４３２８】
　まず、図２９３を参照して、表示装置７の表示画像の基本構成について説明する。図２９３は、第７のパチンコ遊技機における表示装置の表示画面の基本構成の説明図の一例である。図２９３（ａ）は、通常遊技状態における表示画面の基本構成であり、図２９３（ｂ）は、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）における表示画面の基本構成であり、図２９３（ｃ）は、変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）における表示画面の基本構成である。
【４３２９】
　上述したように、装飾図柄としては、遊技者が認識し易く大きく表示される主図柄と、遊技者が認識し難く小さく表示される副図柄との種別が設けられている。
【４３３０】
（通常遊技状態における表示画面の基本構成）
　図２９３（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、表示装置７の表示画面の中央側に、第１特別図柄に対応した第１装飾図柄の第１主図柄としての左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ、右図柄７０７１Ｒが表示可能に構成されている。
【４３３１】
　また、表示装置７の表示画面の右隅には、第１特別図柄に対応した第１装飾図柄の第１副図柄７０７２、第２特別図柄に対応した第２装飾図柄の第２副図柄７０７３、普通図柄に対応した第３副図柄７０７５が小さく表示可能に構成されている。
【４３３２】
　本実施形態においては、通常遊技状態のときに第１特別図柄の可変表示が行われる場合

には、左図柄７０７１Ｌ、中図柄７０７１Ｃ及び右図柄７０７１Ｒの第１主図柄の可変表示に加え、第１副図柄７０７２の可変表示も行われることになる。

【４３３３】

また、通常遊技状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄７０７３のみの可変表示が行われ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の第２主図柄は表示されないことになる。また、通常遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄７０７５のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【４３３４】

（特電入賞容易状態における表示画面の基本構成）

図２９３（ｂ）に示すように、特電入賞容易状態においては、表示装置７の表示画面には、第１特別図柄及び第２特別図柄に対応したいずれの主図柄も表示されず、表示装置７の表示画面の右隅に、第１特別図柄に対応した第１副図柄７０７２、第２特別図柄に対応した第２副図柄７０７３、普通図柄に対応した第３副図柄７０７５が小さく表示可能に構成されている。

【４３３５】

また、表示装置７の表示画面には、大当り演出に対応したキャラクタ画像７０７８、時短遊技状態の正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像７０７９が表示可能に構成されている。

【４３３６】

本実施形態においては、特電入賞容易状態のときに普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がロング開放状態となる普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄７０７５の可変表示に加え、所定演出として、特電作動口７１４２への入球を指示する所定指示画像７０７７が表示可能に構成されている。

【４３３７】

ここで、普通図柄に対応した第３副図柄７０７５は、普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がロング開放状態となる場合には、特別の普通図柄（例えば「〇」）が停止表示される。また、普通図柄の抽選により普通図柄ハズレと判定された場合、または普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がショート開放状態となる場合には、通常の普通図柄（例えば「×」）が停止表示される。なお、普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がロング開放状態となる場合には、特別の普通図柄（例えば「〇」）が停止表示され、普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がショート開放状態となる場合には、特定の普通図柄（例えば「－」）が停止表示され、普通図柄の抽選により普通図柄ハズレと判定された場合には、通常の普通図柄（例えば「×」）が停止表示されるように構成してもよい。

【４３３８】

なお、特電入賞容易状態のときに普通図柄の抽選により普通図柄ハズレの普通図柄の可変表示や、普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定され、かつ特電作動口７１４２がショート開放状態となる普通図柄の可変表示が行われる場合には、特定指示画像７０７７は表示されず、第３副図柄７０７５のみの可変表示が行われることになる。

【４３３９】

また、特電入賞容易状態のときに第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、第１副図柄７０７２のみの可変表示が行われ、第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄７０７３のみの可変表示が行われることになる。

【４３４０】

（変動時間短縮状態における表示画面の基本構成）

図２９３（ｃ）に示すように、変動時間短縮状態においては、表示装置７の表示画面の中央側に、第２特別図柄に対応した第２装飾図柄の第２主図柄としての左図柄７０７４Ｌ、中図柄７０７４Ｃ、右図柄７０７４Ｒが表示可能に構成されている。

【４３４１】
　また、表示装置７の表示画面の右隅には、通常遊技状態及び特電入賞容易状態であるときと同様に、第１特別図柄に対応した第１副図柄７０７２、第２特別図柄に対応した第２副図柄７０７３、普通図柄に対応した第３副図柄７０７５が小さく表示可能に構成されている。
【４３４２】
　さらに、表示装置７の表示画面の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像７０７９が表示可能に構成されている。
【４３４３】
　本実施形態においては、変動時間短縮状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄７０７４Ｌ、中図柄７０７４Ｃ及び右図柄７０７４Ｒの第２主図柄の可変表示に加え、第２副図柄７０７３の可変表示も行われることになる。
【４３４４】
　また、変動時間短縮状態のときに第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、第１副図柄７０７２のみの可変表示が行われ、第１特別図柄に対応した装飾図柄の第１主図柄は表示されないことになる。また、変動時間短縮状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄７０７５のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。
【４３４５】
　このように、通常遊技状態のときには、第１特別図柄の抽選により第１ルートの大当り遊技状態を目指す第１のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄が第１特別図柄に対応しており、変動時間短縮状態のときには、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行を目指す第２のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄が第２特別図柄に対応している。
【４３４６】
　また、特電入賞容易状態のときには、特電作動口７１４２に遊技球を入球させて第２ルートの大当り遊技状態を目指す第３のゲーム性を認識しやすいように、第１特別図柄、第２特別図柄及び普通図柄の主図柄を表示させないように構成されている。そして、特電入賞容易状態のときには、普通図柄当りの普通図柄の可変表示が行われる場合、すなわち、特電作動口７１４２がロング開放状態になる場合には、所定演出として、特電作動口７１４２への入球を指示する特定指示画像７０７７が表示可能に構成されている。このため、特電入賞容易状態のときには、特電作動口７１４２が開放したときにすぐさま遊技球を特電作動口７１４２に入球させることができ、特電作動口７１４２に遊技球を入球させることができず、第２ルートの大当り遊技状態を獲得できなかったという損失の防止を図ることができる。
【４３４７】
（大当り演出）
　次に、図２９４及び図２９５を参照して、大当り遊技状態と、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）とに亘って行われる大当り演出について説明する。図２９４は、第７のパチンコ遊技機における第１の大当り演出を説明する表示画面の一例であり、図２９５は、第７のパチンコ遊技機における第５の大当り演出を説明する表示画面の一例である。
【４３４８】
　なお、大当り演出においては、図２９３において説明した第１副図柄７０７２、第２副図柄７０７３、第３副図柄７０７５及び右打ち指示画像７０７９は、小さく表示されるため符号の図示は省略する。このことは、後述する図柄演出及びバトル演出についても同様である。
【４３４９】
　また、普通図柄に対応した第３副図柄７０７５は、大当り遊技状態と特電入賞容易状態とにおいて表示可能に構成されているが、特別図柄に対応した第１副図柄７０７２及び第

２副図柄７０７３は、特電入賞容易状態においては表示可能に構成されているが、大当り遊技状態においては非表示に構成されている。

【４３５０】

（第１の大当り演出）

最初に、第１の大当り遊技状態に移行するときに開始される第１の大当り演出について説明する。

【４３５１】

図２９４（ａ）は、第１の大当り遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示された後（大当り開始表示コマンドの受信時）に、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９４（ａ）に示すように、大当り図柄が停止表示されると、表示装置７の表示画面には、第１の大当り演出を報知する第１当り報知画像（例えば「４５００ＢＯＮＵＳ」）と、右打ちを指示する右打ち指示画像が表示される。

【４３５２】

図２９４（ｂ）は、第１の大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）が行われているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９４（ｂ）に示すように、１回目の大当り遊技状態においては、第１の大当り演出に対応したキャラクタ画像と、右打ち指示画像と、遊技者が獲得した遊技球の累計数を表示する獲得遊技球数画像（例えば「獲得出玉　ＸＸＸＸｐｔ」）とが表示される。この獲得遊技球数画像は、大当り遊技状態と特電入賞容易状態とにおいて、第１大入賞口７１３１、第２大入賞口７１５１等に遊技球が入球する毎に遊技者が獲得した遊技球の累計数が更新表示されていく。

【４３５３】

図２９４（ｃ）は、１回目の大当り遊技状態が終了し、第１時短遊技状態（特電入賞容易状態）に移行したとき、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９４（ｃ）に示すように、１回目の大当り遊技状態の終了後の第１時短遊技状態においては、第１の大当り演出に対応したキャラクタ画像と右打ち指示画像と獲得遊技球数画像とが継続して表示される。そして、第１時短遊技状態において普通図柄当りの普通図柄の可変表示が行われると、第１所定演出として、特電作動口７１４２への入球を指示する第１所定指示画像（例えば「３０００チャッカーを狙え」）が表示される。なお、図示は省略するが、特電作動口７１４２に遊技球が入球して第２大入賞口７１５１が開放すると、Ｖ入賞口７１５６に遊技球を通過させることを指示する第１Ｖ入賞指示画像（例えば「残り２回のＶを狙え」）が表示される。

【４３５４】

図２９４（ｄ）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２ルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）が行われているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９４（ｄ）に示すように、２回目の大当り遊技状態においても、第１の大当り演出に対応したキャラクタ画像と、右打ち指示画像と、獲得遊技球数画像とが継続して表示される。

【４３５５】

図２９４（ｅ）は、２回目の大当り遊技状態が終了し、第２時短遊技状態（特電入賞容易状態）に移行したとき、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９４（ｅ）に示すように、第２時短遊技状態においても、第１の大当り演出に対応したキャラクタ画像と右打ち指示画像と獲得遊技球数画像とが継続して表示される。そして、第２時短遊技状態において普通図柄当りの普通図柄の可変表示が行われると、第２所定演出として、特電作動口７１４２への入球を指示する第２所定指示画像（例えば「１５００チャッカーを狙え」）が表示される。なお、図示は省略するが、特電作動口７１４２に遊技球が入球して第２大入賞口７１５１が開放すると、Ｖ入賞口７１５６に遊技球を通過させることを指示する第２Ｖ入賞指示画像（例えば「残り１回のＶを狙え」）が表示される。

【４３５６】
なお、第１Ｖ入賞指示画像と第２Ｖ入賞指示画像とを同じＶ入賞指示画像（例えば「Ｖを狙え」）にて表示させるように構成してもよい。このように構成する場合には、大当り遊技状態に移行可能な残り回数（Ｖ入賞口７１５６に遊技球を通過させることが可能な残りＶ入賞回数）に関する残数画像を、Ｖ入賞指示画像とは別の表示領域に表示させることが望ましい。
【４３５７】
図２９４（ｆ）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２ルートの大当り遊技状態（３回目の大当り遊技状態）が行われているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９４（ｆ）に示すように、３回目の大当り遊技状態においても、第１の大当り演出に対応したキャラクタ画像と、右打ち指示画像と、獲得遊技球数画像とが継続して表示される。
【４３５８】
そして、３回目の大当り遊技状態が終了すると、第３時短遊技状態に移行することから、第１の大当り演出が終了する。
【４３５９】
このように、第１の大当り演出は、第１の大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）と第１時短遊技状態と第２ルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）と第２時短遊技状態と第２ルートの大当り遊技状態（３回目の大当り遊技状態）とに亘って行われる（図２９２参照）。このため、複数の大当り遊技状態をシームレスに（一群の大当り遊技状態のように）みせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【４３６０】
また、図示は省略するが、第２の大当り遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示されたときには、第２の大当り演出が、第２の大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）と第２時短遊技状態と第２ルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）とに亘って行われることになる（図２９２参照）。
【４３６１】
また、第３の大当り遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示されたときには、第３の大当り演出が第３の大当り遊技状態においてのみ行われ、第４の大当り遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示されたときには、第４の大当り演出が第４の大当り遊技状態においてのみ行われることになる（図２９２参照）。
【４３６２】
（第５の大当り演出）
次に、時短当りから第１時短遊技状態に移行するときに開始される第５の大当り演出について説明する。
【４３６３】
図２９５（ａ）は、第１時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示された後（特別図柄遊技終了コマンドの受信時）に、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９５（ａ）に示すように、時短図柄が停止表示されると、表示装置７の表示画面には、第５の大当り演出を報知する第５当り報知画像（例えば「３０００ＢＯＮＵＳ」）と、右打ちを指示する右打ち指示画像が表示される。
【４３６４】
図２９５（ｂ）は、時短当りから第１時短遊技状態（特電入賞容易状態）に移行したとき、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９５（ｂ）に示すように、時短当りからの第１時短遊技状態においては、第５の大当り演出に対応したキャラクタ画像と右打ち指示画像とが表示される。そして、第１時短遊技状態において普通図柄当りの普通図柄の可変表示が行われると、特電作動口７１４２への入球を指示する第１所定指示画像が表示される。なお、図示は省略するが、特電作動口７１４２に遊技球が入球して第２大入賞口７１５１が開放すると、獲得遊技球数画像と

第１Ｖ入賞指示画像とが表示される。
【４３６５】
図２９５（ｃ）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２ルートの大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）が行われているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９５（ｃ）に示すように、１回目の大当り遊技状態においても、第５の大当り演出に対応したキャラクタ画像と、右打ち指示画像と、獲得遊技球数画像とが継続して表示される。
【４３６６】
図２９５（ｄ）は、１回目の大当り遊技状態が終了し、第２時短遊技状態（特電入賞容易状態）に移行したとき、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９５（ｄ）に示すように、第２時短遊技状態においても、第５の大当り演出に対応したキャラクタ画像と右打ち指示画像と獲得遊技球数画像とが継続して表示される。そして、第２時短遊技状態において普通図柄当りの普通図柄の可変表示が行われると、第２所定演出として、特電作動口７１４２への入球を指示する第２所定指示画像が表示される。なお、図示は省略するが、特電作動口７１４２に遊技球が入球して第２大入賞口７１５１が開放すると、第２Ｖ入賞指示画像が表示される。
【４３６７】
図２９５（ｅ）は、特電作動口７１４２に遊技球が入球したことを契機とした第２ルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）が行われているときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９５（ｅ）に示すように、２回目の大当り遊技状態においても、第５の大当り演出に対応したキャラクタ画像と、右打ち指示画像と、獲得遊技球数画像とが継続して表示される。
【４３６８】
そして、２回目の大当り遊技状態が終了すると、第３時短遊技状態に移行することから、第５の大当り演出が終了する。
【４３６９】
このように、第５大当り演出は、時短当りからの第１時短遊技状態、第２ルートの大当り遊技状態（１回目の大当り遊技状態）と第２時短遊技状態と第２ルートの大当り遊技状態（２回目の大当り遊技状態）とに亘って行われる（図２９２参照）。このため、時短当りからの第１時短遊技状態に移行した場合にも、複数の大当り遊技状態をシームレスに（一群の大当り遊技状態のように）みせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【４３７０】
また、図示は省略するが、第２時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示されたときには、第６の大当り演出が、時短当りからの第２時短遊技状態と第２ルートの大当り遊技状態とに亘って行われることになる（図２９２参照）。
【４３７１】
本実施形態では、特電入賞容易状態において第２ルートの大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されているため、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態においても大当り演出を行うことができる。
【４３７２】
（図柄演出）
次に、図２９６を参照して、第３時短遊技状態における図柄演出について説明する。図２９６は、第７のパチンコ遊技機における図柄演出を説明する表示画面の一例である。
【４３７３】
図２９６（ａ）は、第３時短遊技状態において図柄演出が開始されたときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。
図２９６（ａ）に示すように、図柄演出が開始されたときには、第２特別図柄に対応し

た第２主図柄の左図柄７０７４Ｌと右図柄７０７４Ｒとが同一種類の図柄で仮停止表示され、所定のキャラクタ画像が表示される。

【４３７４】

図２９６（ｂ－１）は、第２特別図柄の抽選により大当りと判定され、図柄演出の結果を表示するときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９６（ｂ－１）に示すように、第２特別図柄の抽選により大当りと判定された場合には、図柄演出の結果として、第２特別図柄に対応した第２主図柄の中図柄７０７４Ｃが、左図柄７０７４Ｌ及び右図柄７０７４Ｒと同一種類の図柄で仮停止表示される。このように、中図柄７０７４Ｃが左図柄７０７４Ｌ及び右図柄７０７４Ｒと同一種類の図柄で仮停止表示されることにより、第２特別図柄の抽選結果として大当りであることが示唆される。

【４３７５】

図２９６（ｂ－２）は、第２特別図柄の抽選によりハズレと判定され、図柄演出の結果を表示するときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９６（ｂ－２）に示すように、第２特別図柄の抽選によりハズレと判定された場合には、図柄演出の結果として、第２特別図柄に対応した第２主図柄の中図柄７０７４Ｃが、左図柄７０７４Ｌ及び右図柄７０７４Ｒと異なる種類の図柄で仮停止表示される。このように、中図柄７０７４Ｃが左図柄７０７４Ｌ及び右図柄７０７４Ｒと異なる種類の図柄で仮停止表示されることにより、第２特別図柄の抽選結果としてハズレであることが示唆される。

【４３７６】

図２９６（ｃ）は、図柄演出が終了し、第２特別図柄の抽選により大当り図柄が停止表示された後（大当り開始表示コマンドの受信時）に、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９６（ｃ）に示すように、第２特別図柄の抽選により大当り図柄が停止表示されたときには、上述したように第２特別図柄の抽選による大当り遊技状態はすべて第１の大当り遊技状態に移行することから（図２９２参照）、第１の大当り演出を報知する第１当り報知画像と、右打ちを指示する右打ち指示画像が表示されることになる。これにより、第１の大当り遊技状態に移行することが報知される。

【４３７７】

（バトル演出）

次に、図２９７を参照して、第３時短遊技状態におけるバトル演出について説明する。図２９７は、第７のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画面の一例である。

【４３７８】

図２９７（ａ）は、第３時短遊技状態においてバトル演出が開始されたときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９７（ａ）に示すように、バトル演出が開始されたときには、味方キャラクタ（例えば白の忍者）と敵キャラクタ（例えば黒の忍者）とが一騎打ちをするようなバトル演出画像が表示される。さらに、表示画面には、第２特別図柄に対応した第２主図柄が右隅に小さく変動表示される。

【４３７９】

図２９７（ｂ－１）は、第２特別図柄の抽選により第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行する時短当りと判定され、バトル演出の結果を表示するときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９７（ｂ－１）に示すように、第２特別図柄の抽選により第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行する時短当りと判定された場合には、バトル演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したバトル勝利画像が表示される。さらに、表示画面には、第２特別図柄に対応したすべての第２主図柄が同一種類の図柄で仮停止表示される。このように、バトル勝利画像、第２特別図柄に対応したすべての第２主図柄が同一種

類の図柄で仮停止表示されることにより、第２特別図柄の抽選結果として第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行する時短当りであることが示唆される。

【４３８０】

図２９７（ｂ－２）は、第２特別図柄の抽選により第４時短遊技状態に移行する時短当りと判定され、バトル演出の結果を表示するときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９７（ｂ－２）に示すように、第２特別図柄の抽選により第４時短遊技状態に移行する時短当りと判定された場合には、バトル演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北したバトル敗北画像が表示される。さらに、表示画面には、第２特別図柄に対応した第２主図柄の中図柄が左図柄及び右図柄と異なる種類の図柄で仮停止表示される。このように、バトル敗北画像、第２特別図柄に対応した中図柄が左図柄及び右図柄と異なる種類の図柄で仮停止表示されることにより、第２特別図柄の抽選結果として第４時短遊技状態に移行する時短当りであることが示唆される。

【４３８１】

図２９７（ｃ－１）は、バトル演出が終了し、第２特別図柄の抽選により第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示された後（特別図柄遊技終了コマンドの受信時）に、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９７（ｃ－１）に示すように、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示された後には、第６の大当り演出を報知する第６当り報知画像（例えば「１５００ＢＯＮＵＳ」）と、右打ちを指示する右打ち指示画像が表示される。これにより、最初に第２時短遊技状態に移行することが示唆される。

【４３８２】

図２９７（ｃ－２）は、バトル演出が終了し、第２特別図柄の抽選により第４時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示された後（特別図柄遊技終了コマンドの受信時）に、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

図２９７（ｃ－２）に示すように、第４時短遊技状態に移行する時短図柄が停止表示された後には、第３時短遊技状態が終了したことを報知するＲＵＳＨ終了報知画像（例えば「ＲＵＳＨ終了」）と、右打ちを指示する右打ち指示画像が表示される。これにより、第３時短遊技状態が終了し、第４時短遊技状態に移行することが示唆される。

【４３８３】

図２９７（ｄ）及び図２９７（ｅ）は、図２９７（ｃ－１）に示した第６当り報知画像（例えば「１５００ＢＯＮＵＳ」）が表示された後、第１時短遊技状態に移行する時短当りであるときに、表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【４３８４】

図２９７（ｄ）に示すように、第１時短遊技状態に移行する時短当りであるときには、第６当り報知画像が表示された後、表示装置７の電源が切れたように表示装置７の表示画面がブラックアウトする。

【４３８５】

その後、図２９７（ｅ）に示すように、第５の大当り演出を報知する第５当り報知画像（例えば「３０００ＢＯＮＵＳ」）が表示される。これにより、第２時短遊技状態から第１時短遊技状態に成りあがって、第１時短遊技状態に移行することが示唆される。

【４３８６】

以上のように、第７のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態のときには、第１特別図柄の抽選により第１ルートの大当り遊技状態を目指す第１のゲーム性から構成され、変動時間短縮状態（第３時短遊技状態または第４時短遊技状態）のときには、第２特別図柄の抽選結果による遊技状態の移行を目指す第２のゲーム性から構成され、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）のときには、特電作動口７１４２に遊技球を入球させて第２ルートの大当り遊技状態を目指す第３のゲーム性から構成されているので、所謂１種タイプのパチンコ遊技機と所謂２種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけではなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる

。
【４３８７】
さらに、本実施形態においては、特電入賞容易状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）のときには、通過ゲート７１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により普通図柄当りと判定される当選確率が高く、普通図柄の変動表示時間も短時間であることから、特電作動口７１４２がすぐさまロング開放状態となり、第２ルートの大当り遊技状態に移行させることができる。このため、大当り遊技状態の終了後に特電入賞容易状態に移行したときには、特電入賞容易状態において再び大当り遊技状態に移行するまで移行期間を短期間にすることができる。
【４３８８】
なお、第７のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第７のパチンコ遊技機で実行される各種演出・報知内容は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。大当り遊技状態または特電開放遊技状態は、ボーナス遊技状態（ＢＢ、ＲＢ、ＡＲＴ、ＡＴ、ＲＴ）に置き換えればよい。
【４３８９】
（その他）
上述の第７のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【４３９０】
また、第７のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【４３９１】
更に、上記［４．拡張例］は、第７のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【４３９２】
［８．第８のパチンコ遊技機］
次に、第８のパチンコ遊技機について説明する。第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【４３９３】
なお、第８のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【４３９４】
以降、第８のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【４３９５】
なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂ス

マートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【４３９６】

［８－１．遊技盤ユニット］

図２９８を参照して、第８のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１００１０について説明する。この遊技盤ユニット１００１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【４３９７】

図２９８は、第８のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１００１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１００１０は、遊技盤としての遊技パネル１０１００を備え、遊技パネル１０１００に各種部材が配置され、遊技パネル１０１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【４３９８】

図２９８に示されるように、第８のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１００１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、第１通過ゲート１０１２６Ｒ及び第２通過ゲート１０１２６Ｌと、第２始動口１０１４０と、普通電動役物ユニット１０１４５と、第１特別電動役物ユニット１０１３０と、第２特別電動役物ユニット１０１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【４３９９】

なお、第８のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１０１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口１０１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【４４００】

（通過ゲート）

第８のパチンコ遊技機は、通過ゲートとして、右側領域１０７に配置された第１通過ゲート１０１２６Ｒと、左側領域１０６に配置された第２通過ゲート１０１２６Ｌとの２つの通過ゲートを備えている。

【４４０１】

第１通過ゲート１０１２６Ｒは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット１０１４５の上方（上流側）に配置されており、第１通過ゲート１０１２６Ｒを通過した遊技球は、普通電動役物ユニット１０１４５に入球可能となっている。また、第１通過ゲート１０１２６Ｒは、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【４４０２】

また、第２通過ゲート１０１２６Ｌは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、センター役物１１５の左側であって、第１始動口１０１２０の上方（上流側）に配置されており、第２通過ゲート１０１２６Ｌを通過した遊技球は、第１始動口１０１２０に入球可能となっている。また、第２通過ゲート１０１２６Ｌは、左側領域１０６に配置されていることから、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【４４０３】

そして、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、第１通過ゲート１０１２６Ｒ及び第２通過ゲート１０１２６Ｌを入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【４４０４】

また、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌを、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【４４０５】

なお、第２通過ゲート１０１２６Ｌを第１始動口１０１２０の真上に配置してもよいし、ステージ１１８に設けられたチャンス入口１１９を第２通過ゲート１０１２６Ｌとしてもよい。さらに、本実施形態においては、右側領域１０７と左側領域１０６の両方の遊技領域１０５に２つの通過ゲートを備えて構成したが、右側領域１０７のみに通過ゲートを備えて構成してもよい。すなわち、左側領域１０６に配置された第２通過ゲート１０１２６Ｌを備えずに、右側領域１０７に配置された第１通過ゲート１０１２６Ｒのみを備えて構成してもよい。

【４４０６】

（第１始動口）

第１始動口１０１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第１始動口１０１２０には、第１始動口１０１２０への遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ１０１２１（後述の図２９９参照）が備えられている。第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１０１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【４４０７】

（第２始動口）

第２始動口１０１４０は、右側領域１０７であって第１通過ゲート１０１２６Ｒの下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１０１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第２始動口１０１４０には、第２始動口１０１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１０１４１が備えられている。第２始動口１０１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口１０１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【４４０８】

また、本実施形態においては、第２始動口１０１４０は、第１通過ゲート１０１２６Ｒの下方（下流側）側に配置されているところから、第１通過ゲート１０１２６Ｒを通過した遊技球は、後述する普通電動役物１０１４６が作動しているときには、第２始動口１０１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【４４０９】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１０１４５は、右側領域１０７であって第１通過ゲート１０１２６Ｒの下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１０１４５は、第２始動口１０１４０と、第２始動口１０１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１０１４１と、普通電動役物１０１４６とを一体化したユニット体である。

【４４１０】

普通電動役物１０１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１０１４７と、この普電用シャッタ１０１４７を作動させる普電用ソレノイド１０１４８（後述の図２９９参照）とを備える。普通電動役物１０１４６すなわち普電用シャッタ１０１４７は、第２始動口１０１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口

１０１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【４４１１】

具体的には、普電用シャッタ１０１４７は、第２始動口１０１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口１０１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ１０１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１０１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口１０１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル１０１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ１０１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１０１４０の入口と対向しない回避領域に位置して、第２始動口１０１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル１０１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口１０１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１０１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ１０１４７を構成してもよい。

【４４１２】

また、普通電動役物１０１４６は、第２始動口１０１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口１０１４０を閉鎖状態にさせる。

【４４１３】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット１０１３０は、右側領域１０７において第１通過ゲート１０１２６Ｒ、普通電動役物ユニット１０１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１０１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット１０１３０は、第１通過ゲート１０１２６Ｒ、普通電動役物ユニット１０１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１０１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【４４１４】

第１特別電動役物ユニット１０１３０は、第１大入賞口１０１３１と、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２（後述の図２９９参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ１０１３４と、この第１特電用シャッタ１０１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１０１３５（後述の図２９９参照）とを一体化したユニット体である。

【４４１５】

第１大入賞口１０１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口１０１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口１０１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【４４１６】

第１大入賞口１０１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１０１５１が開放し、開放された第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１０１５１内のＶ入賞口１０１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【４４１７】

第１特電用シャッタ１０１３４は、第１特電用ソレノイド１０１３５（後述の図２９９参照）の作動により、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移

行可能に構成するものである。
【４４１８】
　具体的には、第１特電用シャッタ１０１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ１０１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口１０１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口１０１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ１０１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口１０１３１を閉口し、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。
【４４１９】
（第２特別電動役物ユニット）
　第２特別電動役物ユニット１０１５０は、右側領域１０７において第１通過ゲート１０１２６Ｒ及び普通電動役物ユニット１０１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット１０１５０は、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは普通電動役物ユニット１０１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【４４２０】
　第２特別電動役物ユニット１０１５０は、第２特別電動役物ユニット１０１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口１０１５１と、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２と、第２大入賞口１０１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１０１５４と、この第２特電用シャッタ１０１５４を作動させて第２大入賞口１０１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１０１５５（後述の図２９９参照）と、第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１０１５６と、Ｖ入賞口１０１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１０１５７と、第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１０１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１０１５８と、Ｖ入賞口１０１５６を開閉させるＶシャッタ１０１５９と、このＶシャッタ１０１５９を作動させてＶ入賞口１０１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１０１６０（後述の図２９９参照）とを一体化したユニット体である。
【４４２１】
　第２大入賞口１０１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口１０１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口１０１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）が払い出されることになる。
【４４２２】
　第２特電用シャッタ１０１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１０１５５（後述の図２９９参照）の作動により、第２特電用シャッタ１０１５４を前方に進出させて第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ１０１５４を後方に退出させて第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。
【４４２３】
　Ｖ入賞口１０１５６は、Ｖシャッタ１０１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。
【４４２４】
　第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１０１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１０１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド

目以降）も、第２大入賞口１０１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【４４２５】

また、例えば第１大入賞口１０１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１０１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１０１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【４４２６】

通常口１０１５８は、第２大入賞口１０１５１に進入したもののＶ入賞口１０１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口１０１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球の全部が通常口１０１５８を通過し、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【４４２７】

Ｖシャッタ１０１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０（後述の図２９９参照）の作動により、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【４４２８】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット１０１３０、普通電動役物ユニット１０１４５、第２特別電動役物ユニット１０１５０及び第１通過ゲート１０１２６Ｒの配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【４４２９】

［８－２．電気的構成］

次に、図２９９を参照して、第８のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図２９９は、第８のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【４４３０】

図２９９に示されるように、第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。

【４４３１】

しかしながら、第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【４４３２】

［８－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１０１４８、第１特電用ソレノイド１０１３５、第２特電用ソレノイド１０１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０、第１始動口スイッチ１０１２１、第２始動口スイッチ１０１４１、通過ゲートスイッチ１０１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２、Ｖ入賞口スイッチ１０１５７の構成が一部異なっている。

【４４３３】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド１０１４８は、普電用シャッタ１０１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１０１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ１０１４７を前方に進出させて第２始動口１０１４０を

開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１０１４７を後方に退出させて第２始動口１０１４０を閉鎖状態とさせる。

【４４３４】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド１０１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ１０１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１０１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１０１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口１０１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１０１３４を後方に倒立させて第１大入賞口１０１３１を閉鎖状態とさせる。

【４４３５】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１０１５５は、第２特電用シャッタ１０１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１０１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１０１５４を後方に退出させて第２大入賞口１０１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１０１５４を前方に進出させて第２大入賞口１０１５１を閉鎖状態とさせる。

【４４３６】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０は、Ｖシャッタ１０１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ１０１５９を後方に退出させてＶ入賞口１０１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１０１５９を前方に進出させてＶ入賞口１０１５６を閉鎖状態とさせる。

【４４３７】

また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０は、第２大入賞口１０１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口１０１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口１０１５６は第２大入賞口１０１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口１０１５１に入球すると、Ｖ入賞口１０１５６にも原則として通過することになる。

【４４３８】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１０１２１は、第１始動口１０１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１０１２１により第１始動口１０１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１０１２１により第１始動口１０１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【４４３９】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ１０１４１は、第２始動口１０１４０への遊技球の入球を検出する

貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１０１４１により第２始動口１０１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば３個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１０１４１により第２始動口１０１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【４４４０】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【４４４１】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ１０１２７は、第１通過ゲート１０１２６Ｒ及び第２通過ゲート１０１２６Ｌのそれぞれに設けられており、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ１０１２７が第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通過ゲート１０１２６Ｒと第２通過ゲート１０１２６Ｌとを区別せずに、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【４４４２】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２は、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２が第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１０１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【４４４３】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２は、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２が第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１０個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【４４４４】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ１０１５７は、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過を検出する貫通

型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１０１５７がＶ入賞口１０１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。

【４４４５】

（遊技球回収スイッチ）

遊技球回収スイッチ１０１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ１０１７９は、遊技盤ユニット１００１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口１０１２０、第２始動口１０１４０、第１大入賞口１０１３１、第２大入賞口１０１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ１０１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。

【４４４６】

［８－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

【４４４７】

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【４４４８】

特に、本実施形態においては、演出ボタン５４は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン５４の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第１の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第２の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第３の操作情報を出力する。

【４４４９】

［８－２－３．払出・発射制御回路］

払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【４４５０】

さらに、第８のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が

行われなくてもよい。
【４４５１】
［８－３．基本仕様］
次に、図３００～図３１２を参照して、第８のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第８のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【４４５２】
第８のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第８のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。
【４４５３】
また、第８のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。さらに、「Ａ時短遊技状態」及び「Ｃ時短遊技状態」は、時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ１０１４７の作動パターン等）の観点から区別される時短遊技状態として、複数の時短遊技状態に分類されるが詳しくは後述する。
【４４５４】
［８－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図３００は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図３００に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【４４５５】
本実施形態では、図３００に示すように、特別図柄の当り判定テーブルとして、図３００（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルと、図３００（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルとを備えている。
【４４５６】
図３００に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【４４５７】
また、図３００（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１０１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図３００（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１０１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。
【４４５８】

すなわち、図３００（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、通常遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。

【４４５９】

本実施形態では、通常遊技状態において第１始動口１０１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／４９．９の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第２始動口１０１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／３．０の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【４４６０】

図３００（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１０１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図３００（ａ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１０１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【４４６１】

すなわち、図３００（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、時短遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判定処理のいずれの処理でも「時短当り」は判定されず、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。

【４４６２】

本実施形態では、時短遊技状態において第１始動口１０１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、時短遊技状態において第２始動口１０１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／３．０の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【４４６３】

このように、本実施形態では、図３００に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第１始動口１０１２０に遊技球が入球した場合には、第２始動口１０１４０に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。

【４４６４】

なお、本実施形態では、時短遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されないが、時短遊技状態においても、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。時短遊技状態においても第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるように構成する場合には、通常遊技状態における

第１特別図柄の当り判定処理よりも、時短遊技状態における第１特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。さらには、第２特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されてもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも、第２特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。

【４４６５】

さらには、時短遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるものの、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、「ハズレ」と取り扱って、ハズレに対応した特別図柄の停止図柄が停止表示されるように制御してもよい。すなわち、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御してもよい。

【４４６６】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【４４６７】

上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【４４６８】

また、第８のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第８のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【４４６９】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口１０１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口１０１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口１０１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ１０１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【４４７０】

［８－３－２．特別図柄判定テーブル］

図３０１は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図３０１に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４４７１】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【４４７２】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄

の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【４４７３】

図３０１に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。

【４４７４】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～６９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が７０～８４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２０」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３０」を決定する。

【４４７５】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。

【４４７６】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ５」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ７」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を決定する。

【４４７７】

本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図３０１に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「ｚ１０」＞「ｚ２０」及び「ｚ１０」＞「ｚ３０」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、「ｚ２０」及び「ｚ３０」の関係式は、「ｚ２０」＝「ｚ３０」の選択率であることに限定されず、「ｚ２０」＞「ｚ３０」の選択率でもよいし、「ｚ２０」＜「ｚ３０」の選択率でもよい。

【４４７８】

詳しくは後述するが、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第１時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第２時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「ｚ３０」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第３時短遊技状態」に移行することになる。そして、「第２時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「ｚ２０」の選択率は、２０％以下であることが望ましい。

【４４７９】
　また、後述する「第３時短遊技状態」を備えずに、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときには、「第１時短遊技状態」または「第２時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに、「第１時短遊技状態」または「第２時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成する場合には、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに決定される特別図柄の選択図柄を「ｚ１０」と「ｚ２０」との２種類のみに構成し、「ｚ１０」＞「ｚ２０」の選択率の関係式が成立するように構成すればよい。このときも、「第２時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「ｚ２０」の選択率は、２０％以下であることが望ましい。
【４４８０】
　なお、第８のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。
【４４８１】
　なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【４４８２】
［８－３－３．大当り種類決定テーブル］
　図３０２は、第８のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図３０２に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【４４８３】
　大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。
【４４８４】
　図３０２に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【４４８５】
　「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口１０１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口１０１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口１０１３１の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口１０１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。
【４４８６】
　ここで、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のとき

に開放された第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１０１５６を通過する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口１０１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口１０１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１０１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１０１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【４４８７】

図３０２に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３」のときには、最大ラウンド数として４ラウンド（４Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１～３」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、１０ラウンド）が決定されるように構成してもよい。

【４４８８】

また、第２特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ７」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」のときには、最大ラウンド数としてすべて１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。

【４４８９】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口１０１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【４４９０】

［８－３－４．小当り種類決定テーブル］

図３０３は、第８のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図３０３に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４４９１】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【４４９２】

図３０３に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（ｚ５～７）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【４４９３】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１０１５１の最大開放回数、第２大入賞口１０１５１の開放パターン及びＶ入賞口１０１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口１０１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【４４９４】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口１０１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口１０１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口１０１５１が開放しているときには、

Ｖ入賞口１０１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンとして、第２大入賞口１０１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口１０１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【４４９５】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口１０１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【４４９６】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口１０１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【４４９７】

ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、４Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝６００個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１５個（賞球個数）＝１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技状態」であるといえる。

【４４９８】

また、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口１０１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口１０１５１が開放するといえる。

【４４９９】

［８－３－５．遊技状態関連設定テーブル］

図３０４は、第８のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図３０４に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４５００】

本実施形態では、図３０４に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図３０４（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図３０４（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２と、図３０４（ｃ）に示す特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル３とを備えている。

【４５０１】

図３０４に示すように、遊技状態関連設定テーブルには、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【４５０２】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝２は「Ｂ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。

【４５０３】

「普電作動パターン」とは、第２始動口１０１４０の開放パターンを定めた情報であり

、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝０２は、普電作動パターン＝００及び普電作動パターン＝０１であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。

すなわち、第２始動口１０１４０の開放パターンは、
普電作動パターン＝００＜普電作動パターン＝０１＜普電作動パターン＝０２の順に遊技者にとって有利となるように作動する。

【４５０４】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。この「特別図柄の可変表示回数」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計回数を示している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することも時短終了条件として設定されている。これらのいずれかの時短終了条件が成立することにより、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【４５０５】

本実施形態において、Ｃ時短遊技状態（状態フラグ＝３）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」という。

【４５０６】

また、Ｂ時短遊技状態（状態フラグ＝２）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第４時短遊技状態」という。

【４５０７】

また、Ａ時短遊技状態（状態フラグ＝１）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第５時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第６時短遊技状態」という。

【４５０８】

さらに、時短遊技状態において（状態フラグ＝１～３）、普電作動パターン＝０２が設定された第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態を総称して「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝００または０１が設定された第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第６時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいう。

【４５０９】

この「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第６時短遊技状態）」は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選が可能であり、第１特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。

【４５１０】

また、「ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の抽選及び第２特別図柄の抽選が可能であり、第２特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。本実施形態においては、第２特別図柄の抽選により、大当りを契機とした第１のルートと小当りを契機とした第２のルートから、約１／３で大当り遊技状態に移行可能となっている（図３００参照）。

【４５１１】

図３０４（ａ）に示すように、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１には、特別図柄の選択図柄（大当り図柄または小当り図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【４５１２】

図３０４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ４、ｚ５」のときには、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、普電作動パターン＝００、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。

【４５１３】

さらに、「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、切替回数＝１が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ４、ｚ５」のときには、切替回数＝５が設定される。詳しくは後述するが、「切替回数」とは、後述する「第５時短遊技状態」が「第６時短遊技状態」に切り替わる第２特別図柄の可変表示回数である。

【４５１４】

このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第５時短遊技状態」または「第６時短遊技状態」に移行するように構成されている。

ここで、第１特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３０１参照）により、第１移行率（４０％）で「第６時短遊技状態」に移行し、第２移行率（６０％）で「第５時短遊技状態」に移行する。または、第２特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３０１参照）により、第３移行率（１００％）で「第５時短遊技状態」に移行し、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３０１参照）により、第４移行率（８０％）で「第５時短遊技状態」に移行し、第５移行率（２０％）で「第６時短遊技状態」に移行する。

【４５１５】

また、大当り遊技状態の終了後に「第６時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝００が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第１時短回数である１００００回が設定可能となっている。

【４５１６】

また、大当り遊技状態の終了後に「第５時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０２が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第２時短回数である１００００回が設定可能となっている。

【４５１７】

上述した第１時短回数及び第２時短回数である特別図柄の可変表示回数＝１００００回は、１日の遊技において成立不可能な回数であり、実質的に無限回数に相当している。このため、大当り遊技状態の終了後に「第５時短遊技状態」または「第６時短遊技状態」に移行した場合には、大当り遊技状態に移行すること以外に時短遊技状態が終了することがない。したがって、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態と第５時短遊技状態または第６時短遊技状態の時短遊技状態とをＲＡＭクリアされない限り、無限的にループすることになる。すなわち、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することがないように構成されている。なお、第１時短回数及び第２時短回数は、実質的に無限回数に相当する回数であれば、１００００回であることに限定されず、第１時短回数と第２時短回数とを異ならせてもよい。

【４５１８】

図３０４（ｂ）に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【４５１９】

図３０４（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３が設定される。また、「特別図

柄の選択図柄ｚ１０」のときには、普電作動パターン＝００、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ２０」のときには、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときには、普電作動パターン＝０１、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。

【４５２０】

このように、本実施形態においては、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第１時短遊技状態」、「第２時短遊技状態」または「第３時短遊技状態」に移行するように構成されている。

ここで、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３０１参照）により、第６移行率（７０％）で「第１時短遊技状態」に移行し、第７移行率（１５％）で「第２時短遊技状態」に移行し、第８移行率（１５％）で「第３時短遊技状態」に移行する。

【４５２１】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝００が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第３時短回数である９５０回が設定可能となっている。

【４５２２】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第２時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０２が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第４時短回数である９５０回が設定可能となっている。

【４５２３】

また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第３時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０１が決定された場合）には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第５時短回数である９５０回が設定可能となっている。

【４５２４】

上述した第３時短回数、第４時短回数及び第５時短回数である特別図柄の可変表示回数＝９５０回は、Ｃ時短遊技状態（第１～３時短遊技状態）からＢ時短遊技状態（第４時短遊技状態）に移行可能な回数に設定されている。このため、Ｃ時短遊技状態（第１～３時短遊技状態）においては、大当り遊技状態に移行するか、Ｂ時短遊技状態に移行する以外にＣ時短遊技状態が終了することがない。また、後述するように、Ｂ時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている。したがって、Ｃ時短遊技状態に移行した後は、再び通常遊技状態に戻ることがないように構成されている。

【４５２５】

また、第２時短遊技状態における第４時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数にも設定されている。なお、第４時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、９５０回であることに限定されない。

【４５２６】

図３０４（ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル３には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【４５２７】

図３０４（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達すると、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。

【４５２８】

このように、本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達すると、「第４時短遊技状態」に移行するように構成されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は、第６時短回数である９５０回が設定可能となっている。

【４５２９】
上述した第６時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数に設定されている。このため、Ｂ時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第６時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、９５０回であることに限定されない。
【４５３０】
なお、各時短遊技状態における第１移行率～第８移行率は、図３０１に示す特別図柄判定テーブルの特別図柄の図柄乱数値を変更することにより、適宜設計変更自由である。
ただし、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後において、「第２時短遊技状態」に移行する第７移行率は、「第１時短遊技状態」に移行する第６移行率よりも低いことが望ましい。
【４５３１】
また、「時短終了条件」として第１時短回数～第６時短回数に設定される回数は、適宜設計変更自由である。
ただし、第１時短回数及び第２時短回数は、実質的に無限回数に相当する回数であること、第３時短回数及び第５時短回数は、Ｂ時短遊技状態（第４時短遊技状態）に移行可能な回数であること、第４時短回数及び第６時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であることが望ましい。
【４５３２】
また、本実施形態においては、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」を設定したが、上述した終了条件に加え、「普通図柄の可変表示回数」または「小当りの当選回数」も時短終了条件として設定してもよい。
【４５３３】
また、本実施形態においては、低・中・高の３種類の普電作動パターン（００、０１、０２）を備えて構成したが、「第３時短遊技状態」を備えず構成する場合には、普電作動パターン＝００と普電作動パターン＝０２との２種類で構成すればよい。この場合に、普電作動パターン＝０１が設定される契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」は、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」または「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と同様に遊技状態を設定すればよい。
【４５３４】
また、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態」によらず、遊技状態の設定を行うようにしたが、「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行うように構成してもよい。「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行う場合には、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときよりも、遊技者にとって有利な遊技状態に移行しやすいように設定することが望ましい。例えば、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルにおいては、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときには、図３０４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１のように、「特別図柄の選択図柄」に応じて普電作動パターン＝００または０２が設定されるものの、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して普電作動パターン＝０２（有利）を設定することが望ましい。
【４５３５】
［８－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］
図３０５及び図３０６は、第８のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図３０５は、第８のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図３０６は、第８のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図３０５及び図３０６に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４５３６】
特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。
【４５３７】
図３０５及び図３０６に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図３０５及び図３０６の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。
【４５３８】
メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図３０５及び図３０６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。
【４５３９】
また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口１０１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口１０１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とを区別するときには、第１特別図柄の変動パターンコマンドまたは第２特別図柄の変動パターンコマンドともいう。
【４５４０】
（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
図３０５（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴは、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。
【４５４１】
上述したように、本実施形態においては通常遊技状態においてのみ「時短当り」が判定できるように構成されており、図３０５（ａ）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、「大当り」とは異なる専用の特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ～Ｃ４Ｈ）が決定可能に構成されている。
【４５４２】
さらに、図３０５（ａ）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、第１時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ１０」と、第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と、第３時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」とでそれぞれ異なる変動パターンが決定可能に構成されている。
【４５４３】
通常遊技状態においては、「時短当り」であるときの専用の特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ～Ｃ４Ｈ）により、「時短当り」であるときの専用の演出として、後述する「カード演出」または「ＲＵＳＨ突入演出」を実行することができる。さらに、「時短当り」で

あるときの「特別図柄の選択図柄」に応じて、変動パターンが決定可能に構成されているので、「時短当り」の「特別図柄の選択図柄」に応じて、移行する遊技状態に対応した演出を行うことができる。

【４５４４】

また、図３０５（ａ）に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、通常遊技状態の第１特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【４５４５】

（一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図３０５（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、一般遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【４５４６】

図３０５（ｂ）に示す一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、一般遊技状態の第１特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【４５４７】

なお、本実施形態では、一般遊技状態として、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第５時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルＪ１を構成したが、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第５時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。

【４５４８】

また、本実施形態では、一般遊技状態において時短当りが当選されないが、一般遊技状態においても時短当りを当選可能とする場合には、時短当りであるときには、大当りとは異なる専用の特別図柄の変動パターンを決定可能に構成すればよい。そして、時短当りであるときには、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる特別図柄の変動パターンを決定可能にし、時短当りであるときの専用の演出として、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる演出を行うことが望ましい。

【４５４９】

（ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図３０６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、ＲＵＳＨ遊技状態としての「第２時短遊技状態または第４時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図３０６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、ＲＵＳＨ遊技状態としての「第５時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【４５５０】

図３０６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と図３０６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３とでは、図３０６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の方が、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成されている。

【４５５１】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルＪ２を構成したが、第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。さらには、第５時短遊技状態と第２時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよいし、第５時短遊技状態と第４時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよい。

【４５５２】

［８－３－７．特別図柄の先読み関連データ］

図３０７は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に

入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【４５５３】

図３０７（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【４５５４】

図３０７（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【４５５５】

図３０７（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【４５５６】

図３０７（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【４５５７】

「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図３０７（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。

【４５５８】

「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図３０７（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。

【４５５９】

「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図３０７（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。

【４５６０】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【４５６１】

［８－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］

図３０８は、第８のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図３０８に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４５６２】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【４５６３】

図３０８に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６

５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【４５６４】

メインＣＰＵ２０１は、図３０８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【４５６５】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図３０８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０～１６３８３のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１６３８４～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【４５６６】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるものではない。

【４５６７】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口１０１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。

【４５６８】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【４５６９】

［８－３－９．普通図柄判定テーブル］

図３０９は、第８のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図３０９に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４５７０】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【４５７１】

図３０９に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【４５７２】

メインＣＰＵ２０１は、図３０９に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する

。
【４５７３】
図３０９に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【４５７４】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～９８のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が９９、１００のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【４５７５】
なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【４５７６】
特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択の図柄が選択されるように構成してもよい。
【４５７７】
また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図３０８参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図３０９参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。
【４５７８】
［８－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］
図３１０は、第８のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図３１０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【４５７９】
第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ１０１４７の作動態様としての第２始動口１０１４０の開放パターンを決定する際に参照される。
【４５８０】
図３１０に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口１０１４０の開放パターンとが対応づけられて規定されている。
【４５８１】
また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口１０１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口１０１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口１０１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口１０１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口１０１４０を閉鎖させて普電用シャッタ１０１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。
【４５８２】

メインＣＰＵ２０１は、図３１０に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口１０１４０の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１０１４０の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口１０１４０の開放パターンに対応する第２始動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【４５８３】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口１０１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口１０１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターンを備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【４５８４】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口１０１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の開放時間は、第２始動口１０１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【４５８５】

図３１０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態、第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されないように構成されている）。

【４５８６】

また、第３時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときには、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときには、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【４５８７】

また、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【４５８８】

このため、普電作動パターン＝００は、「ロング開放パターン」が決定され難く、「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝０２は、普電作動パターン＝０１であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示していることになる。

【４５８９】

また、図３１０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルの右欄には、「普通図柄の当り判定用乱数値（図３０８参照）」及び「普通図柄の図柄乱数値（図３０９参照）」を合算することにより算出され、「ロング開放パターン」が実行される「ロング開放確率」を参考として図示している。本実施形態において、普電作動パターン＝００である場合には、普通図柄当りが１／４であるものの、ロング開放パターンが決定されることはないことから、「ロング開放確率」は０である。また、普電作動パターン＝０１である場合には、普通図柄当りが１／４．０であり、ロング開放パターンが決定される普通図柄の選択図柄「ｆ２」の選択率が２／１０１であることから、「ロング開放確率」は約１／２０２

．０である。また、普電作動パターン＝０１である場合には、普通図柄当りが１／４．０であり、すべての普通図柄の選択図柄でロング開放パターンが決定されること（１０１／１０１）から、「ロング開放確率」は１／４．０である。

【４５９０】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口１０１４０が開放しても、第２始動口１０１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口１０１４０は閉鎖する）ことになる。

【４５９１】

［８－３－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］

図３１１は、第８のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図３１１に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【４５９２】

普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。

【４５９３】

図３１１に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図３１１の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【４５９４】

図３１１（ａ）は、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１の一例であり、

図３１１（ｂ）は、一般遊技状態における第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２の一例であり、

図３１１（ｃ）は、一般遊技状態における第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３の一例であり、

図３１１（ｄ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４の一例であり、

図３１１（ｅ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５の一例である。

【４５９５】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態に応じて図３１１のいずれかの普通図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の選択図柄等に基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【４５９６】

図３１１（ａ）に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１には、図３１１（ｂ）～図３１１（ｅ）に示す普通図柄の変動パターンテーブルＦ２～Ｆ５よりも、最も長い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（００Ｈ、０１Ｈ）を決定可能に構成されている。

【４５９７】

図３１１（ｂ）に示す第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２には、図３１１（ａ）に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（１０Ｈ、１１Ｈ）を決定可能に構成されている。

【４５９８】
図３１１（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、図３１１（ｂ）に示す第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（２０Ｈ、２１Ｈ、２２Ｈ、２３Ｈ）を決定可能に構成されている。
【４５９９】
図３１１（ｄ）に示す第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４には、図３１１（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ、３２Ｈ、３３Ｈ）を決定可能に構成されている。
【４６００】
図３１１（ｅ）に示す第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５には、図３１１（ｄ）に示す第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（４０Ｈ、４１Ｈ、４２Ｈ、４３Ｈ）を決定可能に構成されている。
【４６０１】
すなわち、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１、第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２、第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４、第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５の順に相対的に普通図柄の平均的な変動表示時間が短くなるように、普通図柄の変動パターンテーブルが構成されている。
【４６０２】
また、図３１１（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、「普通図柄の選択図柄ｆ２」のときに、第２始動口１０１４０が開放することを示唆する「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２３Ｈ）が決定可能に構成されている。また、本実施形態では、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、「普通図柄の選択図柄ｆ１」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）が決定可能に構成されているが、「普通図柄の選択図柄ｆ２」のときにのみ、「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターンが決定可能に構成してもよい。さらには、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３は、「普通図柄の選択図柄ｆ３」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）を決定可能に構成してもよい。
【４６０３】
なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルを、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４と、第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５とで区別して構成したが、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態を共通の普通図柄の変動パターンテーブルで構成してもよい。
【４６０４】
［８－３－１２．遊技停止コマンド決定テーブル］
図３１２は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。なお、図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【４６０５】
本実施形態においては、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００個）に到達すると、原則として遊技が停止されることになる。ただし、小当り遊技状態または大当り遊技状態のときに遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値に到達した場合には、その小当り遊技状態または大当り遊技状態の終了後に遊技が停止されることになる。
【４６０６】

また、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数（ＭＹ）に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドであり、サブ制御回路３００では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置７等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【４６０７】

図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」と、「遊技停止予告開始条件」と、「遊技停止コマンド」とが対応付けられている。

【４６０８】

ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加（ＭＹ）数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

【４６０９】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値未満の８４９９９以下のときには「００Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値以上から第１の境界値未満の「第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）」であるときには、「０１Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値以上から規制値未満の「第２の計数範囲（９００００～９４９９９）」であるときには、「０２Ｈ」が設定されている。また、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値以上の「第３の計数範囲（９５０００～）」である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０３Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０４Ｈ」が設定されている。

【４６１０】

また、「遊技球の増加数（ＭＹ）」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数である。詳しくは後述するが、「遊技球の増加数（ＭＹ）」は、「差玉数カウンタ」に対応していることになる（遊技球の増加数（ＭＹ）＝差玉数カウンタの値）。

【４６１１】

このように、遊技球の増加数（ＭＹ）は、「初期の計数範囲（８４９９９以下）」と、「第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）」と、「第２の計数範囲（９００００～９４９９９）」と、「第３の計数範囲（９５０００～）」とで区画されており、遊技停止機能作動管理フェーズによって識別可能に構成されている。なお、初期の境界値、第１の境界値、規制値の値は、適宜設計変更が自由である。

【４６１２】

図３１２に示すように、遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の計数範囲（８４９９９以下）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝００Ｈの場合には、遊技停止コマンドが決定されず、遊技球の増加数（ＭＹ）に関するいずれの報知も行われないように構成されている。

【４６１３】

また、図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０１Ｈの場合には、第１の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第１の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０１Ｈが決定されるように構成されている。

【４６１４】

遊技停止コマンド＝０１Ｈに基づく第１遊技停止予告は、後述する「第１遊技停止予告終了条件」が成立するまで継続して実行されることになる。

【４６１５】

また、図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フ

ェーズ＝０２Ｈの場合には、第２の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第２の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第２遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０２Ｈが決定されるように構成されている。

【４６１６】

遊技停止コマンド＝０２Ｈに基づく第２遊技停止予告は、第１遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値になるまで継続して実行されることになる。

【４６１７】

なお、本実施形態においては、第１遊技停止予告と第２遊技停止予告とは異なる報知態様としたが、共通の報知態様としてもよい。遊技停止予告の報知態様等については、詳しくは後述する。

【４６１８】

また、図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第３の計数範囲（９５０００～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、第３遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０３Ｈが決定されるように構成されている。

【４６１９】

遊技停止コマンド＝０３Ｈに基づく第３遊技停止予告は、第１遊技停止予告及び第２遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技が停止されるまで（小当り遊技状態または大当り遊技状態が終了するまで）継続して実行されることになる。

【４６２０】

また、図３１２に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第３の計数範囲（９５０００～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであるときには、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンド＝０４Ｈが決定されるように構成されている。

【４６２１】

遊技停止コマンド＝０４Ｈに基づく遊技停止報知は、遊技停止予告とは報知態様で、バックアップクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して実行されることになる。

【４６２２】

ここで、図３１２に示すように、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」としては、特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【４６２３】

第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態は、いずれもＲＵＳＨ遊技状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行すると大当り遊技状態に移行しやすくなり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中及び特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中は、いずれもその大当り遊技状態の終了後に第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することになり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。

したがって、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」は、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態を設定していることになる。このため、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第２の計数範囲よりも事前に遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【４６２４】

第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」は、まず実行済みフラグによって分

岐されている。この「実行済みフラグ」とは、第１遊技停止予告を実行したか否かを判定するためのフラグであり、実行済みフラグ＝０は、第１遊技停止予告が実行されていないことを示しており、実行済みフラグ＝１は、既に第１遊技停止予告が実行されたことを示している。

【４６２５】

そして、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝０であるときには、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値である９００００に到達したことを設定している。

【４６２６】

このため、第１遊技停止予告が実行されていない場合には、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【４６２７】

また、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝１であるときには、特別図柄の選択図柄に限定されないすべての大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【４６２８】

このため、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態になったときに、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【４６２９】

一方、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることはない。このため、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値を再び下回った場合（第１の計数範囲と第２の計数範囲とを行き来するような場合）であっても、既に第１遊技停止予告が実行されたときには遊技停止予告の実行が開始されることはなく、遊技停止予告による煩わしさを無くすことができる。

【４６３０】

［８－４．主制御処理］

第８のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、主制御メイン処理、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【４６３１】

なお、第８のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【４６３２】

［８－４－１．主制御メイン処理］

次に、図３１３及び図３１４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図３１３及び図３１４は、第８のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【４６３３】
まず、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１０００１）。ステップＳ１０００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」であると判定した場合（ステップＳ１０００１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断を検知中であるとして、ステップＳ１０００１の判定処理を繰り返す。
【４６３４】
ステップＳ１０００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合（ステップＳ１０００１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、ステップＳ１０００２に進む。
【４６３５】
次に、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１０００２において、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。
【４６３６】
次に、ステップＳ１０００３において、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされる。
【４６３７】
その後、ステップＳ１０００４において、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のバックアップクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。
【４６３８】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う（ステップＳ１０００５）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。
【４６３９】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う（ステップＳ１０００６）。この処理で、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。
【４６４０】
次に、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う（ステップＳ１０００７）。この処理で、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。
【４６４１】

なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【４６４２】

次に、ステップＳ１０００８において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査によりメインＲＡＭ２０３に異常があるか否か、電源投入時の設定キー１７４、及びバックアップクリアスイッチ１７６の操作、及び設定変更中の電断復帰か否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３のクリア範囲（ＲＡＭクリア範囲）が設定される。

【４６４３】

ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態が「ＲＡＭ異常」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「異常時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理ではＷＤＴのクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ１７０に「Ｅ」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、クリア範囲としては、異常時ＲＡＭクリア範囲が設定されるが、このクリア範囲（異常時ＲＡＭクリア範囲）を設定せずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。

【４６４４】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オフ」であり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「電断復帰」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【４６４５】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オフ」であり、かつ、設定キー１７４は「オン」である場合には、起動状態が「設定確認中」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【４６４６】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４が「オン」である場合には、起動状態が「設定変更中」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【４６４７】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【４６４８】

次に、ステップＳ１０００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１０００８で設定したＲＡＭのクリア範囲のクリアを行う。

【４６４９】

ここで、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われる。

【４６５０】

また、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、遊技状態の情報に関する「状態フラグ」及び「普電作動パターン」、後述する「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれている。

このため、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、状態フラグ及び普電作動パターンがクリアされて初期状態の「通常遊技状態」が設定される。さらに、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされて遊技球の増加数に基づく遊技停止状態が解除可能となる。すなわち、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されることにより、初期状態の「通常遊技状態」が設定され、遊技停止状態が解除可能となる。

【４６５１】

なお、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、後述する「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」を含めてもよい。

【４６５２】

さらに、本実施形態においては、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、共通の「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成したが、起動状態が「設定変更中」として決定された場合には、「第１のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成し、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「第２のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成してもよい。このように構成する場合であっても、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合の「第２のＲＡＭクリア範囲」には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれていることが望ましい。

【４６５３】

次に、ステップＳ１００１０において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）にメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【４６５４】

次いで、ステップＳ１００１１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１００１０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同様である。

【４６５５】

次いで、ステップＳ１００１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。

【４６５６】

次に、ステップＳ１００１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、起動状態に応じて、電断復帰時の初期設定処理を行う。この遊技復帰処理については、詳しくは後述する。

【４６５７】

次に、ステップＳ１００１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【４６５８】

次に、ステップＳ１００１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。

この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）に格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。

【４６５９】

次に、ステップＳ１００１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【４６６０】

この後、ステップＳ１００１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、領域外エリアの処理となる。メインＣＰＵ２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ２０３作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８参照）と同様である。

【４６６１】

次に、ステップＳ１００１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。

【４６６２】

次に、ステップＳ１００１９において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図３３３参照）において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ１００１９の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ１００１９の判定は「ＮＯ」となる。

【４６６３】

ステップＳ１００１９において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ１００１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１００１４の処理に戻し、ステップＳ１００１４以降の処理を行う。

【４６６４】

一方、ステップＳ１００１９において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップＳ１００１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１００２０において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から１減算する処理を３回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「０」になる）。

【４６６５】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１００１４～ステップＳ１００１８の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制

御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【４６６６】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップＳ１００２１）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。この主制御コマンド送受信処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理（図１２９参照）と同様である。

【４６６７】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う（ステップＳ１００２２）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【４６６８】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う（ステップＳ１００２３）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【４６６９】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップＳ１００２４）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示ＬＥＤ、第２特別図柄表示ＬＥＤ、普通図柄表示ＬＥＤ、保留表示ＬＥＤ等に出力する表示データの設定処理を行う。

【４６７０】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップＳ１００２５）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップＳ１００２６において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。

【４６７１】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う（ステップＳ１００２７）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、ＷＤＴの出力処理を行う。

【４６７２】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う（ステップＳ１００２８）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。

【４６７３】

そして、ステップＳ１００２８の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１００１４の処理に戻し、ステップＳ１００１４以降の処理を行う。

【４６７４】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップＳ１００００５）の実行前に、バックアップクリアスイッチ１７６の状態情報、及び、設定キー１７４の状態情報の退避する（ステップＳ１００００４）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口に対し設定キー１７４の操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のバックアップクリアスイッチ１７６の操作状況、及び設定キー１７４の操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。

【４６７５】
　また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ１００２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１００１４～ステップＳ１００１８の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ１００１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ１００１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ１００１７）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。
【４６７６】
［８－４－２．遊技復帰処理］
　次に、図３１５を参照して、主制御メイン処理中に行われる遊技復帰処理について説明する。図３１５は、第８のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。
【４６７７】
　Ｓ１００４０において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４１に移す。
【４６７８】
　ここで、本実施形態では、起動状態の値が、「ＲＡＭ異常」、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」の５つの状態の値を備えている。ただし、起動状態の値が「ＲＡＭ異常」であるときには、上記ステップＳ１０００８の起動状態チェック処理において無限ループが繰り返され、本処理に移ることはない。このため、本処理においては、起動状態の値が、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」の４つの状態の値がロードされることになる。
【４６７９】
　Ｓ１００４１において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であると判定された場合には、処理をＳ１００４２に移し、起動状態の値が「電断復帰」を示す値でないと判定された場合には、処理をＳ１００４３に移す。
【４６８０】
　Ｓ１００４２において、メインＣＰＵ２０１は、第２初期値設定処理を行う。この第２初期値設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「電断復帰コマンド」の送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４６に移す。
【４６８１】
　Ｓ１００４３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であると判定された場合には、処理をＳ１００４４に移し、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値でないと判定された場合（すなわちＲＡＭクリアを示す値であると判定された場合）には、処理をＳ１００４５に移す。
【４６８２】
　Ｓ１００４４において、メインＣＰＵ２０１は、「設定操作コマンド」の送信予約処理

を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、システムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）においてサブ制御回路３００に送信される。また、遊技許可フラグをオフにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４６に移す。

【４６８３】

Ｓ１００４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１初期値設定処理を行う。この第１初期値設定処理においては、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「初期化コマンド」の送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４６に移す。

【４６８４】

Ｓ１００４７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能初期値設定処理を行う。この遊技停止機能初期値設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」等の初期設定を行う。この遊技停止機能初期値設定処理の詳細については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１００４７の処理を実行した後、遊技復帰処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻す。

【４６８５】

［８－４－３．遊技停止機能初期値設定処理］

次に、図３１６を参照して、遊技復帰処理中に行われる遊技停止機能初期値設定処理について説明する。図３１６は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。

【４６８６】

Ｓ１００４７－１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタの退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４７－２に移す。

【４６８７】

Ｓ１００４７－２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「獲得遊技球数」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４７－３に移す。

【４６８８】

ここで、「獲得遊技球数」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される賞球数の情報を一時的に記憶し、記憶した賞球数を「差玉数カウンタ」に加算するための情報である。

【４６８９】

Ｓ１００４７－３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「ＭＹ判定用カウンタ」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１００４７－３の処理を実行した後、処理をＳ１００４７－４に移す。

【４６９０】

ここで、「ＭＹ判定用カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数を判定するための情報である。この「ＭＹ判定用カウンタ」は、後述するように、「差玉数カウンタ」を１０００で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応している。例えば、差玉数カウンタが８９０００～８９９９９であれば、ＭＹ判定用カウンタ＝８９となり、差玉数カウンタが９００００～９０９９９であれば、ＭＹ判定用カウンタ＝９０となる。

【４６９１】

Ｓ１００４７－４において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４７－５に移す。

【４６９２】
上述したように、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。
【４６９３】
この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、差玉数カウンタが初期の境界値未満の８４９９９以下のときには、「００Ｈ」が設定され、差玉数カウンタが初期の境界値以上から第１の境界値未満（第１の計数範囲）の８５０００～８９９９９であるときには、「０１Ｈ」が設定され、差玉数カウンタが第１の境界値以上から規制値未満（第２の計数範囲）の９００００～９４９９９であるときには、「０２Ｈ」が設定される。
また、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０３Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０４Ｈ」が設定されている。
【４６９４】
なお、初期の境界値（８５０００）、第１の境界値（９００００）、規制値（９５０００）の値は、適宜設計変更が自由である。さらに、複数の境界値（初期の境界値、第１の境界値）を無くし、１つの境界値としてもよい。１つの境界値とする場合には、上述した第１の境界値の値を採用することが望ましい。
【４６９５】
Ｓ１００４７－５において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上であるか（０３Ｈまたは０４Ｈであるか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上であると判定された場合には、処理をＳ１００４７－６に移し、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上でないと判定された場合には、処理をＳ１００４７－７に移す。
【４６９６】
Ｓ１００４７－６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」をクリアする（すなわち、「遊技停止機能作動管理フェーズ」に０１をセットする）。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４７－７に移す。
【４６９７】
Ｓ１００４７－７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「差玉数カウンタ」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１００４７－８に移す。
【４６９８】
ここで、「差玉数カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数（ＭＹ）を計数するための情報である。この「差玉数カウンタ」は、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数に対応していることになる。
【４６９９】
Ｓ１００４７－８において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１００４７－１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、遊技停止機能初期値設定処理を終了する。
【４７００】
このように、本実施形態の遊技停止機能初期値設定処理によれば、遊技機の電源投入後（電断復帰後）には、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」がクリアされることになる。
【４７０１】
また、遊技機の電源投入後（電断復帰後）に、差玉数カウンタが規制値未満（９４９９９以下）であときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされ、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が

保持されることになる。これにより、差玉数カウンタが規制値以上となった場合（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈ及び０４Ｈ）は、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されない限りは、遊技停止状態が保持されることになる。

【４７０２】

［８－４－４．特別図柄制御処理］

次に、図３１７を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図３１７は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【４７０３】

図３１７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ１０１０１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１０１の処理を実行した後、処理をＳ１０１０２に移す。

【４７０４】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１０１０１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【４７０５】

Ｓ１０１０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１０１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ１０１０８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ１０１０３に移す。

【４７０６】

Ｓ１０１０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１０１０４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ１０１０５に移す。

【４７０７】

Ｓ１０１０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１０１０７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ１０１０６に移す。

【４７０８】

Ｓ１０１０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトすることになる。

【４７０９】

Ｓ１０１０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【４７１０】
　Ｓ１０１０７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。
【４７１１】
　Ｓ１０１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図３１８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１０３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【４７１２】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１０１０１～Ｓ１０１０８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【４７１３】
　このように、本実施形態では、第８のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１１２０または第２始動口１０１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。
【４７１４】
［８－４－５．特別図柄管理処理］
　次に、図３１８を参照して、特別図柄制御処理（図３１７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図３１８は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。
【４７１５】
　図３１８に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【４７１６】
　Ｓ１０１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図３１７参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１０１１２に移す。
【４７１７】
　Ｓ１０１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１１２の処理を実行した後、処理をＳ１０１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０１１３以降の処理を行う。
【４７１８】
　Ｓ１０１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図３１９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０

１１４に移す。
【４７１９】
　Ｓ１０１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図３２０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１１５に移す。
【４７２０】
　Ｓ１０１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図３２４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１１６に移す。
【４７２１】
　Ｓ１０１１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ１０１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図３２６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１１７に移す。
【４７２２】
　Ｓ１０１１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ１０１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図３２７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１１８に移す。
【４７２３】
　Ｓ１０１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１０１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図３２８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１１９に移す。
【４７２４】
　Ｓ１０１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１０１１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図３２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０１２０に移す。
【４７２５】
　Ｓ１０１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ１０１２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図３３０を参照して後述する。
【４７２６】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１１３～Ｓ１０１２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図３１７参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。
【４７２７】
［８－４－６．特別図柄可変表示開始処理］
　次に、図３１９を参照して、特別図柄管理処理（図３１８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図３１９は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【４７２８】
　Ｓ１０１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図３１８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ１０１２２に移す。
【４７２９】
　Ｓ１０１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図３００に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２２の処理を実行した後、処理をＳ１０１２３に移す。
【４７３０】
　Ｓ１０１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図３０１に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記Ｓ１０１２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２３の処理を実行した後、処理をＳ１０１２４に移す。
【４７３１】
　なお、上述したように、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御する場合には、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、ハズレの停止態様となる特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドを決定すればよい。
【４７３２】
　Ｓ１０１２４において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の判定結果が大当りまたは小当りである場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理が大当りである場合には、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを決定し、特別図柄の当り判定処理が小当りである場合には、図３０３に示す小当り種類決定テーブルを決定する。また、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定する場合には、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２４の処理を実行した後、処理をＳ１０１２５に移す。
【４７３３】
　Ｓ１０１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図３０５及び図３０６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１２６に移す。
【４７３４】
　本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態である場合には、図３０５（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴを決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＴを参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態、第６時短遊技状態）である場合には、図３０５（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して、第２時短遊技状態または第４時短遊技状態である場合には図３０６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定し、第５時短遊技状態である場合には図３０６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＪ２、Ｊ３を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

【４７３５】

Ｓ１０１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ１０１２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２６の処理を実行した後、処理をＳ１０１２７に移す。

【４７３６】

Ｓ１０１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図３１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２７の処理を実行した後、処理をＳ１０１２８に移す。

【４７３７】

Ｓ１０１２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１２８の処理を実行した後、処理をＳ１０１２９に移す。

【４７３８】

Ｓ１０１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ１０１２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ１０１２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【４７３９】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【４７４０】

［８－４－７．特別図柄可変表示終了処理］
次に、図３２０を参照して、特別図柄管理処理（図３１８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図３２０は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【４７４１】
Ｓ１０１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図３１８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ１０１４２に移す。
【４７４２】
Ｓ１０１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１４２の処理を実行した後、処理をＳ１０１４３に移す。
【４７４３】
なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定してもよい。
【４７４４】
Ｓ１０１４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了判定や、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態への移行判定が行われる。この時短管理処理の詳細については、図３２１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１４３の処理を実行した後、処理をＳ１０１４４に移す。
【４７４５】
Ｓ１０１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図３１８のＳ１０１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１４４の処理を実行した後、処理をＳ１０１４５に移す。
【４７４６】
Ｓ１０１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第１特別図柄に対応した第１特別図柄演出停止コマンドと第２特別図柄に対応した第２特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１４５の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図３１８参照）に戻す。
【４７４７】
［８－４－８．時短管理処理］
次に、図３２１を参照して、特別図柄可変表示終了処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図３２１は、第８のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。
【４７４８】
Ｓ１０１５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の時短カウンタを減算する特別図柄の時短カウンタ減算処理を行う。

【４７４９】
ここで、本実施形態においてはメインＲＡＭ２０３にある「時短カウンタ」は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」で構成されている。この「特別図柄時短カウンタ」は、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示が終了するごとに減算されていく。
【４７５０】
この特別図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタから１を減算して更新する処理を行う。なお、通常遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタの減算は行われない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５２に移す。
【４７５１】
Ｓ１０１５２において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１０１５３に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をＳ１０１５４に移す。
【４７５２】
Ｓ１０１５３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄時短カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１０１５４に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１０１５５に移す。
【４７５３】
Ｓ１０１５４において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５５に移す。
【４７５４】
Ｓ１０１５５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＢ時短遊技状態移行判定処理では、Ｂ時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を加算し、天井カウンタが天井値に到達すると、Ｂ時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＢ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図３２２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５６に移す。
【４７５５】
Ｓ１０１５６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、時短当りであるか否かを判定し、時短当りである場合には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図３２３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５８に移す。
【４７５６】
Ｓ１０１５７において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照し、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１である場合に、Ａ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＡ時短遊技状態移行判定処理では、Ａ時短遊技状態であり、かつ、第２特別図柄の可変表示の終了である場合には、切替回数を記憶する切替回数カウンタから１を減算して更新する。そして、切替回数カウンタ＝０である場合に、普電作動パターン＝００をセットする。これにより、Ａ時短遊技状態である場合に、第５時短遊技状態から第６時短遊技状態に移行可能となり、右打ちの遊技態様から左打ちの遊技態様に変更可能となる。このため、切替回数は、第２特別図柄の可変表示回数により左打ちに戻す回数でもある。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５８に移す。
【４７５７】
Ｓ１０１５８において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認し

て、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５９に移す。

【４７５８】

本実施形態においては、状態フラグ＝１である場合には、通常遊技状態を示す第０遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝００である場合には、第１時短遊技状態を示す第１遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝０２である場合には、第２時短遊技状態を示す第２遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝０１である場合には、第３時短遊技状態を示す第３遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝２である場合には、第４時短遊技状態を示す第４遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝１かつ普電作動パターン＝０２である場合には、第５時短遊技状態を示す第５遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝１かつ普電作動パターン＝００である場合には、第６時短遊技状態を示す第６遊技状態指定コマンドを決定する。

【４７５９】

Ｓ１０１５９において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１０１５８で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理の後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理に戻す。

【４７６０】

［８－４－９．Ｂ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図３２２を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＢ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図３２２は、第８のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【４７６１】

Ｓ１０１５５－１において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタを加算する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに１を加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５５－２に移す。

【４７６２】

Ｓ１０１５５－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値（例えば、９５０回）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値であると判定した場合には、処理をＳ１０１５５－３に移し、天井カウンタ＝天井値でないと判定した場合には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【４７６３】

Ｓ１０１５５－３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリア（＝０をセット）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１５５－４に移す。

【４７６４】

Ｓ１０１５５－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行させるためのＢ時短遊技状態設定処理を行う。このＢ時短遊技状態設定処理においては、図３０４（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３を参照し、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２を設定するとともに、普電作動パターン＝０２を設定し、「Ｂ時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば９５０回）をセットする。なお、Ｂ時短遊技状態設定処理において、普電作動パターン＝０１または００を設定してもよい。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【４７６５】

［８－４－１０．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図３２３を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図３２３は、第８のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【４７６６】

Ｓ１０１５６－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１０１５６－２に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【４７６７】

Ｓ１０１５６－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ１０１５６－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【４７６８】

Ｓ１０１５６－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させるためのＣ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理においては、図３０４（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、状態フラグ＝３を設定するとともに、普電作動パターン、「Ｃ時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば９５０回）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【４７６９】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態において時短当りと判定されたときに限り、Ｃ時短遊技状態に移行可能となっている。なお、遊技状態によらず、時短当りと判定されたときには、Ｃ時短遊技状態に移行可能に構成してもよい。

【４７７０】

［８－４－１１．特別図柄遊技判定処理］

次に、図３２４を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図３２４は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【４７７１】

Ｓ１０１６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ１０１６２に移す。

【４７７２】

Ｓ１０１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ１０１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ１０１７２に移す。

【４７７３】

Ｓ１０１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６４に移す。

【４７７４】

Ｓ１０１６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、図３０２に示す大当り種類決

定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６５に移す。

【４７７５】

Ｓ１０１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６６に移す。

【４７７６】

Ｓ１０１６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６７に移す。

【４７７７】

Ｓ１０１６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６８に移す。

【４７７８】

Ｓ１０１６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１６９に移す。

【４７７９】

Ｓ１０１６９において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４７８０】

Ｓ１０１７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１０１７３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をＳ１０１８１に移す。

【４７８１】

Ｓ１０１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１７４に移す。

【４７８２】

Ｓ１０１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図３０３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、図３０３に示す小当り種

類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【４７８３】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図３０３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口１０１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図３３３参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１７５に移す。

【４７８４】

Ｓ１０１７５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１７７に移す。

【４７８５】

Ｓ１０１７７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１７８に移す。

【４７８６】

Ｓ１０１７８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１７９に移す。

【４７８７】

Ｓ１０１７９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４７８８】

Ｓ１０１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図３２５を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４７８９】

［８－４－１２．特別図柄遊技終了処理］

次に、図３２５を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図３２５は、第８のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【４７９０】

Ｓ１０１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１９２に移す。

【４７９１】

Ｓ１０１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コ

マンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定記憶領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０１９３に移す。

【４７９２】

Ｓ１０１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【４７９３】

［８－４－１３．小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図３２６を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図３２６は、第８のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【４７９４】

Ｓ１０２０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ１０２０２に移す。

【４７９５】

Ｓ１０２０２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１０２０３に移す。

【４７９６】

Ｓ１０２０３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ１０２０９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１０２０４に移す。

【４７９７】

Ｓ１０２０４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１０１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１０１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１０１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ１０２０５に移し、第２大入賞口１０１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ１０２０９に移す。

【４７９８】

Ｓ１０２０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２０６に移す。

【４７９９】

Ｓ１０２０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、上記Ｓ１０１２４で決定した図３０３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１０１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ

２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１０１５５に対して、第２大入賞口１０１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１０１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２０７に移す。

【４８００】

Ｓ１０２０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２０８に移す。

【４８０１】

Ｓ１０２０８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８０２】

Ｓ１０２０９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１０１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１０１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ１０２１０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ１０２１８に移す。

【４８０３】

Ｓ１０２１０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１０２１１に移す。

【４８０４】

Ｓ１０２１１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１２に移す。

【４８０５】

Ｓ１０２１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１３に移す。

【４８０６】

Ｓ１０２１３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１４に移す。

【４８０７】

Ｓ１０２１４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１５に移す。

【４８０８】

Ｓ１０２１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１６に移す。

【４８０９】

Ｓ１０２１６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１７に移す。

【４８１０】

Ｓ１０２１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１９７の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８１１】

Ｓ１０２１８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図３０３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２１９に移す。

【４８１２】

Ｓ１０２１９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２２０に移す。

【４８１３】

Ｓ１０２２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３２５を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８１４】

［８－４－１４．小当り遊技開放中処理］

次に、図３２７を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図３２７は、第８のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【４８１５】

Ｓ１０２２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１０２２２に移す。

【４８１６】

Ｓ１０２２２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図３２６参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰ

Ｕ２０１は、第２大入賞口１０１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１０２２３に移す。

【４８１７】

Ｓ１０２２３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１０１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、図３０３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１０１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１０１５５に対して、第２大入賞口１０１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１０１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２２４に移す。

【４８１８】

Ｓ１０２２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８１９】

［８－４－１５．大入賞口開放準備処理］

次に、図３２８を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図３２８は、第８のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【４８２０】

Ｓ１０２３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ１０２３２に移す。

【４８２１】

Ｓ１０２３２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３３に移す。

【４８２２】

Ｓ１０２３３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ１０２３４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１０２３８に移す。

【４８２３】

Ｓ１０２３４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３５に移す。

【４８２４】

Ｓ１０２３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われ

ることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３６に移す。

【４８２５】

Ｓ１０２３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３７に移す。

【４８２６】

Ｓ１０２３７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８２７】

Ｓ１０２３８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３９に移す。

【４８２８】

Ｓ１０２３９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１０１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１０１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１０１３５に対して、第１大入賞口１０１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１０１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２４０に移す。

【４８２９】

Ｓ１０２４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２４１に移す。

【４８３０】

Ｓ１０２４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２４２に移す。

【４８３１】

Ｓ１０２４２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８３２】

［８－４－１６．大入賞口開放制御処理］

次に、図３２９を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図３２９は、第８のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【４８３３】

Ｓ１０２５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ１０２５２に移す。

【４８３４】

Ｓ１０２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１０１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１０１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１０１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【４８３５】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０２５２において第１大入賞口１０１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ１０２５３に移し、第１大入賞口１０１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ１０２５４に移す。

【４８３６】

Ｓ１０２５３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１０１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図３２８参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【４８３７】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０１３３において第１大入賞口１０１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１０１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１０２５４に移す。

【４８３８】

Ｓ１０２５４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１０１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図３０２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１０１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１０１３５に対して、第１大入賞口１０１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１０１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２５５に移す。

【４８３９】

Ｓ１０２５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２５６に移す。

【４８４０】

Ｓ１０２５６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２５７に移す。

【４８４１】

Ｓ１０２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００

に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８４２】

［８－４－１７．大当り遊技状態終了処理］

次に、図３３０を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図３３０は、第８のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【４８４３】

Ｓ１０２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ１０２６２に移す。

【４８４４】

Ｓ１０２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２６３に移す。

【４８４５】

Ｓ１０２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図３０４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、時短回数として特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２６４に移す。

【４８４６】

本実施形態においては、状態フラグとしては、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「ｚ１」である場合には、普電作動パターン＝０２、特別図柄時短カウンタ＝１００００を設定するともに、切替回数カウンタ＝１を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「ｚ２」、「ｚ３」である場合には、普電作動パターン＝００、特別図柄時短カウンタ＝１００００を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「ｚ４」、「ｚ５」である場合には、普電作動パターン＝０２、特別図柄時短カウンタ＝１００００を設定するともに、切替回数カウンタ＝５を設定する。

また、特別図柄の選択図柄が「ｚ６」、「ｚ７」である場合には、普電作動パターン＝００、特別図柄時短カウンタ＝１００００を設定する。

【４８４７】

Ｓ１０２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３２５を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【４８４８】

［８－４－１８．普通図柄制御処理］

次に、図３３１を参照して、主制御メイン処理でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図３３１に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【４８４９】

図３３１は、第８のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図３３１に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【４８５０】

Ｓ１０３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１０３０１に移す。

【４８５１】

Ｓ１０３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１０３１０以降の処理を行う。

【４８５２】

Ｓ１０３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１０２１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第２始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図３３２を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２２０に移す。

【４８５３】

Ｓ１０３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１０２２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０２３０に移す。

【４８５４】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【４８５５】

Ｓ１０３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ１０３３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３４０に移す。

【４８５６】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする

。
【４８５７】
　Ｓ１０３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ１０３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３５０に移す。
【４８５８】
　この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図３１０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第２始動口の開放パターン決定処理（図３３２参照）において決定された第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ１０１４７を作動して、第２始動口１０１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口１０１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口１０１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。
【４８５９】
　Ｓ１０３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ１０３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ１０３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。
【４８６０】
［８－４－１９．普通図柄可変表示開始処理］
　次に、図３３２を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図３３２は、第８のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【４８６１】
　図３３２に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１０２１１）。
【４８６２】
　Ｓ１０３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１０３１２に移す。
【４８６３】
　Ｓ１０３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１３に移す。
【４８６４】
　Ｓ１０３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３０８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１４に移す。
【４８６５】
　Ｓ１０３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３０９に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶され

た普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１５に移す。

【４８６６】

Ｓ１０３１５において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターン決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１６に移す。

【４８６７】

第２始動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、図３１０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。

【４８６８】

Ｓ１０３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３１１に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、図３１１に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１７に移す。

【４８６９】

Ｓ１０３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１８に移す。

【４８７０】

Ｓ１０３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図３３１）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０３１９に移す。

【４８７１】

Ｓ１０３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【４８７２】

［８－４－２０．システムタイマ割込処理］

次に、図３３３を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図３３３は、第８のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【４８７３】

Ｓ１０４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１２に移す。

【４８７４】

Ｓ１０４１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否

かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ１０４７０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ１０４１３に移す。

【４８７５】

Ｓ１０４１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１４に移す。

【４８７６】

Ｓ１０４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１５に移す。

【４８７７】

Ｓ１０４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びＲＡＭクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ１０４１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４４０に移す。

【４８７８】

Ｓ１０４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。

【４８７９】

ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈのときにオンとなる。

【４８８０】

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４５０に移す。

【４８８１】

Ｓ１０４１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１８に移す。

【４８８２】

Ｓ１０４１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１９に移す。

【４８８３】

Ｓ１０４１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）

の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４２０に移す。

【４８８４】

Ｓ１０４２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図３３７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４３０に移す。

【４８８５】

Ｓ１０４３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４３１に移す。

【４８８６】

Ｓ１０４３１おいて、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口１０１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１０１５６の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド１０１６０に対して、Ｖ入賞口１０１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５１に移す。

【４８８７】

Ｓ１０４４０において、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第１の遊技機において実行される設定制御処理（図４６～図４８参照）と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４３１に移す。

【４８８８】

Ｓ１０４５０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させる機能に関する各種コマンドや遊技停止状態フラグの設定等が行われる。遊技停止機能設定処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４３０に移す。

【４８８９】

Ｓ１０４５１において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５２に移す。

【４８９０】

Ｓ１０４５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４３５に移す。

【４８９１】

Ｓ１０４６０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、ＭＹ判定用カウンタの更新制御を行う。遊技停止データ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４７０に移す。

【４８９２】

Ｓ１０４７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０４１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【４８９３】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口１０１２０、第２始動口１０１４０、第１大入賞口１０１３１、第２大入賞口１０１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【４８９４】

［８－４－２１．遊技停止機能設定処理］

次に、図３３４を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止機能設定処理について説明する。図３３４は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処理の一例を示すフローチャートである。

【４８９５】

Ｓ１０４５０－１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４５０－１１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４５０－２に移す。

【４８９６】

Ｓ１０４５０－２において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－３に移す。

【４８９７】

Ｓ１０４５０－３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止コマンドの決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－４に移す。

【４８９８】

上述したように、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数（ＭＹ）に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドである。サブ制御回路３００では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置７等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【４８９９】

この遊技停止コマンドの決定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズをロードし、遊技停止機能作動管理フェーズが更新された場合において、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０１Ｈであるときには、更新された遊技停止機能作動管理フェーズの値と「所定の遊技停止予告開始条件」とに基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズの値を遊技停止コマンドとして決定する。

【４９００】

具体的には、図３１２に示すように、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０１Ｈである場合に、「第１の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０１Ｈを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０２Ｈである場合に、「第２の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第

２遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０２Ｈを決定する。また、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０３Ｈである場合には、第３遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０３Ｈを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０４Ｈである場合には、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンドとして０４Ｈを決定する。

【４９０１】

また、本実施形態では、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０１Ｈを決定した場合には、実行済みフラグ＝０１Ｈをセットし、第１遊技停止予告を実行したことを記憶する。

【４９０２】

なお、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈである場合や、遊技停止機能作動管理フェーズが更新されていない場合には、遊技停止コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【４９０３】

Ｓ１０４５０－４において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１０４５０－３で決定した遊技停止コマンドを送信バッファにセットする遊技停止コマンド送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－５に移す。

【４９０４】

Ｓ１０４５０－５において、メインＣＰＵ２０１は、「ＭＹ判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－６に移す。

【４９０５】

Ｓ１０４５０－６において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数コマンドの決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－７に移す。

【４９０６】

ここで、「差玉数コマンド」とは、ＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドである。サブ制御回路３００では、差玉数コマンドを受信することにより、表示装置７等において遊技球の増加数（ＭＹ）に関する情報を報知させることが可能となる。

【４９０７】

この差玉数コマンドの決定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値をロードし、ＭＹ判定用カウンタが更新された場合に、ＭＹ判定用カウンタの値を差玉数コマンドとして決定する。

また、ＭＹ判定用カウンタが更新されていない場合には、差玉数コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。

【４９０８】

Ｓ１０４５０－７において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１０４５０－６で決定した差玉数コマンドを送信バッファにセットする差玉数コマンド送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－１１に移す。

【４９０９】

なお、本実施形態においては、遊技停止コマンドに加えて差玉数コマンドも送信するように構成したが、差玉数コマンドは決定・送信することはせずに、遊技停止コマンドのみを決定・送信するように構成してもよい。このように構成する場合には、上記Ｓ１０４５０－５～Ｓ１０４５０－７の処理を省略（削除）すればよい。

【４９１０】

Ｓ１０４５０－１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４５０－２１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４５０－１２に移す。

【４９１１】

Ｓ１０４５０－１２において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－１３に移す。

【４９１２】

Ｓ１０４５０－１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであるか否かを判定する。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈにより、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないことが判定される。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであると判定した場合には処理をＳ１０４５０－１４に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１０４５０－２１に移す。

【４９１３】

Ｓ１０４５０－１４において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止状態フラグ」をオン（＝１）にする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４５０－２１に移す。

【４９１４】

このように、差玉数カウンタが規制値以上であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となる。

【４９１５】

Ｓ１０４５０－２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４５０－２２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には遊技停止機能設定処理を終了する。

【４９１６】

Ｓ１０４５０－２２において、メインＣＰＵ２０１は、各種のソレノイドデータを初期化する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行すると、遊技停止機能設定処理を終了する。

【４９１７】

このＳ１０４５０－２２の処理により、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となったときには、各種のソレノイドが駆動しなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第２始動口１０１４０、第１大入賞口１０１３１、第２大入賞口１０１５１等が開放しなくなることになる。

【４９１８】

［８－４－２２．遊技停止データ更新処理］

次に、図３３５及び図３３６を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止データ更新処理について説明する。図３３５及び図３３６は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【４９１９】

Ｓ１０４６０－１において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ等）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４１２に移す。

【４９２０】

Ｓ１０４６０－２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球が払い出される各種の賞球スイッチ（第１始動口スイッチ１０１２１、第２始動口スイッチ１０１４１、第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２、一般入賞口スイッチ１２３）の検出があったか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、賞球スイッチの検出があったと判定した場合には処理をＳ１０４６０－３に移し、賞球スイッチの検出がないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－１１に移す。

【４９２１】

Ｓ１０４６０－３において、メインＣＰＵ２０１は、上記賞球スイッチで検出された入賞口の「賞球数」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－４に移す。

【４９２２】

Ｓ１０４６０－４において、メインＣＰＵ２０１は、「獲得遊技球数」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－５に移す。

【４９２３】

Ｓ１０４６０－５において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数に賞球数を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－１１に移す。

【４９２４】

Ｓ１０４６０－１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－２１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－１２に移す。

【４９２５】

Ｓ１０４６０－１２において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数＝０であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数＝０であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－１５に移し、獲得遊技球数＝０でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－１３に移す。

【４９２６】

Ｓ１０４６０－１３において、メインＣＰＵ２０１は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－１４に移す。

【４９２７】

Ｓ１０４６０－１４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタに獲得遊技球数を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－１５に移す。

【４９２８】

Ｓ１０４６０－１５において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－１６に移す。

【４９２９】

Ｓ１０４６０－１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ１０１７９の検出があったか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ１０１７９の検出があったと判定した場合には処理をＳ１０４６０－１７に移し、遊技球回収スイッチ１０１７９の検出がないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－２１に移す。

【４９３０】

Ｓ１０４６０－１７において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタから１を減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－１８に移す。

【４９３１】

Ｓ１０４６０－１８において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタが下限値以下であるか否かを判定する。ここで、差玉数カウンタの下限値は「０」に設定されている。

メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタが下限値（＝０）以下であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－１９移し、差玉数カウンタが下限値（＝０）以下でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－２１に移す。

【４９３２】
　Ｓ１０４６０－１９において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタに０をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－２１に移す。
【４９３３】
　このＳ１０４６０－１８及びＳ１０４６０－１９の処理により、差玉数カウンタが０となった場合には、それ以降減算されなくなる。なお、上記Ｓ１０４６０－１８及び上記Ｓ１０４６０－１９の処理を省略（削除）して、差玉数カウンタが０以下となるように構成してもよい。
【４９３４】
　また、上記Ｓ１０４６０－２の処理～上記Ｓ１０４６０－１９の処理により、差玉数カウンタは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数となり、「遊技球の増加数（ＭＹ）」に対応することになる。
【４９３５】
　Ｓ１０４６０－２１において、メインＣＰＵ２０１は、「ＭＹ判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－２２に移す。
【４９３６】
　Ｓ１０４６０－２２において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタ≧９５であるか否かを判定する。ここで、ＭＹ判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を１０００で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応した値である。このため、ＭＹ判定用カウンタ≧９５により、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であるか否かが判定されることになる。
　メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタ≧９５であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－３１移し、ＭＹ判定用カウンタ≧９５でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－２３に移す。
【４９３７】
　Ｓ１０４６０－２３において、メインＣＰＵ２０１は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－２４に移す。
【４９３８】
　Ｓ１０４６０－２４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタを１０００で除算（「差玉数カウンタ」／１０００）する差玉数カウンタの除算処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－２５に移す。
【４９３９】
　Ｓ１０４６０－２５において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１０４６０－２４の除算結果をＭＹ判定用カウンタにセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－２６に移す。
【４９４０】
　このＳ１０４６０－２５の処理により、ＭＹ判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を１０００で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応した値となる。なお、上記Ｓ１０４６０－２２～上記Ｓ１０４６０－２５の処理を省略（削除）して、ＭＹ判定用カウンタの値が差玉数カウンタと等しい値となるように構成してもよい。
【４９４１】
　Ｓ１０４６０－３１において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタが更新されたか否かを判定する。
　メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタが更新されたと判定した場合には処理をＳ１０４６０－３２移し、ＭＹ判定用カウンタが更新されていないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－４１に移す。
【４９４２】

Ｓ１０４６０－３２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－４１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－３３に移す。
【４９４３】
Ｓ１０４６０－３３において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－３４に移す。
【４９４４】
Ｓ１０４６０－３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈとは、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであり、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合に設定されている値である。
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１０４６０－４１に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－３５に移す。
【４９４５】
Ｓ１０４６０－３５において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－４１に移す。
【４９４６】
この遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値未満に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ＜８５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「００Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値以上から第１の境界値未満に対応する値（８５≦ＭＹ判定用カウンタ＜９０）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０１Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの第１の境界値以上から規制値未満に対応する値（９０≦ＭＹ判定用カウンタ＜９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０２Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの規制値以上に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ≧９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０３Ｈ」をセットする。
【４９４７】
このように、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が更新されていくことになる。
【４９４８】
また、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、上記Ｓ１０４６０－３４の処理により、既に遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであるときには、ここでは更新されないことになる。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈまたは０２Ｈであるときに、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈ、０２Ｈまたは０３Ｈに更新されることになる。
【４９４９】
Ｓ１０４６０－４１において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－４２に移す。
【４９５０】
Ｓ１０４６０－４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈとは

、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合において、遊技停止状態前に設定されている値である。このため、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈにより、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であるものの、遊技が停止されていない状態であるか否かが判定されることになる。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１０４６０－４３に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－５０に移す。

【４９５１】

Ｓ１０４６０－４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号≧０３であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の制御状態番号≧０３とは、後述するように小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときに設定されている値である。このため、特別図柄の制御状態番号≧０３により、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるか否かが判定されることになる。

メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号≧０３であると判定した場合には処理をＳ１０４６０－５０に移し、特別図柄の制御状態番号≧０３でないと判定した場合には処理をＳ１０４６０－４４に移す。

【４９５２】

Ｓ１０４６０－４４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズに「０４Ｈ」をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０４６０－５０に移す。

【４９５３】

このように、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）である場合には、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときに、遊技停止機能作動管理フェーズが「０３Ｈ」から「０４Ｈ」に更新されることになる。また、遊技停止機能作動管理フェーズが「０４Ｈ」は、上述したように、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されない限りは、その値が保持される（変更されない）ことになる。

【４９５４】

Ｓ１０４６０－５０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１０４６０－１で退避させたレジスタの復帰処理を行い、遊技停止データ更新処理を終了する。

【４９５５】

このように、本実施形態の遊技停止データ更新処理によれば、差玉数カウンタが規制値未満に対応した遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈまたは０２Ｈであるときには、ＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が適宜変更されていき、繰り下がることも、繰り上がることも可能である。

しかしながら、差玉数カウンタが規制値以上に対応した遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであるときには、仮にＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）が規制値を下回ったとしても、遊技停止機能作動管理フェーズの値が繰り下がる（０３Ｈから０２Ｈに変更される）ことができないように構成されている。

【４９５６】

［８－４－２３．スイッチ入力検出処理］

次に、図３３７を参照して、システムタイマ割込処理中（図３３３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図３３７は、第８のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【４９５７】

第８のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２、Ｖ入賞口スイッチ１０１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【４９５８】

Ｓ１０５０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０２に移す。

【４９５９】
この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ１０１２１により第１始動口１０１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口１０１２０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ、Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口１０１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【４９６０】
Ｓ１０５０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０３に移す。

【４９６１】
この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１０１４１により第２始動口１０１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口１０１４０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口１０１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【４９６２】
また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては３つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は３個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【４９６３】
Ｓ１０５０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０４に移す。

【４９６４】
Ｓ１０５０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ１０１３２により第１大入賞口１０１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口１０１３１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口１０１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更

新する。そして、第１大入賞口１０１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０５に移す。

【４９６５】

Ｓ１０５０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ１０１５２により第２大入賞口１０１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口１０１５１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口１０１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口１０１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０６に移す。

【４９６６】

Ｓ１０５０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ１０１５７によりＶ入賞口１０１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１０１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口１０１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０７に移す。

【４９６７】

Ｓ１０５０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１０５０８に移す。

【４９６８】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ１０１２７により第１通過ゲート１０１２６Ｒまたは第２通過ゲート１０１２６Ｌへの遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【４９６９】

Ｓ１０５０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図３０７の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図３０７の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図３３３参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【４９７０】
［８－５．サブ制御回路］
次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。
【４９７１】
まず、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種テーブルの詳細について、図３３８～図３４５を用いて説明する。
【４９７２】
［８－６－１．演出モード決定テーブル］
第８のパチンコ遊技機における演出モードを決定するための演出モード決定テーブルについて説明する。図３３８は、第８のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【４９７３】
ここで、「演出モード」とは、サブ制御回路３００により行われる各種演出の状態を定めた情報をいう。
【４９７４】
図３３８に示すように、演出モード決定テーブルには、遊技状態とモード移行条件と演出モードを定める演出モード情報とが対応付けられている。なお、遊技状態は、主制御回路２００から受信した遊技状態指定コマンドによって判別されることになる。
【４９７５】
また、「モード移行条件」は、第２特別図柄の始動情報の有無によって判別されるように構成されている。
【４９７６】
「演出モード情報」は、チャンス演出モードを示す演出モード情報＝００Ｈと、一般演出モードを示す演出モード情報＝０１Ｈと、天国演出モードを示す演出モード情報＝１０Ｈと、戦国タイム演出モードを示す演出モード情報＝０ＦＨとで構成されている。
【４９７７】
なお、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、天国演出モード及び戦国タイム演出モードの４つの演出モードを備えて構成しているが、５つ以上の演出モードを備えて構成してもよい。例えば、戦国タイム演出モードとして、Ａ時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第１のＲＵＳＨ演出モードとし、Ｂ時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第２のＲＵＳＨ演出モードとし、Ｃ時短遊技状態の戦国タイム演出モードを第２のＲＵＳＨ演出モードとし、第１のＲＵＳＨ演出モード、第２のＲＵＳＨ演出モード及び第３のＲＵＳＨ演出モードがそれぞれ異なる演出モードとしてもよい。
【４９７８】
サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図３３８に示す演出モード決定テーブルを参照し、遊技状態とモード移行条件とに基づいて、演出モード情報を決定することになる。
【４９７９】
［８－６－２．図柄演出パターン決定テーブル］
次に、図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図３３９、図３４０及び図３４１は、第８のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【４９８０】
ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄可変表示中において、少なくとも表示装置７に後述する「第１の装飾図柄（主図柄）」を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、第１の装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等

の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。

【４９８１】

サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図３３９、図３４０または図３４１に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターンを決定することになる。

【４９８２】

［チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図３３９（ａ）に示すように、チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、先読みフラグと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【４９８３】

ここで、「先読みフラグ」とは、先読み演出を実行中か否かを判別する情報であり、先読みフラグ＝００Ｈは、先読み演出を実行中でないことを示し、先読みフラグ＝０１Ｈは、先読み演出を実行中であることを示している。

【４９８４】

また、「選択率」とは、第１の乱数範囲からなる第１乱数値に対して、取得された第１乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については１～１００％の他に０％が含められていてもよく、０％の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、後述するテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【４９８５】

図３３９（ａ）に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「時短当り」に対応する変動パターンコマンドであるときには、専用の図柄演出パターンとして、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１０～ＣＺ１５、ＣＺ２０、ＣＺ２１）が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが「ハズレ」に対応する変動パターンコマンドであるときにも、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ２２、ＣＺ２３）が決定可能に構成されている。

このため、特別図柄の抽選で時短当りであるときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【４９８６】

この特定の図柄演出パターンは、「カード演出」を実行する図柄演出パターンと、「ＲＵＳＨ突入演出」を実行する図柄演出パターンとで構成されている。

【４９８７】

この「カード演出」を実行する図柄演出パターンは、時短当りである場合において、第１時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ１０」と、第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と、第３時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときに決定される。

このため「カード演出」により、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができる。

【４９８８】

また、「ＲＵＳＨ突入演出」は、時短当りかつ第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」であるときと、ハズレであるときに決定される。

このため「ＲＵＳＨ突入演出」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができる。

【４９８９】

さらに、「カード演出」と「ＲＵＳＨ突入演出」とは、選択率（第１乱数値）により、

「弱演出（白カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ａ）」と、弱演出よりも第２時短遊技状態に移行することの期待値が高い「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」とで構成されている。

【４９９０】

そして、図３３９（ａ）に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、先読み演出を実行であるとき（先読みフラグ＝０１Ｈ）には、「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１１、ＣＺ１３、ＣＺ１５、ＣＺ２１、ＣＺ２３）が決定可能に構成されている。

これにより、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」が実行されるので、期待感をもって遊技を行うことができる。

【４９９１】

［一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図３３９（ｂ）に示すように、一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【４９９２】

なお、図３３９（ｂ）に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲには、選択率（第１乱数値）が対応付けられていないが、１つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第１乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【４９９３】

図３３９（ｂ）に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第１の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【４９９４】

なお、本実施形態においては、一般演出モードとチャンス演出モードとで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、一般演出モードとチャンス演出モードとで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、ＲＡＭクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出モードとチャンス演出モードとで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にＲＡＭクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、ＲＡＭクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。

【４９９５】

また、一般遊技状態においても時短当りを当選可能とする場合には、時短当りであるときには、大当りとは異なる専用の図柄演出パターンを決定可能に構成すればよい。そして、時短当りであるときには、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる図柄演出パターンを決定可能にし、時短当りであるときの専用の演出として、通常遊技状態と一般遊技状態とで異なる演出を行うことが望ましい。

【４９９６】

［天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図３４０に示すように、天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【４９９７】

なお、図３４０に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥには、選択率（第１乱数値）が対応付けられていないが、１つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第１乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【４９９８】
図３４０に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード及び一般演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第１の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。
【４９９９】
なお、本実施形態においては、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、ＲＡＭクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にＲＡＭクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、ＲＡＭクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。
【５０００】
［戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］
図３４１に示すように、戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＵには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。
【５００１】
図３４１に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＵによれば、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態または第６時短遊技状態（一般遊技状態）であるときに送信された第２特別図柄の変動パターンコマンドであるとき（８４Ｈ０１Ｈ～８４Ｈ０３Ｈ：図３０５参照）と、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態または第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）であるときに送信された第２特別図柄の変動パターンコマンドであるとき（８４Ｈ２１Ｈ～８４Ｈ２６Ｈ：図３０６参照）とが異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。
【５００２】
本実施形態では、特別図柄の変動パターンコマンドが、一般遊技状態であるときに送信された第２特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、「キャラＺ」が登場する戦国タイム演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＲＵ１１～ＲＵ１６）が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが、ＲＵＳＨ遊技状態であるときに送信された第２特別図柄の変動パターンコマンドであるときには、「キャラＡ」または「キャラＢ」が登場する戦国タイム演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＲＵ２１～ＲＵ２６）が決定可能に構成されている。
【５００３】
これにより、一般遊技状態であるときにロング開放により第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときの演出と、ＲＵＳＨ遊技状態であるときにロング開放により第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときの演出の一部（キャラ）を異ならせることができ、遊技状態に応じた演出を行うことができる。
【５００４】
なお、一般遊技状態であるときにロング開放により第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときの演出と、ＲＵＳＨ遊技状態であるときにロング開放により第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときの演出とを共通にしてもよい。すなわち、図柄演出パターンＲＵ１１～ＲＵ１６と図柄演出パターンＲＵ２１～ＲＵ２６とを同じにしてもよい。
【５００５】
また、図３４１に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＵによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード、一般演出モード

及び天国演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第１の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【５００６】

［８－６－３．テロップ演出パターン決定テーブル］

次に、テロップ演出パターンを決定するためのテロップ演出パターン決定テーブルについて説明する。図３４２は、第８のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。

【５００７】

ここで、「テロップ演出パターン」とは、第２始動口１０１４０がロング開放することを事前に示唆するテロップ演出を定めた情報をいう。この「テロップ演出パターン」は、第２始動口１０１４０がロング開放することを示唆し、ロング開放することを報知する「テロップ演出パターンＫ０１」と、第２始動口１０１４０がロング開放することを示唆し、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンＫ０２」とで構成されている。

【５００８】

図３４２に示すように、テロップ演出パターン決定テーブルには、主制御回路２００から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第２乱数値）と、テロップ演出パターンとが対応付けられている。

【５００９】

また、図３４２に示すテロップ演出パターン決定テーブルに対応付けられている普通図柄の変動パターンコマンドは、第３時短遊技状態のときに主制御回路２００から送信される普通図柄の変動パターンコマンドである（図３１１参照）。

このため、一般遊技状態である第３時短遊技状態のときにテロップ演出パターンによるテロップ演出が実行可能となる。

【５０１０】

なお、一般遊技状態である第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態であるときには、第２始動口１０１４０がロング開放することはないが、第１時短遊技状態及び第６時短遊技状態であるときに主制御回路２００から送信される普通図柄の変動パターンコマンドにより、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンＫ０２」を決定可能に構成してもよい。

【５０１１】

サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図３４２に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、テロップ演出パターンを決定することになる。

【５０１２】

［８－６－４．先読み演出パターン決定テーブル］

次に、先読み演出パターンを決定するための先読み演出パターン決定テーブルについて説明する。図３４３は、第８のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。また、図３４３（ａ）は、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１の一例であり、図３４３（ｂ）は、一般遊技状態である第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第６時短遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ２の一例である。

【５０１３】

ここで、「先読み演出パターン」とは、遊技球が第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に入球したときに、特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出を定めた情報をいう。

【５０１４】

サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図３４３に示す先読み演出パターン決定テーブルを参照し、先読み演出パターンを決定することになる。

【５０１５】

［通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル］

図３４３（ａ）に示すように、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１には、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、選択率（第３乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【５０１６】

図３４３（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「大当りまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチまたはＲＵＳＨ突入演出」に対応する先読みコマンドであるとき、または、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄ｚ２０」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１）が決定可能に構成されている。

このため、「期待ＵＰゾーン」により、所定の演出が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【５０１７】

また、図３４３（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「時短当り」に対応する先読みコマンドであるとき、または「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、先読み演出パターンとして、「モード移行ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０２）が決定可能に構成されている。

このため、「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができる。

【５０１８】

また、図３４３（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄ｚ２０」に対応する先読みコマンドであるとき、または先読みコマンドが「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０３）が決定可能に構成されている。

このため、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。

【５０１９】

［一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル］

図３４３（ｂ）に示すように、一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ２には、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、選択率（第３乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。

【５０２０】

図３４３（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２によれば、先読みコマンドが「大当りまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチ」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１）が決定可能に構成されている。

【５０２１】

そして、図３４３（ａ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ１と図３４３（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２とを比較すると、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態ときよりも、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターンが決定されやすく構成されている。

このため、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態よりも「期待ＵＰゾーン」が実行されやすく、通常遊技状態（チャンス演出モード）における遊技の興趣をより高めることができる。

【５０２２】

なお、本実施形態においては、先読み演出パターンとして、「期待ＵＰゾーン」、「モ

ード移行ゾーン」、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」を実行する３種類の先読み演出パターンを備えて構成したが、示唆する内容を細分化させて４種類以上の先読み演出パターンを備えて構成してもよいし、示唆する内容を統合化（または省略化）させて２種類以下の先読み演出パターンを備えて構成してもよい。

【５０２３】

さらには、ＲＵＳＨ遊技状態である第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態のときにも先読み演出パターンを決定するように構成してもよい。

【５０２４】

［８－６－５．先読み演出の禁止条件設定テーブル］

先読み演出（期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーン）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図３４４は、第８のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。

【５０２５】

図３４４に示すように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンのそれぞれの先読み演出の実行を禁止する「共通禁止条件」と、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件」とが設定されている。

【５０２６】

共通禁止条件は、共通禁止条件１～３の３つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件１」は、第２特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件２」は、第２特別図柄の制御期間中（第２特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件３」は、先読みフラグを参照して既に先読み演出が実行中のときに成立するものである。

【５０２７】

この共通禁止条件１～３のいずれかの禁止条件が成立していると、先読み演出パターンが決定されず、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。

【５０２８】

固有禁止条件は、固有禁止条件１及び固有禁止条件２の２つの禁止条件が設定されている。「固有禁止条件１」は、遊技球が第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に入球したときに、それ以前の保留記憶に大当りと判定される始動情報が記憶されているときに成立し、「固有禁止条件２」は、遊技球が第１始動口１０１２０または第２始動口１０１４０に入球したときに、それ以前の保留記憶に時短当りかつ特別図柄の選択図柄ｚ２０が決定される始動情報が記憶されているときに成立するものである。

【５０２９】

この固有禁止条件１及び固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立していると、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの先読み演出が実行されないことになるが、期待ＵＰゾーンの先読み演出は実行可能に構成されている。

【５０３０】

このように、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件１」として、それ以前の保留記憶に大当りと判定される始動情報が記憶されていることを設定しているので、大当り遊技状態の移行に基づいてモード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンが示唆する内容が変化するおそれがあることを防ぐことができ、遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【５０３１】

［８－６－６．第１遊技停止予告終了判定テーブル］

遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲であるときに開始された第１遊技停止予告の実行の終了させるための第１遊技停止予告終了判定テーブルについて説明する。図３４５は、第８のパチンコ遊技機における第１遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。

【５０３２】

図３４５に示すように、第１遊技停止予告の実行の終了させる「第１遊技停止予告終了

条件」として、終了条件１～４の４つの終了条件が設定されている。
【５０３３】
「終了条件１」は、通常遊技状態であるときに成立する。ただし、「終了条件１」は、大当り遊技状態中の通常遊技状態のときには成立しない。また、「終了条件２」は、第１時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件３」は、第３時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件４」は、第６時短遊技状態であるときに成立するものである。すなわち、第１遊技停止予告は、通常遊技状態または一般遊技状態に移行すると終了することになる。
【５０３４】
そして、第１遊技停止予告が実行中である場合に、上記「第１遊技停止予告終了条件」のいずれかの条件が成立すると、第１遊技停止予告の実行が終了することになる。
【５０３５】
［８－７－１．サブ制御回路処理］
次に、図３４６を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図３４６は、第８のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【５０３６】
図３４６に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ１０６００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１０に移す。
【５０３７】
Ｓ１０６１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８からコマンドを入力したり、演出ボタン５４によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。このデータ入力処理の詳細については、図３５２を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６２０に移す。
【５０３８】
Ｓ１０６２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ１０６１０の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３０に移す。
【５０３９】
Ｓ１０６３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図３４７を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６４０に移す。
【５０４０】
Ｓ１０６４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６５０に移す。
【５０４１】
Ｓ１０６５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）

に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６６０に移す。
【５０４２】
Ｓ１０６６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６７０に移す。
【５０４３】
Ｓ１０６７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６８０に移す。
【５０４４】
Ｓ１０６８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６９０に移す。
【５０４５】
Ｓ１０６９０において、サブＣＰＵ３０１は、演出進行処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、各種演出の実行を進行させるための演出タイマカウンタや、後述する強制報知タイマ等を更新する処理を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１０に戻す。
【５０４６】
［８－７－２．演出態様決定処理］
次に、図３４７を参照して、サブ制御回路処理（図３４６参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図３４７は、第８のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【５０４７】
Ｓ１０６３１において、サブＣＰＵ３０１は、後述する遊技停止フラグがオフ（＝００Ｈ）である場合に限り、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。なお、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合には、演出パターン決定処理は実行されない。この演出パターン決定処理の詳細については、図３４８～図３５１を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３２に移す。
【５０４８】
Ｓ１０６３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１０６３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３３に移す。
【５０４９】
Ｓ１０６３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ１０６３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描

画リクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３４に移す。
【５０５０】
　Ｓ１０６３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１０６３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３５に移す。
【５０５１】
　Ｓ１０６３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１０６３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３６に移す。
【５０５２】
　Ｓ１０６３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１０６３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３７に移す。
【５０５３】
　Ｓ１０６３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１０６３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３８に移す。
【５０５４】
　Ｓ１０６３８において、サブＣＰＵ３０１は、後述する遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に限り、遊技停止関連特別リクエストの生成処理を実行する。
【５０５５】
　この遊技停止関連特別リクエストの生成処理では、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に、後述する強制報知時間が経過していないときには、第１の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。また、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に、強制報知時間が経過したときには、第２の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図３４６参照）に戻す。
【５０５６】
［８－７－３．演出パターン決定処理］
　次に、図３４８～図３５０を参照して、演出態様決定処理（図３４７参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図３４８～図３５０は、第８のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【５０５７】
　Ｓ１０６３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。
【５０５８】
　Ｓ１０６３１－１において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－２に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－３に移す。
【５０５９】
　Ｓ１０６３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。

【５０６０】
この特別図柄の保留個数加算処理では、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか「第２特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数（第１特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算し、「第２特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数（第２特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０６１】
Ｓ１０６３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。
【５０６２】
Ｓ１０６３１－３において「先読みコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－１０に移す。
【５０６３】
Ｓ１０６３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。
【５０６４】
この保留情報記憶処理では、「第１特別図柄の先読みコマンド」であるか「第２特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図３０７参照）を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶する。すなわち、主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３に記憶された特別図柄の始動情報に対応する情報が、サブ制御回路３００のワークＲＡＭ３０３にも記憶されることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－５に移す。
【５０６５】
Ｓ１０６３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出を実行するための先読み演出パターン決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図３５１を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０６６】
Ｓ１０６３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。
【５０６７】
Ｓ１０６３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－２０に移す。
【５０６８】
Ｓ１０６３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。
【５０６９】
この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０７０】
Ｓ１０６３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した

コマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【５０７１】
　Ｓ１０６３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－３０に移す。
【５０７２】
　Ｓ１０６３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。
【５０７３】
　この特別図柄の保留個数減算処理では、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタから１を減算し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタから１を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置７に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。さらに、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－２２に移す。
【５０７４】
　Ｓ１０６３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出テーブル決定処理を行う。
【５０７５】
　この図柄演出テーブル決定処理では、チャンス演出モードであるときには、図３３９（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＣＺを決定し、一般演出モードであるときには、図３３９（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＮＲを決定する。また、天国演出モードであるときには、図３４０に示す図柄演出パターン決定テーブルＴＥを決定し、戦国タイム演出モードであるときには、図３４１に示す図柄演出パターン決定テーブルＲＵを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－２３に移す。
【５０７６】
　Ｓ１０６３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。
【５０７７】
　この図柄演出パターン決定処理では、第１乱数値を取得した後、上記図柄演出テーブル決定処理で決定された図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターン決定テーブルに対応付けられた各種情報に基づいて、図柄演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－２４に移す。
【５０７８】
　Ｓ１０６３１－２４において、サブＣＰＵ３０１は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。
【５０７９】
　この予告演出パターン決定処理では、所定の乱数値を取得した後、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第２乱数値等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。

【５０８０】
　Ｓ１０６３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。
【５０８１】
　Ｓ１０６３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４０に移す。
【５０８２】
　Ｓ１０６３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。
【５０８３】
　この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－３２に移す。
【５０８４】
　Ｓ１０６３１－３２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。
【５０８５】
　この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「通常変動回数カウンタ」に１を加算して更新する。また、時短遊技状態かつ第１特別図柄演出停止コマンドであるときには、時短遊技状態における特別図柄の時短回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」から１を減算して更新する。
【５０８６】
　さらに、第５時短遊技状態である場合には、第５時短遊技状態における特別図柄の切替回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ切替回数カウンタ」から１を減算して更新する。
【５０８７】
　また、回数カウンタ更新処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「先読み回数カウンタ」から１を減算して更新する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－３３に移す。
【５０８８】
　Ｓ１０６３１－３３において、サブＣＰＵ３０１は、演出モード等を移行させるための演出モード等移行処理を行う。
【５０８９】
　この演出モード等移行処理では、時短遊技状態であるときには、サブ特別図柄時短カウンタを参照し、サブ特別図柄時短カウンタ＝０であると、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に通常遊技状態の状態情報を記憶する。
【５０９０】
　また、演出モード等移行処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「先読み回数カウンタ」を参照し、先読み回数カウンタ＝０であると先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０９１】
　Ｓ１０６３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。

【５０９２】
　Ｓ１０６３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４２に移す。
【５０９３】
　Ｓ１０６３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０９４】
　Ｓ１０６３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ通過コマンド」であるか否かを判定する。
【５０９５】
　Ｓ１０６３１－４２において「Ｖ通過コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４３に移す。一方、「Ｖ通過コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４４に移す。
【５０９６】
　Ｓ１０６３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過演出を行うためのＶ通過演出パターンを決定するＶ通過演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５０９７】
　Ｓ１０６３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【５０９８】
　Ｓ１０６３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－５０に移す。
【５０９９】
　Ｓ１０６３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１００】
　Ｓ１０６３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【５１０１】
　Ｓ１０６３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－５２に移す。
【５１０２】
　Ｓ１０６３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１０３】
　Ｓ１０６３１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【５１０４】
　Ｓ１０６３１－５２において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－５３に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－６０に移す。
【５１０５】
　Ｓ１０６３１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）に応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－５４に移す。
【５１０６】
　Ｓ１０６３１－５４において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了時に各種カウンタを設定する回数カウンタ設定処理を行う。
【５１０７】
　この回数カウンタ設定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３０４（ａ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。
【５１０８】
　また、停止図柄（当り図柄）が第５時短遊技状態に移行するものであるときには、停止図柄（当り図柄）の「切替回数」に対応した回数（図３０４（ａ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ切替回数カウンタ」にセットする。
【５１０９】
　例えば、図３０４（ａ）に示すように、「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、時短終了条件としての特別図柄の可変表示回数＝１００００回、切替回数＝１回に対応して、サブ特別図柄時短カウンタ＝１００００回、サブ切替回数カウンタ＝１回が設定される。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１１０】
　Ｓ１０６３１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【５１１１】
　Ｓ１０６３１－６０において「普通図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－６１に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－７０に移す。
【５１１２】
　Ｓ１０６３１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、テロップ演出パターンを決定するテロップ演出パターン決定処理を行う。
【５１１３】
　このテロップ演出パターン決定処理では、第２乱数値を取得した後、図３４２に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第２乱数値とに基づいて、テロップ演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１１４】
　Ｓ１０６３１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。
【５１１５】
　Ｓ１０６３１－７０において「遊技状態指定コマンド」であると判定した場合、サブＣ

ＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－７１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－８０に移す。

【５１１６】

Ｓ１０６３１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。

【５１１７】

Ｓ１０６３１－７１において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－７２に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－８０に移す。

【５１１８】

Ｓ１０６３１－７２において、サブＣＰＵ３０１は、上記Ｓ１０６３１－７１で解析した現在の遊技状態を示す状態情報をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－７３に移す。

【５１１９】

Ｓ１０６３１－７３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新された状態情報を参照し、Ｂ時短遊技状態（第４時短遊技状態）またはＣ時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態）である場合には、ＢＣ時短遊技状態設定処理を行う。

【５１２０】

このＢＣ時短遊技状態設定処理では、現在の遊技状態がＢ時短遊技状態（第４時短遊技状態）に更新された場合には、第４時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３０４（ｃ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第４時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝９５０回をセットする。

【５１２１】

また、現在の遊技状態がＣ時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態）に更新された場合には、その遊技状態に応じて、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３０４（ｂ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第１時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝９５０回をセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－７４に移す。

【５１２２】

Ｓ１０６３１－７４において、サブＣＰＵ３０１は、演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。

【５１２３】

この演出モード設定処理では、図３３８に示す演出モード決定テーブルを参照して、現在の遊技状態に基づいて演出モード情報を決定し、決定した演出モード情報をワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶する。

【５１２４】

ここで、現在の遊技状態が第３時短遊技状態または第６時短遊技状態に更新された場合には、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域及び第２装飾図柄始動記憶領域を参照し、第２特別図柄の始動情報に対応する情報が記憶されているときには、戦国タイム演出モードを示す演出モード情報（０ＦＨ）を決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－７５に移す。

【５１２５】

Ｓ１０６３１－７５において、サブＣＰＵ３０１は、第１遊技停止予告の実行を終了さ

せるか否かの判定をする第１遊技停止予告終了判定処理を行う。
【５１２６】
　この第１遊技停止予告終了判定処理では、図３４５に示す第１遊技停止予告終了判定テーブルを参照して、「終了条件１」～「終了条件４」のいずれかの終了条件が成立しているか否かを判定し、いずれかの終了条件が成立していると、第１遊技停止予告の実行を終了させる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１２７】
　Ｓ１０６３１－８０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。
【５１２８】
　Ｓ１０６３１－８０において「デモ表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－８１に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９０に移す。
【５１２９】
　Ｓ１０６３１－８１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１３０】
　Ｓ１０６３１－９０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「差玉数コマンド」であるか否かを判定する。
【５１３１】
　Ｓ１０６３１－９０において「差玉数コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９１に移す。一方、「差玉数コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９２に移す。
【５１３２】
　Ｓ１０６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。
【５１３３】
　この差玉数記憶処理では、受信した差玉数コマンドに対応したＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）を、ワークＲＡＭ３０３のサブ差玉数カウンタに記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１３４】
　Ｓ１０６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技停止コマンド」であるか否かを判定する。
【５１３５】
　Ｓ１０６３１－９２において「遊技停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９３に移す。一方、「遊技停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６３１－９９に移す。
【５１３６】
　Ｓ１０６３１－９３において、サブＣＰＵ３０１は、受信した遊技停止コマンドに応じた報知を行う遊技停止報知処理を行う。
【５１３７】
　この第１遊技停止予告終了判定処理では、遊技停止コマンド＝０１Ｈであるときには第１遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０２Ｈであるときには第２遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０３Ｈであるときには第３遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには遊技停止報知の実行を開始さ

せる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０６３１－９４に移す。
【５１３８】
　Ｓ１０６３１－９４において、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止フラグ等を設定する遊技停止設定処理を行う。
【５１３９】
　この遊技停止フラグの設定処理では、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、ワークＲＡＭ３０３の遊技停止フラグをオン（＝０１Ｈ）にする。さらに、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、強制報知タイマに強制報知時間に対応した所定のカウンタ（例えば５分）をセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１４０】
　Ｓ１０６３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
［８－７－４．先読み演出決定処理］
　次に、図３５１を参照して、演出パターン決定処理（図３４８参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図３５１は、第８のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【５１４１】
　Ｓ１０７０１において、サブＣＰＵ３０１は、図３４４に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。
【５１４２】
　Ｓ１０７０１において共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０７０２に移す。一方、共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立でないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１４３】
　Ｓ１０７０２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、先読み演出テーブルを決定する先読み演出テーブル決定処理を行う。
【５１４４】
　この先読み演出テーブル決定処理では、通常遊技状態であるときには、図３４３（ａ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ１を決定し、一般遊技状態である第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第６時短遊技状態であるときには、図３４３（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２を決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０７０３に移す。
【５１４５】
　Ｓ１０７０３において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターンを決定する先読み演出パターン決定処理を行う。
【５１４６】
　この先読み演出パターン決定処理では、第３乱数値を取得した後、上記先読み演出テーブル決定処理で決定された先読み演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、第３乱数値に基づいて、先読み演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０７０４に移す。
【５１４７】
Ｓ１０７０４において、サブＣＰＵ３０１は、先読み回数カウンタを設定する先読み回数カウンタ設定処理を行う。
【５１４８】
この先読み回数カウンタ設定処理では、先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１～Ｚ０３）が決定された場合に、先読みフラグをオン（＝０１Ｈ）にし、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第１特別図柄の保留個数に対応した回数をワークＲＡＭ３０３の先読み回数カウンタにセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１０７０５に移す。
【５１４９】
Ｓ１０７０５において、サブＣＰＵ３０１は、モード移行ゾーンまたはＲＵＳＨ期待ゾーンを実行する特定の先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０２、Ｚ０３）が決定されたか否かを判定する。
【５１５０】
Ｓ１０７０５において特定の先読み演出パターンが決定されたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０７０６に移す。一方、特定の先読み演出パターンが決定されなかったと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１５１】
Ｓ１０７０６において、サブＣＰＵ３０１は、図３４４に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立したか否かを判定する。
【５１５２】
Ｓ１０７０６において固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件が成立したと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０７０７に移す。一方、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件も成立していないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１５３】
Ｓ１０７０７において、サブＣＰＵ３０１は、特定の先読み演出パターン、先読みフラグ及び先読み回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、特定の先読み演出パターンを破棄し、先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にするとともに、先読み回数カウンタ＝０をセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図３４７参照）に移す。
【５１５４】
このように、共通禁止条件１～３のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。また、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーンの先読み演出は実行可能であるものの、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの先読み演出は実行されないことになる。
［８－７－５．データ入力処理］
次に、図３５２を参照して、サブ制御回路処理（図３４６参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行されるデータ入力処理の詳細について説明する。図３５２は、第８のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。
【５１５５】
Ｓ１０６１１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８からコマンドを読み出すコマンド読込処理を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１２に移す。

【５１５６】
　Ｓ１０６１２において、サブＣＰＵ３０１は、複数の演出ボタン５４（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）のそれぞれに対し、各種演出状況等に基づいて、演出ボタン５４遊技者による操作情報の入力を有効する操作有効期間と、遊技者による操作情報の入力を無効とする操作無効期間とを設定する演出ボタン許可設定処理を行う。
【５１５７】
　特に、本実施形態においては、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）かつ強制報知時間が経過していないときには、すべての演出ボタン５４に対して、操作無効時間が設定されている。また、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）であり、強制報知時間が経過すると、一部の演出ボタン５４（左右ボタン、上下ボタン）に対して、操作有効期間が設定される。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１３に移す。
【５１５８】
　Ｓ１０６１３において、サブＣＰＵ３０１は、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報の入力があったか否かの判定を行う。
【５１５９】
　Ｓ１０６１３において、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報の入力があったと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１４に移す。一方、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれの操作情報の入力もなかったと判定した場合、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図３４６参照）に移す。
【５１６０】
　Ｓ１０６１４において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンによる演出を実行している場合に、決定ボタンの演出ボタン５４に対応した第１の操作情報を入力したときには、変動中ボタン設定処理を行う。
【５１６１】
　この変動中ボタン設定処理では、実行している図柄演出パターンの内容と特別図柄の抽選結果とに基づいて、変動中ボタン演出（例えば、ボタンカットイン演出）を実行させる設定をする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１５に移す。
【５１６２】
　Ｓ１０６１５において、図柄演出パターンによる演出を実行していない場合に、決定ボタンの演出ボタン５４に対応した第１の操作情報を入力したときには、各種の演出調整メニューやＱＲコード（登録商標）を表示させる待機中メニュー設定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１６に移す。
【５１６３】
　Ｓ１０６１６において、サブＣＰＵ３０１は、左右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報を入力したときには、スピーカ３２から出力する音量の大きさを調整する音量調整処理を行う。具体的には、左ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｌを入力したときには、音量の大きさを１段階下げる調整を行い、右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｒを入力したときには、音量の大きさを１段階上げる調整を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１０６１７に移す。
【５１６４】
なお、本実施形態においては、演出ボタン５４の操作により音量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン５４の操作によらず、調整条件の成立により自動的に音量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図３４７参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に音量の大きさを下げる調整を行ってもよい。
【５１６５】
　Ｓ１０６１７において、サブＣＰＵ３０１は、上下ボタンの演出ボタン５４に対応した

第３の操作情報を入力したときには、発光するＬＥＤの輝度の大きさを調整する光量調整処理を行う。具体的には、下ボタンの演出ボタン５４に対応した第３の操作情報Ｄを入力したときには、輝度の大きさを１段階下げる調整を行い、上ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｕを入力したときには、輝度の大きさを１段階上げる調整を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図３４６参照）に移す。

【５１６６】

なお、本実施形態においては、演出ボタン５４の操作により光量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン５４の操作によらず、調整条件の成立により自動的に光量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図３４７参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に光量の大きさを下げる調整を行ってもよい。

【５１６７】

［８－８．遊技状態の移行図］

次に、図３５３を参照して、第８のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図３５３は、第８のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【５１６８】

上述したように、Ｃ時短遊技状態（状態フラグ＝３）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」という。また、Ｂ時短遊技状態（状態フラグ＝２）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第４時短遊技状態」という。また、Ａ時短遊技状態（状態フラグ＝１）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第５時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第６時短遊技状態」という。

【５１６９】

（通常遊技状態の移行制御）

通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１０１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１０１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。

【５１７０】

図３５３に示すように、通常遊技状態において、第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定される（図３００参照）。なお、遊技状態に関わらず、第１特別図柄の抽選では、「小当り」が判定されることはない。

【５１７１】

そして、通常遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が第６時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。

【５１７２】

また、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、第１特別図柄の可変表示の終了後には、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかのＣ時短遊技状態に移行する。ここで、「時短当り」が判定されると、特別図柄の選択図柄に応じて７０％が第１時短遊技状態に移行し、１５％が第２時短遊技状態に移行し、１５％が第３時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。

【５１７３】

特に、本実施形態においては、「時短当り」は、通常遊技状態における第１特別図柄の抽選においてのみ判定されるように構成されている（図３００参照）。このため、通常遊

技状態からのみ、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかのＣ時短遊技状態に移行可能となっている。

【５１７４】

また、通常遊技状態において、第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝００により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「０」となっている（図３１０参照）。すなわち、通常遊技状態においては、第２始動口１０１４０に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【５１７５】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、通常遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。

【５１７６】

このため、通常遊技状態からは、大当り遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、第４の時短遊技状態に移行することになる。

【５１７７】

（第１時短遊技状態の移行制御）

第１時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１０１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１０１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。

【５１７８】

第１時短遊技状態において、第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図３００参照）。なお、すべての時短遊技状態における第１特別図柄の抽選では、「時短当り」が判定されることはない。

【５１７９】

そして、第１時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が第６時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。

【５１８０】

また、第１時短遊技状態において、第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝００により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「０」となっている（図３１０参照）。すなわち、第１時短遊技状態においては、第２始動口１０１４０に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【５１８１】

なお、第１時短遊技状態は、通常遊技状態と同じ「ロング開放確率」であり、通常遊技状態のように「時短当り」が導出されないことから、通常遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しにくい不利な遊技状態となる。

【５１８２】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、第１時短遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。

【５１８３】

ここで、第１時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第３時短回数である９５０回が設定される（図３０４参照）。しかしながら、第１時短遊技状において、第３時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達していることになる。

このため、第１時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第４の時短遊技状態にしか移行できないことになる。

【５１８４】
（第３時短遊技状態の移行制御）
第３時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１０１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１０１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。
【５１８５】
第３時短遊技状態において、第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図３００参照）。
【５１８６】
そして、第３時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が第６時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。
【５１８７】
また、第３時短遊技状態において、第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝０１により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約１／２０２」となっている（図３１０参照）。すなわち、第３時短遊技状態においては、所定の確率（約１／２０２）で第２始動口１０１４０に遊技球が入球することが可能となっている。
【５１８８】
ここで、第２始動口１０１４０に遊技球が入球すると、遊技状態に関わらず、約１／３という高い確率で「小当り」と判定され（図３００参照）、小当り遊技状態からの第２のルートを経て大当り遊技状態に移行可能に構成されている。
したがって、第３時短遊技状態であるときには、第１時短遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となる。
【５１８９】
また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、第３時短遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。
【５１９０】
ここで、第３時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第５時短回数である９５０回が設定される（図３０４参照）。しかしながら、第３時短遊技状において、第５時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達していることになる。
このため、第３時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第４の時短遊技状態にしか移行できないことになる。
【５１９１】
（第６時短遊技状態の移行制御）
第６時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１０１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１０１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。
【５１９２】
第６時短遊技状態において、第１始動口１０１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図３００参照）。
【５１９３】
そして、第６時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が第６時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。

【５１９４】
　また、第６時短遊技状態において、第２通過ゲート１０１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝００により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「０」となっている（図３１０参照）。すなわち、第６時短遊技状態においては、第２始動口１０１４０に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。
【５１９５】
　また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、第６時短遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。
【５１９６】
　ここで、第６時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第１時短回数である１００００回が設定される（図３０４参照）。しかしながら、第２時短回数である１００００回は、１日の遊技において成立不可能な回数であり、実質的に無限回数に相当している。
　このため、第６時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第４の時短遊技状態にしか移行できないことになる。
【５１９７】
（ＲＵＳＨ遊技状態の移行制御）
　ＲＵＳＨ遊技状態である第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、第１通過ゲート１０１２６Ｒに遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第２始動口１０１４０がロング開放することにより、第２始動口１０１４０に遊技球が入球可能に構成されている。
【５１９８】
　ＲＵＳＨ遊技状態において、第２始動口１０１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図３００参照）。特に、本実施形態では、第２特別図柄の抽選により約１／３という高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている。
【５１９９】
　ＲＵＳＨ遊技状態において「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態において、第２大入賞口１０１５１の内部に設けられたＶ入賞口１０１５６に遊技球が進入すると、大当り遊技状態に移行することになる。なお、本実施形態では、小当り遊技状態において、遊技球が第２大入賞口１０１５１に入球すると、Ｖ入賞口１０１５６にも遊技球が原則として通過するように構成されている。
　そして、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて８０％が第５時短遊技状態に移行し、２０％が第６時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。
【５２００】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じて１００％が第５時短遊技状態に移行する（図３０１、図３０４参照）。
【５２０１】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態において、第１通過ゲート１０１２６Ｒに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝０２により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「１／４」となっている（図３１０参照）。すなわち、ＲＵＳＨ遊技状態においては、所定の確率（１／４）で第２始動口１０１４０に遊技球が入球することが可能となっている。
【５２０２】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第４時短回数である９５０回が設定される（図３０４参

照）。この第４時短回数は、第２特別図柄の抽選により「小当り」が約１／３で判定されることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
【５２０３】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第４時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第６時短回数である９５０回が設定される（図３０４参照）。この第６時短回数は、第２特別図柄の抽選により「小当り」が約１／３で判定されることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第４時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
【５２０４】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第５時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第２時短回数である１００００回が設定され、特別図柄の選択図柄に応じて切替回数である１回または５回が設定される（図３０４参照）。そして、大当り遊技状態に移行せずに、切替回数である１回または５回の特別図柄の可変表示が行われると、第５時短遊技状態から第６時短遊技状態に移行する。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第５時短遊技状態からは、大当り遊技状態または第６時短遊技状態に移行することになる。
【５２０５】
　このように、本実施形態においては、通常遊技状態における第１特別図柄の抽選においてのみ「時短当り」が判定されると、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行可能に構成されている。また、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
　このため、通常遊技状態においては大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【５２０６】
　そして、通常遊技状態はＲＡＭクリア後の初期の遊技状態でもあることから、ＲＡＭクリア後の電源投入後の状態においては、一般遊技状態である第１時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。
【５２０７】
　特に、本実施形態においては、一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態、第６時短遊技状態）からは、大当り遊技状態または第４の時短遊技状態にしか移行できないし、第４時短遊技状態からは、大当り遊技状態にしか移行できない。そして、大当り遊技状態の終了後に第５時短遊技状態または第６時短遊技状態に移行した場合には、大当り遊技状態に移行すること以外に時短遊技状態が終了することがない。
　このため、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態と第５時短遊技状態または第６時短遊技状態の時短遊技状態とをＲＡＭクリアされない限り、無限的にループすることになる。すなわち、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することがないように構成されている。
　これにより、ＲＡＭクリアによってのみ、通常遊技状態に移行させることができ、ＲＡＭクリアをせずに通常の営業時は射幸性（出玉）を抑えたり、特別なイベントのときにＲＡＭクリアをして通常遊技状態に移行させたりすることもできる。
【５２０８】
　また、本実施形態においては、時短遊技状態のときには普電作動パターンによりロング開放確率が異なるので、ロング開放確率が異なる複数の時短遊技状態を楽しむことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【５２０９】
　特に、本実施形態においては、一般遊技状態である第３時短遊技状態のときには、一般

遊技状態である第１時短遊技状態よりも、ロング開放がされやすく、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となっている。
　これにより、通常遊技状態において「時短当り」が判定されたものの、ＲＵＳＨ遊技状態に移行されなくとも、一般遊技状態において第３時短遊技状態であることの期待を持たせて、遊技の興趣の維持を図ることができる。
【５２１０】
［８－９．演出フロー］
　次に、第８のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図３５４は、第８のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。
【５２１１】
　上述したように、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、天国演出モード及び戦国タイム演出モードの４つの演出モードを備えて構成している。
【５２１２】
　そして、各演出モードに基づいて、当該変動において所定の装飾図柄の変動表示からなる図柄演出、当該変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する予告演出、当該変動において普通図柄の抽選結果を事前に示唆するテロップ演出、事前変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。
【５２１３】
　また、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選に基づく演出を「第１特別図柄の演出」、第２特別図柄の抽選に基づく演出を「第２特別図柄の演出」もいう。
【５２１４】
（チャンス演出モード）
　チャンス演出モードは、通常遊技状態のときに実行可能となっている。このチャンス演出モードにより、第１時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態であることを示唆することができる。
【５２１５】
　そして、チャンス演出モードにおいては、チャンス演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、チャンス演出モードにおいては、第２始動口１０１４０がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっている。
【５２１６】
　また、チャンス演出モードにおいては、図柄演出として、「カード演出」、「ＲＵＳＨ突入演出」が少なくとも実行可能となっている。
【５２１７】
　上述したように、「カード演出」は、当該変動において、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「ＲＵＳＨ突入演出」は、当該変動において、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するか否かを示唆する演出である。
【５２１８】
　また、チャンス演出モードにおいては、先読み演出として、「モード移行ゾーン」、「期待ＵＰゾーン」、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」が少なくとも実行可能となっている。
【５２１９】
　上述したように、「モード移行ゾーン」は、事前変動において、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆する演出である。また、「期待ＵＰゾーン」は、事前変動において、所定の演出（スーパーリーチ）が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆する演出である。また、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」は、事前変動において、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊

技状態）に移行することを事前に示唆する演出である。
【５２２０】
チャンス演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【５２２１】
チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、第１時短遊技状態に移行するときには一般演出モードに移行し、第２時短遊技状態に移行するときには戦国タイム演出モードに移行し、第３時短遊技状態に移行するときには天国演出モードに移行する。なお、チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、第３時短遊技状態に移行するときには、天国演出モードまたは一般演出モードに移行するように構成してもよい。
【５２２２】
チャンス演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、チャンス演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。
【５２２３】
（一般演出モード）
一般演出モードは、一般遊技状態における第１時短遊技状態または第６時短遊技状態のときに実行可能となっている。この一般演出モードにより、不利な一般遊技状態であることを示唆することができる。
【５２２４】
そして、一般演出モードにおいては、一般演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、一般演出モードにおいては、第２始動口１０１４０がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっているが、一般演出モードにおいてテロップ演出を実行可能としてもよい。
【５２２５】
また、一般演出モードにおいても、先読み演出として、「期待ＵＰゾーン」が実行可能となっているが、時短当りが当選することがないので、「モード移行ゾーン」及び「ＲＵＳＨ期待ゾーン」は実行不能となっている。
【５２２６】
一般演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【５２２７】
一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、一般演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。
【５２２８】
（天国演出モード）
天国演出モードは、一般遊技状態における第３時短遊技状態のときに実行可能となっている。この天国演出モードにより、有利な一般遊技状態（第３時短遊技状態）であることを示唆することができる。
【５２２９】
そして、天国演出モードにおいては、天国演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先
読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。
【５２３０】
天国演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【５２３１】
天国演出モードにおいて、第２始動口１０１４０がロング開放し、第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときには、天国演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。

【５２３２】
天国演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、天国演出モードから戦国タイム演出モードに移行する。
【５２３３】
なお、上述したように、ＲＡＭクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、天国演出モード、一般演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成する場合には、電源投入時には、共通の演出モード（例えば、チャンス演出モード）から開始することが望ましい。
【５２３４】
（戦国タイム演出モード）
戦国タイム演出モードは、ＲＵＳＨ遊技状態における第２短遊技状態、第４短遊技状態及び第５短遊技状態のとき、天国演出モードにおいて第２始動口１０１４０に遊技球が入球したときに実行可能となっている。この戦国タイム演出モードにより、大当り遊技状態に移行しやすい状態であることを示唆することができる。
【５２３５】
そして、戦国タイム演出モードにおいては、戦国タイム演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。
【５２３６】
戦国タイム演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【５２３７】
戦国タイム演出モードにおいて、天国演出モードのときに第２始動口１０１４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄の始動情報が無くなると、戦国タイム演出モードから天国演出モードに移行（復帰）する。
【５２３８】
戦国タイム演出モードにおいて、第５時短遊技状態である場合には、大当り遊技状態に移行せずに、切替回数である１回または５回の特別図柄の可変表示が行われると、戦国タイム演出モードから一般演出モードに移行する。
【５２３９】
［８－１０．遊技停止予告のタイムチャート］
次に、第８のパチンコ遊技機において行われる遊技停止予告の概略を説明する。図３５５は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。
【５２４０】
図３５５は、「遊技状態」と、「報知装置（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）」と、遊技停止を示す「遊技停止フラグ」と、「遊技球の増加数（ＭＹ）」とを上下に図示している。
【５２４１】
図３５５（ａ）は、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立したときに、第１遊技停止予告を実行するタイムチャート１の一例である。
【５２４２】
図３５５（ａ）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。ここで、第１の遊技停止予告開始条件の成立の一例として、特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中が成立している（図３１２参照）。なお、第１遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。
【５２４３】
図３５５（ａ）に示す（イ）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２

の計数範囲に到達せず、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１遊技停止予告終了条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が終了する。ここで、第１遊技停止予告終了条件の成立の一例として、遊技状態が第６時短遊技状態に移行したことが成立している（図３４５参照）。

【５２４４】

このように、図３５５（ａ）に示すタイムチャート１によれば、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第２の計数範囲よりも事前に第１遊技停止予告の実行を開始させることができる。そして、その遊技状態により遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達しなかったときには、第１遊技停止予告の実行を終了させることができる。

【５２４５】

図３５５（ｂ）は、第１遊技停止予告の実行が終了した後、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達した場合に、第２遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート２の一例である。

【５２４６】

図３５５（ｂ）に示す（ア）及び（イ）のタイミングは、上述した図３５５（ａ）に示す（ア）及び（イ）のタイミングと同様である。すなわち、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合において、第１の遊技停止予告開始条件の成立により第１遊技停止予告の実行を開始し、第１遊技停止予告終了条件の成立により第１遊技停止予告の実行を終了している。

【５２４７】

図３５５（ｂ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びＲＵＳＨ遊技状態が実行されておらず、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、既に第１遊技停止予告が実行されたことから、第２の遊技停止予告開始条件が成立せずに、第２遊技停止予告は実行されない（図３１２参照）。

【５２４８】

図３５５（ｂ）に示す（エ）のタイミングにおいては、大当り遊技状態が実行されたことにより、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。なお、第２遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【５２４９】

図３５５（ｂ）に示す（オ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態または大当り遊技状態が実行されておらず、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知が実行される。

【５２５０】

図３５５（ｂ）に示す（カ）のタイミングにおいては、遊技停止フラグがオンになった後、強制報知時間が経過している。

このとき、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知とは異なる第２遊技停止報知が実行される。また、第２遊技停止報知が実行されているときには、所定の演出ボタン５４の操作情報の入力が有効となり、音量調整及び光量調整が可能となる。なお、第１遊技停止報知及び第２遊技停止報知の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【５２５１】

このように、図３５５（ｂ）に示すタイムチャート２によれば、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる

遊技状態（大当り遊技状態等）になったときに、第２遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【５２５２】

また、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達したときであっても、第２遊技停止予告の実行が開始されることはない（（ウ）～（エ）の期間）。

これにより、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲を下回ってしまった場合（第１の境界値の９００００個を前後するような場合）であっても、遊技停止予告を実行させたり終了させたりすることがなくなり、遊技停止予告による煩わしさを解消することができる。

【５２５３】

さらに、遊技停止報知として、遊技停止フラグがオンになった当初は第１遊技停止報知を実行し、強制報知時間が経過した後は第２遊技停止報知を実行するので、遊技停止報知後の経過時間に応じて、適切な報知を行うことができる。

【５２５４】

図３５５（ｃ）は、第１遊技停止予告を実行せずに、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達した場合に、第２遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート３の一例である。

【５２５５】

図３５５（ｃ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びＲＵＳＨ遊技状態が実行されておらず、第１始動口１０１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、第１遊技停止予告が実行されなかったことから、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される（図３１２参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。

【５２５６】

そして、図３５５（ｃ）に示す（オ）及び（カ）のタイミングにおいては、図３５５（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第１遊技停止報知、第２遊技停止報知が実行される。

【５２５７】

このように、図３５５（ｃ）に示すタイムチャート３によれば、第１遊技停止予告が実行されずに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に近づいたときには、素早く第２遊技停止予告を実行させて、事前に遊技が停止されることを遊技者に報知することができる。

【５２５８】

図３５５（ｄ）は、第１遊技停止予告、第２遊技停止予告、第３遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート４の一例である。

【５２５９】

図３５５（ｄ）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【５２６０】

図３５５（ｄ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、ＲＵＳＨ遊技状態において、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予

告の実行が開始される（図３１２参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。

【５２６１】

図３５５（ｄ）に示す（キ）のタイミングにおいては、大当り遊技状態を実行しているときに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達している。

このとき、遊技は停止せずに遊技停止フラグがオフに保持され、大当り遊技状態中に、報知装置において第３遊技停止予告の実行が開始される（図３１２参照）。なお、第３遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【５２６２】

図３５５（ｄ）に示す（ク）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達した後の大当り遊技状態が終了している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知が実行される。

【５２６３】

そして、図３５５（ｄ）に示す（カ）のタイミングにおいては、図３５５（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第２遊技停止報知が実行される。

【５２６４】

このように、図３５５（ｄ）に示すタイムチャート４によれば、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止する場合には、大当り遊技状態中の第３遊技停止予告により、具体的な遊技停止内容（例えば「この大当り遊技状態の終了後に遊技が停止します」）を報知することができる。

【５２６５】

［８－１１．演出内容］

以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出について、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の演出内容の一例について説明する。

【５２６６】

（表示画像の基本構成）

まず、図３５６を参照して、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の基本構成について説明する。図３５６は、第８のパチンコ遊技機における表示装置７の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。図３５６（ａ）は、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成であり、図３５６（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成である。

【５２６７】

図３５６に示すように、装飾図柄は、表示装置７の表示領域に遊技者が認識し易く大きく表示される第１の装飾図柄としての「主図柄」と、遊技者が認識し難く小さく表示される第２の装飾図柄としての「副図柄」との２種類で構成されている。なお、装飾図柄の種類はこれに限定されない。

【５２６８】

（通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成）

図３５６（ａ）に示すように、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置７の表示領域の中央側に、第１特別図柄に対応した主図柄としての左図柄１００７１Ｌ、中図柄１００７１Ｃ、右図柄１００７１Ｒが表示可能に構成されている。なお、主図柄の数は３種類に限定されない。

【５２６９】

また、表示装置７の表示領域の右隅には、第１特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第１副図柄１００７２、第２特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第２副図柄１００７３、普通図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第３副図柄１００７５が小さく表示可能に構成されている。

【５２７０】

本実施形態においては、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第１特別図柄の可変

表示が行われる場合には、左図柄１００７１Ｌ、中図柄１００７１Ｃ及び右図柄１００７１Ｒの主図柄の可変表示に加え、第１副図柄１００７２の可変表示も行われることになる。

【５２７１】

また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄１００７３のみの可変表示が行われ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄１００７５のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【５２７２】

表示装置７の表示領域の左下には、第１特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第１特別図柄の保留個数に応じて、第１特別図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す第１保留画像１００７４ａ、第１特別図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す第２保留画像１００７４ｂ、第１特別図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す第３保留画像１００７４ｃ、第１特別図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す第４保留画像１００７４ｄが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第１特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像１００７４ｚが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、通常遊技状態において第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【５２７３】

（ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成）

図３５６（ｂ）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置７の表示領域の中央側に、第２特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄１００７６Ｌ、中図柄１００７６Ｃ及び右図柄１００７６Ｒが表示可能に構成されている。

【５２７４】

また、表示装置７の表示領域の右隅には、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときと同様に、第１特別図柄に対応した第１副図柄１００７２、第２特別図柄に対応した第２副図柄１００７３、普通図柄に対応した第３副図柄１００７５が小さく表示可能に構成されている。

【５２７５】

本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄１００７６Ｌ、中図柄１００７６Ｃ及び右図柄１００７６Ｒの主図柄の可変表示に加え、第２副図柄１００７３の可変表示も行われることになる。また、ＲＵＳＨ遊技状態のときに、第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、第１副図柄１００７２のみの可変表示が行われ、第１特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、ＲＵＳＨ遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄１００７５のみの可変表示が行われ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【５２７６】

表示装置７の表示領域の左下には、第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第２特別図柄の保留個数に応じて、第２特別図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す第１保留画像１００７７ａ、第２特別図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す第２保留画像１００７７ｂ、第２特別図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す第３保留画像１００７７ｃ、第２特別図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す第４保留画像１００７７ｄが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第２特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像１００７７ｚが表示可能に構成され

ている。なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【５２７７】

表示装置７の表示領域の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像１００７９が表示可能に構成されている。

【５２７８】

このように、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには、第１特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第１のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第１特別図柄に対応しており、ＲＵＳＨ遊技状態のときには、第２特別図柄の抽選により大当り遊技状態または小当り遊技状態を目指す第２のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第２特別図柄に対応している。すなわち、第１の装飾図柄（主図柄）は、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときには第１特別図柄に対応した図柄となり、ＲＵＳＨ遊技状態であるときには第２特別図柄に対応した図柄に差し替わることになる。

【５２７９】

（カード演出）

次に、図３５７を参照して、チャンス演出モードにおけるカード演出について説明する。図３５７は、第８のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。

【５２８０】

なお、カード演出の説明においては、図３５６で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第１副図柄１００７２、第２副図柄１００７３及び第３副図柄１００７５の図示についても省略する。このことは、図３５７～図３６２で説明する演出においても同様である。

【５２８１】

図３５７（ａ）は、チャンス演出モードにおいて、第１特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【５２８２】

図３５７（ｂ）は、時短当りに当選した第１特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。

図３５７（ｂ）に示すように、カード演出を実行する図柄演出パターン（図３３９参照）が決定されてカード演出が開始されると、「一般演出モード」、「天国演出モード」、「戦国タイム演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを１つ選択するような演出が行われる。ここで、カード演出は、白いカードが表示される白カード演出と、赤いカードが表示される赤カード演出との２種類があり、赤カード演出の方が、白カード演出よりも、戦国タイム演出モード（第２時短遊技状態）に移行することの期待値が高く設定されている。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【５２８３】

図３５７（ｃ）は、第１特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。

図３５７（ｃ）に示すように、カード演出において１つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【５２８４】

図３５７（ｄ）は、第１特別図柄の変動表示が終了して、一般演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

図３５７（ｄ）に示すように、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表示領域の中央に大きく停止表示される。その後、背景の表示態様が変化し、一般演出モードに移行したことが報知される。

【５２８５】

なお、本実施形態においては、チャンス演出モードの背景の表示態様と、一般演出モードの背景の表示態様とを異ならせて構成したが、共通の背景の表示態様としてもよい。

【５２８６】

このように、カード演出により、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５２８７】

（ＲＵＳＨ突入演出）

次に、図３５８を参照して、チャンス演出モードにおけるＲＵＳＨ突入演出について説明する。図３５８は、第８のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのＲＵＳＨ突入演出を説明する表示画像の一例である。

【５２８８】

図３５８（ａ）は、チャンス演出モードにおいて、第１特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【５２８９】

図３５８（ｂ）は、時短当りに当選した第１特別図柄の変動表示が行われており、ＲＵＳＨ突入演出が開始されたときの表示画像の一例である。

図３５８（ｂ）に示すように、ＲＵＳＨ突入演出を実行する図柄演出パターン（図３３９参照）が決定されてＲＵＳＨ突入演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような演出が行われる。

【５２９０】

図３５８（ｃ）は、第１特別図柄の変動表示が終了し、ＲＵＳＨ突入演出が成功したときの表示画像の一例である。

図３５８（ｃ）に示すように、ＲＵＳＨ突入演出が成功すると、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。なお、ＲＵＳＨ突入演出が失敗すると、扉が閉まらずに開放する演出が行われる。

【５２９１】

図３５８（ｄ）は、第１特別図柄の変動表示が終了して、戦国タイム演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

図３５７（ｄ）に示すように、完全に閉まった扉が開放すると、背景の表示態様が変化し、戦国タイム演出モードに移行したことが報知される。

【５２９２】

このように、ＲＵＳＨ突入演出により、ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５２９３】

（テロップ演出）

次に、図３５９を参照して、天国演出モードにおけるテロップ演出について説明する。図３５９は、第８のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

【５２９４】

図３５９（ａ）は、天国演出モードにおいて、第１特別図柄及び普通図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【５２９５】

図３５９（ｂ）は、普通図柄の変動表示が行われており、普通図柄の抽選によりテロップ演出が開始されたときの表示画像の一例である。なお、図３５９（ｂ）では、第１特別

図柄の変動表示も行われているが、第１特別図柄の変動表示は行われていても、行われていなくともよい。
図３５９（ｂ）に示すように、テロップ演出を実行するテロップ演出パターン（図３４２参照）が決定されてテロップ演出が開始されると、表示領域の上部に第２始動口１０１４０がロング開放されることを示唆する「緊急速報：チャンス口が開きそうです・・・」という文字が表示される。
【５２９６】
図３５８（ｃ）は、普通図柄の変動表示が終了し、第２始動口１０１４０がロング開放するときのテロップ演出の表示画像の一例である。
図３５８（ｃ）に示すように、第２始動口１０１４０がロング開放するときには、第２始動口１０１４０に遊技球が入球するように、右打ちを指示し、表示領域の上部に「チャンス口を狙え」という文字が表示される。なお、テロップ演出において、第２始動口１０１４０がロング開放しないときには、表示領域の上部に「チャンス口が開きませんでした・・・」という文字が表示される。
【５２９７】
このように、テロップ演出により、第２始動口１０１４０がロング開放することを示唆し、第２始動口１０１４０に遊技球を入球させることができる。
【５２９８】
なお、上述したテロップ演出は、第１特別図柄の変動表示が行われている場合には、表示領域の左下など第１特別図柄に対応した第１の装飾図柄（主図柄）の変動表示に干渉しない領域に表示することが望ましい。さらには、テロップ演出は、第１特別図柄の変動表示が行われている場合には、第１特別図柄に対応した第１の装飾図柄の変動表示に干渉しないように、第１の装飾図柄よりも背面（背面レイヤー等）に表示してもよい。
【５２９９】
（先読み演出）
次に、図３６０を参照して、事前変動において行われる先読み演出について説明する。図３６０は、第８のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。
【５３００】
図３６０（ａ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「期待ＵＰゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６０（ａ）に示すように、「期待ＵＰゾーン」が実行されると、表示領域の左右に「期待ＵＰゾーン」の文字が付された帯が表示される。
【５３０１】
この「期待ＵＰゾーン」により、所定の演出が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、遊技者に有利な大当り遊技状態またはＲＵＳＨ遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【５３０２】
図３６０（ｂ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「モード移行ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６０（ｂ）に示すように、「モード移行ゾーン」が実行されると、表示領域の上部に「モード移行ゾーン」の文字が付された帯が表示される。
【５３０３】
この「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができ、遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【５３０４】
図３６０（ｃ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「ＲＵＳＨ

期待ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６０（ｃ）に示すように、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」が実行されると、チャンス演出モードの背景表示態様から、特別な背景表示態様に切り替わる。また、特別な背景表示態様に切り替わることにより、主図柄の大きさも小さく変化する。
【５３０５】
この「ＲＵＳＨ期待ゾーン」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、ＲＵＳＨ遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【５３０６】
なお、本実施形態においては、事前変動において行われる先読み演出として、所定の画像を追加表示させたり、背景表示態様を変化させたりするように構成したが、事前変動において保留画像の表示態様を変化させることにより先読み演出を実行してもよい。
【５３０７】
（遊技停止予告）
次に、図３６１を参照して、遊技停止予告の報知内容について説明する。図３６１は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。
【５３０８】
図３６１（ａ）は、第１遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６１（ａ）に示すように、第１遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止に近づいています」の文字が表示される。「遊技の停止に近づいています」の文字は、第１遊技停止予告終了条件が成立するまで継続して表示される。
【５３０９】
この第１遊技停止予告により、遊技球の増加数（ＭＹ）により遊技の停止が近づいていることを事前に把握することができる。
【５３１０】
図３６１（ｂ）は、第２遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６１（ｂ）に示すように、第２遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止まで約ＸＸ００発です」の文字が表示される。「遊技の停止まで約ＸＸ００発です」の文字は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達するまで継続して表示され、「約ＸＸ００発」は、ワークＲＡＭ３０３のサブ差玉数カウンタに記憶された値に基づいて、約５０００発→約４０００発→約３０００発→約２０００発→約１０００発のように更新表示されていく。
【５３１１】
この第２遊技停止予告により、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を具体的に把握することができる。
【５３１２】
なお、本実施形態においては、「約ＸＸ００発」の文字により遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しているが、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しなくてもよい。
【５３１３】
図３６１（ｃ）は、第３遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。上述したように、第３遊技停止予告は、大当り遊技状態中に遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達したときに実行され、その大当り遊技状態の終了後には遊技が停止される。
図３６１（ｃ）に示すように、第３遊技停止予告が実行されると、表示領域の中央に「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字が表示される。「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示される。
【５３１４】
この第３遊技停止予告により、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握す

ることができる。
【５３１５】
（停止報知）
次に、図３６２を参照して、遊技停止報知の報知内容について説明する。図３６２は、第８のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。
【５３１６】
図３６２（ａ）は、第１遊技停止報知が実行されているときの表示画像の一例である。
図３６２（ａ）に示すように、第１遊技停止報知が実行されると、表示領域には遊技の停止を示す「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字のみが表示される。また、第１遊技停止報知が実行されているときには、装飾図柄やその他の情報は表示されず、すべての演出ボタン５４の操作情報の入力も無効となっている。
【５３１７】
この第１遊技停止報知により、遊技が停止されたことを明確に把握することができる。
【５３１８】
図３６２（ｂ）は、第１遊技停止報知が実行され、強制報知時間が経過した後に、第２遊技停止報知が開始されたときの表示画像の一例である。
図３６２（ｂ）に示すように、第２遊技停止報知が実行されると、表示領域の右下に第１遊技停止報知の表示画像が縮小表示される。そして、縮小表示された第１遊技停止報知の表示画像の背面側では、遊技の停止中に対応したデモ画像が表示される。デモ画像は、所定のキャラクタが表示されたり、決定ボタンの演出ボタン５４の操作によりＱＲコードが表示されたりする。なお、ＱＲコードは、決定ボタンの演出ボタン５４の操作によらずに、自動的に表示されるように構成してもよい。
【５３１９】
また、本実施形態においては、図３６２（ｂ）に示すデモ画像は、遊技が停止されているとき専用のデモ画像であるが、遊技が進行しているときのデモ画像と共通にしてもよい。
【５３２０】
この第２遊技停止報知により、遊技が停止されたことが明確に把握された後（強制報知時間が経過した後）には、遊技が停止されていることを継続して報知しつつも、遊技店の営業終了までデモ画像により装飾的な表示を行うことができる。
【５３２１】
図３６２（ｃ）は、第２遊技停止報知を実行している場合に、左右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報を入力したときに行われる音量調整の表示画像の一例である。
図３６２（ｃ）に示すように、第２遊技停止報知を実行している場合に音量調整が行われると、デモ画像が音量調整用の調整画像に切り替わる。そして、左ボタンの演出ボタン５４を操作したときには音量の大きさを１段階下げる調整が行われ、右ボタンの演出ボタン５４を操作したときには、音量の大きさを１段階上げる調整が行われる。
【５３２２】
このように、第２遊技停止報知を実行しているときには音量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた音量の調整を行うことができる。
【５３２３】
なお、図示は省略するが、第２遊技停止報知を実行している場合に、上下ボタンの演出ボタン５４に対応した第３の操作情報を入力したときには、音量調整と同様に、光量調整の表示画像が表示される。また、第２遊技停止報知を実行しているときには光量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた光量の調整を行うことができる。
【５３２４】
このように、第８のパチンコ遊技機では、時短当りが当選可能な通常遊技状態、第２始動口１０１４０の開放パターンが定められた普電作動パターンにより複数の時短遊技状態

（第１時短遊技状態～第６時短遊技状態）を備え、遊技状態に更なる変化を与え、新たなる遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５３２５】

特に、第８のパチンコ遊技機では、左打ちが正規な遊技態様のときには、通常遊技状態、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態または第６時短遊技状態が制御され、右打ちが正規な遊技態様のときには、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態または第５時短遊技状態が制御されるので、それぞれの遊技態様においても遊技状態に更なる変化を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５３２６】

また、第８のパチンコ遊技機では、通常遊技状態においてのみ時短当りが当選可能であり、時短当りからＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行可能に構成されている。このため、通常遊技状態においてはＲＵＳＨ遊技状態を経由した大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５３２７】

そして、通常遊技状態はＲＡＭクリア後の初期の遊技状態でもあることから、ＲＡＭクリア後の電源投入後の状態においては、時短当りが当選可能な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【５３２８】

特に、第８のパチンコ遊技機では、最初の大当り遊技状態以降は、大当り遊技状態中を除き、通常遊技状態に移行することがない。このため、ＲＡＭクリアによってのみ、通常遊技状態に移行させることができ、ＲＡＭクリアをせずに通常の営業時は射幸性（出玉）を抑えたり、特別なイベントのときにＲＡＭクリアをして通常遊技状態に移行させたりすることもできる。

【５３２９】

また、第８のパチンコ遊技機では、先読み演出において、図３４４等において説明したように、その遊技状況等に応じて先読み演出の実行の可否を決定しているので、先読み演出を適切なタイミングで実行し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５３３０】

また、第８のパチンコ遊技機では、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」が実行されるので、ＲＵＳＨ遊技状態への期待感を高めさせて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５３３１】

また、第８のパチンコ遊技機では、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技が停止可能となっているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【５３３２】

そして、遊技が停止される前には、遊技球の増加数（ＭＹ）の計数範囲に応じた遊技停止予告を行うことができるので、遊技球の増加数（ＭＹ）の計数範囲に応じた適切な内容を報知することができる。さらに、遊技が停止された後においても、強制報知時間によって、適切な遊技停止の報知を行うことができる。

【５３３３】

＜第８のパチンコ遊技機の変形例＞

なお、第８のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータとして、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、ＭＹ判定用カウンタの更新制御を主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）によって行われるように構成したが、払出・発射制御回路４００によって行われるように構成してもよい。

【５３３４】

また、第８のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータに関する処理を、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関する処理に置き換えて構成しても

よい。すなわち、第８のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される主制御メイン処理（図３１３～図３１６）及びシステムタイマ割込み処理（図３３３～図３３７）を、第５のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される主制御メイン処理（図１４５～図１５３）及びシステムタイマ割込み処理（図１６５～図１７４）に置き換えてもよい。

【５３３５】

なお、第８のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第８のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態（第１時短遊技状態～第６時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、時短当り及び、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

【５３３６】

（その他）

上述の第８のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【５３３７】

また、第８のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【５３３８】

更に、上記［４．拡張例］は、第８のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【５３３９】

［９．第９のパチンコ遊技機］

次に、第９のパチンコ遊技機について説明する。第９のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第９のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【５３４０】

特に、第９のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、特定の時短遊技状態（後述するＲＵＳＨ遊技状態）においては、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されており、特定の時短遊技状態の時短終了条件が特別図柄の可変表示の回数ではなく、普通図柄の可変表示の回数で構成されている点が相違している。

【５３４１】

なお、第９のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【５３４２】

以降、第９のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【５３４３】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【５３４４】

［９－１．遊技盤ユニット］

図３６３を参照して、第９のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１１０１０について説明する。この遊技盤ユニット１１０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【５３４５】

図３６３は、第９のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１１０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１１０１０は、遊技盤としての遊技パネル１１１００を備え、遊技パネル１１１００に各種部材が配置され、遊技パネル１１１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【５３４６】

図３６３に示されるように、第９のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１１０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、第１通過ゲート１１１２６Ｒ及び第２通過ゲート１１１２６Ｌと、第２始動口１１１４０と、普通電動役物ユニット１１１４５と、第１特別電動役物ユニット１１１３０と、第２特別電動役物ユニット１１１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【５３４７】

なお、第９のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１１１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口１１１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【５３４８】

（通過ゲート）

第９のパチンコ遊技機は、通過ゲートとして、右側領域１０７に配置された第１通過ゲート１１１２６Ｒと、左側領域１０６に配置された第２通過ゲート１１１２６Ｌとの２つの通過ゲートを備えている。

【５３４９】

第１通過ゲート１１１２６Ｒは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、右側領域１０７の後述する第１特別電動役物ユニット１１１３０、普通電動役物ユニット１１１４５及び第２特別電動役物ユニット１１１５０の下方（下流側）に配置されている。また、第１通過ゲート１１１２６Ｒは、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【５３５０】

このため、右側領域１０７を流下する遊技球は、第１特別電動役物ユニット１１１３０の第１大入賞口１１１３１、普通電動役物ユニット１１１４５の第２始動口１１１４０及び第２特別電動役物ユニット１１１５０の第２大入賞口１１１５１のいずれにも入球しなかったときに、第１通過ゲート１１１２６Ｒに通過可能となっている。これにより、大当り遊技状態において右打ちが行われているときには、右側領域１０７を流下する遊技球は、上方に配置された第１特別電動役物ユニット１１１３０の作動により第１大入賞口１１１３１に入球し易く、第１通過ゲート１１１２６Ｒに通過する遊技球の数を減少させるの

で、第１通過ゲート１１１２６Ｒへの遊技球の通過により普通電動役物ユニット１１１４５が作動して、遊技性の設計外の予期せぬ第２始動口１１１４０への遊技球の入球を防止することができる。

【５３５１】

また、第１通過ゲート１１１２６Ｒの直下には、一般入賞口１２２が配置されており、第２通過ゲート１１１２６Ｌを通過した遊技球は、一般入賞口１２２に極めて容易に入球可能となっており、一般入賞口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しを可能としている。なお、第１通過ゲート１１１２６Ｒの直下に一般入賞口１２２を配置しなくともよい。

【５３５２】

第２通過ゲート１１１２６Ｌは、遊技球が通過可能なゲートで構成され、第１始動口１１１２０の真上に配置されている。また、第２通過ゲート１１１２６Ｌは、左側領域１０６に配置されていることから、左打ちされた遊技球が通過可能（右打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。

【５３５３】

そして、第２通過ゲート１１１２６Ｌの直下には、第１始動口１１１２０が配置されていることから、第２通過ゲート１１１２６Ｌを通過した遊技球は、第１始動口１１１２０に極めて容易に入球可能となっており、後述する「第１特別図柄抽選」と「普通図柄抽選」とを両方の抽選を受けることができる。ただし、第２通過ゲート１１１２６Ｌと第１始動口１１１２０とは、遊技球の略１個分の距離だけ離間されており、極めて稀であるが、第２通過ゲート１１１２６Ｌを通過した遊技球が、第１始動口１１１２０に入球しないこともある。

【５３５４】

そして、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示が行われることになる。なお、本実施形態では、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、第１通過ゲート１１１２６Ｒ及び第２通過ゲート１１１２６Ｌを入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【５３５５】

また、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌへの遊技球の通過を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【５３５６】

なお、第２通過ゲート１１１２６Ｌをセンター役物１１５の左側に配置してもよいし、ステージ１１８に設けられたチャンス入口１１９を第２通過ゲート１１１２６Ｌとしてもよい。さらに、本実施形態においては、右側領域１０７と左側領域１０６の両方の遊技領域１０５に２つの通過ゲートを備えて構成したが、右側領域１０７のみに通過ゲートを備えて構成してもよい。すなわち、左側領域１０６に配置された第２通過ゲート１１１２６Ｌを備えずに、右側領域１０７に配置された第１通過ゲート１１１２６Ｒのみを備えて構成してもよい。

【５３５７】

（第１始動口）

第１始動口１１１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第１始動口１１１２０には、第１始動口１１１２０への遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ１１１２１（後述の図３６４参

照）が備えられている。第１始動口１１１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１１１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【５３５８】

（第２始動口）

第２始動口１１１４０は、右側領域１０７において後述する第１特別電動役物ユニット１１１３０の下方（下流側）かつ、第１通過ゲート１１１２６Ｒ及び第２特別電動役物ユニット１１１５０の上方（上流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１１１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第２始動口１１１４０には、第２始動口１１１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１１１４１（後述の図３６４参照）が備えられている。第２始動口１１１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口１１１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【５３５９】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１１１４５は、右側領域１０７において後述する第１特別電動役物ユニット１１１３０の下方（下流側）かつ、第１通過ゲート１１１２６Ｒ及び第２特別電動役物ユニット１１１５０の上方（上流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１１１４５は、第２始動口１１１４０と、第２始動口１１１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１１１４１と、前後方向に進退可能な普電用シャッタ１１１４７と、この普電用シャッタ１１１４７を作動させる普電用ソレノイド１１１４８（後述の図３６４参照）とを一体化したユニット体である。

【５３６０】

普電用シャッタ１１１４７は、普電用ソレノイド１１１４８の作動により、後方に後退し、第２始動口１１１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、前方に進出し、第２始動口１１１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。なお、前後方向に進退可能なシャッタに代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ１１１４７を構成してもよい。

【５３６１】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット１１１３０は、右側領域１０７において第１通過ゲート１１１２６Ｒ、普通電動役物ユニット１１１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１１１５０よりも上方（上流側）に配置されている。

【５３６２】

第１特別電動役物ユニット１１１３０は、第１大入賞口１１１３１と、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２（後述の図３６４参照）と、左右方向に可動可能な第１特電用シャッタ１１１３４と、この第１特電用シャッタ１１１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１１１３５（後述の図３６４参照）とを一体化したユニット体である。

【５３６３】

第１大入賞口１１１３１は、大当りのときに開放される大入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口１１１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口１１１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【５３６４】

第１大入賞口１１１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１１１５１が開放し、開放された第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１１１５１内のＶ入賞口１１１５６に入賞した場合の第２のルートのときである。

【５３６５】

第１特電用シャッタ１１１３４は、第１特電用ソレノイド１１１３５の作動により、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに変位可能に構成されている。

【５３６６】

具体的には、第１特電用シャッタ１１１３４は、正面視において略扇形状をなしており、下方が軸支され、左右方向に可動可能な羽根部材で構成されている。

【５３６７】

第１特電用シャッタ１１１３４が、右方向に可動して開放状態であるときには、第１大入賞口１１１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口１１１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ１１１３４が、左方向に可動して閉鎖状態であるときには、第１大入賞口１１１３１が閉口し、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、左右方向に可動可能な羽根部材に代えて、遊技パネル１１１００の表面に対して略平行と略垂直に変位する扉部材や、遊技パネル１１１００の表面に対して前後方向に進退可能な突出板部材で第１特電用シャッタ１１１３４を構成してもよい。

【５３６８】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット１１１５０は、右側領域１０７において第１特別電動役物ユニット１１１３０及び普通電動役物ユニット１１１４５の下方（下流側）かつ、第１通過ゲート１１１２６Ｒの上方（上流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。

【５３６９】

第２特別電動役物ユニット１１１５０は、第２大入賞口１１１５１と、第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２と、第２大入賞口１１１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１１１５４と、この第２特電用シャッタ１１１５４を作動させて第２大入賞口１１１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１１１５５（後述の図３６４参照）と、第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１１１５６と、Ｖ入賞口１１１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１１１５７（後述の図３６４参照）と、第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１１１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１１１５８と、Ｖ入賞口１１１５６を開閉させるＶシャッタ１１１５９と、このＶシャッタ１１１５９を作動させてＶ入賞口１１１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０（後述の図３６４参照）とを一体化したユニット体である。

【５３７０】

第２大入賞口１１１５１は、小当りのときに開放される大入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口１１１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口１１１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【５３７１】

第２特電用シャッタ１１１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１１１５５の作動により、第２特電用シャッタ１１１５４を前方に進出させて第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と

、第２特電用シャッタ１１１５４を後方に退出させて第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに変位可能に構成されている。

【５３７２】

Ｖ入賞口１１１５６は、Ｖシャッタ１１１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【５３７３】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１１１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１１１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口１１１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【５３７４】

また、例えば第１大入賞口１１１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１１１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１１１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【５３７５】

通常口１１１５８は、第２大入賞口１１１５１に進入したもののＶ入賞口１１１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、小当り遊技状態のときに、開放した第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球のすべてが通常口１１１５８を通過し、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過がなかった場合、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行されないことになる。

【５３７６】

Ｖシャッタ１１１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０の作動により、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とに変位可能に構成されている。

【５３７７】

特に、第９のパチンコ遊技機においては、小当り遊技状態になると、Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０の作動によりＶ入賞口１１１５６が開放状態となり、第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球は、ほぼＶ入賞口１１１５６を通過できるように構成されている。

【５３７８】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット１１１３０、普通電動役物ユニット１１１４５、第２特別電動役物ユニット１１１５０及び第１通過ゲート１１１２６Ｒの配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【５３７９】

［９－２．電気的構成］

次に、図３６４を参照して、第９のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図３６４は、第９のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【５３８０】

図３６４に示されるように、第９のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。

【５３８１】

しかしながら、第９のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【５３８２】

［９－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１１１４８、第１特電用ソレノイド１１１３５、第２特電用ソレノイド１１１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０、第１始動口スイッチ１１１２１、第２始動口スイッチ１１１４１、普図作動スイッチ１１１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２、Ｖ入賞口スイッチ１１１５７の構成が一部異なっている。

【５３８３】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド１１１４８は、普電用シャッタ１１１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１１１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ１１１４７を後方に退出させて第２始動口１１１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１１１４７を前方に進出させて第２始動口１１１４０を閉鎖状態とさせる。

【５３８４】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド１１１３５は、第１特電用シャッタ１１１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１１１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１１１３４を右方向に可動して第１大入賞口１１１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１１１３４を左方向に可動して第１大入賞口１１１３１を閉鎖状態とさせる。

【５３８５】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１１１５５は、第２特電用シャッタ１１１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１１１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１１１５４を後方に退出させて第２大入賞口１１１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１１１５４を前方に進出させて第２大入賞口１１１５１を閉鎖状態とさせる。

【５３８６】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０は、Ｖシャッタ１１１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ１１１５９を後方に退出させてＶ入賞口１１１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１１１５９を前方に進出させてＶ入賞口１１１５６を閉鎖状態とさせる。

【５３８７】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１１１２１は、第１始動口１１１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１１１２１により第１始動口１１１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域（０）に記憶されるか、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」まで

メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１１１２１により第１始動口１１１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【５３８８】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ１１１４１は、第２始動口１１１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１１１４１により第２始動口１１１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の始動条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、特別図柄判定記憶領域（０）に記憶されるか、「第２特別図柄の保留個数（例えば２個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（２）に順番）に記憶され、第２特別図柄の開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１１１４１により第２始動口１１１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【５３８９】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【５３９０】

（普図作動スイッチ）

普図作動スイッチ１１１２７は、第１通過ゲート１１１２６Ｒ及び第２通過ゲート１１１２６Ｌのそれぞれに設けられており、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌへの遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。

【５３９１】

普図作動スイッチ１１１２７が第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌへの遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第１通過ゲート１１１２６Ｒと第２通過ゲート１１１２６Ｌとを区別せずに、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【５３９２】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２は、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２が第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【５３９３】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２は、第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２が第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【５３９４】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ１１１５７は、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１１１５７がＶ入賞口１１１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ１１１５７によりＶ入賞口１１１５６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。
【５３９５】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ１１１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ１１１７９は、遊技盤ユニット１１０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口１１１２０、第２始動口１１１４０、第１大入賞口１１１３１、第２大入賞口１１１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ１１１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。
【５３９６】
［９－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。
【５３９７】
（ボタン制御回路３１０）
ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。
【５３９８】
特に、本実施形態においては、演出ボタン５４は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン５４の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第１の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第２の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第３の操作情報を出力する。

【５３９９】
［９－２－３．払出・発射制御回路］
払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。
【５４００】
さらに、第９のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。
【５４０１】
［９－３．基本仕様］
次に、図３６５～図３７８を参照して、第９のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第９のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【５４０２】
第９のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第９のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。
【５４０３】
また、第９のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、大当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。さらに、「Ａ時短遊技状態」及び「Ｃ時短遊技状態」は、時短遊技状態中の作動態様（普電用シャッタ１１１４７の作動パターン等）の観点から区別される時短遊技状態として、複数の時短遊技状態に分類されるが詳しくは後述する。
【５４０４】
［９－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］
図３６５は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図３６５に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【５４０５】
本実施形態では、図３６５に示すように、特別図柄の当り判定テーブルとして、図３６５（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルと、図３６５（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルとを備えている。
【５４０６】
図３６５に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【５４０７】
　また、図３６５（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１１１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図３６５（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１１１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。
【５４０８】
　すなわち、図３６５（ａ）に示す通常遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、通常遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。
【５４０９】
　本実施形態では、通常遊技状態において第１始動口１１１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／４９．９の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／１．００４の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。
【５４１０】
　図３６５（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１１１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図３６５（ａ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１１１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。
【５４１１】
　すなわち、図３６５（ｂ）に示す時短遊技状態における特別図柄の当り判定テーブルによれば、時短遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判定処理のいずれの処理でも「時短当り」は判定されず、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。
【５４１２】
　本実施形態では、時短遊技状態において第１始動口１１１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、時短遊技状態において第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の

当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／１．００４の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【５４１３】

このように、本実施形態では、図３６５に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第１始動口１１１２０に遊技球が入球した場合には、第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。また、図３６５に示す特別図柄の当り判定テーブルは、通常遊技状態においても時短遊技状態においても第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合、「ハズレ」よりも、「大当り」または「小当り」と判定されやすく構成されている。

【５４１４】

なお、本実施形態では、時短遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されないが、時短遊技状態においても、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。時短遊技状態においても第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるように構成する場合には、通常遊技状態における第１特別図柄の当り判定処理よりも、時短遊技状態における第１特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。さらには、第２特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されてもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも、第２特別図柄の当り判定処理の方が、相対的に低い選択率で「時短当り」が判定されるように構成することが好ましい。

【５４１５】

さらには、時短遊技状態においては、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されるものの、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、「ハズレ」と取り扱って、ハズレに対応した特別図柄の停止図柄が停止表示されるように制御してもよい。すなわち、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御してもよい。

【５４１６】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【５４１７】

また、通常遊技状態においても時短遊技状態においても、第２特別図柄の当り判定処理においては、「ハズレ」が判定されないように構成してもよい。すなわち、第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合には、「大当り」または「小当り」のいずれかが判定されるように構成してもよい。

【５４１８】

上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【５４１９】

また、第９のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび／または小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第９のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【５４２０】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口１１１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口１１１５６への通過率を変えたり、時短終了条件（小当り当選回数等）を設定値毎に変えた

りしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口１１１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ１１１５４の作動頻度）や開放時間および時短終了条件等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【５４２１】

［９－３－２．特別図柄判定テーブル］

図３６６は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図３６６に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５４２２】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【５４２３】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【５４２４】

図３６６に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。

【５４２５】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～２９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が３０～４９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１１」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１１」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が５０～６９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１２」を決定するとともに、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１２」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が７０～８４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２０」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３０」を決定する。

【５４２６】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。

【５４２７】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ５」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ７」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を決定する。

【５４２８】

本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図３６６に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「ｚ１０～１２の合計選択率」＞「ｚ２０」及び「ｚ１０～１２の合計選択率」＞「ｚ３０」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、「ｚ２０」及び「ｚ３０」の関係式は、「ｚ２０」＝「ｚ３０」の選択率であることに限定されず、「ｚ２０」＞「ｚ３０」の選択率でもよいし、「ｚ２０」＜「ｚ３０」の選択率でもよい。

【５４２９】

詳しくは後述するが、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合に、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０～１２」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第１時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第２時短遊技状態」に移行し、特別図柄の選択図柄として「ｚ３０」が決定されたときには、特別図柄の可変表示の終了後に「第３時短遊技状態」に移行することになる。そして、「第２時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「ｚ２０」の選択率は、２０％以下であることが望ましい。

【５４３０】

また、後述する「第３時短遊技状態」を備えずに、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときには、「第１時短遊技状態」または「第２時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成してもよい。なお、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られたときに、「第１時短遊技状態」または「第２時短遊技状態」のいずれかに移行するように構成する場合には、「第３時短遊技状態」への移行契機となる特別図柄の選択図柄「ｚ３０」を決定不能とし、「ｚ１０～１２の合計選択率」＞「ｚ２０」の選択率の関係式が成立するように構成すればよい。このときも、「第２時短遊技状態」への移行条件となる特別図柄の選択図柄「ｚ２０」の選択率は、２０％以下であることが望ましい。

【５４３１】

なお、第９のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【５４３２】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【５４３３】
［９－３－３．大当り種類決定テーブル］
図３６７は、第９のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図３６７に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【５４３４】
大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。
【５４３５】
図３６７に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【５４３６】
「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口１１１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口１１１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口１１１３１の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口１１１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。
【５４３７】
ここで、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１１１５６を通過する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口１１１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口１１１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１１１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１１１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。
【５４３８】
図３６７に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３」のときには、最大ラウンド数として４ラウンド（４Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１～３」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、１０ラウンド）が決定されるように構成してもよい。
【５４３９】
また、第２特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ７」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」のときには、最大ラウンド数としてすべて１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。
【５４４０】
また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口１１１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが

異なるように構成してもよい。
【５４４１】
［９－３－４．小当り種類決定テーブル］
図３６８は、第９のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図３６８に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【５４４２】
小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。
【５４４３】
図３６８に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（ｚ５～７）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【５４４４】
「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１１１５１の最大開放回数、第２大入賞口１１１５１の開放パターン及びＶ入賞口１１１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口１１１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。
【５４４５】
ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口１１１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口１１１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口１１１５１が開放しているときには、Ｖ入賞口１１１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンとして、第２大入賞口１１１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口１１１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。
【５４４６】
なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口１１１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。
【５４４７】
特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口１１１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。
【５４４８】
ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、４Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝６００個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１５個（賞球個数）＝１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技状態」であるといえる。
【５４４９】
また、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており

、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口１１１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口１１１５１が開放するといえる。

【５４５０】

［９－３－５．遊技状態関連設定テーブル］

図３６９は、第９のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図３６９に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５４５１】

本実施形態では、図３６９に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図３６９（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図３６９（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２と、図３６９（ｃ）に示す特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル３とを備えている。

【５４５２】

図３６９に示すように、遊技状態関連設定テーブルには、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【５４５３】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝２は「Ｂ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。

【５４５４】

「普電作動パターン」とは、第２始動口１１１４０の開放パターンを定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝０２は、普電作動パターン＝００及び普電作動パターン＝０１であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示している。すなわち、第２始動口１１１４０の開放パターンは、普電作動パターン＝００＜普電作動パターン＝０１＜普電作動パターン＝０２の順に遊技者にとって有利となるように作動する。

【５４５５】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」及び／または「普通図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。この「特別図柄の可変表示回数」は、第１特別図柄の可変表示回数と第２特別図柄の可変表示回数との合計回数を示している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することも時短終了条件として設定されている。これらのいずれかの時短終了条件が成立することにより、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【５４５６】

本実施形態において、Ｃ時短遊技状態（状態フラグ＝３）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」という。

【５４５７】

また、Ｂ時短遊技状態（状態フラグ＝２）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第４時短遊技状態」という。

【５４５８】

また、Ａ時短遊技状態（状態フラグ＝１）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第５時短遊技状態」という。

【５４５９】
さらに、時短遊技状態において（状態フラグ＝１～３）、普電作動パターン＝０２が設定された第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態を総称して「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝００または０１が設定された第１時短遊技状態及び第３時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいう。
【５４６０】
この「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第１時短遊技状態及び第３時短遊技状態）」は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選が可能であり、第１特別図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。
【５４６１】
また、「ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の抽選及び第２特別図柄の抽選が可能であり、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。本実施形態においては、後述するように普通図柄の抽選により約１／６８．５で第２始動口１１１４０がロング開放し、第２始動口１１１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により大当りを契機とした第１のルートと小当りを契機とした第２のルートから、約１／１で大当り遊技状態に移行可能となっている（図３６５参照）。
【５４６２】
図３６９（ａ）に示すように、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１には、特別図柄の選択図柄（大当り図柄または小当り図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図３６９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１には、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。
【５４６３】
図３６９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ４、ｚ５」のときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回、普通図柄の可変表示回数＝１２０回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００が設定され、時短終了条件は設定されない。
【５４６４】
このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「通常遊技状態」または「第５時短遊技状態」に移行するように構成されている。
【５４６５】
ここで、第１特別図柄の抽選による大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３６６参照）により、第１移行率（４０％）で「通常遊技状態」に移行し、第２移行率（６０％）で「第５時短遊技状態」に移行する。または、第２特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３６６参照）により、第３移行率（１００％）で「第５時短遊技状態」に移行し、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３６６参照）により、第４移行率（８０％）で「第５時短遊技状態」に移行し、第５移行率（２０％）で「通常遊技状態」に移行する。
【５４６６】
また、大当り遊技状態の終了後に「第５時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０２が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第６時短回数である１２０回が設定可能となっている。
【５４６７】
大当り遊技状態の終了後に「第５時短遊技状態」に移行した後には、時短終了条件が成

立すると、第５時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。
【５４６８】
図３６９（ｂ）に示すように、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に対して、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図３６９（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２には、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」または「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。
【５４６９】
図３６９（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ１０～１２」のときには、普電作動パターン＝００が設定され、時短終了条件として、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」のときには特別図柄の可変表示回数＝５０回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ１１」のときには特別図柄の可変表示回数＝１００回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ１２」のときには特別図柄の可変表示回数＝１５０回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ２０」のときには、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときには、普電作動パターン＝０１、時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。
【５４７０】
このように、本実施形態においては、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第１時短遊技状態」、「第２時短遊技状態」または「第３時短遊技状態」に移行するように構成されている。
ここで、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、特別図柄の選択図柄の選択率（図３６６参照）により、第６移行率（７０％）で「第１時短遊技状態」に移行し、第７移行率（１５％）で「第２時短遊技状態」に移行し、第８移行率（１５％）で「第３時短遊技状態」に移行する。
【５４７１】
また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝００が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「特別図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は、最小の第１時短回数である５０回、第２時短回数である１００回、第３時短回数である１５０回が設定可能となっており、第２時短回数及び第３時短回数は最小の第１時短回数の整数倍に設定されている。
そして、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第１時短遊技状態」に移行した場合には、（所定周期毎に）時短終了条件が成立すると、通常遊技状態に移行することになる。
【５４７２】
また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第２時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０２が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第４時短回数である９５０回が設定可能となっている。
また、第４時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数に設定されている。このため、第２時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第４時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、９５０回であることに限定されない。
【５４７３】
また、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に「第３時短遊技状態」に移行する場合（普電作動パターン＝０１が決定された場合）には、時短終了条件が成立しやすい条件として「特別図柄の可変表示回数」が設定されている。ここでの特別図柄の可変表示回数は

、第５時短回数である９５０回が設定可能となっている。
　また、第５時短回数は、第３時短遊技状態からＢ時短遊技状態（第４時短遊技状態）に移行可能な回数に設定されている。このため、第３時短遊技状態においては、大当り遊技状態に移行するか、Ｂ時短遊技状態に移行する以外に第３時短遊技状態が終了することがない。
【５４７４】
　図３６９（ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル３には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。また、図３６９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３には、「時短終了条件」として「普通図柄の可変表示回数」が設定されている。
【５４７５】
　図３６９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達すると、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２、普電作動パターン＝０２、時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。
【５４７６】
　このように、本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達すると、「第４時短遊技状態」に移行するように構成されている。ここでの普通図柄の可変表示回数は、第７時短回数である９５０回が設定可能となっている。
【５４７７】
　上述した第７時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数に設定されている。このため、Ｂ時短遊技状態に移行すると、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されていることになる。なお、第７時短回数は、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数であれば、９５０回であることに限定されない。
【５４７８】
　なお、各時短遊技状態における第１移行率～第８移行率は、図３６６に示す特別図柄判定テーブルの特別図柄の図柄乱数値を変更することにより、適宜設計変更自由である。ただし、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後において、「第２時短遊技状態」に移行する第７移行率は、「第１時短遊技状態」に移行する第６移行率よりも低いことが望ましい。
【５４７９】
　また、「時短終了条件」として第１時短回数～第７時短回数に設定される回数は、適宜設計変更自由である。ただし、第１時短遊技状態における第２時短回数及び第３時短回数は第１時短回数の整数倍であることが望ましい。
【５４８０】
　また、本実施形態においては、「時短終了条件」として「特別図柄の可変表示回数」及び／または「普通図柄の可変表示回数」を設定したが、上述した終了条件に加え、「小当りの当選回数」も時短終了条件として設定してもよい。
【５４８１】
　また、本実施形態においては、低・中・高の３種類の普電作動パターン（００、０１、０２）を備えて構成したが、「第３時短遊技状態」を備えず構成する場合には、普電作動パターン＝００と普電作動パターン＝０２との２種類で構成すればよい。この場合に、普電作動パターン＝０１が設定される契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」は、「特別図柄の選択図柄ｚ１０～１２」または「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と同様に遊技状態を設定すればよい。
【５４８２】
　また、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態」によらず、遊技状態の設定を行うようにしたが、「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行うように構成してもよい。「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行う場合には、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、「当選時の遊技状態が時短

遊技状態」であるときよりも、遊技者にとって有利な遊技状態に移行しやすいように設定することが望ましい。例えば、大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブルにおいては、「当選時の遊技状態が時短遊技状態」であるときには、図３６９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１のように、「特別図柄の選択図柄」に応じて状態フラグ＝０または状態フラグ＝１が設定されるものの、「当選時の遊技状態が通常遊技状態」であるときには、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０２（有利）を設定することが望ましい。

【５４８３】

［９－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図３７０、図３７１及び図３７２は、第９のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図３７０は、第９のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図３７１は、第９のパチンコ遊技機における一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図３７２は、第９のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図３７０、図３７１及び図３７２に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５４８４】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン及び特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【５４８５】

図３７０、図３７１及び図３７２に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図３７０、図３７１及び図３７２の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【５４８６】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図３７０、図３７１及び図３７２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄の変動表示時間を決定する。

【５４８７】

また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口１１１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口１１１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とを区別するときには、第１特別図柄の変動パターンコマンドまたは第２特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【５４８８】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図３７０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴは、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５４８９】

上述したように、本実施形態においては通常遊技状態においてのみ「時短当り」が判定できるように構成されており、図３７０に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、「大当り」とは異なる専用の特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【５４９０】

さらに、図３７０に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、第１時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ１０～１２」と、第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と、第３時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」とでそれぞれ異なる変動パターン（Ｃ１Ｈ～Ｃ４Ｈ）が決定可能に構成されている。

【５４９１】

通常遊技状態においては、「時短当り」であるときの専用の特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ～Ｃ４Ｈ）により、「時短当り」であるときの専用の演出として、後述する「カード演出」または「ＲＵＳＨ突入演出」を実行することができる。さらに、「時短当り」であるときの「特別図柄の選択図柄」に応じて、変動パターンが決定可能に構成されているので、「時短当り」の「特別図柄の選択図柄」に応じて、移行する遊技状態に対応した演出を行うことができる。

【５４９２】

また、図３７０に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴは、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、第１特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【５４９３】

上述したように、第２特別図柄の抽選においては、大当りを契機とした第１のルートと小当りを契機とした第２のルートから、約１／１で大当り遊技状態に移行可能となっている（図３６５参照）。このため、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、大当り遊技状態への移行を報知する「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【５４９４】

（一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図３７１に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、一般遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５４９５】

本実施形態では、図３７１に示すように、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして、図３７１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と、図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と、図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３との３つの変動パターンテーブルを備えている。メインＣＰＵ２０１は、第1特別図柄の可変表示が行われる毎に減算されていく「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ」に基づいて、図３７１（ａ）、図３７１（ｂ）及び図３７１（ｃ）のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ３を決定することになる。

【５４９６】

上述した「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ」は、一般遊技状態を開始するときに最初に設定され、その後、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに設定されるものである。

【５４９７】

図３７１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、一般遊技状態において、「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＞１０」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５４９８】

図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、一般遊技状態において

、「０＜第１特別図柄の可変表示回数Ｎ≦１０」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５４９９】

図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、一般遊技状態において、「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５５００】

また、図３７１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と、図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と、図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３とは、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、異なる特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターン（００Ｈ、１０Ｈ、１１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【５５０１】

図３７１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、通常の特別図柄の変動パターン００Ｈが決定可能に構成されている。

【５５０２】

図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターンとして、示唆用の特別図柄の変動パターン１０Ｈが決定可能に構成されている。

【５５０３】

この示唆用の特別図柄の変動パターン１０Ｈは、通常の特別図柄の変動パターン００Ｈよりも、長い特別図柄の変動表示時間（１５秒）が対応付けている。

【５５０４】

また、図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターンとして、判定用の特別図柄の変動パターン１１Ｈが決定可能に構成されている。

【５５０５】

この判定用の特別図柄の変動パターン１１Ｈは、示唆用の特別図柄の変動パターン１０Ｈよりも、長い特別図柄の変動表示時間（２０秒）が対応付けている。

【５５０６】

このように、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ」が０に近づくにつれ（第１特別図柄の可変表示回数Ｎが計数されるにつれ）、所定の演出を長い時間にわたって行うことができる。

【５５０７】

なお、図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、図３７１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１よりも、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成してもよい。また、図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、図３７１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２よりも、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成してもよい。

【５５０８】

また、図３７１（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、専用の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ）を決定可能に構成されている。

これにより、「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０」のときには、専用の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ）に基づいた専用の演出を行うことができる。

【５５０９】

後述するように、一般遊技状態として第１時短遊技状態であるときには、第１時短遊技状態の最小の第１時短回数と同じ「５０回」が最初に設定される。その後、第１特別図柄

の可変表示回数Ｎ＝０になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに「５０回」が設定されていくことを繰り返していく。ここで、一般遊技状態として第１時短遊技状態であるときには、時短終了条件としての「特別図柄の可変表示回数」は、５０回、１００回、１５０回のいずれかに設定され、時短終了条件が成立すると、通常遊技状態に移行する。

このため、一般遊技状態として第１時短遊技状態においては、第１特別図柄の可変表示回数が５０回行われることを１周期として、特別図柄の変動パターンテーブルＪ１、特別図柄の変動パターンテーブルＪ２、特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の順に特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わっていき、特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の専用の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ）に基づいて、通常遊技状態に移行するか否かの専用演出を行うことができる。

【５５１０】

また、一般遊技状態として第３時短遊技状態であるときには、第１時短遊技状態の最小の第１時短回数と同じ「５０回」が設定される。その後、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０になっても一般遊技状態を継続しているときには新たに「９００回」が設定される。

ここで、一般遊技状態として第３時短遊技状態であるときには、時短終了条件としての「特別図柄の可変表示回数」は９５０回に設定される。

このため、一般遊技状態として第３時短遊技状態においては、特別図柄の変動パターンテーブルＪ１、特別図柄の変動パターンテーブルＪ２、特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の順に特別図柄の変動パターンテーブルが切り替わっていき、特別図柄の変動パターンテーブルＪ３の専用の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ）に基づいて、第３時短遊技状態であることを報知する専用演出を行うことができる。

【５５１１】

また、図３７１（ａ）、図３７１（ｂ）及び図３７１（ｃ）の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ３は、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、図３７０に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴと同様に、第１特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されており、「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【５５１２】

なお、本実施形態では、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとして３つの変動パターンテーブルを備えて構成したが、一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ３の数は３つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【５５１３】

さらに、本実施形態では、一般遊技状態として、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第５時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルを構成したが、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態及び第５時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。

【５５１４】

（ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図３７２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４は、ＲＵＳＨ遊技状態としての「第２時短遊技状態または第４時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図３７２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ５は、ＲＵＳＨ遊技状態としての「第５時短遊技状態」のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【５５１５】

図３７２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４と図３７２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ５とでは、図３７２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ５の方が、特別図柄の種別が第１特別図柄であるときには、短い特別図柄の変動表示時間が対応付けられた特別図柄の変動パターンを決定可能に構成されている。

【５５１６】

また、図３７２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４と図３７２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ５とは、特別図柄の種別が第２特別図柄であるときには、図３７０に示す通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴと同様に、第１特別図柄とは異なる特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されており、「大当り報知演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【５５１７】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで同じ変動パターンテーブルＪ２を構成したが、第２時短遊技状態と第４時短遊技状態とで異なる変動パターンテーブルを構成してもよい。さらには、第５時短遊技状態と第２時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよいし、第５時短遊技状態と第４時短遊技状態とを同じ変動パターンテーブルで構成してもよい。

【５５１８】

［９－３－７．特別図柄の先読み関連データ］

図３７３は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【５５１９】

図３７３（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【５５２０】

図３７３（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【５５２１】

図３７３（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【５５２２】

図３７３（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【５５２３】

「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図３７３（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。

【５５２４】

「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図３７３（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。

【５５２５】

「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図３７３（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。

【５５２６】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたと

きの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。
【５５２７】
［９－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］
図３７４は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図３７４に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【５５２８】
普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。
【５５２９】
図３７４に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【５５３０】
メインＣＰＵ２０１は、図３７４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。
【５５３１】
本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図３７４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９５６のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。このため、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／６８．５の選択率で決定されることになる。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が９５７～６５５３５である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。
【５５３２】
なお、「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」と決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【５５３３】
また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口１１１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。
【５５３４】
また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態との種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。
【５５３５】
［９－３－９．普通図柄判定テーブル］
図３７５は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図３７５に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５５３６】
普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。
【５５３７】
図３７５に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り判定値データ」または「普通図柄ハズレ判定値データ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【５５３８】
メインＣＰＵ２０１は、図３７５に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。
【５５３９】
図３７５に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【５５４０】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～７５のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が７６～１００のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【５５４１】
なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【５５４２】
特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。
【５５４３】
また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図３７４参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図３７５参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。
【５５４４】
［９－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］
図３７６は、第９のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図３７６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【５５４５】
第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状

態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ１１１４７の作動態様としての第２始動口１１１４０の開放パターンを決定する際に参照される。

【５５４６】

図３７６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口１１１４０の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【５５４７】

また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口１１１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口１１１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口１１１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口１１１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口１１１４０を閉鎖させて普電用シャッタ１１１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【５５４８】

メインＣＰＵ２０１は、図３７６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口１１１４０の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１１１４０の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口１１１４０の開放パターンに対応する第２始動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【５５４９】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口１１１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口１１１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターンを備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【５５５０】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口１１１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の開放時間は、第２始動口１１１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【５５５１】

図３７６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態及び第１時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されないように構成されている）。

【５５５２】

また、第３時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときには、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときには、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【５５５３】

また、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【５５５４】

このため、普電作動パターン＝００は、「ロング開放パターン」が決定され難く、「ショート開放パターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、「ロング開放パターン」と「ショート開放パターン」とが決定される状態を示し、普電作動パターン＝０２は、普電作動パターン＝０１であるときよりも「ロング開放パターン」が決定され易く、「ショート開放パターン」が決定され難い状態を示していることになる。

【５５５５】

また、図３７６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルの右欄には、「普通図柄の当り判定用乱数値（図３７４参照）」及び「普通図柄の図柄乱数値（図３７５参照）」を合算することにより算出され、「ロング開放パターン」が実行される「ロング開放確率」を参考として図示している。本実施形態において、普電作動パターン＝００である場合には、普通図柄当りが約１／６８．５であるものの、ロング開放パターンが決定されることはないことから、「ロング開放確率」は０である。また、普電作動パターン＝０１である場合には、普通図柄当りが約１／６８．５であり、ロング開放パターンが決定される普通図柄の選択図柄「ｆ２」の選択率が３５／１０１であることから、「ロング開放確率」は約１／１９７．６である。また、普電作動パターン＝０１である場合には、普通図柄当りが約１／６８．５であり、すべての普通図柄の選択図柄でロング開放パターンが決定されること（１０１／１０１）から、「ロング開放確率」は約１／６８．５である。

【５５５６】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口１１１４０が開放しても、第２始動口１１１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口１１１４０は閉鎖する）ことになる。

【５５５７】

［９－３－１１．普通図柄の変動パターンテーブル］

図３７７は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図３７７に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５５５８】

普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターン及び普通図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「普通図柄の変動パターン」とは、普通図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも普通図柄の変動表示時間が定められている。

【５５５９】

図３７７に示す普通図柄の変動パターンテーブルには、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、図３７７の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【５５６０】

図３７７（ａ）は、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１の一例であり、

図３７７（ｂ）は、一般遊技状態における第１時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２の一例であり、

図３７７（ｃ）は、一般遊技状態における第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３の一例であり、

図３７７（ｄ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４の一例であり、

図３７７（ｅ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５の一例である。

【５５６１】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態に応じて図３７７のいずれかの普通図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、普通図柄の選

択図柄等に基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【５５６２】

図３７７（ａ）に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１には、図３７７（ｂ）～図３７７（ｅ）に示す普通図柄の変動パターンテーブルＦ２～Ｆ５よりも、最も長い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（００Ｈ、０１Ｈ）を決定可能に構成されている。

【５５６３】

図３７７（ｂ）に示す第１時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２には、図３７７（ａ）に示す通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（１０Ｈ、１１Ｈ）を決定可能に構成されている。

【５５６４】

図３７７（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、図３７７（ｂ）に示す第１時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（２０Ｈ、２１Ｈ、２２Ｈ、２３Ｈ）を決定可能に構成されている。

【５５６５】

図３７７（ｄ）に示す第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４は、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、図３７７（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（３０Ｈ）を決定可能に構成されている。

【５５６６】

図３７７（ｅ）に示す第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５は、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、図３７７（ｄ）に示す第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４よりも、短い普通図柄の変動表示時間が対応付けられた普通図柄の変動パターン（４０Ｈ）を決定可能に構成されている。

【５５６７】

すなわち、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ１、第１時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ２、第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４、第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５の順に相対的に普通図柄の平均的な変動表示時間が短くなるように、普通図柄の変動パターンテーブルが構成されている。

【５５６８】

また、図３７７（ｃ）に示す第３時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、「普通図柄の選択図柄ｆ２」のときに、第２始動口１１１４０が開放することを示唆する「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２３Ｈ）が決定可能に構成されている。また、本実施形態では、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３には、「普通図柄の選択図柄ｆ１」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）が決定可能に構成されているが、「普通図柄の選択図柄ｆ２」のときにのみ、「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターンが決定可能に構成してもよい。さらには、普通図柄の変動パターンテーブルＦ３は、「普通図柄の選択図柄ｆ３」のときにも、ダミー的な「テロップ演出」が実行される普通図柄の変動パターン（２２Ｈ）を決定可能に構成してもよい。

【５５６９】

上述したように、ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態）は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の変動表示を主とした遊技性で構成されている。このため、図３７７（ｄ）、（ｅ）に示すＲＵＳＨ遊技状態における普通図柄の変動パターンテーブルＦ４、Ｆ５には、普通図柄の抽選結果を示唆する演出（図柄演出）が実行される普通図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ、３２Ｈ、３３Ｈ、３４Ｈ、３５Ｈ、４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【５５７０】

なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルを、第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ４と、第５時短遊技状態の普通図柄の変動パターンテーブルＦ５とで区別して構成したが、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態を共通の普通図柄の変動パターンテーブルで構成してもよい。

【５５７１】

［９－３－１２．遊技停止コマンド決定テーブル］

図３７８は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止コマンド決定テーブルの一例である。なお、図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【５５７２】

本実施形態においては、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００個）に到達すると、原則として遊技が停止されることになる。ただし、小当り遊技状態または大当り遊技状態のときに遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値に到達した場合には、その小当り遊技状態または大当り遊技状態の終了後に遊技が停止されることになる。

【５５７３】

また、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数（ＭＹ）に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドであり、サブ制御回路３００では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置７等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。

【５５７４】

図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」と、「遊技停止予告開始条件」と、「遊技停止コマンド」とが対応付けられている。

【５５７５】

ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加（ＭＹ）数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。

【５５７６】

この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、後述するように、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値未満の８４９９９以下のときには「００Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の境界値以上から第１の境界値未満の「第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）」であるときには、「０１Ｈ」が設定され、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値以上から規制値未満の「第２の計数範囲（９００００～９４９９９）」であるときには、「０２Ｈ」が設定されている。また、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値以上の「第３の計数範囲（９５０００～）」である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０３Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０４Ｈ」が設定されている。

【５５７７】

また、「遊技球の増加数（ＭＹ）」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数である。詳しくは後述するが、「遊技球の増加数（ＭＹ）」は、「差玉数カウンタ」に対応していることになる（遊技球の増加数（ＭＹ）＝差玉数カウンタの値）。

【５５７８】
このように、遊技球の増加数（ＭＹ）は、「初期の計数範囲（８４９９９以下）」と、「第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）」と、「第２の計数範囲（９００００～９４９９９）」と、「第３の計数範囲（９５０００～）」とで区画されており、遊技停止機能作動管理フェーズによって識別可能に構成されている。なお、初期の境界値、第１の境界値、規制値の値は、適宜設計変更が自由である。
【５５７９】
図３７８に示すように、遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が初期の計数範囲（８４９９９以下）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝００Ｈの場合には、遊技停止コマンドが決定されず、遊技球の増加数（ＭＹ）に関するいずれの報知も行われないように構成されている。
【５５８０】
また、図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０１Ｈの場合には、第１の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第１の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０１Ｈが決定されるように構成されている。
【５５８１】
遊技停止コマンド＝０１Ｈに基づく第１遊技停止予告は、後述する「第１遊技停止予告終了条件」が成立するまで継続して実行されることになる。
【５５８２】
また、図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）にある場合、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０２Ｈの場合には、第２の計数範囲における「遊技停止予告開始条件」（以下「第２の遊技停止予告開始条件」ともいう）が成立していると、第２遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０２Ｈが決定されるように構成されている。
【５５８３】
遊技停止コマンド＝０２Ｈに基づく第２遊技停止予告は、第１遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値になるまで継続して実行されることになる。
【５５８４】
なお、本実施形態においては、第１遊技停止予告と第２遊技停止予告とは異なる報知態様としたが、共通の報知態様としてもよい。遊技停止予告の報知態様等については、詳しくは後述する。
【５５８５】
また、図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第３の計数範囲（９５０００～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、第３遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンド＝０３Ｈが決定されるように構成されている。
【５５８６】
遊技停止コマンド＝０２Ｈに基づく第３遊技停止予告は、第１遊技停止予告及び第２遊技停止予告とは一部が異なる報知態様で、遊技が停止されるまで（小当り遊技状態または大当り遊技状態が終了するまで）継続して実行されることになる。
【５５８７】
また、図３７８に示す遊技停止コマンド決定テーブルは、遊技球の増加数（ＭＹ）が第３の計数範囲（９５０００～）にある場合において小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、すなわち遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであるときには、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンド＝０４Ｈが決定されるように構成されている。
【５５８８】

遊技停止コマンド＝０４Ｈに基づく遊技停止報知は、遊技停止予告とは報知態様で、バックアップクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされるまで継続して実行されることになる。

【５５８９】

ここで、図３７８に示すように、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」としては、特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【５５９０】

第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態は、いずれもＲＵＳＨ遊技状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行すると大当り遊技状態に移行しやすくなり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中、特別図柄の選択図柄ｚ４の大当り遊技状態中及び特別図柄の選択図柄ｚ５の大当り遊技状態中は、いずれもその大当り遊技状態の終了後に第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することになり、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である。

したがって、第１の計数範囲の「第１の遊技停止予告開始条件」は、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態を設定していることになる。このため、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第２の計数範囲よりも事前に遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【５５９１】

第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」は、まず実行済みフラグによって分岐されている。この「実行済みフラグ」とは、既に第１遊技停止予告を実行したか否かを判定するためのフラグであり、実行済みフラグ＝０は、第１遊技停止予告が実行されていないことを示しており、実行済みフラグ＝１は、既に第１遊技停止予告が実行されたことを示している。

【５５９２】

そして、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝０であるときには、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値である９００００に到達したことを設定している。

【５５９３】

このため、第１遊技停止予告が実行されていない場合には、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【５５９４】

また、第２の計数範囲の「第２の遊技停止予告開始条件」としては、実行済みフラグ＝１であるときには、特別図柄の選択図柄に限定されないすべての大当り遊技状態中、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）、第５時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれかの遊技状態であることを設定している。

【５５９５】

このため、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態になったときに、遊技停止予告の実行が開始されることになる。

【５５９６】

一方、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したときであっても、遊技停止予告の実行が開始されることはない。このため、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定

の賞球が払い出されて、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の境界値を再び下回った場合（第１の計数範囲と第２の計数範囲とを行き来するような場合）であっても、既に第１遊技停止予告が実行されたときには遊技停止予告の実行が開始されることはなく、遊技停止予告による煩わしさを無くすことができる。

【５５９７】

［９－４．主制御処理］

第９のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【５５９８】

なお、第９のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【５５９９】

［９－４－１．主制御メイン処理］

次に、図３７９及び図３８０を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図３７９及び図３８０は、第９のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【５６００】

まず、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１１００１）。ステップＳ１１００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」であると判定した場合（ステップＳ１１００１がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断を検知中であるとして、ステップＳ１１００１の判定処理を繰り返す。

【５６０１】

ステップＳ１１００１において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合（ステップＳ１１００１がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、ステップＳ１１００２に進む。

【５６０２】

次に、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１１００２において、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。

【５６０３】

次に、ステップＳ１１００３において、内蔵レジスタの初期設定処理を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０」Ｈがセットされる。

【５６０４】

その後、ステップＳ１１００４において、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のバックアップクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納し、それらの状態を、後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。

【５６０５】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ウェイト処理を行う（ステップＳ１１００５）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。
【５６０６】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う（ステップＳ１１００６）。この処理で、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。
【５６０７】
次に、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う（ステップＳ１１００７）。この処理で、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。
【５６０８】
なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。
【５６０９】
次に、ステップＳ１１００８において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査によりメインＲＡＭ２０３に異常があるか否か、電源投入時の設定キー１７４、及びバックアップクリアスイッチ１７６の操作、及び設定変更中の電断復帰か否かに応じて起動状態が決定され、その決定された起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３のクリア範囲（ＲＡＭクリア範囲）が設定される。
【５６１０】
ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態が「ＲＡＭ異常」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「異常時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、遊技復帰不可能エラー処理を行う。遊技復帰不可能エラー処理ではＷＤＴのクリア処理、及びリスタート処理を無限ループで繰り返し、例えば、性能表示モニタ１７０に「Ｅ」の文字を表示するよう制御し、遊技停止の状態となる。なお、クリア範囲としては、異常時ＲＡＭクリア範囲が設定されるが、このクリア範囲（異常時ＲＡＭクリア範囲）を設定せずにそのまま遊技停止の状態としてもよい。
【５６１１】
また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オフ」であり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「電断復帰」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。
【５６１２】
また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オフ」であり、かつ、設定キー１７４は「オン」である場合には、起動状態が「設定確認中」とし

て決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６１３】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４が「オン」である場合には、起動状態が「設定変更中」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６１４】

また、ＣＲＣ検査で正常と判断され、バックアップクリアスイッチ１７６が「オン」であり、かつ、設定キー１７４は「オフ」である場合には、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定され、ＲＡＭのクリア範囲には「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」を設定し、処理を終了する。

【５６１５】

次に、ステップＳ１１００９において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１１００８で設定したＲＡＭのクリア範囲のクリアを行う。

【５６１６】

ここで、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われる。

【５６１７】

また、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、遊技状態の情報に関する「状態フラグ」及び「普電作動パターン」、後述する「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれている。

このため、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、状態フラグ及び普電作動パターンがクリアされて初期状態の「通常遊技状態」が設定される。さらに、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることによって、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされて遊技球の増加数に基づく遊技停止状態が解除可能となる。すなわち、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されることにより、初期状態の「通常遊技状態」が設定され、遊技停止状態が解除可能となる。

【５６１８】

なお、「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」には、後述する「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」を含めてもよい。

【５６１９】

さらに、本実施形態においては、起動状態が「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、共通の「設定変更時ＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成したが、起動状態が「設定変更中」として決定された場合には、「第１のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成し、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合には、「第２のＲＡＭクリア範囲」のクリアが行われるように構成してもよい。このように構成する場合であっても、起動状態が「ＲＡＭクリア」として決定された場合の「第２のＲＡＭクリア範囲」には、「状態フラグ」、「普電作動パターン」、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が少なくとも含まれていることが望ましい。

【５６２０】

次に、ステップＳ１１０１０において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）にメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。

【５６２１】

次いで、ステップＳ１１０１１において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１１０１

０でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同様である。

【５６２２】

次いで、ステップＳ１１０１２において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。

【５６２３】

次に、ステップＳ１１０１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の電源投入（起動時）の際に、起動状態に応じて、電断復帰時の初期設定処理を行う。この遊技復帰処理については、詳しくは後述する。

【５６２４】

次に、ステップＳ１１０１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。

【５６２５】

次に、ステップＳ１１０１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、所定のレジスタ（例えば、ＨＬレジスタ）に格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。

【５６２６】

次に、ステップＳ１１０１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。

【５６２７】

この後、ステップＳ１１０１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、領域外エリアの処理となる。メインＣＰＵ２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ２０３作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８参照）と同様である。

【５６２８】

次に、ステップＳ１１０１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。

【５６２９】

次に、ステップＳ１１０１９において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には

、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の割込みカウンタ領域に格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ１１０１９の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ１１０１９の判定は「ＮＯ」となる。

【５６３０】

ステップＳ１１０１９において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合（ステップＳ１１０１９がＮＯ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１１０１４の処理に戻し、ステップＳ１１０１４以降の処理を行う。

【５６３１】

一方、ステップＳ１１０１９において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過したと判定した場合（ステップＳ１１０１９がＹＥＳ判定の場合）、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１１０２０において、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理は、割込みカウンタ領域に格納された値（割込みカウンタの値）から１減算する処理を３回行うものである。この処理により、主制御メイン処理内の割込み禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる（「０」になる）。

【５６３２】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１１０１４～ステップＳ１１０１８の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【５６３３】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド送受信処理を行う（ステップＳ１１０２１）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、主に、払出制御のコマンド送受信処理を行う。この主制御コマンド送受信処理は、第３実施形態に係るパチンコ遊技機において実行される主制御コマンド送受信処理（図１２９参照）と同様である。

【５６３４】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う（ステップＳ１１０２２）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【５６３５】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う（ステップＳ１１０２３）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理については、詳しくは後述する。

【５６３６】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う（ステップＳ１１０２４）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄表示ＬＥＤ、第２特別図柄表示ＬＥＤ、普通図柄表示ＬＥＤ、保留表示ＬＥＤ等に出力する表示データの設定処理を行う。

【５６３７】

次いで、メインＣＰＵ２０１は、遊技情報データ生成処理を行う（ステップＳ１１０２５）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理等を行う。その後、ステップＳ１１０２６において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号の生成処理を行う。なお、試射試験信号の生成処理は、メインＲＡＭ２

０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。
【５６３８】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う（ステップＳ１１０２７）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理、ＷＤＴの出力処理を行う。
【５６３９】
次いで、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う（ステップＳ１１０２８）。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、発射位置判定処理（発射位置に変化があれば、発射位置コマンドの送信予約処理を行う）、遊技異常検知判定処理（異常があれば、遊技異常検知コマンドの送信予約処理を行う）、払出異常検知判定処理（異常があれば、払出異常検知コマンドの送信予約処理を行う）を行う。
【５６４０】
そして、ステップＳ１１０２８の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１１０１４の処理に戻し、ステップＳ１１０１４以降の処理を行う。
【５６４１】
上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、起動後、ウェイト処理（ステップＳ１１００５）の実行前に、バックアップクリアスイッチ１７６の状態情報、及び、設定キー１７４の状態情報の退避する（ステップＳ１１００４）。このような処理を設けた場合、例えばウェイト期間中に設定キー差込口に対し設定キー１７４の操作が行われても（オン／オフされても）、電源投入時におけるこれらの状態情報を確保しておくことができるので、本実施形態では、起動時のバックアップクリアスイッチ１７６の操作状況、及び設定キー１７４の操作状況を、より確実に把握して、遊技機に対する操作を正確に識別することができる。
【５６４２】
また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ１１０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１１０１４～ステップＳ１１０１８の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ１１０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ１１０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ１１０１７）等が行われる。すなわち、本実施形態では、遊技の出玉性能等に影響を与える値や遊技全体を通じて集計される値の管理処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。
【５６４３】
［９－４－２．遊技復帰処理］
次に、図３８１を参照して、主制御メイン処理中に行われる遊技復帰処理について説明する。図３８１は、第９のパチンコ遊技機における遊技復帰処理の一例を示すフローチャートである。
【５６４４】
Ｓ１１０４０において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４１に移す。
【５６４５】
ここで、本実施形態では、起動状態の値が、「ＲＡＭ異常」、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」の５つの状態の値を備えている。ただし、起動状態の値が「ＲＡＭ異常」であるときには、上記ステップＳ１１００８の起動状態チェック処理において無限ループが繰り返され、本処理に移ることはない。このため、本処理においては、起動状態の値が、「電断復帰」、「設定確認中」、「設定変更中」及び「ＲＡＭクリア」の４つの状態の値がロードされることになる。
【５６４６】
Ｓ１１０４１において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値

であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「電断復帰」を示す値であると判定された場合には、処理をＳ１１０４２に移し、起動状態の値が「電断復帰」を示す値でないと判定された場合には、処理をＳ１１０４３に移す。

【５６４７】

Ｓ１１０４２において、メインＣＰＵ２０１は、第２初期値設定処理を行う。この第２初期値設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン／オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメインＲＡＭ２０３内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「電断復帰コマンド」の送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４６に移す。

【５６４８】

Ｓ１１０４３において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値であると判定された場合には、処理をＳ１１０４４に移し、起動状態の値が「設定変更中」または「設定確認中」を示す値でないと判定された場合（すなわちＲＡＭクリアを示す値であると判定された場合）には、処理をＳ１１０４５に移す。

【５６４９】

Ｓ１１０４４において、メインＣＰＵ２０１は、「設定操作コマンド」の送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、システムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理においてサブ制御回路３００に送信される。また、遊技許可フラグをオフにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４６に移す。

【５６５０】

Ｓ１１０４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１初期値設定処理を行う。この第１初期値設定処理においては、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ構築されたメインＲＡＭ２０３内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。その後、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となり、「初期化コマンド」の送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４６に移す。

【５６５１】

Ｓ１１０４７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能初期値設定処理を行う。この遊技停止機能初期値設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」等の初期設定を行う。この遊技停止機能初期値設定処理の詳細については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１０４７の処理を実行した後、遊技復帰処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻す。

【５６５２】

［９－４－３．遊技停止機能初期値設定処理］

次に、図３８２を参照して、遊技復帰処理中に行われる遊技停止機能初期値設定処理について説明する。図３８２は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。

【５６５３】

Ｓ１１０４７－１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタの退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－２に移す。

【５６５４】
　Ｓ１１０４７－２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「獲得遊技球数」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－３に移す。
【５６５５】
　ここで、「獲得遊技球数」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、各種入賞口に遊技球が入球したときに払い出される賞球数の情報を一時的に記憶し、記憶した賞球数を「差玉数カウンタ」に加算するための情報である。
【５６５６】
　Ｓ１１０４７－３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「ＭＹ判定用カウンタ」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１０４７－３の処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－４に移す。
【５６５７】
　ここで、「ＭＹ判定用カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数を判定するための情報である。この「ＭＹ判定用カウンタ」は、後述するように、「差玉数カウンタ」を１０００で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応している。例えば、差玉数カウンタが８９０００～８９９９９であれば、ＭＹ判定用カウンタ＝８９となり、差玉数カウンタが９００００～９０９９９であれば、ＭＹ判定用カウンタ＝９０となる。
【５６５８】
　Ｓ１１０４７－４において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－５に移す。
【５６５９】
　上述したように、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数に基づき設定され、遊技停止機能の状態を示す情報である。
【５６６０】
　この「遊技停止機能作動管理フェーズ」は、差玉数カウンタが初期の境界値未満の８４９９９以下のときには、「００Ｈ」が設定され、差玉数カウンタが初期の境界値以上から第１の境界値未満（第１の計数範囲）の８５０００～８９９９９であるときには、「０１Ｈ」が設定され、差玉数カウンタが第１の境界値以上から規制値未満（第２の計数範囲）の９００００～９４９９９であるときには、「０２Ｈ」が設定される。
　また、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０３Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０４Ｈ」が設定されている。
【５６６１】
　なお、初期の境界値（８５０００）、第１の境界値（９００００）、規制値（９５０００）の値は、適宜設計変更が自由である。さらに、複数の境界値（初期の境界値、第１の境界値）を無くし、１つの境界値としてもよい。１つの境界値とする場合には、上述した第１の境界値の値を採用することが望ましい。
【５６６２】
　Ｓ１１０４７－５において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上であるか（０３Ｈまたは０４Ｈであるか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上であると判定された場合には、処理をＳ１１０４７－６に移し、「遊技停止機能作動管理フェーズ」の値が０３Ｈ以上でないと判定された場合には、処理をＳ１１０４７－７に移す。
【５６６３】
　Ｓ１１０４７－６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリ

アに記憶されている「遊技停止機能作動管理フェーズ」をクリアする（すなわち、「遊技停止機能作動管理フェーズ」に０１をセットする）。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－７に移す。

【５６６４】

Ｓ１１０４７－７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている「差玉数カウンタ」をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１０４７－８に移す。

【５６６５】

ここで、「差玉数カウンタ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させるための関連情報のひとつであり、遊技球の増加数（ＭＹ）を計数するための情報である。この「差玉数カウンタ」は、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数に対応していることになる。

【５６６６】

Ｓ１１０４７－８において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１０４７－１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、遊技停止機能初期値設定処理を終了する。

【５６６７】

このように、本実施形態の遊技停止機能初期値設定処理によれば、遊技機の電源投入後（電断復帰後）には、「獲得遊技球数」、「差玉数カウンタ」、「ＭＹ判定用カウンタ」がクリアされることになる。

【５６６８】

また、遊技機の電源投入後（電断復帰後）に、差玉数カウンタが規制値未満（９４９９９以下）であときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」がクリアされ、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であときには、「遊技停止機能作動管理フェーズ」が保持されることになる。これにより、差玉数カウンタが規制値以上となった場合（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈ及び０４Ｈ）は、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されない限りは、遊技停止状態が保持されることになる。

【５６６９】

［９－４－４．特別図柄制御処理］

次に、図３８３を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図３８３は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【５６７０】

図３８３に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ１１１０１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１０１の処理を実行した後、処理をＳ１１１０２に移す。

【５６７１】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１１１０１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【５６７２】

Ｓ１１１０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１０１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ１１１０８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ１１１０３に移す。

【５６７３】

Ｓ１１１０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記

憶されていないと判定した場合には処理をＳ１１１０４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ１１１０５に移す。

【５６７４】

Ｓ１１１０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１１１０７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ１１１０６に移す。

【５６７５】

Ｓ１１１０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトすることになる。

【５６７６】

Ｓ１１１０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【５６７７】

Ｓ１１１０７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【５６７８】

Ｓ１１１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図３８４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１０３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【５６７９】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１１１０１～Ｓ１１１０８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【５６８０】

このように、本実施形態では、第９のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【５６８１】

［９－４－５．特別図柄管理処理］

次に、図３８４を参照して、特別図柄制御処理（図３８３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図３８４は、第９のパチンコ遊

技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【５６８２】

図３８４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【５６８３】

Ｓ１１１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図３８３参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１１１１２に移す。

【５６８４】

Ｓ１１１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１１２の処理を実行した後、処理をＳ１１１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１１１１３以降の処理を行う。

【５６８５】

Ｓ１１１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１１１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図３８５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１４に移す。

【５６８６】

Ｓ１１１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１１１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図３８６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１５に移す。

【５６８７】

Ｓ１１１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１１１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図３９０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１６に移す。

【５６８８】

Ｓ１１１１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ１１１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図３９２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１７に移す。

【５６８９】

Ｓ１１１１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ１１１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図３９３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１８に移す。

【５６９０】

Ｓ１１１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ

１１１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図３９４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１１９に移す。

【５６９１】

Ｓ１１１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１１１１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図３９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１１２０に移す。

【５６９２】

Ｓ１１１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ１１１２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図３９６を参照して後述する。

【５６９３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１１３～Ｓ１１１２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図３８３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【５６９４】

［９－４－６．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図３８５を参照して、特別図柄管理処理（図３８４参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図３８５は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【５６９５】

Ｓ１１１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図３８４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ１１１２２に移す。

【５６９６】

Ｓ１１１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図３６５に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２２の処理を実行した後、処理をＳ１１１２３に移す。

【５６９７】

Ｓ１１１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図３６６に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記Ｓ１１１２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２３の処理を実行した後、処理をＳ１１１２４に移す。

【５６９８】

なお、上述したように、時短遊技状態においては「時短当り」を無視するように制御する場合には、時短遊技状態において「時短当り」が判定されたとしても、ハズレの停止態様となる特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドを決定すればよい。

【５６９９】

Ｓ１１１２４において、メインＣＰＵ２０１は、当り種類決定処理を行う。この処理は

、特別図柄の当り判定処理の判定結果が大当りまたは小当りである場合に、当りの種類を決定する処理である。この当り種類決定処理では、特別図柄の当り判定処理が大当りである場合には、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを決定し、特別図柄の当り判定処理が小当りである場合には、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを決定する。また、大当り遊技状態の終了後に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定する場合には、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２４の処理を実行した後、処理をＳ１１１２５に移す。

【５７００】

Ｓ１１１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図３７０、図３７１及び図３７２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１２６に移す。

【５７０１】

本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態である場合には、図３７０に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）である場合には、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＞１０であると特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定し、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＞１０であると特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定し、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０であると特別図柄の変動パターンテーブルＪ３を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ３を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

また、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して、第２時短遊技状態または第４時短遊技状態である場合には特別図柄の変動パターンテーブルＪ４を決定し、第５時短遊技状態である場合には特別図柄の変動パターンテーブルＪ５を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルＪ４、Ｊ５を参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

【５７０２】

Ｓ１１１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ１１１２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２６の処理を実行した後、処理をＳ１１１２７に移す。

【５７０３】

Ｓ１１１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理

（図３８４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２７の処理を実行した後、処理をＳ１１１２８に移す。

【５７０４】

Ｓ１１１２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１２８の処理を実行した後、処理をＳ１１１２９に移す。

【５７０５】

Ｓ１１１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ１１１２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ１１１２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【５７０６】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【５７０７】

［９－４－７．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図３８６を参照して、特別図柄管理処理（図３８４参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図３８６は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【５７０８】

Ｓ１１１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図３８４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ１１１４２に移す。

【５７０９】

Ｓ１１１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１４２の処理を実行した後、処理をＳ１１１４３に移す。

【５７１０】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定してもよい。

【５７１１】

Ｓ１１１４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了判定や、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態への移行判定が行われる。この時短管理処理の詳細については

、図３８７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１４３の処理を実行した後、処理をＳ１１１４４に移す。

【５７１２】

Ｓ１１１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図３８４のＳ１１１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１４４の処理を実行した後、処理をＳ１１１４５に移す。

【５７１３】

Ｓ１１１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第１特別図柄に対応した第１特別図柄演出停止コマンドと第２特別図柄に対応した第２特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１４５の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図３８４参照）に戻す。

【５７１４】

［９－４－８．時短管理処理］

次に、図３８７を参照して、特別図柄可変表示終了処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図３８７は、第９のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【５７１５】

Ｓ１１１５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の時短カウンタを減算する特別図柄の時短カウンタ減算処理を行う。

【５７１６】

ここで、本実施形態においてはメインＲＡＭ２０３にある「時短カウンタ」は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」と、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数に対応する「普通図柄時短カウンタ」との２種類で構成されている。この「特別図柄時短カウンタ」は、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示が終了するごとに減算されていく。なお、「普通図柄時短カウンタ」は、ここでは減算されず、後述する普通図柄当り終了処理（図３９９参照）において減算されることになる。

【５７１７】

この特別図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタから１を減算して更新する処理を行う。なお、通常遊技状態である場合には、特別図柄時短カウンタの減算は行われない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５２に移す。

【５７１８】

Ｓ１１１５２において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１１１５３に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をＳ１１１５４に移す。

【５７１９】

Ｓ１１１５３において、メインＣＰＵ２０１は、「特別図柄時短カウンタ」及び「普通図柄時短カウンタ」のいずれかの時短カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、いずれかの時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１１１５４に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１１１５５に移す。

【５７２０】

Ｓ１１１５４において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、普通図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技

状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５５に移す。

【５７２１】

Ｓ１１１５５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＢ時短遊技状態移行判定処理では、Ｂ時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を加算し、天井カウンタが天井値に到達すると、Ｂ時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＢ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図３８８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５６に移す。

【５７２２】

Ｓ１１１５６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、時短当りであるか否かを判定し、時短当りである場合には、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図３８９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５７に移す。

【５７２３】

Ｓ１１１５７において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５８に移す。

【５７２４】

本実施形態においては、状態フラグ＝１である場合には、通常遊技状態を示す第０遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝００である場合には、第１時短遊技状態を示す第１遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝０２である場合には、第２時短遊技状態を示す第２遊技状態指定コマンドを決定し、状態フラグ＝３かつ普電作動パターン＝０１である場合には、第３時短遊技状態を示す第３遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝２である場合には、第４時短遊技状態を示す第４遊技状態指定コマンドを決定する。また、状態フラグ＝１かつ普電作動パターン＝０２である場合には、第５時短遊技状態を示す第５遊技状態指定コマンドを決定する。

【５７２５】

Ｓ１１１５８において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１１１５７で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１１１５８の処理後、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理に戻す。

【５７２６】

［９－４－９．Ｂ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図３８８を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＢ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図３８８は、第９のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【５７２７】

Ｓ１１１５５－１において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタを加算する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに１を加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５５－２に移す。

【５７２８】

Ｓ１１１５５－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値（例えば、９５０回）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値であると判定した場合には、処理をＳ１１１５５－３に移し、天井カウンタ＝天井値でないと

判定した場合には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。
【５７２９】
　Ｓ１１１５５－３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリア（＝０をセット）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１５５－４に移す。
【５７３０】
　Ｓ１１１５５－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行させるためのＢ時短遊技状態設定処理を行う。このＢ時短遊技状態設定処理においては、図３６９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３を参照し、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２を設定するとともに、普電作動パターン＝０２を設定し、「Ｂ時短終了条件」として「普通図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば９５０回）をセットする。なお、Ｂ時短遊技状態設定処理において、普電作動パターン＝０１または００を設定してもよい。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。
【５７３１】
［９－４－１０．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］
　次に、図３８９を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図３８９は、第９のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【５７３２】
　Ｓ１１１５６－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１１１５６－２に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。
【５７３３】
　Ｓ１１１５６－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ１１１５６－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。
【５７３４】
　Ｓ１１１５６－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させるためのＣ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理においては、図３６９（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、状態フラグ＝３を設定するとともに、普電作動パターン、「Ｃ時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」または「普通図柄時短カウンタ」に所定の時短回数をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。
【５７３５】
　このように、本実施形態においては、通常遊技状態において時短当りと判定されたときに限り、Ｃ時短遊技状態に移行可能となっている。なお、遊技状態によらず、時短当りと判定されたときには、Ｃ時短遊技状態に移行可能に構成してもよい。
【５７３６】
［９－４－１１．特別図柄遊技判定処理］
　次に、図３９０を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図３９０は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【５７３７】
　Ｓ１１１６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特

別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ１１１６２に移す。
【５７３８】
Ｓ１１１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ１１１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ１１１７２に移す。
【５７３９】
Ｓ１１１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６４に移す。
【５７４０】
Ｓ１１１６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６５に移す。
【５７４１】
Ｓ１１１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６６に移す。
【５７４２】
Ｓ１１１６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６７に移す。
【５７４３】
Ｓ１１１６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６８に移す。
【５７４４】
Ｓ１１１６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１６９に移す。
【５７４５】
Ｓ１１１６９において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５７４６】
Ｓ１１１７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図

柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１１１７３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をＳ１１１８１に移す。

【５７４７】

Ｓ１１１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１７４に移す。

【５７４８】

Ｓ１１１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【５７４９】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口１１１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図４００参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１７５に移す。

【５７５０】

Ｓ１１１７５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１７７に移す。

【５７５１】

Ｓ１１１７７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１７８に移す。

【５７５２】

Ｓ１１１７８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１７９に移す。

【５７５３】

Ｓ１１１７９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【５７５４】

Ｓ１１１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図３９１を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄

管理処理に戻す。
【５７５５】
［９－４－１２．特別図柄遊技終了処理］
次に、図３９１を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図３９１は、第９のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【５７５６】
Ｓ１１１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１９２に移す。
【５７５７】
Ｓ１１１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定記憶領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１９３に移す。
【５７５８】
Ｓ１１１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１９４に移す。
【５７５９】
Ｓ１１１９４において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１１１９５に移し、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０でないと判定した場合には処理をＳ１１１９６に移す。
【５７６０】
Ｓ１１１９５において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の可変表示回数Ｎの再設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１１９６に移す。
【５７６１】
この第１特別図柄の可変表示回数Ｎの再設定処理では、第１特別図柄の可変表示回数Ｎとして、第１時短遊技状態の最小の第１時短回数と同じ「５０回」を再設定する。
【５７６２】
Ｓ１１１９６において、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の可変表示回数Ｎの減算処理を行う。この処理では、第１特別図柄の可変表示回数Ｎから１を減算して更新する処理を行う。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。
【５７６３】
［９－４－１３．小当り遊技閉鎖中処理］
次に、図３９２を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図３９２は、第９のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【５７６４】
Ｓ１１２０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であ

るか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ１１２０２に移す。

【５７６５】

Ｓ１１２０２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１１２０３に移す。

【５７６６】

Ｓ１１２０３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ１１２０９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１１２０４に移す。

【５７６７】

Ｓ１１２０４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１１１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１１１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１１１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ１１２０５に移し、第２大入賞口１１１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ１１２０９に移す。

【５７６８】

Ｓ１１２０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２０６に移す。

【５７６９】

Ｓ１１２０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、上記Ｓ１１１２４で決定した図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１１１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１１１５５に対して、第２大入賞口１１１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１１１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２０７に移す。

【５７７０】

Ｓ１１２０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２０８に移す。

【５７７１】

Ｓ１１２０８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【５７７２】

Ｓ１１２０９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１１１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１１１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ１１２１０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ１１２１８に移す。

【５７７３】

Ｓ１１２１０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１１２１１に移す。

【５７７４】

Ｓ１１２１１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１２に移す。

【５７７５】

Ｓ１１２１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１３に移す。

【５７７６】

Ｓ１１２１３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１４に移す。

【５７７７】

Ｓ１１２１４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数カウンタをクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１５に移す。

【５７７８】

Ｓ１１２１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１６に移す。

【５７７９】

Ｓ１１２１６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１７に移す。

【５７８０】

Ｓ１１２１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処

理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１９７の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【５７８１】

Ｓ１１２１８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２１９に移す。

【５７８２】

Ｓ１１２１９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２２０に移す。

【５７８３】

Ｓ１１２２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３９１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【５７８４】

［９－４－１４．小当り遊技開放中処理］

次に、図３９３を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図３９３は、第９のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【５７８５】

Ｓ１１２２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１１２２２に移す。

【５７８６】

Ｓ１１２２２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図３９２参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１１２２３に移す。

【５７８７】

Ｓ１１２２３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１１１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、図３６８に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１１１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１１１５５に対して、第２大入賞口１１１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１１１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２２４に移す。

【５７８８】

Ｓ１１２２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了

して処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５７８９】
［９－４－１５．大入賞口開放準備処理］
次に、図３９４を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図３９４は、第９のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【５７９０】
Ｓ１１２３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ１１２３２に移す。
【５７９１】
Ｓ１１２３２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３３に移す。
【５７９２】
Ｓ１１２３３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ１１２３４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１１２３８に移す。
【５７９３】
Ｓ１１２３４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３５に移す。
【５７９４】
Ｓ１１２３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３６に移す。
【５７９５】
Ｓ１１２３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３７に移す。
【５７９６】
Ｓ１１２３７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５７９７】
Ｓ１１２３８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３９に移す。

【５７９８】
　Ｓ１１２３９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１１１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１１１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１１１３５に対して、第１大入賞口１１１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１１１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２４０に移す。
【５７９９】
　Ｓ１１２４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２４１に移す。
【５８００】
　Ｓ１１２４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２４２に移す。
【５８０１】
　Ｓ１１２４２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５８０２】
［９－４－１６．大入賞口開放制御処理］
　次に、図３９５を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図３９５は、第９のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【５８０３】
　Ｓ１１２５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ１１２５２に移す。
【５８０４】
　Ｓ１１２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１１１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１１１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１１１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。
【５８０５】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１２５２において第１大入賞口１１１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ１１２５３に移し、第１大入賞口１１１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ１１２５４に移す。
【５８０６】
　Ｓ１１２５３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１１１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の

開放設定処理（図３９４参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【５８０７】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１１３３において第１大入賞口１１１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１１１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１１２５４に移す。
【５８０８】
Ｓ１１２５４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１１１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図３６７に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１１１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１１１３５に対して、第１大入賞口１１１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１１１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２５５に移す。
【５８０９】
Ｓ１１２５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２５６に移す。
【５８１０】
Ｓ１１２５６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２５７に移す。
【５８１１】
Ｓ１１２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５８１２】
［９－４－１７．大当り遊技状態終了処理］
次に、図３９６を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図３９６は、第９のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【５８１３】
Ｓ１１２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ１１２６２に移す。
【５８１４】
Ｓ１１２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１

２６３に移す。
【５８１５】
　Ｓ１１２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図３６９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、時短回数として特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」、普通図柄の可変表示回数に対応する「普通図柄時短カウンタ」を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２６４に移す。
【５８１６】
　本実施形態においては、状態フラグとしては、特別図柄の選択図柄が「ｚ１」である場合には、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０２、特別図柄時短カウンタ＝１００００、普通図柄時短カウンタ＝１２０を設定する。
　また、特別図柄の選択図柄が「ｚ２」、「ｚ３」である場合には、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００、特別図柄時短カウンタ＝０、普通図柄時短カウンタ＝０を設定する。
　また、特別図柄の選択図柄が「ｚ４」、「ｚ５」である場合には、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０２、特別図柄時短カウンタ＝１００００、普通図柄時短カウンタ＝１２０を設定する。
　また、特別図柄の選択図柄が「ｚ６」、「ｚ７」である場合には、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００、特別図柄時短カウンタ＝０、普通図柄時短カウンタ＝０を設定する。
【５８１７】
　Ｓ１１２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図３９１を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【５８１８】
［９－４－１８．普通図柄制御処理］
　次に、図３９７を参照して、主制御メイン処理でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図３９７に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【５８１９】
　図３９７は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図３９７に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【５８２０】
　Ｓ１１３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１１３０１に移す。
【５８２１】
　Ｓ１１３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１０に移す。なお、メイ

ンＣＰＵ２０１は、Ｓ１１２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１１３１０以降の処理を行う。

【５８２２】

Ｓ１１３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１１２１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第２始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図３９８を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２２０に移す。

【５８２３】

Ｓ１１３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１１２２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２３０に移す。

【５８２４】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【５８２５】

Ｓ１１３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ１１３３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３４０に移す。

【５８２６】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【５８２７】

Ｓ１１３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ１１３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３５０に移す。

【５８２８】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図３７６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第２始動口の開放パターン決定処理（図３９８参照）において決定された第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ１１１４７を作動して、第２始動口１１１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口１１１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口１１１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【５８２９】

Ｓ１１３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ

１１３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、時短回数の更新や時短回数の終了判定等が行われるが、詳細については、図３９９を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【５８３０】

［９－４－１９．普通図柄可変表示開始処理］

次に、図３９８を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図３９８は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【５８３１】

図３９８に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１１２１１）。

【５８３２】

Ｓ１１３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１１３１２に移す。

【５８３３】

Ｓ１１３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１３に移す。

【５８３４】

Ｓ１１３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３７４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１４に移す。

【５８３５】

Ｓ１１３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３７５に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１５に移す。

【５８３６】

Ｓ１１３１５において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターン決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１６に移す。

【５８３７】

第２始動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、図３７６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。

【５８３８】

Ｓ１１３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図３７７に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、図３７７に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定した普通図柄の変動パターンに基づい

て、普通図柄の変動表示時間を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１７に移す。

【５８３９】

Ｓ１１３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１８に移す。

【５８４０】

Ｓ１１３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図３９７）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３１９に移す。

【５８４１】

Ｓ１１３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【５８４２】

［９－４－２０．普通図柄当り終了処理］

次に、図３９９を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄当り終了処理の詳細について説明する。図３９９は、第９のパチンコ遊技機における普通図柄当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【５８４３】

Ｓ１１３５１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、普通図柄当り終了処理を終了して処理を普通図柄制御処理に戻し、普通図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１１３５２に移す。

【５８４４】

Ｓ１１３５２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の時短カウンタを減算する普通図柄の時短回数カウンタ減算処理を行う。この普通図柄の時短カウンタ減算処理では、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、普通図柄時短カウンタから１を減算して更新する処理を行う。これにより、時短回数として普通図柄の可変表示回数を計数することができる。なお、通常遊技状態である場合には、普通図柄時短カウンタの減算は行われない。

メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１２５３に移す。

【５８４５】

Ｓ１１３５３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１１３５４に移し、普通図柄の時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１１３５５に移す。

【５８４６】

Ｓ１１３５４において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、普通図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３５５に移す。

【５８４７】

Ｓ１１３５５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１３５６に移す。

【５８４８】

Ｓ１１３５６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。このように、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより、この普通図柄当り終了処理の終了後に、普通図柄可変表示開始処理（図３９７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄当り終了処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【５８４９】

なお、本実施形態においては、普通図柄当り終了処理において、上記Ｓ１１３５２～ＳＳ１１３５４に示したような普通図柄の時短回数カウンタ更新処理、普通図柄の時短回数の終了判定を行うように構成したが、普通図柄可変表示終了処理（図３９７のＳ１１３２０）において行うように構成してもよい。

【５８５０】

［９－４－２１．システムタイマ割込処理］

次に、図４００を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図４００は、第９のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【５８５１】

Ｓ１１４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１２に移す。

【５８５２】

Ｓ１１４１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ１１４７０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ１１４１３に移す。

【５８５３】

Ｓ１１４１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１４に移す。

【５８５４】

Ｓ１１４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１５に移す。

【５８５５】

Ｓ１１４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びＲＡＭクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場

合には処理をＳ１１４１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４４０に移す。
【５８５６】
Ｓ１１４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。
【５８５７】
ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の増加数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈのときにオンとなる。
【５８５８】
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４５０に移す。
【５８５９】
Ｓ１１４１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１８に移す。
【５８６０】
Ｓ１１４１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１９に移す。
【５８６１】
Ｓ１１４１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４２０に移す。
【５８６２】
Ｓ１１４２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図４０４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４３０に移す。
【５８６３】
Ｓ１１４３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４３１に移す。
【５８６４】
Ｓ１１４３１おいて、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口１１１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１１１５６の開放パターンと

して開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド１１１６０に対して、Ｖ入賞口１１１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５１に移す。

【５８６５】

Ｓ１１４４０において、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第１の遊技機において実行される設定制御処理（図４６～図４８参照）と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４３１に移す。

【５８６６】

Ｓ１１４５０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技球の増加数に基づいて遊技を停止させる機能に関する各種コマンドや遊技停止状態フラグの設定等が行われる。遊技停止機能設定処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４３０に移す。

【５８６７】

Ｓ１１４５１において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５２に移す。

【５８６８】

Ｓ１１４５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４３５に移す。

【５８６９】

Ｓ１１４６０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、ＭＹ判定用カウンタの更新制御を行う。遊技停止データ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４７０に移す。

【５８７０】

Ｓ１１４７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１４１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【５８７１】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口１１１２０、第２始動口１１１４０、第１大入賞口１１１３１、第２大入賞口１１１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【５８７２】

［９－４－２２．遊技停止機能設定処理］

次に、図４０１を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止機能設定処理について説明する。図４０１は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止機能設定処

理の一例を示すフローチャートである。
【５８７３】
　Ｓ１１４５０－１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。
　メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４５０－１１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４５０－２に移す。
【５８７４】
　Ｓ１１４５０－２において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－３に移す。
【５８７５】
　Ｓ１１４５０－３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止コマンドの決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－４に移す。
【５８７６】
　上述したように、「遊技停止コマンド」とは、遊技球の増加数（ＭＹ）に応じて遊技が停止されることに関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドである。サブ制御回路３００では、遊技停止コマンドを受信することにより、表示装置７等において事前に遊技が停止される旨の「遊技停止予告」や遊技停止状態であることの「遊技停止報知」を行うことが可能となる。
【５８７７】
　この遊技停止コマンドの決定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズをロードし、遊技停止機能作動管理フェーズが更新された場合において、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０１Ｈであるときには、更新された遊技停止機能作動管理フェーズの値と「所定の遊技停止予告開始条件」とに基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズの値を遊技停止コマンドとして決定する。
【５８７８】
　具体的には、図３７８に示すように、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０１Ｈである場合に、「第１の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０１Ｈを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０２Ｈである場合に、「第２の遊技停止予告開始条件」が成立していれば、第２遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０２Ｈを決定する。また、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０３Ｈである場合には、第３遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０３Ｈを決定し、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが０４Ｈである場合には、遊技停止報知を実行可能な遊技停止コマンドとして０４Ｈを決定する。
【５８７９】
　また、本実施形態では、第１遊技停止予告を実行可能な遊技停止コマンドとして０１Ｈを決定した場合には、実行済みフラグ＝０１Ｈをセットし、第１遊技停止予告を実行したことを記憶する。
【５８８０】
　なお、更新された遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈである場合や、遊技停止機能作動管理フェーズが更新されていない場合には、遊技停止コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。
【５８８１】
　Ｓ１１４５０－４において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１１４５０－３で決定した遊技停止コマンドを送信バッファにセットする遊技停止コマンド送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－５に移す。
【５８８２】
　Ｓ１１４５０－５において、メインＣＰＵ２０１は、「ＭＹ判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－６

に移す。
【５８８３】
　Ｓ１１４５０－６において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数コマンドの決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－７に移す。
【５８８４】
　ここで、「差玉数コマンド」とは、ＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に関する情報をサブ制御回路３００に送信するコマンドである。サブ制御回路３００では、差玉数コマンドを受信することにより、表示装置７等において遊技球の増加数（ＭＹ）に関する情報を報知させることが可能となる。
【５８８５】
　この差玉数コマンドの決定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値をロードし、ＭＹ判定用カウンタが更新された場合に、ＭＹ判定用カウンタの値を差玉数コマンドとして決定する。
　また、ＭＹ判定用カウンタが更新されていない場合には、差玉数コマンドを決定せずに、差玉数コマンドの決定処理を終了することになる。
【５８８６】
　Ｓ１１４５０－７において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１１４５０－６で決定した差玉数コマンドを送信バッファにセットする差玉数コマンド送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－１１に移す。
【５８８７】
　なお、本実施形態においては、遊技停止コマンドに加えて差玉数コマンドも送信するように構成したが、差玉数コマンドは決定・送信することはせずに、遊技停止コマンドのみを決定・送信するように構成してもよい。このように構成する場合には、上記Ｓ１１４５０－５～Ｓ１１４５０－７の処理を省略（削除）すればよい。
【５８８８】
　Ｓ１１４５０－１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。
　メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４５０－２１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４５０－１２に移す。
【５８８９】
　Ｓ１１４５０－１２において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－１３に移す。
【５８９０】
　Ｓ１１４５０－１３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであるか否かを判定する。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈにより、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないことが判定される。
　メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈであると判定した場合には処理をＳ１１４５０－１４に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０４Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１１４５０－２１に移す。
【５８９１】
　Ｓ１１４５０－１４において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止状態フラグ」をオン（＝１）にする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４５０－２１に移す。
【５８９２】
　このように、差玉数カウンタが規制値以上であり、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときには、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となる。
【５８９３】
　Ｓ１１４５０－２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて

、遊技停止状態であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４５０－２２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には遊技停止機能設定処理を終了する。
【５８９４】
Ｓ１１４５０－２２において、メインＣＰＵ２０１は、各種のソレノイドデータを初期化する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行すると、遊技停止機能設定処理を終了する。
【５８９５】
このＳ１１４５０－２２の処理により、遊技停止状態フラグがオンとなり遊技停止状態となったときには、各種のソレノイドが駆動しなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第２始動口１１１４０、第１大入賞口１１１３１、第２大入賞口１１１５１等が開放しなくなることになる。
【５８９６】
［９－４－２３．遊技停止データ更新処理］
次に、図４０２及び図４０３を参照して、システムタイマ割込み処理中に行われる遊技停止データ更新処理について説明する。図４０２及び図４０３は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止データ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【５８９７】
Ｓ１１４６０－１において、メインＣＰＵ２０１は、レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ等）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４１２に移す。
【５８９８】
Ｓ１１４６０－２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球が払い出される各種の賞球スイッチ（第１始動口スイッチ１１１２１、第２始動口スイッチ１１１４１、第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２、一般入賞口スイッチ１２３）の検出があったか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、賞球スイッチの検出があったと判定した場合には処理をＳ１１４６０－３に移し、賞球スイッチの検出がないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－１１に移す。
【５８９９】
Ｓ１１４６０－３において、メインＣＰＵ２０１は、上記賞球スイッチで検出された入賞口の「賞球数」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－４に移す。
【５９００】
Ｓ１１４６０－４において、メインＣＰＵ２０１は、「獲得遊技球数」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－５に移す。
【５９０１】
Ｓ１１４６０－５において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数に賞球数を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－１１に移す。
【５９０２】
Ｓ１１４６０－１１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４６０－２１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－１２に移す。
【５９０３】
Ｓ１１４６０－１２において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数＝０であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数＝０であると判定した場合には処理をＳ１１４６

０－１５に移し、獲得遊技球数＝０でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－１３に移す。

【５９０４】

Ｓ１１４６０－１３において、メインＣＰＵ２０１は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－１４に移す。

【５９０５】

Ｓ１１４６０－１４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタに獲得遊技球数を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－１５に移す。

【５９０６】

Ｓ１１４６０－１５において、メインＣＰＵ２０１は、獲得遊技球数をクリアする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－１６に移す。

【５９０７】

Ｓ１１４６０－１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ１１１７９の検出があったか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技球回収スイッチ１１１７９の検出があったと判定した場合には処理をＳ１１４６０－１７に移し、遊技球回収スイッチ１１１７９の検出がないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－２１に移す。

【５９０８】

Ｓ１１４６０－１７において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタから１を減算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－１８に移す。

【５９０９】

Ｓ１１４６０－１８において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタが下限値以下であるか否かを判定する。ここで、差玉数カウンタの下限値は「０」に設定されている。

メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタが下限値（＝０）以下であると判定した場合には処理をＳ１１４６０－１９移し、差玉数カウンタが下限値（＝０）以下でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－２１に移す。

【５９１０】

Ｓ１１４６０－１９において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタに０をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－２１に移す。

【５９１１】

このＳ１１４６０－１８及びＳ１１４６０－１９の処理により、差玉数カウンタが０となった場合には、それ以降減算されなくなる。なお、上記Ｓ１１４６０－１８及び上記Ｓ１１４６０－１９の処理を省略（削除）して、差玉数カウンタが０以下となるように構成してもよい。

【５９１２】

また、上記Ｓ１１４６０－２の処理～上記Ｓ１１４６０－１９の処理により、差玉数カウンタは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数となり、「遊技球の増加数（ＭＹ）」に対応することになる。

【５９１３】

Ｓ１１４６０－２１において、メインＣＰＵ２０１は、「ＭＹ判定用カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－２２に移す。

【５９１４】

Ｓ１１４６０－２２において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタ≧９５であるか否かを判定する。ここで、ＭＹ判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を１００

０で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応した値である。このため、ＭＹ判定用カウンタ≧９５により、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であるか否かが判定されることになる。

メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタ≧９５であると判定した場合には処理をＳ１１４６０－３１移し、ＭＹ判定用カウンタ≧９５でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－２３に移す。

【５９１５】

Ｓ１１４６０－２３において、メインＣＰＵ２０１は、「差玉数カウンタ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－２４に移す。

【５９１６】

Ｓ１１４６０－２４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉数カウンタを１０００で除算（「差玉数カウンタ」／１０００）する差玉数カウンタの除算処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－２５に移す。

【５９１７】

Ｓ１１４６０－２５において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１１４６０－２４の除算結果をＭＹ判定用カウンタにセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－２６に移す。

【５９１８】

このＳ１１４６０－２５の処理により、ＭＹ判定用カウンタの値は、「差玉数カウンタ」を１０００で除算した情報（「差玉数カウンタ」／１０００）に対応した値となる。なお、上記Ｓ１１４６０－２２～上記Ｓ１１４６０－２５の処理を省略（削除）して、ＭＹ判定用カウンタの値が差玉数カウンタと等しい値となるように構成してもよい。

【５９１９】

Ｓ１１４６０－３１において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタが更新されたか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタが更新されたと判定した場合には処理をＳ１１４６０－３２移し、ＭＹ判定用カウンタが更新されていないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－４１に移す。

【５９２０】

Ｓ１１４６０－３２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態であるか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１１４６０－４１に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－３３に移す。

【５９２１】

Ｓ１１４６０－３３において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－３４に移す。

【５９２２】

Ｓ１１４６０－３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈとは、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであり、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合に設定されている値である。

メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１１４６０－４１に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ≧０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－３５に移す。

【５９２３】

Ｓ１１４６０－３５において、メインＣＰＵ２０１は、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－４１に移す。

【５９２４】
この遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値未満に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ＜８５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「００Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの初期の境界値以上から第１の境界値未満に対応する値（８５≦ＭＹ判定用カウンタ＜９０）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０１Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの第１の境界値以上から規制値未満に対応する値（９０≦ＭＹ判定用カウンタ＜９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０２Ｈ」をセットする。
また、ＭＹ判定用カウンタの値が、差玉数カウンタの規制値以上に対応する値（ＭＹ判定用カウンタ≧９５）のときには、遊技停止機能作動管理フェーズに「０３Ｈ」をセットする。
【５９２５】
このように、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、ＭＹ判定用カウンタの値に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が更新されていくことになる。
【５９２６】
また、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、上記Ｓ１１４６０－３４の処理により、既に遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであるときには、ここでは更新されないことになる。すなわち、遊技停止機能作動管理フェーズ設定処理においては、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈまたは０２Ｈであるときに、遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈ、０２Ｈまたは０３Ｈに更新されることになる。
【５９２７】
Ｓ１１４６０－４１において、メインＣＰＵ２０１は、「遊技停止機能作動管理フェーズ」をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－４２に移す。
【５９２８】
Ｓ１１４６０－４２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるか否かを判定する。ここで、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈとは、差玉数カウンタが規制値（９５０００以上）以上である場合において、遊技停止状態前に設定されている値である。このため、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈにより、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）であるものの、遊技が停止されていない状態であるか否かが判定されることになる。
メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであると判定した場合には処理をＳ１１４６０－４３に移し、遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈでないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－５０に移す。
【５９２９】
Ｓ１１４６０－４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号≧０３であるか否かを判定する。ここで、特別図柄の制御状態番号≧０３とは、後述するように小当り遊技状態または大当り遊技状態であるときに設定されている値である。このため、特別図柄の制御状態番号≧０３により、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるか否かが判定されることになる。
メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号≧０３であると判定した場合には処理をＳ１１４６０－５０に移し、特別図柄の制御状態番号≧０３でないと判定した場合には処理をＳ１１４６０－４４に移す。
【５９３０】
Ｓ１１４６０－４４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能作動管理フェーズに「０４Ｈ」をセットする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１４６０－５０に移す。

【５９３１】
　このように、差玉数カウンタが規制値以上（９５０００以上）である場合には、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないときに、遊技停止機能作動管理フェーズが「０３Ｈ」から「０４Ｈ」に更新されることになる。また、遊技停止機能作動管理フェーズが「０４Ｈ」は、上述したように、バックアップクリアスイッチ１７６により「ＲＡＭクリア」されない限りは、その値が保持される（変更されない）ことになる。
【５９３２】
　Ｓ１１４６０－５０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１１４６０－１で退避させたレジスタの復帰処理を行い、遊技停止データ更新処理を終了する。
【５９３３】
　このように、本実施形態の遊技停止データ更新処理によれば、差玉数カウンタが規制値未満に対応した遊技停止機能作動管理フェーズが００Ｈ、０１Ｈまたは０２Ｈであるときには、ＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）に基づいて遊技停止機能作動管理フェーズの値が適宜変更されていき、繰り下がることも、繰り上がることも可能である。
　しかしながら、差玉数カウンタが規制値以上に対応した遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈまたは０４Ｈであるときには、仮にＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）が規制値を下回ったとしても、遊技停止機能作動管理フェーズの値が繰り下がる（０３Ｈから０２Ｈに変更される）ことができないように構成されている。
【５９３４】
［９－４－２４．スイッチ入力検出処理］
　次に、図４０４を参照して、システムタイマ割込処理（図４００参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図４０４は、第９のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。
【５９３５】
　第９のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２、Ｖ入賞口スイッチ１１１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。
【５９３６】
　Ｓ１１５０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０２に移す。
【５９３７】
　この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ１１１２１により第１始動口１１１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口１１１２０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域（０）、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域（０）、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれかに空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの記憶領域に記憶する。そして、第１始動口１１１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。
【５９３８】
　Ｓ１１５０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０３に移す。
【５９３９】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１１１４１により第２始動口１１１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口１１１４０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、特別図柄判定記憶領域（０）、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（２）のいずれかに空き領域があるか否かを判定する。特別図柄判定記憶領域（０）、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（２）のいずれかに空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの記憶領域に記憶する。そして、第２始動口１１１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（２）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【５９４０】

また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては２つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は２個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【５９４１】

Ｓ１１５０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０４に移す。

【５９４２】

Ｓ１１５０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ１１１３２により第１大入賞口１１１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口１１１３１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口１１１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口１１１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０５に移す。

【５９４３】

Ｓ１１５０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ１１１５２により第２大入賞口１１１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口１１１５１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口１１１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口１１１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０６に移す。

【５９４４】

Ｓ１１５０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞

口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ１１１５７によりＶ入賞口１１１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１１１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口１１１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０７に移す。

【５９４５】

Ｓ１１５０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１１５０８に移す。

【５９４６】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、普図作動スイッチ１１１２７により第１通過ゲート１１１２６Ｒまたは第２通過ゲート１１１２６Ｌへの遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【５９４７】

Ｓ１１５０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図３７３の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図３７３の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図４００参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【５９４８】

［９－５．サブ制御回路］

次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【５９４９】

まず、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種テーブルの詳細について、図４０５～図４１２を用いて説明する。

【５９５０】

［９－６－１．演出モード決定テーブル］

第９のパチンコ遊技機における演出モードを決定するための演出モード決定テーブルについて説明する。図４０５は、第９のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。

【５９５１】

ここで、「演出モード」とは、サブ制御回路３００により行われる各種演出の状態を定めた情報をいう。

【５９５２】

図４０５に示すように、演出モード決定テーブルには、遊技状態とモード移行条件と演出モードを定める演出モード情報とが対応付けられている。なお、遊技状態は、主制御回

路２００から受信した遊技状態指定コマンドによって判別されることになる。
【５９５３】
　また、「モード移行条件」は、「移行フラグ」と「第１特別図柄の可変表示回数Ｎ」とによって判別されるように構成されている。この「移行フラグ」とは、後述する「モード移行演出」によって天国演出モードの報知があったか否か（図柄演出パターンＺＴ１２の実行の有無）を識別する情報であり、移行フラグ＝００Ｈはモード移行演出による天国演出モードの報知なしを示し、移行フラグ＝０１Ｈはモード移行演出による天国演出モードの報知ありを示している。
【５９５４】
　「演出モード情報」は、チャンス演出モードを示す演出モード情報＝００Ｈと、一般演出モードを示す演出モード情報＝０１Ｈと、前兆演出モードを示す演出モード情報＝０２Ｈと、天国演出モードを示す演出モード情報＝１０Ｈと、ＲＵＳＨ演出モードを示す演出モード情報＝０ＦＨとで構成されている。
【５９５５】
　なお、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、前兆演出モード、天国演出モード及びＲＵＳＨ演出モードの５つの演出モードを備えて構成しているが、６つ以上の演出モードを備えて構成してもよい。例えば、ＲＵＳＨ演出モードとして、Ａ時短遊技状態のＲＵＳＨ演出モードを第１のＲＵＳＨ演出モードとし、Ｂ時短遊技状態のＲＵＳＨ演出モードを第２のＲＵＳＨ演出モードとし、Ｃ時短遊技状態のＲＵＳＨ演出モードを第２のＲＵＳＨ演出モードとし、第１のＲＵＳＨ演出モード、第２のＲＵＳＨ演出モード及び第３のＲＵＳＨ演出モードがそれぞれ異なる演出モードとしてもよい。
【５９５６】
　サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図４０５に示す演出モード決定テーブルを参照し、遊技状態とモード移行条件とに基づいて、演出モード情報を決定することになる。
【５９５７】
［９－６－２．図柄演出パターン決定テーブル］
　次に、図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図４０６、図４０７及び図４０８は、第９のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【５９５８】
　ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄または普通図柄の可変表示中において、少なくとも表示装置７に後述する「第１の装飾図柄（主図柄）」を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、第１の装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。
【５９５９】
　サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図４０６、図４０７または図４０８に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターンを決定することになる。
【５９６０】
［チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］
　図４０６（ａ）に示すように、チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、先読みフラグと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。
【５９６１】

ここで、「先読みフラグ」とは、先読み演出を実行中か否かを判別する情報であり、先読みフラグ＝００Ｈは、先読み演出を実行中でないことを示し、先読みフラグ＝０１Ｈは、先読み演出を実行中であることを示している。

【５９６２】

また、「選択率」とは、第１の乱数範囲からなる第１乱数値に対して、取得された第１乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については１～１００％の他に０％が含められていてもよく、０％の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、後述するテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【５９６３】

図４０６（ａ）に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「時短当り」に対応する変動パターンコマンドであるときには、専用の図柄演出パターンとして、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１０～ＣＺ１５、ＣＺ２０、ＣＺ２１）が決定可能に構成されている。また、特別図柄の変動パターンコマンドが「ハズレ」に対応する変動パターンコマンドであるときにも、特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ２２、ＣＺ２３）が決定可能に構成されている。

このため、特別図柄の抽選で時短当りであるときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【５９６４】

この特定の図柄演出パターンは、「カード演出」を実行する図柄演出パターンと、「ＲＵＳＨ突入演出」を実行する図柄演出パターンとで構成されている。

【５９６５】

この「カード演出」を実行する図柄演出パターンは、時短当りである場合において、第１時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ１０～ｚ１２」と、第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」と、第３時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときに決定される。

このため「カード演出」により、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができる。

【５９６６】

また、「ＲＵＳＨ突入演出」は、時短当りかつ第２時短遊技状態に移行する契機となる「特別図柄の選択図柄ｚ２０」であるときと、ハズレであるときに決定される。

このため「ＲＵＳＨ突入演出」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができる。

【５９６７】

さらに、「カード演出」と「ＲＵＳＨ突入演出」とは、選択率（第１乱数値）により、「弱演出（白カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ａ）」と、弱演出よりも第２時短遊技状態に移行することの期待値が高い「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」とで構成されている。

【５９６８】

そして、図４０６（ａ）に示すチャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、先読み演出を実行であるとき（先読みフラグ＝０１Ｈ）には、「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１１、ＣＺ１３、ＣＺ１５、ＣＺ２１、ＣＺ２３）が決定可能に構成されている。

これにより、先読み演出が実行された場合には、当該変動において「強演出（赤カード演出またはＲＵＳＨ突入演出Ｂ）」が実行されるので、期待感をもって遊技を行うことができる。

【５９６９】

また、本実施形態においては、図４０６（ａ）に示すチャンス演出モードの図柄演出パ

ターン決定テーブルＣＺは、特別図柄の変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応するものであるときには、図柄演出パターンに代わり、「告知演出パターン」が決定されるように構成されている。この「告知演出パターン」では、第１の装飾図柄（主図柄）の変動表示を行わずに、特別図柄の抽選結果を報知する告知演出が実行される。このことは、後述する図柄演出パターン決定テーブルについても同様である。

【５９７０】

このように、特別図柄の変動パターンコマンドが第２特別図柄に対応するものであるときには、図柄演出パターンに代わり、告知演出パターンが決定されるので、第２特別図柄の抽選結果に関する告知演出と、小当り遊技状態において行われる小当り演出と、大当り遊技状態において行われる大当り演出とを一連の当り演出（ＢＯＮＵＳ演出）のようにみせることもでき、より遊技の興趣を向上させることができる。

【５９７１】

［一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図４０６（ｂ）に示すように、一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【５９７２】

なお、図４０６（ｂ）に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲには、選択率（第１乱数値）が対応付けられていないが、１つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第１乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。

【５９７３】

図４０６（ｂ）に示す一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＮＲによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第１の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。

【５９７４】

［前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図４０７（ａ）に示すように、前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＺＴには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、現在の遊技状態と、移行先の遊技状態と、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【５９７５】

ここで、「現在の遊技状態」は、主制御回路２００から受信した遊技状態指定コマンドによって判別され、「移行先の遊技状態」は、現在の遊技状態及び特別図柄の時短回数（後述する「サブ特別図柄時短カウンタ」）から判別することになる。

【５９７６】

図４０７（ａ）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＺＴによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第１特別図柄の可変表示回数Ｎが１～１０のときの専用の特別図柄の変動パターン（１０Ｈ）であるとき（図３７１（ｂ）参照）には、専用の図柄演出パターンとして、示唆用の図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ０９）が決定可能に構成されている。

このため、第１特別図柄の可変表示回数Ｎが１～１０のときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【５９７７】

この示唆用の図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ０９）は、「モード移行煽り演出」を実行する図柄演出パターンである。

この「モード移行煽り演出」により、所定回数の第１特別図柄の可変表示が行われることにより、演出モードが移行する可能性があることを事前に示唆することができる。

【５９７８】

また、図４０７（ａ）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＺＴによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０のときの専用の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ）であるとき（図３７１（ｃ）参照）には、専用の図柄演出パターンとして、判定用の図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１０～ＺＴ１２）が決定可能に構成されている。

このため、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝０のときには、専用の図柄演出を行うことができる。

【５９７９】

この判定用の図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１０～ＺＴ１２）は、現在の遊技状態と移行先の遊技状態とに基づいて決定され、「モード移行演出」を実行する図柄演出パターンである。

この「モード移行演出」により、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知することができる。また、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１２）が実行されることにより、上述した移行フラグ＝０１Ｈとなる（図４０５参照）。

【５９８０】

また、本実施形態では、判定用の図柄演出パターンとして、現在の遊技状態が第３時短遊技状態であるときには、選択率（第１乱数値）に基づいて、一般演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１０）と、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１２）とのいずれかが決定可能に構成されている。

これにより、モード移行演出によって一般演出モードに移行することが報知されたとしても、第３時短遊技状態であることの期待感を残存させ、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【５９８１】

なお、判定用の図柄演出パターンとして、現在の遊技状態が第３時短遊技状態であるときには、天国演出モードへの移行を報知するモード移行演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ１２）のみが決定されるように構成してもよい。

【５９８２】

また、図４０７（ａ）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＺＴによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが第１特別図柄の抽選結果のハズレに対応する特別図柄の変動パターン（１０Ｈ）であるとき（図３７１（ｂ）参照）には、専用の図柄演出パターンとして、煽り用の図柄演出パターン（図柄演出パターンＺＴ０９）が決定可能に構成されている。

この煽り用の図柄演出パターンによる演出により、「モード移行演出」が実行されることが近づいていることを示唆することができる。

【５９８３】

なお、本実施形態においては、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで異なる図柄演出パターンを決定可能に構成したが、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで同じ図柄演出パターンを決定可能に構成してもよい。特に、ＲＡＭクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成することが望ましい。このように構成すると、遊技店の開店時にＲＡＭクリアされているのか否かが一見して識別困難になり、ＲＡＭクリアされていない遊技機であっても遊技店の開店時から遊技機の稼働を促進させることができる。

【５９８４】

［天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図４０７（ｂ）に示すように、天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターン

とが対応付けられている。
【５９８５】
なお、図４０７（ｂ）に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥには、選択率（第１乱数値）が対応付けられていないが、１つの特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、第１乱数値により複数の図柄演出パターンを対応付けてもよい。
【５９８６】
図４０７（ｂ）に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥによれば、同じ特別図柄の変動パターンコマンドであっても、チャンス演出モード、一般演出モード及び前兆演出モードとは異なる図柄演出パターンが決定可能に構成されている。この図柄演出パターンの相違は、第１の装飾図柄の表示態様（図柄デザイン）及び背景表示態様の少なくともいずれかが相違するものであればよい。
【５９８７】
［ＲＵＳＨ演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］
図４０８に示すように、ＲＵＳＨ演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＵには、主制御回路２００から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第２乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。
【５９８８】
図４０８に示すＲＵＳＨ演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＵによれば、図４０６及び図４０７に示した図柄演出パターン決定テーブルとは異なり、特別図柄の変動パターンコマンドではなく、普通図柄の変動パターンコマンドが対応付けられている。
これにより、右打ちが正規な遊技態様とされるＲＵＳＨ遊技状態（ＲＵＳＨ演出モード）においては、普通図柄の抽選結果に関する変動演出として、第１の装飾図柄（主図柄）による演出が行われることになり、普通図柄の抽選結果を主とした遊技性を明確にすることができる。
【５９８９】
なお、本実施形態においては、ＲＵＳＨ演出モードのときに特別図柄の変動パターンコマンドを受信すると、第１の装飾図柄（主図柄）の変動態様を定める図柄演出パターンを決定せずに、第２の装飾図柄（副図柄）の変動態様を定めるサブ図柄演出パターンを決定することになる。
これにより、ＲＵＳＨ遊技状態（ＲＵＳＨ演出モード）であるときには、第１特別図柄の抽選結果に関する変動演出として、第２の装飾図柄（副図柄）を可変表示させることになるので、第１特別図柄の抽選結果に関する変動演出が、普通図柄の抽選結果に関する変動演出を阻害することを防止することができる。
【５９９０】
［９－６－３．テロップ演出パターン決定テーブル］
次に、テロップ演出パターンを決定するためのテロップ演出パターン決定テーブルについて説明する。図４０９は、第９のパチンコ遊技機におけるテロップ演出パターン決定テーブルの一例である。
【５９９１】
ここで、「テロップ演出パターン」とは、第２始動口１１１４０がロング開放することを事前に示唆するテロップ演出を定めた情報をいう。この「テロップ演出パターン」は、第２始動口１１１４０がロング開放することを示唆し、ロング開放することを報知する「テロップ演出パターンＫ０１」と、第２始動口１１１４０がロング開放することを示唆し、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンＫ０２」とで構成されている。
【５９９２】
図４０９に示すように、テロップ演出パターン決定テーブルには、主制御回路２００から受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第２乱数値）と、テロップ演出パターンとが対応付けられている。
【５９９３】

また、図４０９に示すテロップ演出パターン決定テーブルに対応付けられている普通図柄の変動パターンコマンドは、第３時短遊技状態のときに主制御回路２００から送信される普通図柄の変動パターンコマンドである（図３７７参照）。
このため、一般遊技状態である第３時短遊技状態のときにテロップ演出パターンによるテロップ演出が実行可能となる。
【５９９４】
なお、一般遊技状態である第１時短遊技状態であるときには、第２始動口１１１４０がロング開放することはないが、第１時短遊技状態であるときに主制御回路２００から送信される普通図柄の変動パターンコマンドにより、ロング開放しないことを報知する「テロップ演出パターンＫ０２」を決定可能に構成してもよい。
【５９９５】
サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図４０９に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、テロップ演出パターンを決定することになる。
【５９９６】
［９－６－４．先読み演出パターン決定テーブル］
次に、先読み演出パターンを決定するための先読み演出パターン決定テーブルについて説明する。図４１０は、第９のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定テーブルの一例である。また、図４１０（ａ）は、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１の一例であり、図４１０（ｂ）は、一般遊技状態である第１時短遊技状態、第３時短遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ２の一例である。
【５９９７】
ここで、「先読み演出パターン」とは、遊技球が第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０に入球したときに、特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出を定めた情報をいう。
【５９９８】
サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図４１０に示す先読み演出パターン決定テーブルを参照し、先読み演出パターンを決定することになる。
【５９９９】
［通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル］
図４１０（ａ）に示すように、通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１には、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、選択率（第３乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。
【６０００】
図４１０（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「大当りまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチまたはＲＵＳＨ突入演出」に対応する先読みコマンドであるとき、または、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄ｚ２０」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１）が決定可能に構成されている。
このため、「期待ＵＰゾーン」により、所定の演出が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。
【６００１】
また、図４１０（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「時短当り」に対応する先読みコマンドであるとき、または「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、先読み演出パターンとして、「モード移行ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０２）が決定可能に構成されている。
このため、「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行す

ることを事前に示唆することができる。
【６００２】
　また、図４１０（ａ）に示す通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ１によれば、先読みコマンドが「時短当り」かつ「特別図柄の選択図柄ｚ２０」に対応する先読みコマンドであるとき、または先読みコマンドが「ハズレ」に対応する先読みコマンドであるときには、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０３）が決定可能に構成されている。
　このため、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができる。
【６００３】
［一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブル］
　図４１０（ｂ）に示すように、一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルＺ２には、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、選択率（第３乱数値）と、先読み演出パターンとが対応付けられている。
【６００４】
　図４１０（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２によれば、先読みコマンドが「大当りまたはハズレ」かつ「スーパーリーチ、超スーパーリーチ」に対応する先読みコマンドであるときには、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１）が決定可能に構成されている。
【６００５】
　そして、図４１０（ａ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ１と図４１０（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２とを比較すると、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態ときよりも、「期待ＵＰゾーン」を実行する先読み演出パターンが決定されやすく構成されている。
　このため、通常遊技状態のときの方が、一般遊技状態よりも「期待ＵＰゾーン」が実行されやすく、通常遊技状態（チャンス演出モード）における遊技の興趣をより高めることができる。
【６００６】
　なお、本実施形態においては、先読み演出パターンとして、「期待ＵＰゾーン」、「モード移行ゾーン」、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」を実行する３種類の先読み演出パターンを備えて構成したが、示唆する内容を細分化させて４種類以上の先読み演出パターンを備えて構成してもよいし、示唆する内容を統合化（または省略化）させて２種類以下の先読み演出パターンを備えて構成してもよい。
【６００７】
　さらには、ＲＵＳＨ遊技状態である第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態のときにも先読み演出パターンを決定するように構成してもよい。
【６００８】
［９－６－５．先読み演出の禁止条件設定テーブル］
　先読み演出（期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーン）の実行の可否を決定するための先読み演出の禁止条件設定テーブルについて説明する。図４１１は、第９のパチンコ遊技機における先読み演出の禁止条件設定テーブルの一例である。
【６００９】
　図４１１に示すように、先読み演出の実行を禁止するための禁止条件として、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンのそれぞれの先読み演出の実行を禁止する「共通禁止条件」と、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの両者の先読み演出を禁止する「固有禁止条件」とが設定されている。
【６０１０】
　共通禁止条件は、共通禁止条件１～３の３つの禁止条件が設定されている。「共通禁止条件１」は、第２特別図柄の保留個数があるときに成立し、「共通禁止条件２」は、第２特別図柄の制御期間中（第２特別図柄の可変表示中）のときに成立し、「共通禁止条件３

」は、先読みフラグを参照して既に先読み演出が実行中のときに成立するものである。
【６０１１】
この共通禁止条件１～３のいずれかの禁止条件が成立していると、先読み演出パターンが決定されず、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。
【６０１２】
固有禁止条件は、固有禁止条件１及び固有禁止条件２の２つの禁止条件が設定されている。「固有禁止条件１」は、遊技球が第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０に入球したときに、それ以前の保留記憶に大当りと判定される始動情報が記憶されているときに成立し、「固有禁止条件２」は、遊技球が第１始動口１１１２０または第２始動口１１１４０に入球したときに、それ以前の保留記憶に時短当りかつ特別図柄の選択図柄ｚ２０が決定される始動情報が記憶されているときに成立するものである。
【６０１３】
この固有禁止条件１及び固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立していると、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの先読み演出が実行されないことになるが、期待ＵＰゾーンの先読み演出は実行可能に構成されている。
【６０１４】
［８－６－６．第１遊技停止予告終了判定テーブル］
遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲であるときに開始された第１遊技停止予告の実行の終了させるための第１遊技停止予告終了判定テーブルについて説明する。図４１２は、第９のパチンコ遊技機における第１遊技停止予告終了判定テーブルの一例である。
【６０１５】
図４１２に示すように、第１遊技停止予告の実行の終了させる「第１遊技停止予告終了条件」として、終了条件１～３の３つの終了条件が設定されている。
【６０１６】
「終了条件１」は、通常遊技状態であるときに成立する。ただし、「終了条件１」は、大当り遊技状態中の通常遊技状態のときには成立しない。また、「終了条件２」は、第１時短遊技状態であるときに成立し、「終了条件３」は、第３時短遊技状態であるときに成立するものである。すなわち、第１遊技停止予告は、通常遊技状態または一般遊技状態に移行すると終了することになる。
【６０１７】
そして、第１遊技停止予告が実行中である場合に、上記「第１遊技停止予告終了条件」のいずれかの条件が成立すると、第１遊技停止予告の実行が終了することになる。
【６０１８】
［９－７－１．サブ制御回路処理］
次に、図４１３を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図４１３は、第９のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【６０１９】
図４１３に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ１１６００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１０に移す。
【６０２０】
Ｓ１１６１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８からコマンドを入力したり、演出ボタン５４によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。このデータ入力処理の詳細については、図４１９を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６２０に移す。

【６０２１】
　Ｓ１１６２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ１１６１０の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３０に移す。
【６０２２】
　Ｓ１１６３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図４１４を参照して後述する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６４０に移す。
【６０２３】
　Ｓ１１６４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６５０に移す。
【６０２４】
　Ｓ１１６５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６６０に移す。
【６０２５】
　Ｓ１１６６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６７０に移す。
【６０２６】
　Ｓ１１６７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６８０に移す。
【６０２７】
　Ｓ１１６８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６９０に移す。
【６０２８】
　Ｓ１１６９０において、サブＣＰＵ３０１は、演出進行処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、各種演出の実行を進行させるための演出タイマカウンタや、後述する強制報知タイマ等を更新する処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１０に戻す。

【６０２９】
［９－７－２．演出態様決定処理］
次に、図４１４を参照して、サブ制御回路処理（図４１３参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図４１４は、第９のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。
【６０３０】
Ｓ１１６３１において、サブＣＰＵ３０１は、後述する遊技停止フラグがオフ（＝００Ｈ）である場合に限り、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。なお、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合には、演出パターン決定処理は実行されない。この演出パターン決定処理の詳細については、図４１５～図４１８を参照して後述する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３２に移す。
【６０３１】
Ｓ１１６３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１１６３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３３に移す。
【６０３２】
Ｓ１１６３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ１１６３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３４に移す。
【６０３３】
Ｓ１１６３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１１６３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３５に移す。
【６０３４】
Ｓ１１６３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１１６３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３６に移す。
【６０３５】
Ｓ１１６３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１１６３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３７に移す。
【６０３６】
Ｓ１１６３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１１６３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３８に移す。
【６０３７】
Ｓ１１６３８において、サブＣＰＵ３０１は、後述する遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に限り、遊技停止関連特別リクエストの生成処理を実行する。
【６０３８】
この遊技停止関連特別リクエストの生成処理では、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に、後述する強制報知時間が経過していないときには、第１の報知態様で遊技

停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。また、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）である場合に、強制報知時間が経過したときには、第２の報知態様で遊技停止報知を実行させる描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図４１３参照）に戻す。

【６０３９】

［９－７－３．演出パターン決定処理］

次に、図４１５～図４１７を参照して、演出態様決定処理（図４１４参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図４１５～図４１７は、第９のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【６０４０】

Ｓ１１６３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【６０４１】

Ｓ１１６３１－１において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－２に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－３に移す。

【６０４２】

Ｓ１１６３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。

【６０４３】

この特別図柄の保留個数加算処理では、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか「第２特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数（第１特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算し、「第２特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数（第２特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６０４４】

Ｓ１１６３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【６０４５】

Ｓ１１６３１－３において「先読みコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－１０に移す。

【６０４６】

Ｓ１１６３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

【６０４７】

この保留情報記憶処理では、「第１特別図柄の先読みコマンド」であるか「第２特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図３７３参照）を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶する。すなわち、主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３に記憶された特別図柄の始動情報に対応する情報が、サブ制御回路３００のワークＲＡＭ３０３にも記憶されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－５に移す。

【６０４８】

Ｓ１１６３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出を実行するための先読み演出パターン決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理の詳細については、図４１８を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６０４９】

Ｓ１１６３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。

【６０５０】

Ｓ１１６３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－２０に移す。

【６０５１】

Ｓ１１６３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。

【６０５２】

この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６０５３】

Ｓ１１６３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【６０５４】

Ｓ１１６３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－３０に移す。

【６０５５】

Ｓ１１６３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

【６０５６】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタから１を減算し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタから１を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置７に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。さらに、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－２２に移す。

【６０５７】

Ｓ１１６３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出テーブル決定処理を行う。

【６０５８】

この図柄演出テーブル決定処理では、チャンス演出モードであるときには、図４０６（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＣＺを決定し、一般演出モードであるときには

、図４０６（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＮＲを決定する。また、前兆演出モードであるときには、図４０７（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＺＴを決定し、天国演出モードであるときには、図４０７（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＴＥを決定する。なお、ＲＵＳＨ演出モードであるときには、図柄演出パターン決定テーブルを決定しない。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－２３に移す。

【６０５９】

Ｓ１１６３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。

【６０６０】

この図柄演出パターン決定処理では、第１乱数値を取得した後、上記図柄演出テーブル決定処理で決定された図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターン決定テーブルに対応付けられた各種情報に基づいて、図柄演出パターンを決定する。また、図柄演出パターンを決定した後には、第２の装飾図柄（副図柄）の変動態様を定めるサブ図柄演出パターンも決定することになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－２４に移す。

【６０６１】

ここで、図柄演出パターンにおいて、図４０７（ａ）に示す前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＺＴを参照し、「モード移行演出」によって天国演出モードの報知を行う図柄演出パターンＺＴ１２が決定された場合には、ワークＲＡＭ３０３に移行フラグ＝０１Ｈをセットし、演出モード情報記憶領域に天国演出モードを示す演出モード情報（１０Ｈ）を記憶する。

これにより、次回の第１特別図柄の可変表示では、演出モードが前兆演出モードから天国演出モードに移行し、図４０７（ｂ）に示す天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＴＥが参照（決定）されることになる。

【６０６２】

なお、本実施形態においては、上述したようにＲＵＳＨ演出モードのときに特別図柄の変動パターンコマンドを受信しても、図柄演出パターン決定テーブルが決定されず、図柄演出パターンも決定されないが、サブ図柄演出パターンは決定されることになる。

【６０６３】

Ｓ１１６３１－２４において、サブＣＰＵ３０１は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。

【６０６４】

この予告演出パターン決定処理では、所定の乱数値を取得した後、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、取得した第２乱数値等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６０６５】

Ｓ１１６３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【６０６６】

Ｓ１１６３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４０に移す。

【６０６７】

Ｓ１１６３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

【６０６８】

この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄

演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－３２に移す。
【６０６９】
　Ｓ１１６３１－３２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、各種カウンタを更新する回数カウンタ更新処理を行う。
【６０７０】
　この回数カウンタ更新処理では、通常遊技状態である場合には、通常遊技状態における特別図柄の変動表示回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「通常変動回数カウンタ」に１を加算して更新する。また、時短遊技状態かつ第１特別図柄演出停止コマンドであるときには、時短遊技状態における特別図柄の時短回数を計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」から１を減算して更新する。
【６０７１】
　さらに、時短遊技状態かつ第１特別図柄演出停止コマンドである場合には、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、一般演出モードまたは前兆演出モードであるときには、第１特別図柄の可変表示回数Ｎを計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ可変表示回数Ｎカウンタ」から１を減算して更新する。
【６０７２】
　また、回数カウンタ更新処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「先読み回数カウンタ」から１を減算して更新する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－３３に移す。
【６０７３】
　Ｓ１１６３１－３３において、サブＣＰＵ３０１は、演出モード等を移行させるための演出モード等移行処理を行う。
【６０７４】
　この演出モード等移行処理では、時短遊技状態であるときには、サブ特別図柄時短カウンタを参照し、サブ特別図柄時短カウンタ＝０であると、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に通常遊技状態の状態情報を記憶する。
【６０７５】
　さらに、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、一般演出モードまたは前兆演出モードであるときには、サブ可変表示回数Ｎカウンタを参照し、サブ可変表示回数Ｎカウンタ＝１０であると、演出モード情報記憶領域に前兆演出モードを示す演出モード情報（０２Ｈ）を記憶する。また、サブ可変表示回数Ｎカウンタ＝０であると、演出モード情報記憶領域に一般演出モードを示す演出モード情報（０１Ｈ）を記憶し、サブ可変表示回数Ｎ＝５０を再セットする。
【６０７６】
　また、演出モード等移行処理では、先読み演出の実行中であることを示す先読みフラグがオンであるときには、ワークＲＡＭ３０３の「先読み回数カウンタ」を参照し、先読み回数カウンタ＝０であると先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０７７】
　Ｓ１１６３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【６０７８】
　Ｓ１１６３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４２に移す。

【６０７９】
　Ｓ１１６３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０８０】
　Ｓ１１６３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ通過コマンド」であるか否かを判定する。
【６０８１】
　Ｓ１１６３１－４２において「Ｖ通過コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４３に移す。一方、「Ｖ通過コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４４に移す。
【６０８２】
　Ｓ１１６３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過演出を行うためのＶ通過演出パターンを決定するＶ通過演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０８３】
　Ｓ１１６３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【６０８４】
　Ｓ１１６３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５０に移す。
【６０８５】
　Ｓ１１６３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０８６】
　Ｓ１１６３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。
【６０８７】
　Ｓ１１６３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５２に移す。
【６０８８】
　Ｓ１１６３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、大当り開始演出を行うための演出パターンを決定する大当り開始演出決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて大当り開始演出の演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０８９】
　Ｓ１１６３１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【６０９０】
　Ｓ１１６３１－５２において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－５３に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－６０に移す。

【６０９１】
　Ｓ１１６３１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り終了演出を行うための演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（当り図柄）に応じて大当り終了演出の演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－５４に移す。
【６０９２】
　Ｓ１１６３１－５４において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了時に各種カウンタを設定する回数カウンタ設定処理を行う。
【６０９３】
　この回数カウンタ設定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３６９（ａ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。
【６０９４】
　この回数カウンタ設定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）が時短遊技状態に移行するものであるときには、その時短遊技状態における時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３６９（ａ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」及び「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、図３６９（ａ）に示すように、「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、時短終了条件としての特別図柄の可変表示回数＝１００００回、普通図柄の可変表示回数＝１２０回に対応して、サブ特別図柄時短カウンタ＝１００００回、サブ普通図柄時短カウンタ＝１２０回が設定される。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６０９５】
　Ｓ１１６３１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「普通図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【６０９６】
　Ｓ１１６３１－６０において「普通図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－６１に移す。一方、「普通図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－７０に移す。
【６０９７】
　Ｓ１１６３１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、テロップ演出パターンを決定するテロップ演出パターン決定処理を行う。
【６０９８】
　このテロップ演出パターン決定処理では、第２乱数値を取得した後、図４０９に示すテロップ演出パターン決定テーブルを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第２乱数値とに基づいて、テロップ演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－６２に移す。
【６０９９】
　Ｓ１１６３１－６２において、サブＣＰＵ３０１は、ＲＵＳＨ演出モードのとき図柄演出パターンを決定するＲＵＳＨ図柄演出パターン決定処理を行う。
【６１００】
　このＲＵＳＨ図柄演出パターン決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、ＲＵＳＨ演出モードである場合には、第２乱数値を取得した後、図４０８に示す図柄演出パターン決定テーブルＲＵを参照し、受信した普通図柄の変動パターンコマンドと、第２乱数値とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。なお、ＲＵＳＨ演出モードでない場合には、普通図柄の変動パターンコマンド

に基づいて図柄演出パターンを決定しない。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１０１】
　Ｓ１１６３１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。
【６１０２】
　Ｓ１１６３１－７０において「遊技状態指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－７１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－８０に移す。
【６１０３】
　Ｓ１１６３１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。
【６１０４】
　Ｓ１１６３１－７１において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－７２に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－８０に移す。
【６１０５】
　Ｓ１１６３１－７２において、サブＣＰＵ３０１は、上記Ｓ１１６３１－７１で解析した現在の遊技状態を示す状態情報をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－７３に移す。
【６１０６】
　Ｓ１１６３１－７３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新された状態情報を参照し、Ｂ時短遊技状態（第４時短遊技状態）またはＣ時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態）である場合には、ＢＣ時短遊技状態設定処理を行う。
【６１０７】
　このＢＣ時短遊技状態設定処理では、現在の遊技状態がＢ時短遊技状態（第４時短遊技状態）に更新された場合には、第４時短遊技状態における時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３６９（ｃ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第４時短遊技状態であれば、サブ普通図柄時短カウンタ＝９５０回をセットする。
【６１０８】
　また、現在の遊技状態がＣ時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態）に更新された場合には、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（当り図柄）に応じて、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」または「普通図柄の可変表示回数」に対応した回数（図３６９（ｂ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」または「サブ普通図柄時短カウンタ」にセットする。例えば、第１時短遊技状態であり、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」のときには、サブ特別図柄時短カウンタ＝５０回をセットする。また、第２時短遊技状態であれば、サブ普通図柄時短カウンタ＝９５０回をセットし、また、第３時短遊技状態であれば、サブ特別図柄時短カウンタ＝９５０回をセットする。
【６１０９】
　さらに、現在の遊技状態が第１時短遊技状態または第３時短遊技状態に更新された場合には、第１時短遊技状態の最小の第１時短回数と同じ「５０回」を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ可変表示回数Ｎカウンタ」にセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－７４に移す。
【６１１０】
なお、本実施形態においては、現在の遊技状態が第１時短遊技状態または第３時短遊技状態に更新された場合には、サブ特別図柄時短カウンタにセットされた時短回数は遊技者に報知させずに、「サブ可変表示回数Ｎカウンタ」にセットされた回数を遊技者に報知するように構成されている。
【６１１１】
Ｓ１１６３１－７４において、サブＣＰＵ３０１は、演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。
【６１１２】
この演出モード設定処理では、図４０５に示す演出モード決定テーブルを参照して、現在の遊技状態に基づいて演出モード情報を決定し、決定した演出モード情報をワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶する。
【６１１３】
ここで、現在の遊技状態が第１時短遊技状態または第３時短遊技状態に更新された場合には、ワークＲＡＭ３０３の移行フラグ及びサブ可変表示回数Ｎカウンタも参照して、演出モード情報を決定する。なお、本実施形態においては、第１時短遊技状態または第３時短遊技状態に更新された当初は、移行フラグ＝００Ｈ及びサブ可変表示回数Ｎカウンタ＝５０であることから、一般演出モードを示す演出モード情報（０１Ｈ）を決定することになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－７５に移す。
【６１１４】
Ｓ１１６３１－７５において、サブＣＰＵ３０１は、第１遊技停止予告の実行を終了させるか否かの判定をする第１遊技停止予告終了判定処理を行う。
【６１１５】
この第１遊技停止予告終了判定処理では、図４１２に示す第１遊技停止予告終了判定テーブルを参照して、「終了条件１」～「終了条件３」のいずれかの終了条件が成立しているか否かを判定し、いずれかの終了条件が成立していると、第１遊技停止予告の実行を終了させる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１１６】
Ｓ１１６３１－８０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。
【６１１７】
Ｓ１１６３１－８０において「デモ表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－８１に移す。一方、「デモ表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－９０に移す。
【６１１８】
Ｓ１１６３１－８１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技の待機中の演出を行うためのデモ表示演出パターンを決定するデモ表示演出パターン決定処理を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１１９】
Ｓ１１６３１－９０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「差玉数コマンド」であるか否かを判定する。
【６１２０】
Ｓ１１６３１－９０において「差玉数コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－９１に移す。一方、「差玉数コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－９２に移す。

【６１２１】
　Ｓ１１６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、差玉数を記憶する差玉数記憶処理を行う。
【６１２２】
　この差玉数記憶処理では、受信した差玉数コマンドに対応したＭＹ判定用カウンタの値（差玉数カウンタの値）を、ワークＲＡＭ３０３のサブ差玉数カウンタに記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１２３】
　Ｓ１１６３１－９２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技停止コマンド」であるか否かを判定する。
【６１２４】
　Ｓ１１６３１－９２において「遊技停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－９３に移す。一方、「遊技停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６３１－９９に移す。
【６１２５】
　Ｓ１１６３１－９３において、サブＣＰＵ３０１は、受信した遊技停止コマンドに応じた報知を行う遊技停止報知処理を行う。
【６１２６】
　この第１遊技停止予告終了判定処理では、遊技停止コマンド＝０１Ｈであるときには第１遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０２Ｈであるときには第２遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０３Ｈであるときには第３遊技停止予告の実行を開始させ、遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには遊技停止報知の実行を開始させる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１６３１－９４に移す。
【６１２７】
　Ｓ１１６３１－９４において、サブＣＰＵ３０１は、遊技停止フラグ等を設定する遊技停止設定処理を行う。
【６１２８】
　この遊技停止フラグの設定処理では、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、ワークＲＡＭ３０３の遊技停止フラグをオン（＝０１Ｈ）にする。さらに、受信した遊技停止コマンドが遊技停止コマンド＝０４Ｈであるときには、強制報知タイマに強制報知時間に対応した所定のカウンタ（例えば５分）をセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１２９】
　Ｓ１１６３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
［９－７－４．先読み演出決定処理］
　次に、図４１８を参照して、演出パターン決定処理（図４１５参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出決定処理の詳細について説明する。図４１８は、第９のパチンコ遊技機における先読み演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【６１３０】
　Ｓ１１７０１において、サブＣＰＵ３０１は、図４１１に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立であるか否かを判定する。

【６１３１】
　Ｓ１１７０１において共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１７０２に移す。一方、共通禁止条件１～３のいずれの禁止条件も未成立でないと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１３２】
　Ｓ１１７０２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、先読み演出テーブルを決定する先読み演出テーブル決定処理を行う。
【６１３３】
　この先読み演出テーブル決定処理では、通常遊技状態であるときには、図４１０（ａ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ１を決定し、一般遊技状態である第１時短遊技状態及び第３時短遊技状態であるときには、図４１０（ｂ）に示す先読み演出パターン決定テーブルＺ２を決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１７０３に移す。
【６１３４】
　Ｓ１１７０３において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターンを決定する先読み演出パターン決定処理を行う。
【６１３５】
　この先読み演出パターン決定処理では、第３乱数値を取得した後、上記先読み演出テーブル決定処理で決定された先読み演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路２００から受信した先読みコマンドと、第３乱数値に基づいて、先読み演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１７０４に移す。
【６１３６】
　Ｓ１１７０４において、サブＣＰＵ３０１は、先読み回数カウンタを設定する先読み回数カウンタ設定処理を行う。
【６１３７】
　この先読み回数カウンタ設定処理では、先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０１～Ｚ０３）が決定された場合に、先読みフラグをオン（＝０１Ｈ）にし、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタを参照して、第１特別図柄の保留個数に対応した回数をワークＲＡＭ３０３の先読み回数カウンタにセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１１７０５に移す。
【６１３８】
　Ｓ１１７０５において、サブＣＰＵ３０１は、モード移行ゾーンまたはＲＵＳＨ期待ゾーンを実行する特定の先読み演出パターン（先読み演出パターンＺ０２、Ｚ０３）が決定されたか否かを判定する。
【６１３９】
　Ｓ１１７０５において特定の先読み演出パターンが決定されたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１７０６に移す。一方、特定の先読み演出パターンが決定されなかったと判定した場合、今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。
【６１４０】
　Ｓ１１７０６において、サブＣＰＵ３０１は、図４１１に示す先読み演出の禁止条件設定テーブルを参照し、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立したか否かを判定する。
【６１４１】
　Ｓ１１７０６において固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件が成立したと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１７０７に移す。一方、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれの禁止条件も成立していないと判定した場合、今回

の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６１４２】

Ｓ１１７０７において、サブＣＰＵ３０１は、特定の先読み演出パターン、先読みフラグ及び先読み回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、特定の先読み演出パターンを破棄し、先読みフラグをオフ（＝００Ｈ）にするとともに、先読み回数カウンタ＝０をセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の先読み演出決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図４１４参照）に移す。

【６１４３】

このように、共通禁止条件１～３のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーンのいずれの先読み演出も実行されないことになる。また、固有禁止条件１または固有禁止条件２のいずれかの禁止条件が成立しているときには、期待ＵＰゾーンの先読み演出は実行可能であるものの、モード移行ゾーン及びＲＵＳＨ期待ゾーンの先読み演出は実行されないことになる。

【６１４４】

［９－７－５．データ入力処理］

次に、図４１９を参照して、サブ制御回路処理（図４１３参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行されるデータ入力処理の詳細について説明する。図４１９は、第９のパチンコ遊技機におけるデータ入力処理の一例を示すフローチャートである。

【６１４５】

Ｓ１１６１１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド入力ポート３０８からコマンドを読み出すコマンド読込処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１２に移す。

【６１４６】

Ｓ１１６１２において、サブＣＰＵ３０１は、複数の演出ボタン５４（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）のそれぞれに対し、各種演出状況等に基づいて、演出ボタン５４遊技者による操作情報の入力を有効する操作有効期間と、遊技者による操作情報の入力を無効とする操作無効期間とを設定する演出ボタン許可設定処理を行う。

【６１４７】

特に、本実施形態においては、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）かつ強制報知時間が経過していないときには、すべての演出ボタン５４に対して、操作無効時間が設定されている。また、遊技停止フラグがオン（＝０１Ｈ）であり、強制報知時間が経過すると、一部の演出ボタン５４（左右ボタン、上下ボタン）に対して、操作有効期間が設定される。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１３に移す。

【６１４８】

Ｓ１１６１３において、サブＣＰＵ３０１は、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報の入力があったか否かの判定を行う。

【６１４９】

Ｓ１１６１３において、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれかの操作情報の入力があったと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１４に移す。一方、操作有効期間内に複数の演出ボタン５４のいずれの操作情報の入力もなかったと判定した場合、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図４１３参照）に移す。

【６１５０】

Ｓ１１６１４において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンによる演出を実行している場合に、決定ボタンの演出ボタン５４に対応した第１の操作情報を入力したときには、変動中ボタン設定処理を行う。

【６１５１】

この変動中ボタン設定処理では、実行している図柄演出パターンの内容と特別図柄の抽

選結果とに基づいて、変動中ボタン演出（例えば、ボタンカットイン演出）を実行させる設定をする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１５に移す。
【６１５２】
　Ｓ１１６１５において、図柄演出パターンによる演出を実行していない場合に、決定ボタンの演出ボタン５４に対応した第１の操作情報を入力したときには、各種の演出調整メニューやＱＲコード（登録商標）を表示させる待機中メニュー設定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１６に移す。
【６１５３】
　Ｓ１１６１６において、サブＣＰＵ３０１は、左右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報を入力したときには、スピーカ３２から出力する音量の大きさを調整する音量調整処理を行う。具体的には、左ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｌを入力したときには、音量の大きさを１段階下げる調整を行い、右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｒを入力したときには、音量の大きさを１段階上げる調整を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１１６１７に移す。
【６１５４】
なお、本実施形態においては、演出ボタン５４の操作により音量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン５４の操作によらず、調整条件の成立により自動的に音量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図４１４参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に音量の大きさを下げる調整を行ってもよい。
【６１５５】
　Ｓ１１６１７において、サブＣＰＵ３０１は、上下ボタンの演出ボタン５４に対応した第３の操作情報を入力したときには、発光するＬＥＤの輝度の大きさを調整する光量調整処理を行う。具体的には、下ボタンの演出ボタン５４に対応した第３の操作情報Ｄを入力したときには、輝度の大きさを１段階下げる調整を行い、上ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報Ｕを入力したときには、輝度の大きさを１段階上げる調整を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のデータ入力処理を終了し、処理をコマンド解析処理（図４１３参照）に移す。
【６１５６】
なお、本実施形態においては、演出ボタン５４の操作により光量調整処理が行われるように構成したが、演出ボタン５４の操作によらず、調整条件の成立により自動的に光量が調整できるように構成してもよい。例えば、上述した遊技停止関連特別リクエストの生成処理（図４１４参照）により、調整条件の成立として強制報知時間が経過したときには、自動的に光量の大きさを下げる調整を行ってもよい。
【６１５７】
［９－８．遊技状態の移行図］
　次に、図４２０を参照して、第９のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図４２０は、第９のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【６１５８】
　上述したように、Ｃ時短遊技状態（状態フラグ＝３）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」という。また、Ｂ時短遊技状態（状態フラグ＝２）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第４時短遊技状態」という。また、Ａ時短遊技状態（状態フラグ＝１）において、普電作動パターン＝０２が設定された時短遊技状態を「第５時短遊技状態」という。
【６１５９】

（通常遊技状態の移行制御）
通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１１１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１１１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。通常遊技状態は、第１特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。
【６１６０】
図４２０に示すように、通常遊技状態において、第１始動口１１１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定される（図３６５参照）。なお、遊技状態に関わらず、第１特別図柄の抽選では、「小当り」が判定されることはない。
【６１６１】
そして、通常遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が通常遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。
【６１６２】
また、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、第１特別図柄の可変表示の終了後には、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかのＣ時短遊技状態に移行する。ここで、「時短当り」が判定されると、特別図柄の選択図柄に応じて７０％が第１時短遊技状態に移行し、１５％が第２時短遊技状態に移行し、１５％が第３時短遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。
【６１６３】
特に、本実施形態においては、「時短当り」は、通常遊技状態における第１特別図柄の抽選においてのみ判定されるように構成されている（図３６５参照）。このため、通常遊技状態からのみ、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかのＣ時短遊技状態に移行可能となっている。
【６１６４】
また、通常遊技状態において、第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝００により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「０」となっている（図３７６参照）。すなわち、通常遊技状態においては、第２始動口１１１４０に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。
【６１６５】
また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、通常遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。
【６１６６】
このため、通常遊技状態からは、大当り遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、第４の時短遊技状態に移行することになる。
【６１６７】
（第１時短遊技状態の移行制御）
第１時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１１１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１１１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。第１時短遊技状態は、第１特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。
【６１６８】
第１時短遊技状態において、第１始動口１１１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図３６５参照）。なお、すべての時短遊技状態における第１特別図柄の抽選では、「時短当り」が判定されることはない。
【６１６９】

そして、第１時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が通常遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。

【６１７０】

また、第１時短遊技状態において、第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝００により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「０」となっている（図３７６参照）。すなわち、第１時短遊技状態においては、第２始動口１１１４０に遊技球が入球することは不可能又は困難となっている。

【６１７１】

なお、第１時短遊技状態は、通常遊技状態と同じ「ロング開放確率」であり、通常遊技状態のように「時短当り」が導出されないことから、通常遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しにくい不利な遊技状態となる。

【６１７２】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、第１時短遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。

【６１７３】

ここで、第１時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として最小の第１時短回数である５０回、第２時短回数である１００回、第３時短回数である１５０回のいずれかが設定される（図３６９参照）。そして、大当り遊技状態に移行せずに、設定された時短回数の特別図柄の可変表示が行われると、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

【６１７４】

このため、第１時短遊技状態からは、大当り遊技状態、通常遊技状態、第４の時短遊技状態に移行することになる。

【６１７５】

（第３時短遊技状態の移行制御）

第３時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１１１２０に遊技球が入球可能であるとともに、第２通過ゲート１１１２６Ｌにも遊技球が通過可能に構成されている。第３時短遊技状態は、第１特別図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。

【６１７６】

第３時短遊技状態において、第１始動口１１１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」が判定される（図３６５参照）。

【６１７７】

そして、第３時短遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じて６０％が第５時短遊技状態に移行し、４０％が通常遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。

【６１７８】

また、第３時短遊技状態において、第２通過ゲート１１１２６Ｌに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝０１により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約１／１９７．６」となっている（図３７６参照）。すなわち、第３時短遊技状態においては、所定の確率（約１／１９７．６）で第２始動口１１１４０に遊技球が入球することが可能となっている。

【６１７９】

ここで、第２始動口１１１４０に遊技球が入球すると、遊技状態に関わらず、約１／１

という極めて高い確率で「小当り」と判定され（図３６５参照）、小当り遊技状態からの第２のルートを経て大当り遊技状態に移行可能に構成されている。
　したがって、第３時短遊技状態であるときには、第１時短遊技状態であるときよりも、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となる。
【６１８０】
　また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、第３時短遊技状態からＢ時短遊技状態の第４の時短遊技状態に移行する。
【６１８１】
　ここで、第３時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、第５時短回数である９５０回が設定される（図３６９参照）。しかしながら、第３時短遊技状において、第５時短回数が計数される前には、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達していることになる。
　このため、第３時短遊技状態からは、大当り遊技状態、第４の時短遊技状態にしか移行できないことになる。
【６１８２】
（ＲＵＳＨ遊技状態の移行制御）
　ＲＵＳＨ遊技状態である第２時短遊技状態、第４時短遊技状態及び第５時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、第１通過ゲート１１１２６Ｒに遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第２始動口１１１４０がロング開放することにより、第２始動口１１１４０に遊技球が入球可能に構成されている。ＲＵＳＨ遊技状態は、普通図柄の抽選に関するゲーム性を主として遊技が進行される。
【６１８３】
　ＲＵＳＨ遊技状態において、第１通過ゲート１１１２６Ｒに遊技球が通過すると、普通図柄の抽選により「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」が判定されるが、普電作動パターン＝０２により、ロング開放パターンが決定される「ロング開放確率」は「約１／６８．５」となっている（図３７６参照）。すなわち、ＲＵＳＨ遊技状態においては、所定の確率（約１／６８．５）で第２始動口１１１４０に遊技球が入球することが可能となっている。
【６１８４】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態において、第２始動口１１１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図３６５参照）。特に、本実施形態では、第２特別図柄の抽選により約１／１という極めて高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている。
【６１８５】
　ＲＵＳＨ遊技状態において「小当り」が判定されると小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態において、第２大入賞口１１１５１の内部に設けられたＶ入賞口１１１５６に遊技球が進入すると、大当り遊技状態に移行することになる。なお、本実施形態では、小当り遊技状態において、遊技球が第２大入賞口１１１５１に入球すると、Ｖ入賞口１１１５６にも遊技球が原則として通過するように構成されている。
　そして、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて８０％が第５時短遊技状態に移行し、２０％が通常遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。
【６１８６】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態において「大当り」が判定されると大当り遊技状態に移行し、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じて１００％が第５時短遊技状態に移行する（図３６６、図３６９参照）。
【６１８７】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、第４時短回数である９５０回が設定される（図３６９参

照）。この第４時短回数は、普通図柄の抽選による「ロング開放確率」が「約１／６８．５」であることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
【６１８８】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第４時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、第７時短回数である９５０回が設定される（図３６９参照）。この第７時短回数は、普通図柄の抽選による「ロング開放確率」が「約１／６８．５」であることから、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数である。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第４時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
【６１８９】
　また、ＲＵＳＨ遊技状態の第５時短遊技状態に移行したときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として第６時短回数である１２０回が設定される（図３６９参照）。
なお、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として１００００回も設定されるが、１００００回は、１日の遊技において成立不可能な回数であり、「特別図柄の可変表示回数」の時短終了条件が成立することはない。そして、大当り遊技状態に移行せずに、第６時短回数の普通図柄の可変表示が行われると、第５時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
　このため、ＲＵＳＨ遊技状態の第５時短遊技状態からは、大当り遊技状態または通常遊技状態に移行することになる。
【６１９０】
　このように、本実施形態においては、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには第１特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第１のゲーム性から構成され、ＲＵＳＨ遊技状態のときには普通図柄の抽選により第２始動口１１１４０のロング開放を目指す第２のゲーム性から構成されているので、所謂１種タイプのパチンコ遊技機と所謂２種タイプのパチンコ遊技機とを混合させただけではなく、従来にない遊技性を創出し、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【６１９１】
　特に、本実施形態においては、第２特別図柄の抽選が行われること（第２始動口１１１４０に遊技球が入球すること）により、実質的（約１／１）に大当り遊技状態に移行可能となるように構成しているので、ＲＵＳＨ遊技状態であるときには、普通図柄の抽選により第２始動口１１１４０をロング開放させることに一層の興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【６１９２】
　また、本実施形態においては、通常遊技状態における第１特別図柄の抽選においてのみ「時短当り」が判定されると、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行可能に構成されている。また、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態からは、大当り遊技状態に移行することになる。
　このため、通常遊技状態においては大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【６１９３】
　そして、通常遊技状態はＲＡＭクリア後の初期の遊技状態でもあることから、ＲＡＭクリア後の電源投入後の状態においては、一般遊技状態である第１時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。
【６１９４】

また、通常遊技状態において「時短当り」が判定され、通常遊技状態よりも不利な第１時短遊技状態に移行したとしても、第１時短遊技状態で設定された時短回数（５０回、１００回または１５０回）の特別図柄の可変表示が行われると、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることが可能となる。

これにより、通常遊技状態よりも不利な第１時短遊技状態に移行したとしても、特別図柄の可変表示により通常遊技状態に移行させることが可能なので、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【６１９５】

特に、本実施形態においては、第１時短遊技状態で設定された時短回数は、遊技者に報知されず、複数の時短回数のうちのいずれかが設定され、第２時短回数（１００回）及び第３時短回数（１５０回）は最小の第１時短回数（５０回）の整数倍に設定されている。

このため、最小の第１時短回数（５０回）を１周期として、周期的に第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行することの期待を持たせることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６１９６】

また、本実施形態においては、時短遊技状態のときには普電作動パターンによりロング開放確率が異なるので、ロング開放確率が異なる複数の時短遊技状態を楽しむことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６１９７】

特に、本実施形態においては、一般遊技状態である第３時短遊技状態のときには、一般遊技状態である第１時短遊技状態よりも、ロング開放がされやすく、大当り遊技状態に移行しやすい有利な遊技状態となっている。

これにより、通常遊技状態において「時短当り」が判定されたものの、ＲＵＳＨ遊技状態に移行されなくとも、一般遊技状態において第３時短遊技状態であることの期待を持たせて、遊技の興趣の維持を図ることができる。

【６１９８】

［９－９．演出フロー］

次に、第９のパチンコ遊技機において行われる演出について、演出全体のフローを用いて演出の概略を説明する。図４２１は、第９のパチンコ遊技機における演出モードの演出フローの一例である。

【６１９９】

上述したように、本実施形態においては、演出モードとして、チャンス演出モード、一般演出モード、前兆演出モード、天国演出モード及びＲＵＳＨ演出モードの５つの演出モードを備えて構成している。

【６２００】

そして、各演出モードに基づいて、当該変動において所定の装飾図柄の変動表示からなる図柄演出、当該変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する予告演出、当該変動において普通図柄の抽選結果を事前に示唆するテロップ演出、事前変動において特別図柄の抽選結果を事前に示唆する先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。

【６２０１】

また、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選に基づく演出を「第１特別図柄の演出」、第２特別図柄の抽選に基づく演出を「第２特別図柄の演出」もいう。

【６２０２】

（チャンス演出モード）

チャンス演出モードは、通常遊技状態のときに実行可能となっている。このチャンス演出モードにより、第１時短遊技状態よりも有利な通常遊技状態であることを示唆することができる。

【６２０３】

そして、チャンス演出モードにおいては、チャンス演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。なお、チャンス演出モードに

おいては、第２始動口１１１４０がロング開放することはないので、テロップ演出は実行不能となっている。

【６２０４】

また、チャンス演出モードにおいては、図柄演出として、「カード演出」、「ＲＵＳＨ突入演出」が少なくとも実行可能となっている。

【６２０５】

上述したように、「カード演出」は、当該変動において、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「ＲＵＳＨ突入演出」は、当該変動において、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するか否かを示唆する演出である。

【６２０６】

また、チャンス演出モードにおいては、先読み演出として、「モード移行ゾーン」、「期待ＵＰゾーン」、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」が少なくとも実行可能となっている。

【６２０７】

上述したように、「モード移行ゾーン」は、事前変動において、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆する演出である。また、「期待ＵＰゾーン」は、事前変動において、所定の演出（スーパーリーチ）が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆する演出である。また、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」は、事前変動において、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆する演出である。

【６２０８】

チャンス演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【６２０９】

チャンス演出モードにおいて、時短当りに当選した場合に、一般遊技状態である第１時短遊技状態または第３時短遊技状態に移行するときには一般演出モードに移行し、第２時短遊技状態に移行するときにはＲＵＳＨ演出モードに移行する。

【６２１０】

チャンス演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、チャンス演出モードからＲＵＳＨ演出モードに移行する。

【６２１１】

（一般演出モード）

一般演出モードは、一般遊技状態における第１時短遊技状態または第３時短遊技状態の場合において、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＞１０のとき（一般演出モードの開始から１～３９回転目）に実行可能となっている。

【６２１２】

そして、一般演出モードにおいては、一般演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。

【６２１３】

また、一般演出モードにおいても、先読み演出として、「期待ＵＰゾーン」が実行可能となっているが、時短当りが当選することがないので、「モード移行ゾーン」及び「ＲＵＳＨ期待ゾーン」は実行不能となっている。

【６２１４】

一般演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。

【６２１５】

一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、第１特別図柄の可変表示回数Ｎ＝１０（一般演出モードの開始から４０回転目）になると、一般演出モードから前兆演

出モードに移行する。
【６２１６】
一般演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、一般演出モードからＲＵＳＨ演出モードに移行する。
【６２１７】
（前兆演出モード）
前兆演出モードは、一般遊技状態における第１時短遊技状態または第３時短遊技状態の場合において、第１特別図柄の可変表示回数Ｎが０～１０（一般演出モードの開始から４０～５０回転目）のときに実行可能となっている。
【６２１８】
そして、前兆演出モードにおいては、前兆演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。
【６２１９】
また、前兆演出モードにおいては、図柄演出として、第１特別図柄の可変表示回数Ｎが１～１０（一般演出モードの開始から４０～４９回転目）のときには「モード移行煽り演出」が実行可能となる。また、第１特別図柄の可変表示回数Ｎが０（一般演出モードの開始から５０回転目）のときには「モード移行演出」が実行可能となっている。
【６２２０】
上述したように、「モード移行煽り演出」は、当該変動において、所定回数の第１特別図柄の可変表示が行われることにより、演出モードが移行する可能性があることを事前に示唆する演出である。また、「モード移行演出」は、当該変動において、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知する演出である。
【６２２１】
前兆演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【６２２２】
前兆演出モードにおいて、モード移行演出が実行され、モード移行演出により一般演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードから一般演出モードに移行する。また、モード移行演出によりチャンス演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードからチャンス演出モードに移行する。また、モード移行演出により天国演出モードに移行することが報知されたときには、前兆演出モードから天国演出モードに移行する。
【６２２３】
前兆演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、前兆演出モードからＲＵＳＨ演出モードに移行する。
【６２２４】
なお、上述したように、ＲＡＭクリアの有無にかかわらず、電源投入時には、一般演出モード、前兆演出モード及びチャンス演出モードで、共通の背景の表示態様となるように、同じ図柄演出パターンを決定可能に構成する場合には、電源投入時には、共通の演出モード（例えば、チャンス演出モードまたは前兆演出モード）から開始することが望ましい。
【６２２５】
（天国演出モード）
天国演出モードは、一般遊技状態における第１時短遊技状態または第３時短遊技状態の場合において、「モード移行演出」により天国演出モードに移行することが報知されたときに実行可能となっている。この天国演出モードにより、有利な一般遊技状態（第３時短遊技状態）であることを示唆することができる。

【６２２６】
　そして、天国演出モードにおいては、天国演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先
読み演出、テロップ演出等の演出が実行可能に構成されている。
【６２２７】
　天国演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【６２２８】
　天国演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、天国演出モードからＲＵＳＨ演出モードに移行する。
【６２２９】
（ＲＵＳＨ演出モード）
　ＲＵＳＨ演出モードは、ＲＵＳＨ遊技状態における第２短遊技状態、第４短遊技状態及び第５短遊技状態のときに実行可能となっている。このＲＵＳＨ演出モードにより、大当り遊技状態に移行しやすい状態であることを示唆することができる。
【６２３０】
　そして、ＲＵＳＨ演出モードにおいては、ＲＵＳＨ演出モードに基づいた図柄演出、予告演出、先読み演出等の演出が実行可能に構成されている。
【６２３１】
　ＲＵＳＨ演出モードにおいて、大当りに当選した場合には、大当り遊技状態に移行し、大当り演出が実行可能となっている。
【６２３２】
　ＲＵＳＨ演出モードにおいて、大当り遊技状態に移行せずに、時短回数の普通図柄の可変表示が行われると、ＲＵＳＨ演出モードからチャンス演出モードに移行する。
　なお、ＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態及び第４時短遊技状態のときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」として、実質的に大当り遊技状態に移行することが保証されている回数（９５０回）が設定されることから、ＲＵＳＨ演出モードからチャンス演出モードに移行することはなく、ＲＵＳＨ演出モードからチャンス演出モードに移行するのは、ＲＵＳＨ遊技状態の第５時短遊技状態のときのみである。
【６２３３】
［９－１０．遊技停止予告のタイムチャート］
　次に、第９のパチンコ遊技機において行われる遊技停止予告の概略を説明する。図４２２は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止コマンドによる遊技停止予告のタイムチャートの一例である。
【６２３４】
　図４２２は、「遊技状態」と、「報知装置（表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６）」と、遊技停止を示す「遊技停止フラグ」と、「遊技球の増加数（ＭＹ）」とを上下に図示している。
【６２３５】
　図４２２（ａ）は、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲（８５０００～８９９９９）である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立したときに、第１遊技停止予告を実行するタイムチャート１の一例である。
【６２３６】
　図４２２（ａ）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。ここで、第１の遊技停止予告開始条件の成立の一例として、特別図柄の選択図柄ｚ１の大当り遊技状態中が成立している（図３７８参照）。なお、第１遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。
【６２３７】

図４２２（ａ）に示す（イ）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達せず、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１遊技停止予告終了条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が終了する。ここで、第１遊技停止予告終了条件の成立の一例として、遊技状態が通常短遊技状態に移行したことが成立している（図４１２参照）。

【６２３８】

このように、図４２２（ａ）に示すタイムチャート１によれば、遊技者が多量の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態である場合には、第２の計数範囲よりも事前に第１遊技停止予告の実行を開始させることができる。そして、その遊技状態により遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達しなかったときには、第１遊技停止予告の実行を終了させることができる。

【６２３９】

図４２２（ｂ）は、第１遊技停止予告の実行が終了した後、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達した場合に、第２遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート２の一例である。

【６２４０】

図４２２（ｂ）に示す（ア）及び（イ）のタイミングは、上述した図４２２（ａ）に示す（ア）及び（イ）のタイミングと同様である。すなわち、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合において、第１の遊技停止予告開始条件の成立により第１遊技停止予告の実行を開始し、第１遊技停止予告終了条件の成立により第１遊技停止予告の実行を終了している。

【６２４１】

図４２２（ｂ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びＲＵＳＨ遊技状態が実行されておらず、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、既に第１遊技停止予告が実行されたことから、第２の遊技停止予告開始条件が成立せずに、第２遊技停止予告は実行されない（図３７８参照）。

【６２４２】

図４２２（ｂ）に示す（エ）のタイミングにおいては、大当り遊技状態が実行されたことにより、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。なお、第２遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【６２４３】

図４２２（ｂ）に示す（オ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態または大当り遊技状態が実行されておらず、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知が実行される。

【６２４４】

図４２２（ｂ）に示す（カ）のタイミングにおいては、遊技停止フラグがオンになった後、強制報知時間が経過している。

このとき、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知とは異なる第２遊技停止報知が実行される。また、第２遊技停止報知が実行されているときには、所定の演出ボタン５４の操作情報の入力が有効となり、音量調整及び光量調整が可能となる。なお、第１遊技停止報知及び第２遊技停止報知の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【６２４５】

このように、図４２２（ｂ）に示すタイムチャート２によれば、既に第１遊技停止予告

が実行された場合には、遊技者が所定の遊技価値（遊技球）を獲得することが期待できる遊技状態（大当り遊技状態等）になったときに、第２遊技停止予告の実行を開始させることができる。

【６２４６】

また、既に第１遊技停止予告が実行された場合には、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達したときであっても、第２遊技停止予告の実行が開始されることはない（（ウ）～（エ）の期間）。

これにより、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されて、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲に到達したものの、遊技球の発射により遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲を下回ってしまった場合（第１の境界値の９００００個を前後するような場合）であっても、遊技停止予告を実行させたり終了させたりすることがなくなり、遊技停止予告による煩わしさを解消することができる。

【６２４７】

さらに、遊技停止報知として、遊技停止フラグがオンになった当初は第１遊技停止報知を実行し、強制報知時間が経過した後は第２遊技停止報知を実行するので、遊技停止報知後の経過時間に応じて、適切な報知を行うことができる。

【６２４８】

図４２２（ｃ）は、第１遊技停止予告を実行せずに、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達した場合に、第２遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート３の一例である。

【６２４９】

図４２２（ｃ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、小当り遊技状態、大当り遊技状態及びＲＵＳＨ遊技状態が実行されておらず、第１始動口１１１２０や一般入賞口１２２等に遊技球が入球して所定の賞球が払い出されることにより、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、第１遊技停止予告が実行されなかったことから、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される（図３７８参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。

【６２５０】

そして、図４２２（ｃ）に示す（オ）及び（カ）のタイミングにおいては、図４２２（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第１遊技停止報知、第２遊技停止報知が実行される。

【６２５１】

このように、図４２２（ｃ）に示すタイムチャート３によれば、第１遊技停止予告が実行されずに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に近づいたときには、素早く第２遊技停止予告を実行させて、事前に遊技が停止されることを遊技者に報知することができる。

【６２５２】

図４２２（ｄ）は、第１遊技停止予告、第２遊技停止予告、第３遊技停止予告、遊技停止報知を実行するタイムチャート４の一例である。

【６２５３】

図４２２（ｄ）に示す（ア）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が第１の計数範囲である場合に、第１の遊技停止予告開始条件が成立し、報知装置において第１遊技停止予告の実行が開始される。

【６２５４】

図４２２（ｄ）に示す（ウ）のタイミングにおいては、ＲＵＳＨ遊技状態において、遊技球の増加数（ＭＹ）が第２の計数範囲（９００００～９４９９９）に到達している。

このとき、第２の遊技停止予告開始条件が成立して、報知装置において第２遊技停止予告の実行が開始される（図３７８参照）。この第２遊技停止予告は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）になるまで継続して実行される。

【６２５５】

図４２２（ｄ）に示す（キ）のタイミングにおいては、大当り遊技状態を実行しているときに、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達している。

このとき、遊技は停止せずに遊技停止フラグがオフに保持され、大当り遊技状態中に、報知装置において第３遊技停止予告の実行が開始される（図３７８参照）。なお、第３遊技停止予告の報知態様の一例については、詳しくは後述する。

【６２５６】

図４２２（ｄ）に示す（ク）のタイミングにおいては、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達した後の大当り遊技状態が終了している。

このとき、遊技停止フラグがオンになり、遊技停止報知として、報知装置において第１遊技停止報知が実行される。

【６２５７】

そして、図４２２（ｄ）に示す（カ）のタイミングにおいては、図４２２（ｂ）に示すタイムチャート２と同様に、報知装置において第２遊技停止報知が実行される。

【６２５８】

このように、図４２２（ｄ）に示すタイムチャート４によれば、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止する場合には、大当り遊技状態中の第３遊技停止予告により、具体的な遊技停止内容（例えば「この大当り遊技状態の終了後に遊技が停止します」）を報知することができる。

【６２５９】

［９－１１．演出の表示内容］

以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出の表示内容について、表示装置７の表示領域に表示される表示画像を用いて説明する。

【６２６０】

（表示画像の基本構成）

まず、図４２３を参照して、表示装置７の表示領域に表示される表示画像の基本構成について説明する。図４２３は、第９のパチンコ遊技機における表示装置７の表示領域に表示される表示画像の基本構成の説明図の一例である。図４２３（ａ）は、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成であり、図４２３（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成である。

【６２６１】

図４２３に示すように、装飾図柄は、表示装置７の表示領域に遊技者が認識し易く大きく表示される第１の装飾図柄としての「主図柄」と、遊技者が認識し難く小さく表示される第２の装飾図柄としての「副図柄」との２種類で構成されている。なお、装飾図柄の種類はこれに限定されない。

【６２６２】

（通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成）

図４２３（ａ）に示すように、通常遊技状態及び一般遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置７の表示領域の中央側に、第１特別図柄に対応した主図柄としての左図柄１１０７１Ｌ、中図柄１１０７１Ｃ、右図柄１１０７１Ｒが表示可能に構成されている。なお、主図柄の数は３種類に限定されない。

【６２６３】

また、表示装置７の表示領域の右隅には、第１特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第１副図柄１１０７２、第２特別図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第２副図柄１１０７３、普通図柄に対応した装飾図柄の副図柄としての第３副図柄１１０７５が小さく表示可能に構成されている。

【６２６４】

本実施形態においては、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄１１０７１Ｌ、中図柄１１０７１Ｃ及び右図柄１１０７１Ｒの主図柄の可変表示に加え、第１副図柄１１０７２の可変表示も行われることになる。

【６２６５】

また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄１１０７３のみの可変表示が行われ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。また、通常遊技状態または一般遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、第３副図柄１１０７５のみの可変表示が行われ、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【６２６６】

表示装置７の表示領域の左下には、第１特別図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、第１特別図柄の保留個数に応じて、第１特別図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す第１保留画像１００７４ａ、第１特別図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す第２保留画像１００７４ｂ、第１特別図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す第３保留画像１００７４ｃ、第１特別図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す第４保留画像１００７４ｄが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、第１特別図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像１００７４ｚが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、通常遊技状態において第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像は表示されないが、第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

（ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成）

図４２３（ｂ）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態における表示画像の基本構成は、表示装置７の表示領域の中央側に、普通図柄に対応した装飾図柄の主図柄としての左図柄１１０７６Ｌ、中図柄１１０７６Ｃ及び右図柄１１０７６Ｒが表示可能に構成されている。

【６２６７】

また、表示装置７の表示領域の右隅には、通常遊技状態及び一般遊技状態であるときと同様に、第１特別図柄に対応した第１副図柄１１０７２、第２特別図柄に対応した第２副図柄１１０７３、普通図柄に対応した第３副図柄１１０７５が小さく表示可能に構成されている。

【６２６８】

本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態のときに普通図柄の可変表示が行われる場合には、左図柄１１０７６Ｌ、中図柄１１０７６Ｃ及び右図柄１１０７６Ｒの主図柄の可変表示に加え、第３副図柄１１０７５の可変表示も行われることになる。また、ＲＵＳＨ遊技状態のときに、第１特別図柄の可変表示が行われる場合には、第１副図柄１１０７２のみの可変表示が行われ、第１特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。ＲＵＳＨ遊技状態のときに第２特別図柄の可変表示が行われる場合には、第２副図柄１１０７３のみの可変表示が行われ、第２特別図柄に対応した装飾図柄の主図柄は表示されないことになる。

【６２６９】

表示装置７の表示領域の左下には、普通図柄の保留個数に対応した保留画像が表示可能となっており、普通図柄の保留個数に応じて、普通図柄始動記憶領域（１）に始動情報が記憶されていることを示す第１保留画像１１０７７ａ、普通図柄始動記憶領域（２）に始動情報が記憶されていることを示す第２保留画像１１０７７ｂ、普通図柄始動記憶領域（３）に始動情報が記憶されていることを示す第３保留画像１１０７７ｃ、普通図柄始動記憶領域（４）に始動情報が記憶されていることを示す第４保留画像１１０７７ｄが表示可能に構成されている。また、保留画像に対応して、普通図柄の変動表示が行われていることを示す当該保留画像１１０７７ｚが表示可能に構成されている。なお、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数に対応した保留画

像は表示されないが、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数に対応した保留画像を表示可能に構成してもよい。

【６２７０】

表示装置７の表示領域の右上には、正規な遊技態様として右打ちを指示する右打ち指示画像１１０７９が表示可能に構成されている。

【６２７１】

このように、通常遊技状態及び一般遊技状態のときには、第１特別図柄の抽選により大当り遊技状態を目指す第１のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が第１特別図柄に対応しており、ＲＵＳＨ遊技状態のときには、普通図柄の抽選により第２始動口１１１４０のロング開放を目指す第２のゲーム性を認識しやすいように、装飾図柄の主図柄及び保留画像が普通図柄に対応している。すなわち、第１の装飾図柄（主図柄）は、通常遊技状態であるときには第１特別図柄に対応した図柄となり、ＲＵＳＨ遊技状態であるときには普通図柄に対応した図柄に差し替わることになる。

【６２７２】

（カード演出）

次に、図４２４を参照して、チャンス演出モードにおけるカード演出について説明する。図４２４は、第９のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのカード演出を説明する表示画像の一例である。

【６２７３】

なお、カード演出の説明においては、図４２３で付した符号は文字が小さくなり視認性に欠け、演出内容の説明の邪魔になる恐れがあるため、符号の図示は省略する。また、極めて小さく表示される第１副図柄１１０７２、第２副図柄１１０７３及び第３副図柄１１０７５の図示についても省略する。このことは、図４２４～図４３０で説明する演出においても同様である。

【６２７４】

図４２４（ａ）は、チャンス演出モードにおいて、第１特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【６２７５】

図４２４（ｂ）は、時短当りに当選した第１特別図柄の変動表示が行われており、カード演出が開始されたときの表示画像の一例である。

図４２４（ｂ）に示すように、カード演出を実行する図柄演出パターン（図４０６参照）が決定されてカード演出が開始されると、「一般演出モード」、「ＲＵＳＨ演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが裏返しになってシャッフルされ、そのカードを１つ選択するような演出が行われる。ここで、カード演出は、白いカードが表示される白カード演出と、赤いカードが表示される赤カード演出との２種類があり、赤カード演出の方が、白カード演出よりも、ＲＵＳＨ演出モード（第２時短遊技状態）に移行することの期待値が高く設定されている。また、表示領域の中央に大きく表示されていた左図柄・中図柄・右図柄の主図柄は、カード演出の邪魔にならないように、遊技者が識別可能な程度に表示領域の右下に縮小表示される。

【６２７６】

図４２４（ｃ）は、第１特別図柄の変動表示が行われており、カード演出による演出結果が表示されたときの表示画像の一例である。

図４２４（ｃ）に示すように、カード演出において１つのカードが選択されると、カードがゆっくりと反転され、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【６２７７】

図４２４（ｄ）は、第１特別図柄の変動表示が終了して、一般演出モードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

図４２４（ｄ）に示すように、「一般演出モード」の文字が記載されたチャンスカードが表示されると、表示領域の右下に縮小表示された左図柄・中図柄・右図柄の主図柄が表

示領域の中央に大きく停止表示される。その後、背景の表示態様が変化し、一般演出モードに移行したことが報知される。

【６２７８】

なお、本実施形態においては、チャンス演出モードの背景の表示態様と、一般演出モードの背景の表示態様とを異ならせて構成したが、共通の背景の表示態様としてもよい。

【６２７９】

このように、カード演出により、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することが示唆することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６２８０】

（ＲＵＳＨ突入演出）

次に、図４２５を参照して、チャンス演出モードにおけるＲＵＳＨ突入演出について説明する。図４２５は、第９のパチンコ遊技機におけるチャンス演出モードのＲＵＳＨ突入演出を説明する表示画像の一例である。

【６２８１】

図４２５（ａ）は、チャンス演出モードにおいて、第１特別図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【６２８２】

図４２５（ｂ）は、時短当りに当選した第１特別図柄の変動表示が行われており、ＲＵＳＨ突入演出が開始されたときの表示画像の一例である。

図４２５（ｂ）に示すように、ＲＵＳＨ突入演出を実行する図柄演出パターン（図４０６参照）が決定されてＲＵＳＨ突入演出が開始されると、表示領域の左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタしまるような演出が行われる。

【６２８３】

図４２５（ｃ）は、第１特別図柄の変動表示が終了し、ＲＵＳＨ突入演出が成功したときの表示画像の一例である。

図４２５（ｃ）に示すように、ＲＵＳＨ突入演出が成功すると、扉が閉まる演出が行われ、全ての装飾図柄が停止表示を行う。なお、ＲＵＳＨ突入演出が失敗すると、扉が閉まらずに開放する演出が行われる。

【６２８４】

図４２５（ｄ）は、第１特別図柄の変動表示が終了して、ＲＵＳＨモードに移行したことを報知する表示画像の一例である。

図４２４（ｄ）に示すように、完全に閉まった扉が開放すると、背景の表示態様が変化し、ＲＵＳＨモードに移行したことが報知される。

【６２８５】

このように、ＲＵＳＨ突入演出により、ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行するか否かの演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６２８６】

（テロップ演出）

次に、図４２６を参照して、天国演出モードにおけるテロップ演出について説明する。図４２６は、第９のパチンコ遊技機における天国演出モードのテロップ演出を説明する表示画像の一例である。

【６２８７】

図４２６（ａ）は、天国演出モードにおいて、第１特別図柄及び普通図柄の変動表示を開始する前の表示画像の一例である。

【６２８８】

図４２６（ｂ）は、普通図柄の変動表示が行われており、普通図柄の抽選によりテロップ演出が開始されたときの表示画像の一例である。なお、図４２６（ｂ）では、第１特別図柄の変動表示も行われているが、第１特別図柄の変動表示は行われていても、行われていなくともよい。

図４２６（ｂ）に示すように、テロップ演出を実行するテロップ演出パターン（図４０９参照）が決定されてテロップ演出が開始されると、表示領域の上部に第２始動口１１１４０がロング開放されることを示唆する「緊急速報：チャンス口が開きそうです・・・」という文字が表示される。

【６２８９】

図４２５（ｃ）は、普通図柄の変動表示が終了し、第２始動口１１１４０がロング開放するときのテロップ演出の表示画像の一例である。

図４２５（ｃ）に示すように、第２始動口１１１４０がロング開放するときには、第２始動口１１１４０に遊技球が入球するように、右打ちを指示し、表示領域の上部に「チャンス口を狙え」という文字が表示される。なお、テロップ演出において、第２始動口１１１４０がロング開放しないときには、表示領域の上部に「チャンス口が開きませんでした・・・」という文字が表示される。

【６２９０】

このように、テロップ演出により、第２始動口１１１４０がロング開放することを示唆し、第２始動口１１１４０に遊技球を入球させることができる。

【６２９１】

なお、上述したテロップ演出は、第１特別図柄の変動表示が行われている場合には、表示領域の左下など第１特別図柄に対応した第１の装飾図柄（主図柄）の変動表示に干渉しない領域に表示することが望ましい。さらには、テロップ演出は、第１特別図柄の変動表示が行われている場合には、第１特別図柄に対応した第１の装飾図柄の変動表示に干渉しないように、第１の装飾図柄よりも背面（背面レイヤー等）に表示してもよい。

【６２９２】

（先読み演出）

次に、図４２７を参照して、事前変動において行われる先読み演出について説明する。図４２７は、第９のパチンコ遊技機における先読み演出を説明する表示画像の一例である。

【６２９３】

図４２７（ａ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「期待ＵＰゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

図４２７（ａ）に示すように、「期待ＵＰゾーン」が実行されると、表示領域の左右に「期待ＵＰゾーン」の文字が付された帯が表示される。

【６２９４】

この「期待ＵＰゾーン」により、所定の演出が行われること、大当り遊技状態または第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、遊技者に有利な大当り遊技状態またはＲＵＳＨ遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６２９５】

図４２７（ｂ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「モード移行ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

図４２７（ｂ）に示すように、「モード移行ゾーン」が実行されると、表示領域の上部に「モード移行ゾーン」の文字が付された帯が表示される。

【６２９６】

この「モード移行ゾーン」により、時短当りであること、通常遊技状態から第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行することを事前に示唆することができ、遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６２９７】

図４２７（ｃ）は、チャンス演出モードの事前変動において、先読み演出の「ＲＵＳＨ期待ゾーン」が実行されているときの表示画像の一例である。

図４２７（ｃ）に示すように、「ＲＵＳＨ期待ゾーン」が実行されると、チャンス演出

モードの背景表示態様から、特別な背景表示態様に切り替わる。また、特別な背景表示態様に切り替わることにより、主図柄の大きさも小さく変化する。

【６２９８】

この「ＲＵＳＨ期待ゾーン」により、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行することを事前に示唆することができ、ＲＵＳＨ遊技状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６２９９】

なお、本実施形態においては、事前変動において行われる先読み演出として、所定の画像を追加表示させたり、背景表示態様を変化させたりするように構成したが、事前変動において保留画像の表示態様を変化させることにより先読み演出を実行してもよい。

【６３００】

（モード移行演出）

次に、図４２８を参照して、前兆演出モードにおいて行われるモード移行演出について説明する。図４２８は、第９のパチンコ遊技機における一般演出モード、前兆演出モード、モード移行演出を説明する表示画像の一例である。

【６３０１】

図４２８（ａ）は、一般演出モードが開始されたときの表示画像の一例である。

図４２８（ａ）に示すように、一般演出モードにおいては、表示領域の左上に第１特別図柄の可変表示回数Ｎを計数する「残りゲーム数」が表示されている。この「残りゲーム数」は、一般演出モードが開始されたときには「５０回」が設定され、第１特別図柄の可変表示が行われる毎に１減算されていく。

【６３０２】

図４２８（ｂ）は、一般演出モードにおいて第１特別図柄の可変表示が行われ、「残りゲーム数」が「１０回」になったときに、前兆演出モードが開始されたときの表示画像の一例である。

図４２８（ｂ）に示すように、前兆演出モードにおいては、一般演出モードから引き続き、表示領域の左上に「残りゲーム数」が表示されている。また、一般演出モードから前兆演出モードに移行すると、背景の表示態様が変化する。この前兆演出モードにおいては、第１特別図柄の抽選がハズレであるときに「モード移行煽り演出」も実行可能となっている（図４０７（ａ）参照）。

【６３０３】

図４２８（ｃ）は、前兆演出モードにおいて第１特別図柄の可変表示が行われ、「残りゲーム数」が「０回」になったときに、モード移行演出が開始されたときの表示画像の一例である。

図４２８（ｃ）に示すように、モード移行演出においては、所定のキャラクタが表示され、一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知する。

【６３０４】

図４２８（ｄ－１）は、モード移行演出において、チャンス演出モードに移行することを報知したときの表示画像の一例である。モード移行演出によりチャンス演出モードに移行することが報知されると、図４２４（ａ）に示す表示画像に移行することになる。

【６３０５】

図４２８（ｄ－２）は、モード移行演出において、一般演出モードに移行することを報知したときの表示画像の一例である。モード移行演出により一般演出モードに移行することが報知されると、「残りゲーム数」が新たに「５０回」に再設定され、図４２８（ａ）に示す表示画像に戻ることになる。

【６３０６】

この「モード移行演出」により、所定回数の第１特別図柄の可変表示が行われることにより、前兆演出モードから一般演出モード、チャンス演出モードまたは天国演出モードのいずれかの演出モードに移行することを報知することができ、遊技者にとって有利な遊技

状態への移行の期待感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【６３０７】
なお、本実施形態においては、一般演出モード及び前兆演出モードのときに第１特別図柄の可変表示回数Ｎを計数する「残りゲーム数」を表示するように構成したが、「残りゲーム数」を表示しないように構成してもよい。
【６３０８】
（遊技停止予告）
次に、図４２９を参照して、遊技停止予告の報知内容について説明する。図４２９は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止予告の表示画像の一例である。
【６３０９】
図４２９（ａ）は、第１遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。
図４２９（ａ）に示すように、第１遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止に近づいています」の文字が表示される。「遊技の停止に近づいています」の文字は、第１遊技停止予告終了条件が成立するまで継続して表示される。
【６３１０】
この第１遊技停止予告により、遊技球の増加数（ＭＹ）により遊技の停止が近づいていることを事前に把握することができる。
【６３１１】
図４２９（ｂ）は、第２遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。
図４２９（ｂ）に示すように、第２遊技停止予告が実行されると、表示領域の上部に「遊技の停止まで約ＸＸ００発です」の文字が表示される。「遊技の停止まで約ＸＸ００発です」の文字は、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達するまで継続して表示され、「約ＸＸ００発」は、ワークＲＡＭ３０３のサブ差玉数カウンタに記憶された値に基づいて、約５０００発→約４０００発→約３０００発→約２０００発→約１０００発のように更新表示されていく。
【６３１２】
この第２遊技停止予告により、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を具体的に把握することができる。
【６３１３】
なお、本実施形態においては、「約ＸＸ００発」の文字により遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しているが、遊技が停止するまでの遊技球の増加数を報知しなくてもよい。
【６３１４】
図４２９（ｃ）は、第３遊技停止予告が実行されているときの表示画像の一例である。上述したように、第３遊技停止予告は、大当り遊技状態中に遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（９５０００）に到達したときに実行され、その大当り遊技状態の終了後には遊技が停止される。
図４２９（ｃ）に示すように、第３遊技停止予告が実行されると、表示領域の中央に「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字が表示される。「この大当り遊技終了後に遊技が停止します」の文字は、その大当り遊技状態の終了後まで継続して表示される。
【６３１５】
この第３遊技停止予告により、大当り遊技状態の終了後に遊技が停止することを把握することができる。
【６３１６】
（停止報知）
次に、図４３０を参照して、遊技停止報知の報知内容について説明する。図４３０は、第９のパチンコ遊技機における遊技停止報知の表示画像の一例である。
【６３１７】
図４３０（ａ）は、第１遊技停止報知が実行されているときの表示画像の一例である。

図４３０（ａ）に示すように、第１遊技停止報知が実行されると、表示領域には遊技の停止を示す「遊技が停止しました。本日は遊技終了です」の文字のみが表示される。また、第１遊技停止報知が実行されているときには、装飾図柄やその他の情報は表示されず、すべての演出ボタン５４の操作情報の入力も無効となっている。

【６３１８】

この第１遊技停止報知により、遊技が停止されたことを明確に把握することができる。

【６３１９】

図４３０（ｂ）は、第１遊技停止報知が実行され、強制報知時間が経過した後に、第２遊技停止報知が開始されたときの表示画像の一例である。

図４３０（ｂ）に示すように、第２遊技停止報知が実行されると、表示領域の右下に第１遊技停止報知の表示画像が縮小表示される。そして、縮小表示された第１遊技停止報知の表示画像の背面側では、遊技の停止中に対応したデモ画像が表示される。デモ画像は、所定のキャラクタが表示されたり、決定ボタンの演出ボタン５４の操作によりＱＲコードが表示されたりする。なお、ＱＲコードは、決定ボタンの演出ボタン５４の操作によらずに、自動的に表示されるように構成してもよい。

【６３２０】

また、本実施形態においては、図４３０（ｂ）に示すデモ画像は、遊技が停止されているとき専用のデモ画像であるが、遊技が進行しているときのデモ画像と共通にしてもよい。

【６３２１】

この第２遊技停止報知により、遊技が停止されたことが明確に把握された後（強制報知時間が経過した後）には、遊技が停止されていることを継続して報知しつつも、遊技店の営業終了までデモ画像により装飾的な表示を行うことができる。

【６３２２】

図４３０（ｃ）は、第２遊技停止報知を実行している場合に、左右ボタンの演出ボタン５４に対応した第２の操作情報を入力したときに行われる音量調整の表示画像の一例である。

図４３０（ｃ）に示すように、第２遊技停止報知を実行している場合に音量調整が行われると、デモ画像が音量調整用の調整画像に切り替わる。そして、左ボタンの演出ボタン５４を操作したときには音量の大きさを１段階下げる調整が行われ、右ボタンの演出ボタン５４を操作したときには、音量の大きさを１段階上げる調整が行われる。

【６３２３】

このように、第２遊技停止報知を実行しているときには音量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた音量の調整を行うことができる。

【６３２４】

なお、図示は省略するが、第２遊技停止報知を実行している場合に、上下ボタンの演出ボタン５４に対応した第３の操作情報を入力したときには、音量調整と同様に、光量調整の表示画像が表示される。また、第２遊技停止報知を実行しているときには光量調整が可能となっていることから、遊技が停止されているときのデモ画像に応じた光量の調整を行うことができる。

【６３２５】

このように、第９のパチンコ遊技機では、時短当りが当選可能な通常遊技状態、第２始動口１０１４０の開放パターンが定められた普電作動パターンにより複数の時短遊技状態（第１時短遊技状態～第５時短遊技状態）を備え、遊技状態に更なる変化を与え、新たなる遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６３２６】

特に、第９のパチンコ遊技機では、左打ちが正規な遊技態様のときには、通常遊技状態、第１時短遊技状態または第３時短遊技状態が制御され、右打ちが正規な遊技態様のときには、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態または第５時短遊技状態が制御されるので、

それぞれの遊技態様においても遊技状態に更なる変化を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６３２７】

また、第９のパチンコ遊技機では、通常遊技状態においてのみ時短当りが当選可能であり、時短当りからＲＵＳＨ遊技状態の第２時短遊技状態に移行可能に構成されている。このため、通常遊技状態においてはＲＵＳＨ遊技状態を経由した大当り遊技状態への移行率を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６３２８】

そして、通常遊技状態はＲＡＭクリア後の初期の遊技状態でもあることから、ＲＡＭクリア後の電源投入後の状態においては、時短当りが当選可能な通常遊技状態から遊技を開始させることができ、遊技店の開店後からの遊技機の稼働を向上させることができる。

【６３２９】

また、第９のパチンコ遊技機では、時短当りの当選により通常遊技状態から不利な第１時短遊技状態に移行したとしても、設定された時短回数の特別図柄の可変表示が行われると、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる。このため、抽選という偶然性による移行ではなく、特別図柄の可変表示回数という必然性により通常遊技状態に復帰させることができるので、遊技の興趣を減退させることなく、遊技機の稼働の向上を図ることができる。

【６３３０】

そして、第１時短遊技状態に移行するときには、複数の時短回数（第１時短回数～第３時短回数）の中からいずれかの１つ時短回数が設定されるので、いつ第１時短遊技状態から通常遊技状態に復帰するのかに興味を与えて、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６３３１】

特に、第９のパチンコ遊技機では、第１時短遊技状態の時短回数として、最小の第１時短回数である５０回、第２時短回数である１００回、第３時短回数である１５０回が設定可能となっており、第２時短回数及び第３時短回数は最小の第１時短回数の整数倍に設定されている。このため、第１時短遊技状態においては、最小の第１時短回数である５０回の第１特別図柄の可変表示回数が行われることを１周期として、周期的に通常遊技状態に復帰することを期待させることができる。

【６３３２】

さらに、第１時短遊技状態の１周期内（５０回転以内）においては、第１特別図柄の可変表示回数Ｎに基づいて、特別図柄の変動パターンテーブル、図柄演出パターンテーブル及び演出モードが切り替わっていき、通常遊技状態に移行する時期が近づいていることを示唆する専用演出（モード移行煽り演出）や、通常遊技状態に移行するか否かの専用演出（モード移行演出）を行うので、更なる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【６３３３】

また、第９のパチンコ遊技機では、遊技球の増加数（ＭＹ）が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技が停止可能となっているので、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【６３３４】

そして、遊技が停止される前には、遊技球の増加数（ＭＹ）の計数範囲に応じた遊技停止予告を行うことができるので、遊技球の増加数（ＭＹ）の計数範囲に応じた適切な内容を報知することができる。さらに、遊技が停止された後においても、強制報知時間によって、適切な遊技停止の報知を行うことができる。

【６３３５】

＜第９のパチンコ遊技機の変形例＞

なお、第９のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータとして、遊技停止機能作動管理フェーズ、獲得遊技球数、差玉数カウンタ、ＭＹ判定用カウンタの更新制御を主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）によって行われるように構成したが、払出・

発射制御回路４００によって行われるように構成してもよい。
【６３３６】
　また、第９のパチンコ遊技機においては、遊技の停止に関わるデータに関する処理を、第５のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関する処理に置き換えて構成してもよい。すなわち、第９のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される主制御メイン処理（図３７９～図３８２）及びシステムタイマ割込み処理（図４００～図４０４）を、第５のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される主制御メイン処理（図１４５～図１５３）及びシステムタイマ割込み処理（図１６５～図１７４）に置き換えてもよい。
【６３３７】
　なお、第９のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第９のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また時短遊技状態（第１時短遊技状態～第５時短遊技状態）は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。
【６３３８】
（その他）
　上述の第９のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【６３３９】
　また、第９のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【６３４０】
　更に、上記［４．拡張例］は、第９のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【６３４１】
［１０．第１０のパチンコ遊技機］
　次に、第１０のパチンコ遊技機について説明する。第１０のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。ただし、第１０のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）である。
【６３４２】
　さらに、第１０のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能なゲームストップ機能を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、遊技者に付与した遊技球の累計数（払出遊技球数）から遊技者により使用された遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。ゲームストップ機能については、詳しくは後述する。
【６３４３】
　また、第１０のパチンコ遊技機は、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【６３４４】

以降、第１０のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【６３４５】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、スマートパチンコにおいては、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【６３４６】

［１０－１．外観構成］

図４３１を参照して、第１０のパチンコ遊技機の外観について説明する。図４３１は、第１０のパチンコ遊技機の外観を示す斜視図の一例である。

【６３４７】

上述したように、スマートパチンコである第１０のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機とは一部が異なる構成を有している。なお、第１のパチンコ遊技機と同様の構成については同じ符号を付して、その構成に関する詳しい説明を省略する。

【６３４８】

まず、第１０のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行するために、皿ユニット５には、第１のパチンコ遊技機とは異なり上皿５１及び下皿５２が備えられていない。

【６３４９】

第１０のパチンコ遊技機の皿ユニット５には、演出ボタン５４、計数ボタン７１等が設けられている。

【６３５０】

演出ボタン５４は、遊技者の上下左右の操作を受け付ける十字ボタン５４ａと、遊技者のプッシュ操作を受け付けるチャンスボタン５４ｂとから構成されている。また、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂには、ＬＥＤ等の発光部が内蔵されており、各種のボタンを点灯させることが可能となっている。さらに、チャンスボタン５４ｂは、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）を変化させたり、振動させたりすることが可能となっている。

なお、本実施形態においては、演出ボタン５４は、十字ボタン５４ａとチャンスボタン５４ｂとの２種類から構成したが、１種類のみとしてもよいし、３種類以上としてもよい。

【６３５１】

計数ボタン７１は、後述するカードユニット１８１に所有遊技球数の情報を転送させることを指示するボタンである。第１０のパチンコ遊技機は、遊技者が獲得した所有遊技球数を計数しており、遊技者が計数ボタン７１を押圧操作すると、計数している所有遊技球数をカードユニット１８１に転送することになる。また、計数ボタン７１には、ＬＥＤ等の発光部が内蔵されているが、発光部が内蔵されていなくともよい。

【６３５２】

また、保護ガラス４３の下方かつ皿ユニット５の上方には、第１０のパチンコ遊技機が計数している所有遊技球数を表示するための遊技球数表示器７０が設けられている。

【６３５３】

遊技球数表示器７０は、６つの７セグメントＬＥＤから構成されており、所有遊技球数を表示可能に構成されている。

なお、本実施形態においては、遊技球数表示器７０を７セグメントＬＥＤから構成したが、液晶ディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等の画像を表示する画像表示装置から構成してもよい。

【６３５４】

［１０－２．遊技盤ユニット］

図４３２を参照して、第１０のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１２０１０について説明する。この遊技盤ユニット１２０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【６３５５】

図４３２は、第１０のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１２０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１２０１０は、遊技盤としての遊技パネル１２１００を備え、遊技パネル１２１００に各種部材が配置され、遊技パネル１２１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【６３５６】

図４３２に示されるように、第１０のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１２０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート１２１２６と、第２始動口１２１４０と、普通電動役物ユニット１２１４５と、第１特別電動役物ユニット１２１３０と、第２特別電動役物ユニット１２１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【６３５７】

なお、第１０のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２１２０及び通過ゲート１２１２６は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０及び通過ゲート１２６と機能的にも共通するものであるが、第２始動口１２１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【６３５８】

（第１始動口）

第１始動口１２１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口１２１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与が行われたりする。

【６３５９】

（第２始動口）

第２始動口１２１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート１２１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１２１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口１２１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与が行われたりする。

【６３６０】

また、本実施形態においては、第２始動口１２１４０は、通過ゲート１２１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート１２１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物１２１４６が作動しているときには、第２始動口１２１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【６３６１】

（通過ゲート）

通過ゲート１２１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット１２１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート１２１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット１２１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート１２

１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。通過ゲート１２１２６に遊技球が通過すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート１２１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート１２１２６を入賞口（いわゆる普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【６３６２】

また、通過ゲート１２１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート１２１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【６３６３】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１２１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート１２１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１２１４５は、第２始動口１２１４０と、第２始動口１２１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１２１４１と、普通電動役物１２１４６とを一体化したユニット体である。

【６３６４】

普通電動役物１２１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１２１４７と、この普電用シャッタ１２１４７を作動させる普電用ソレノイド１２１４８（後述の図４３３参照）とを備える。普通電動役物１２１４６が作動（普電用ソレノイド１２１４８が励磁）すると、普電用シャッタ１２１４７により第２始動口１２１４０の開閉状態を、第２始動口１２１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態から、第２始動口１２１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態に移行させる。

【６３６５】

普電用シャッタ１２１４７は、第２始動口１２１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口１２１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。第２始動口１２１４０が閉鎖状態であるときには、普電用ソレノイド１２１４８は無励磁にされており、略三角形の入球防止部は、第２始動口１２１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口１２１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル１２１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、第２始動口１２１４０が開放状態であるときには、普電用ソレノイド１２１４８は励磁されており、略三角形の入球防止部は、第２始動口１２１４０の入口と対向しない回避領域（例えば、釘の頭より前面側）に位置して、第２始動口１２１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル１２１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口１２１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１２１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材により普電用シャッタ１２１４７を構成してもよい。

【６３６６】

また、普通電動役物１２１４６が作動し、第２始動口１２１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも普通電動役物１２１４６の作動を終了し、第２始動口１２１４０を閉鎖状態にさせる。

【６３６７】

そして、時短遊技状態においては、普通電動役物１２１４６が作動しやすく（第２始動口１２１４０が開放状態になりやすく）設定されており、第２始動口１２１４０への遊技球の入球が可能または容易な入賞容易状態となっている。これに対し、通常遊技状態においては、普通電動役物１２１４６が作動し難く（第２始動口１２１４０が開放状態になり

難く）設定されており、第２始動口１２１４０への遊技球の入球が不可能または困難な入賞困難状態となっている。

【６３６８】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット１２１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１２１２６、普通電動役物ユニット１２１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１２１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット１２１３０は、通過ゲート１２１２６、普通電動役物ユニット１２１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１２１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【６３６９】

第１特別電動役物ユニット１２１３０は、第１大入賞口１２１３１と、第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２（後述の図４３３参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ１２１３４と、この第１特電用シャッタ１２１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１２１３５（後述の図４３３参照）とを一体化したユニット体である。

【６３７０】

第１大入賞口１２１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおいて１つのラウンドに対し第１大入賞口１２１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。そして、この第１大入賞口１２１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が付与されることになる。

【６３７１】

第１大入賞口１２１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１２１５１が開放し、開放された第２大入賞口１２１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１２１５１内のＶ入賞口１２１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【６３７２】

第１特電用シャッタ１２１３４は、第１特電用ソレノイド１２１３５の作動により、第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【６３７３】

具体的には、第１特電用シャッタ１２１３４は、下方が軸支された平板状の開閉扉で構成されている。第１大入賞口１２１３１が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口１２１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口１２１３１へ誘導する。一方、第１大入賞口１２１３１が閉鎖状態であるときには、開閉扉が起立して第１大入賞口１２１３１を閉口し、第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【６３７４】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット１２１５０は、右側領域１０７において通過ゲート１２１２６及び普通電動役物ユニット１２１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット１２１５０は、通過ゲート１２１２６または普通電動役物ユニット１２１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【６３７５】

第２特別電動役物ユニット１２１５０は、第２特別電動役物ユニット１２１５０の内部

に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口１２１５１と、第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２と、第２大入賞口１２１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１２１５４と、この第２特電用シャッタ１２１５４を作動させて第２大入賞口１２１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１２１５５（後述の図４３３参照）と、第２大入賞口１２１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１２１５６と、Ｖ入賞口１２１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１２１５７と、第２大入賞口１２１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１２１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１２１５８と、Ｖ入賞口１２１５６を開閉させるＶシャッタ１２１５９と、このＶシャッタ１２１５９を作動させてＶ入賞口１２１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１２１６０（後述の図４３３参照）とを一体化したユニット体である。

【６３７６】

第２大入賞口１２１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口１２１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口１２１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が付与されることになる。

【６３７７】

第２特電用シャッタ１２１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１２１５５の作動により、第２特電用シャッタ１２１５４を前方に進出させて第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ１２１５４を後方に退出させて第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【６３７８】

Ｖ入賞口１２１５６は、Ｖシャッタ１２１５９により開閉可能な入球口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入球口である。

【６３７９】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１２１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１２１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口１２１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【６３８０】

また、例えば第１大入賞口１２１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１２１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１２１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【６３８１】

通常口１２１５８は、第２大入賞口１２１５１に進入したもののＶ入賞口１２１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。なお、第２大入賞口１２１５１に進入した遊技球の全部が通常口１２１５８を通過し、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されず、小当り遊技状態の制御が終了することになる。

【６３８２】

Ｖシャッタ１２１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１２１６０の作動により、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口１２１５６へ

の遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。
【６３８３】
なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット１２１３０、普通電動役物ユニット１２１４５、第２特別電動役物ユニット１２１５０及び通過ゲート１２１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。
【６３８４】
さらに、ガイドレール１１０と遊技領域１０５との境界には、遊技領域６に到達した遊技球がガイドレール１１０に戻ることを防止する戻り球防止片１１１が設けられている。この戻り球防止片１１１を超えた遊技球は、遊技領域１０５において自由落下し、遊技領域１０５に設けられた複数の釘や風車によって遊技球が予測不能に流下することとなる。
【６３８５】
［１０－３．電気的構成］
次に、図４３３を参照して、第１０のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図４３３は、第１０のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【６３８６】
図４３３に示されるように、第１０のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、枠制御回路４１０と、電源供給回路４５０とから構成される。
【６３８７】
しかしながら、第１０のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００、サブ制御回路３００及び枠制御回路４１０の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【６３８８】
［主制御回路］
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１２１４８、第１特電用ソレノイド１２１３５、第２特電用ソレノイド１２１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１２１６０、第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、通過ゲートスイッチ１２１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、Ｖ入賞口スイッチ１２１５７の構成が一部異なっている。
【６３８９】
（メインＣＰＵ）
メインＣＰＵ２０１は、メインＲＯＭ２０２に記憶されたプログラムに従って各種の処理を実行する機能を有し、第１のパチンコ遊技機と同様であるが、メインＣＰＵ２０１にはレジスタも内蔵されている。メインＣＰＵ２０１が有する各種レジスタは、複数の専用レジスタ（フラグレジスタ、インデックスレジスタ及びスタックポインタ等）と複数の汎用レジスタとを有しており、２つの汎用レジスタを組み合わせてペアレジスタとしても用いている。
【６３９０】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド１２１４８は、普電用シャッタ１２１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１２１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、普電用シャッタ１２１４７を前方に進出させて第２始動口１２１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１２１４７を後方に退出させて第２始動口１２１４０を閉鎖状態とさせる。
【６３９１】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド１２１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ１２１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１２１３５は、メインＣＰＵ２

０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１２１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口１２１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１２１３４を後方に倒立させて第１大入賞口１２１３１を閉鎖状態とさせる。

【６３９２】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１２１５５は、第２特電用シャッタ１２１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１２１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１２１５４を後方に退出させて第２大入賞口１２１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１２１５４を前方に進出させて第２大入賞口１２１５１を閉鎖状態とさせる。

【６３９３】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１２１６０は、Ｖシャッタ１２１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１２１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（励磁ＯＮである）と、Ｖシャッタ１２１５９を後方に退出させてＶ入賞口１２１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（励磁ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１２１５９を前方に進出させてＶ入賞口１２１５６を閉鎖状態とさせる。

【６３９４】

また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド１２１６０は、第２大入賞口１２１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口１２１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口１２１５６は第２大入賞口１２１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口１２１５１に入球すると、Ｖ入賞口１２１５６にも原則として通過することになる。

【６３９５】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１２１２１は、第１始動口１２１２０に設けられており、第１始動口１２１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１２１２１により第１始動口１２１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１２１２１により第１始動口１２１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。

【６３９６】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ１２１４１は、第２始動口１２１４０に設けられており、第２始動口１２１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１２１４１により第２始動口１２１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特

別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１２１４１により第２始動口１２１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示する。

【６３９７】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【６３９８】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ１２１２７は、通過ゲート１２１２６に設けられており、通過ゲート１２１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ１２１２７が通過ゲート１２１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄の抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【６３９９】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２は、第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２が第１大入賞口１２１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１２１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。

【６４００】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２は、第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２が第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の付与を枠制御回路４１０に指示したりすることになる。

【６４０１】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ１２１５７は、Ｖ入賞口１２１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１２１５７がＶ入賞口１２１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。

【６４０２】

［サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であり、さらに演出ボタンセンサ５５と役物位置センサ５６とが接続されている。ま

た、役物制御回路３０７には、演出用駆動モータ５７が接続されている。
【６４０３】
演出ボタンセンサ５５は、遊技者の演出ボタン５４の操作を検知するセンサであり、十字ボタン５４ａ及びチャンスボタン５４ｂに対応する複数のセンサから構成されている。演出ボタンセンサ５５によって、サブＣＰＵ３０１は遊技者の演出ボタン５４の操作を検知することができる。
【６４０４】
なお、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化、チャンスボタン５４ｂの振動は、役物制御回路３０７によって駆動制御される。また、演出ボタン５４に内蔵されたＬＥＤ等の発光部は、ＬＥＤ制御回路３０６によって発光制御される。さらに、計数ボタン７１に内蔵されたＬＥＤ等の発光部も、ＬＥＤ制御回路３０６によって発光制御される。
【６４０５】
役物位置センサ５６は、演出用役物群５８が初期値や基準位置にあることを検知するセンサである。役物位置センサ５６は、複数の演出用役物群５８のそれぞれに対応して設けられており、１つの演出用役物群５８に対して初期値と終点位置等の複数のセンサが設けられていることもある。役物位置センサ５６によって、サブＣＰＵ３０１はそれぞれの演出用役物の位置を把握することができる。
【６４０６】
演出用駆動モータ５７は、演出用役物群５８、チャンスボタン５４ｂを可動させる複数の駆動モータである。演出用駆動モータ５７によって、演出用役物群５８を可動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりすることができる。
【６４０７】
［枠制御回路］
枠制御回路４１０は、枠ＣＰＵ４１１と、枠ＲＯＭ４１２と、枠ＲＡＭ４１３とを少なくとも備えている。枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０に関わる処理を実行するデバイスであり、枠ＲＯＭ４１２には、枠ＣＰＵ４１１により実行されるプログラムや各種のテーブル等が記憶され、枠ＲＡＭ４１３には、枠ＣＰＵ４１１により実行される処理に必要な各種データを一時的に記憶する記憶領域が設けられている。
【６４０８】
また、第１０のパチンコ遊技機の枠制御回路４１０は、第１のパチンコ遊技機の払出・発射制御回路４００とは異なり、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２が備えられていない。枠制御回路４１０は、遊技球の発射や所有遊技球数の管理等を制御するものであり、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、遊技球数表示器７０、遊技球回収スイッチ１９１、球送りスイッチ１９２、発射球検出スイッチ１９３、戻り球検出スイッチ１９４、計数スイッチ１９５、循環ユニット４２０、カードユニット１８１等が接続されている。
【６４０９】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ１９１は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する近接スイッチである。遊技球回収スイッチ１９１は、遊技盤ユニット１２０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口１２１２０、第２始動口１２１４０、第１大入賞口１２１３１、第２大入賞口１２１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路等に配置されている。この遊技球回収スイッチ１９１により、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出し、アウト球数を計数可能である。
【６４１０】
（球送りスイッチ）
球送りスイッチ１９２は、後述する循環ユニット４２０から発射装置６に送り出された遊技球を検出する近接スイッチである。球送りスイッチ１９２は、循環ユニット４２０か

ら発射装置６に遊技球を送り出す送出通路等に配置されている。この球送りスイッチ１９２により、循環ユニット４２０から発射装置６に遊技球が送り出されたか否かを判定し、貸与球数を計数可能である。

【６４１１】

（発射球検出スイッチ）

発射球検出スイッチ１９３は、発射装置６から発射された遊技球が遊技領域１０５に到達したことを検出する近接スイッチである。発射球検出スイッチ１９３は、遊技領域１０５に到達する戻り球防止片１１１等に配置されている。この発射球検出スイッチ１９３により、発射装置６から発射された遊技球が遊技領域１０５に到達したか否かを判定し、到達球数を計数可能である。

【６４１２】

（戻り球検出スイッチ）

戻り球検出スイッチ１９４は、発射装置６から発射された遊技球が遊技領域１０５に到達せずに戻った遊技球（戻り球、ファール球ともいう）を検出する近接スイッチである。戻り球検出スイッチ１９４は、戻り球が回収される戻り球回収路等に配置されている。この戻り球検出スイッチ１９４により、戻り球を検出して戻り球数を計数可能である。

【６４１３】

なお、戻り球検出スイッチ１９４を備えずに、球送りスイッチ１９２により計数された遊技球数と発射球検出スイッチ１９３により計数された到達球数との差分から、戻り球を検出するように構成してもよい。

【６４１４】

（計数スイッチ）

計数スイッチ１９５は、遊技者の計数ボタン７１の操作を検知するセンサである。計数スイッチ１９５によって、枠ＣＰＵ４１１は遊技者の計数ボタン７１の操作を検知することができる。

【６４１５】

（枠ＣＰＵ）

枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＯＭ４１２に記憶されたプログラムに従って各種の処理を実行する機能を有し、枠ＣＰＵ４１１にはレジスタも内蔵されている。

【６４１６】

枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から送信される遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報をカードユニット１８１に送信する。また、枠ＣＰＵ４１１は、球送りスイッチ１９２により遊技球が検出されると所有遊技球数を減算させて更新したり、戻り球検出スイッチ１９４により遊技球が検出されると所有遊技球数を加算させて更新したり、後述するカードユニット１８１から球貸し操作の情報を受信すると所有遊技球数に所定数を加算させて更新したりする。さらに、枠ＣＰＵ４１１は、記憶している所有遊技球数を遊技球数表示器７０に表示させる制御を行い、計数スイッチ１９５により遊技者の計数ボタン７１の操作を受け付けると、記憶している所有遊技球数をカードユニット１８１に転送した後、記憶していた所有遊技球数をクリアする制御を行う。

【６４１７】

また、枠ＣＰＵ４１１は、遊技球に関する異常や、循環ユニット４２０の異常、カードユニット１８１との通信状態等を監視しており、各種の異常等があると、枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。

【６４１８】

さらに、枠ＣＰＵ４１１は、発射ハンドル６２が回動操作されると、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。ただし、本実施形態においては、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００からゲームストップ機能による遊技停止状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、枠ＣＰ

Ｕ４１１は、発射装置６による遊技球の発射停止を行わなくてもよい。
【６４１９】
（カードユニット）
　カードユニット１８１は、少なくとも金銭情報が記憶された遊技カードの挿入及び排出が可能であり、第１０のパチンコ遊技機と、球貸し操作パネル１８２と、遊技情報を収集するためのサーバ（図示せず）とに接続されている。また、カードユニット１８１は、中継基板を介して遊技店のホールコンピュータにも接続されている。
【６４２０】
　カードユニット１８１は、球貸し操作パネル１８２の球貸しボタンにより遊技者の球貸し操作を受け付けると、第１０のパチンコ遊技機に遊技球を貸し出させる制御（第１０のパチンコ遊技機に貸出球数の情報を送信して、所有遊技球数に所定数を加算させる制御）を行い、球貸し操作パネル１８２の貸出返却ボタンにより遊技者の返却操作を受け付けると、遊技カードを排出する制御を行う。
【６４２１】
　また、カードユニット１８１は、第１０のパチンコ遊技機から所有遊技球数の情報を受信すると、受信した所有遊技球数を遊技カードに記憶させる制御を行い、第１０のパチンコ遊技機から遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報をサーバに送信する制御を行う。
【６４２２】
（循環ユニット）
　循環ユニット４２０は、遊技領域１０５を流下した遊技球を回収し、回収した遊技球を発射装置６に送り出して、再び発射装置６が遊技球を発射可能となるように遊技球を循環させる装置である。
【６４２３】
　その他として、スマートパチンコである第１０のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機の外部端子板１８４が備えられていない。スマートパチンコにおいては、ホールコンピュータ１８６は外部端子板１８４と接続されず、カードユニット１８１の中継基板に接続されるためである。
【６４２４】
［１０－４．メインＲＡＭの内部構成（メモリマップ）］
　次に、図４３４を参照して、第１０のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成（メモリマップ）について説明する。図４３４は、第１０のパチンコ遊技機の主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３の内部構成の概念図の一例である。
【６４２５】
　図４３４に示すように、メインＲＡＭ２０３のメモリマップでは、メインＲＡＭ２０３のアドレスの先頭（「Ｆ０００」Ｈ）側から、遊技用エリア（作業領域及びスタック領域）、領域外エリア（作業領域及びスタック領域）の順番で、それぞれ所定のアドレスに配置されている。また、遊技用エリアと領域外エリアの間に、所定サイズの未使用領域があってもよく、本実施形態では、１６バイトの未使用領域が設けられている。
【６４２６】
　「遊技用エリア」には、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関連する制御プログラムの実行により決定された各種データが一時的に記憶（格納）される。また、「領域外エリア」は、遊技者により実施される遊技（遊技の進行及び遊技性）に直接関与しない各種処理により決定されたデータが一時的に記憶（格納）される。
【６４２７】
　なお、図示は省略するが、メインＲＯＭ２０２のメモリマップも、「遊技用エリア」と「領域外エリア」とに区画されている。メインＲＯＭ２０２の遊技用エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関連する制御プログラム、当該制御プログラムの実行に用いられる各種データが記憶される。また、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアには、遊技の進行及び遊技性に直接関与しない領域外プログラム、当該領域外プログラムの実行に用いられる

各種データが記憶される。
【６４２８】
（メインＲＡＭの遊技用エリアにおける作業領域）
本実施形態では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報関連領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。
【６４２９】
「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される遊技用エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域であり、「設定操作関連用データ領域」は、設定変更用の設定値等のデータを記憶する領域である。
【６４３０】
「ゲームストップ機能管理領域」は、ゲームストップ機能の作動の有無に関するデータを記憶する領域であり、「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」を有している。「遊技停止状態フラグ領域」は、遊技停止状態の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求の情報を記憶する領域である。この「遊技停止状態フラグ領域」及び「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」については、詳しくは図４３５を参照して後述する。
【６４３１】
「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯させるためのデータを記憶する出力ポートバッファ等の領域である。また、「遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域」は、「発射位置指定データ領域」等も有している。
【６４３２】
「入力処理用データ領域」は、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、通過ゲートスイッチ１２１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチからの入力したデータを記憶する入力ポートバッファ等の領域である。
【６４３３】
「割込み・タイマ領域」は、割込みカウンタ、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ、通知間隔管理タイマ領域、通信タイマ領域等の各種タイマカウンタを記憶する領域である。
【６４３４】
「遊技機情報関連領域」は、遊技機情報等に関連する情報を記憶する領域であり、「遊技機情報領域」、「遊技機情報通知領域」、「所有遊技球数記憶領域」、「計数個数記憶領域」等を有している。「遊技機情報領域」は、遊技機情報を記憶する領域であり、「遊技機情報通知領域」は、枠制御回路４１０に遊技機情報を送信したことを示す枠通知情報を記憶する領域である。また、「所有遊技球数記憶領域」は、枠制御回路４１０から受信した所有遊技球数の情報を記憶する領域であり、「計数個数記憶領域」は、枠制御回路４１０から受信した計数個数の情報を記憶する領域である。
【６４３５】
「図柄制御データ領域」は、特別図柄及び普通図柄の進行に関する乱数値、制御データを記憶する領域である。また、「図柄制御データ領域」は、特別図柄の制御データに対応して、「特別図柄制御状態番号領域」、「特別図柄判定記憶領域」、「第１特別図柄始動記憶領域」、「第２特別図柄始動記憶領域」、「特別図柄当りフラグ領域」、「特別図柄停止図柄番号領域」、「時短状態フラグ領域」、「時短回数カウンタ」、「ラウンドカウ

ンタ」、「小当り開放回数カウンタ」、「大当りラウンド数上限値領域」、「開放状態領域」等を有している。また、普通図柄の制御データに対応して、「普通図柄制御状態番号領域」、「普通図柄判定記憶領域」、「普通特別図柄始動記憶領域」等を有している。

【６４３６】

「払出制御データ領域」は、遊技者に付与する遊技球に関するデータを記憶する領域であり、「主制御コマンド送信領域」、「主制御コマンド制御状態番号領域」等を有している。後述するように、「主制御コマンド送信領域」は、枠制御回路４１０に送信する賞球制御コマンドを記憶する領域であり、「主制御コマンド制御状態番号領域」は、枠制御回路送受信処理の各種処理を行うことを指示する主制御コマンド制御状態番号を記憶する領域である。

【６４３７】

「演出制御データ領域」は、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等の報知装置において遊技状態、ゲームストップ機能等に関する情報を報知させるデータを記憶する領域である。

【６４３８】

「演出制御データ領域」は、後述するように、遊技状態指定パラメータ領域、発射位置パラメータ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域を有している。「ストップ機能状態パラメータ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域であり、「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、遊技球の差玉数を示す差玉情報を記憶する領域である。この「ストップ機能状態パラメータ領域」及び「ストップ機能差玉数パラメータ領域」については、詳しくは図４３５を参照して後述する。

【６４３９】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように、「遊技異常検知パラメータ領域」、「枠状態通知フラグ領域」、「賞球管理カウンタ領域」、「アウト球数管理カウンタ領域」、「貸与球数管理カウンタ領域」、「発射許可信号管理領域」等を有している。

【６４４０】

（メインＲＡＭの領域外エリアにおける作業領域）

メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域には、先頭からバックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が順番に配置されている。

【６４４１】

「バックアップ準備用データ領域」は、電断復帰時に算出される領域外エリアのＣＲＣ値等を記憶する領域である。

【６４４２】

「性能表示モニタデータ領域」は、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを記憶する領域であり、性能表示状態フラグ領域、通常賞球数カウンタ領域、通常アウトカウンタ領域、総アウトカウンタ領域等を有している。

【６４４３】

「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、ゲームストップ機能に関する状態（ゲームストップ機能フェーズ）の情報を記憶する領域である。この「ゲームストップ機能フェーズ領域」については、詳しくは図４３５を参照して後述する。

【６４４４】

「ゲームストップ機能カウンタ領域」は、ゲームストップ機能に関しての遊技球の差玉数等の情報を記憶する領域であり、「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」を有している。「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数

カウンタ領域」は、遊技球の差玉数に関する差玉情報等を記憶する領域である。この「差玉管理用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタ領域」、「差玉判定用カウンタバッファ領域」、「差玉通知情報領域」及び「加算遊技球数カウンタ領域」については、詳しくは図４３５を参照して後述する。

【６４４５】

「試射試験信号関連データ領域」は、遊技機の検定試験（試射試験）で使用されるデータを記憶する領域である。

【６４４６】

「その他各種データ領域」は、主としてエラー等の情報を記憶する領域であり、後述するように「領域外セキュリティ情報領域」、「領域外遊技異常検知フラグ領域」等を有している。

【６４４７】

（遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレスの配置）

そして、図４３４に示すように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける作業領域には、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能管理領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、その他各種データ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【６４４８】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」及び「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後に「第１終了アドレス」が配置されている。また、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第２終了アドレス」が配置されている。さらに、「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、割込み・タイマ領域の先頭に「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレス」が配置されている。

【６４４９】

（遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【６４５０】

本実施形態では、遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、メインＲＡＭ２０３に記憶されたデータに異常（破損）があると判定されていることから、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける使用領域を全て含み、遊技用エリアにおける使用領域はすべてクリアされることになる。

【６４５１】

（遊技用エリアにおけるクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第１終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【６４５２】

本実施形態では、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域を除き、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報関連領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域、その

他各種データ領域が含まれている。
　このため、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域に記憶されたデータは保護され、電断復帰時の起動状態が設定変更中であるときの設定値を保持することができる。
【６４５３】
　特に、本実施形態においては、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が含まれている。
　このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。これにより、ゲームストップ機能により遊技停止状態となったときには、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６をＯＮにしなければ、遊技停止状態が解除されないことになる。
【６４５４】
（遊技用エリアにおける電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）
　電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第２終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【６４５５】
　本実施形態では、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、その他各種データ領域が含まれており、大部分の作業領域は除かれている。すなわち、バックアップ準備用データ領域、設定操作関連用データ領域、ゲームストップ機能管理領域、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域、入力処理用データ領域、割込み・タイマ領域、遊技機情報関連領域、図柄制御データ領域、払出制御データ領域、演出制御データ領域に記憶されたデータは保持される。
　このため、電断復帰前の状態が保持され、電断復帰後には、電断復帰前の状態から継続して遊技を進行させることができる。なお、その他各種データ領域には、例えば、遊技異常検知フラグ等のデータが記憶され、一時的にエラーが解除されることになる。
【６４５６】
　特に、本実施形態においては、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域及びストップ機能差玉数パラメータ領域のゲームストップ機能に関する遊技用エリアの全ての領域が除かれている。
　このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報は保持される。
【６４５７】
　なお、詳しくは後述するが、遊技用エリアの差玉情報は、領域外エリアの差玉情報から転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報はＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、電断復帰時に領域外エリアの差玉情報がクリア（＝０）されることにより、その後、領域外エリアから転送された差玉情報（＝０）により遊技用エリアの差玉情報もクリアされることになる。
　すなわち、正常に電断復帰したときには、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された差玉情報も実質的にクリアされることになる。

【６４５８】
同様に、詳しくは後述するが、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズから転送されるものである。このため、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズはＲＡＭクリア範囲には含まれず直接的にはクリアされないものの、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域がクリアされ、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報もクリア（＝０）されることになる。
すなわち、正常に電断復帰したときに、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報も実質的にクリアされることになる。
【６４５９】
なお、本実施形態においては、図４３４に示すように、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスをその他各種データ領域の先頭に配置したが、ストップ機能差玉数パラメータ領域の先頭に配置して、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、電断復帰時に遊技用エリアの差玉情報が直接的にクリアされるように構成してもよい。
【６４６０】
（遊技用エリアにおける遊技停止時ＲＡＭクリア範囲）
ゲームストップ機能により遊技停止状態になったときには、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスまでの範囲が、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。
【６４６１】
本実施形態では、遊技用エリアの遊技停止時ＲＡＭクリア範囲は、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ、入力処理用データ領域の入力ポートバッファが含まれており、その他の作業領域は除かれている。
このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファがクリアされ、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤに点灯が行われないことになる（消灯のままとなる）。
さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力処理用データ領域の入力ポートバッファもクリアされるので、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、通過ゲートスイッチ１２１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、遊技球回収スイッチ１９１、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも検出されなくなる。
【６４６２】
なお、本実施形態においては、図４３４に示すように、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスを割込み・タイマ領域の先頭に配置したが、入力処理用データ領域の先頭に配置して、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときにも、入力処理用データ領域にあるデータがクリアされないように構成してもよい。ただし、このように構成する場合には、ゲームストップ機能による遊技停止状態中であるときには、後述するスイッチ入力検知処理を不実行とするように構成することが望ましい。
【６４６３】
（領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のアドレスの配置）
そして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける作業領域にも、バックアップ準備用データ領域の先頭に「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置され、ゲームストップ機能フェーズ領域の先頭に「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」

が配置され、ゲームストップ機能カウンタ領域の先頭に「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」が配置されている。

【６４６４】

また、「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」、「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」に対応するＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭に「第３終了アドレス」が配置されている。なお、本実施形態においては、「第３終了アドレス」をスタック領域の先頭に配置したが、領域外エリアの未使用領域の先頭に配置してもよい。

【６４６５】

（領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲）

異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると）、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【６４６６】

本実施形態では、領域外エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲は、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域を全て含み、領域外エリアにおけるスタック領域を除いた作業領域はすべてクリアされる。

【６４６７】

（領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲）

クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると）、クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【６４６８】

本実施形態では、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域を除き、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。

このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータを保持することができる。

【６４６９】

特に、本実施形態においては、領域外エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）のゲームストップ機能に関する領域外エリアのすべての領域が含まれている。

このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮであると（電断復帰時の起動状態がＲＡＭクリアまたは設定変更中であると）、ゲームストップ機能に関する全ての情報がクリアされ、ゲームストップ機能に関する機能・状態がリセットされる。

【６４７０】

（領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲）

電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが設定されると（電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると）、電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスから第３終了アドレスまでの範囲が、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」として設定される。そして、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲にあるデータがクリアされることになる。

【６４７１】

本実施形態では、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲は、バックアップ準備用

データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域を除き、ゲームストップ機能カウンタ領域、試射試験信号関連データ領域、その他各種データ領域が含まれている。
　このため、バックアップ準備用データ領域、性能表示モニタデータ領域及びゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータは保護され、性能表示モニタ１７０に表示させるデータ、ゲームストップ機能フェーズの状態も保持することができる。
【６４７２】
　特に、本実施形態においては、領域外エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲には、ゲームストップ機能に関する領域として、ゲームストップ機能フェーズ領域は除かれるものの、ゲームストップ機能カウンタ領域（差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域、加算遊技球数カウンタ領域）は含まれている。
　このため、電断復帰時にＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦであり、正常に電断復帰したときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報は保持されるものの、領域外エリアの差玉情報はクリアされることになる。
【６４７３】
　なお、詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域にゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）がセットされている場合に限り、特殊な処理（図４４１のステップＳ１２０５４、Ｓ１２０５５等参照）によりゲームストップ機能フェーズがクリアされることになる。
【６４７４】
［１０－５．ゲームストップ機能に関するデータ内容］
　次に、ゲームストップ機能に関するデータとして、上述したメインＲＡＭ２０３の遊技停止状態フラグ領域、ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域、ストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域、ゲームストップ機能フェーズ領域、差玉管理用カウンタ領域、差玉判定用カウンタ領域、差玉判定用カウンタバッファ領域、差玉通知情報領域及び加算遊技球数カウンタ領域に記憶されているデータ内容について説明する。図４３５は、第１０のパチンコ遊技機のゲームストップ機能に関するデータ内容を説明するための説明図の一例である。
【６４７５】
　図４３５に示すように、遊技用エリアの「遊技停止状態フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技可能状態とゲームストップ機能による遊技停止状態の情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であると「遊技可能状態」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であると「遊技停止状態」を示している。
【６４７６】
　遊技用エリアの「ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能完了コマンド）の送信要求を示す情報が記憶される。具体的には、遊技停止状態フラグ領域＝０であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求なし」を示し、遊技停止状態フラグ領域＝１であるとゲームストップ機能完了コマンドの「送信要求あり」を示している。詳しくは後述するが、この送信要求ありは、ゲームストップ機能により遊技停止状態が設定されたときに、ゲームストップ機能完了コマンドを送信するために設定される情報である。
【６４７７】
　遊技用エリアの「ストップ機能状態パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、ゲームストップ機能に関する状態としてゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。「ゲームストップ機能フェーズ」は、ゲームストップ機能に関する状態を示す情報であり、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）未満である「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」と、遊技球の差玉数が境界値（例えば９００００個）以上である「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（「ゲーム停止予告状態」ともいう）」と、遊技球の差玉数が規制値（例えば９５０００個）以上である「ゲームストップ機能作動待機フェー

ズ（「ゲーム停止準備状態」ともいう）」と、遊技停止状態の停止条件成立状態である「ゲームストップ機能作動完了フェーズ（「ゲーム停止状態」ともいう）」とに識別される。具体的には、ストップ機能状態パラメータ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ストップ機能状態パラメータ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ストップ機能状態パラメータ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。

【６４７８】

なお、本実施形態においては、規制値を９５０００個、規制値未満の境界値を９００００個に設定しているが、規制値及び境界値の値は、適宜設計変更が自由である。

【６４７９】

遊技用エリアの「ストップ機能差玉数パラメータ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。具体的には、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝０は、遊技球の差玉数が１０００個未満である個数（０～９９９個）ことを示し、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝１は、遊技球の差玉数が１０００個単位の個数（１０００～１９９９個）であることを示している。また、ストップ機能差玉数パラメータ領域＝９６は、遊技球の差玉数が９６０００個単位の個数（９６０００～９６９９９個）であることを示している。

【６４８０】

領域外エリアの「ゲームストップ機能フェーズ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能状態パラメータ領域と同様に、ゲームストップ機能フェーズを示す情報が記憶される。具体的には、ゲームストップ機能フェーズ領域＝０は「ゲームストップ機能通常状態フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝１は「ゲームストップ機能作動予告フェーズ」を示している。また、ゲームストップ機能フェーズ領域＝２は「ゲームストップ機能作動待機フェーズ」を示し、ゲームストップ機能フェーズ領域＝３は「ゲームストップ機能作動完了フェーズ」を示している。詳しくは後述するが、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報が、遊技用エリアのストップ機能状態パラメータ領域に転送（記憶）されることになる。

【６４８１】

領域外エリアの「差玉管理用カウンタ領域」は、２バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数を示す第２差玉情報が記憶される。

【６４８２】

領域外エリアの「差玉判定用カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、ストップ機能差玉数パラメータ領域と同様に、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す第１差玉情報が記憶される。

【６４８３】

詳しくは後述するが、２バイトの「差玉管理用カウンタ領域」と１バイトの「差玉判定用カウンタ領域」とを、すべての差玉情報（第１差玉情報＋第２差玉情報）を示す「３バイトカウンタ」としても用いており、下位２バイトが「差玉管理用カウンタ領域」の第２差玉情報に対応しており、上位１バイトが「差玉判定用カウンタ領域」の第１差玉情報に対応している。

【６４８４】

領域外エリアの「差玉判定用カウンタバッファ領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化を確認するために、差玉判定用カウンタ領域に記憶された前回の第１差玉情報が記憶される。

【６４８５】

領域外エリアの「差玉通知情報領域」は、１バイトの容量からなり、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報が記憶される。詳しくは後述するが、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報が、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に転送（記憶）されること

になる。
【６４８６】
「加算遊技球数カウンタ領域」は、１バイトの容量からなり、加算遊技球数の情報が記憶される。「加算遊技球数」は、遊技球の差玉数に加算する加算値であり、各種入賞口に遊技球が入球したときに付与される遊技球数を遊技球の差玉数に加算するまで、一時的に記憶しておく情報である。
【６４８７】
［１０－６．基本仕様］
次に、図４３６及び図４３７を参照して、第１０のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第１０のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【６４８８】
また、第１０のパチンコ遊技機は、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっており、高確率遊技状態（確変制御）が実行されないものの、高確率遊技状態も実行可能としてもよい。
【６４８９】
なお、本実施形態では、特別図柄が可変表示可能な遊技状態であって、遊技者に有利な遊技状態（時短遊技状態または高確率遊技状態等）のことを「特定遊技状態」ともいう。
【６４９０】
［特別図柄の当り判定テーブル］
図４３６は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図４３６に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【６４９１】
図４３６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けて規定されている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。
【６４９２】
図４３６に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定されることになる。
【６４９３】
本実施形態では、第１始動口１２１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第２始動口１２１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／３．０の高い選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。
【６４９４】
このように、本実施形態では、図４３６に示す特別図柄の当り判定テーブルでは、第１始動口１２１２０に遊技球が入球するよりも、第２始動口１２１４０に遊技球が入球した場合の方が「小当り」と判定されやすく構成されている。
【６４９５】
また、第１特別図柄の当り判定処理が行われた場合に、「小当り」が判定されるように

構成してもよいが、「小当り」が判定されるように構成した場合、第１特別図柄の当り判定処理で行われる判定よりも、第２特別図柄の当り判定処理で行われる判定の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」を判定することが好ましい。

【６４９６】

上述したように、第２始動口１２１４０は、時短遊技状態において第２始動口１２１４０への遊技球の入球が可能または容易となっており、通常遊技状態においては第２始動口１２１４０への遊技球の入球が不可能または困難となっている。このため、時短遊技状態であるときには、遊技球が第２始動口１２１４０に入球することにより、大当りを契機とした第１のルートに加え、小当りを契機とした第２のルートから、容易に大当り遊技状態に移行可能となっている。

【６４９７】

なお、上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち各種の選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【６４９８】

また、本実施形態では、大当り遊技状態を契機とせずに時短遊技状態に移行する「時短当り」が判定されないが、第１特別図柄の当り判定処理または第２特別図柄の当り判定処理により「時短当り」が判定されてもよい。

【６４９９】

さらに、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口１２１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口１２１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口１２１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ１２１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【６５００】

［特別図柄判定テーブル］

図４３７は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図４３７に示す特別図柄判定テーブルは、「特別図柄の停止図柄」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【６５０１】

「特別図柄の停止図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に停止表示する特別図柄の種類を決定するための情報である。また、この特別図柄の停止図柄の情報は、特別図柄の変動表示の開始時に「特別図柄演出開始コマンド」の第３パラメータに含まれてサブ制御回路３００に送信され、特別図柄演出開始コマンドの第３パラメータの情報に基づいて、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄が停止表示されることになる。

【６５０２】

図４３７に示す特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口１２１２０または第２始動口１２１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の停止図柄」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。すなわち、上記の特別図柄の図柄乱数値は０～９９の範囲（幅）で発生する。

【６５０３】

図４３７に示す特別図柄判定テーブルによれば、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～５９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ１」を決定し、特

別図柄の図柄乱数値が６０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ２」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ３」を決定する。

【６５０４】

メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄として「ｚ４」を決定する。

【６５０５】

また、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ５」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８０～８４のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ６」を決定し、特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、特別図柄の停止図柄として「ｚ７」を決定する。

【６５０６】

なお、「特別図柄の停止図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【６５０７】

また、第１０のパチンコ遊技機では詳しい説明を省略するが、図４３７に示す特別図柄判定テーブルの備考欄に示すように、決定された特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り遊技状態の開放態様、小当り遊技状態の開放態様、大当り遊技状態終了後に移行する遊技状態（移行先）が決定されることになる。

【６５０８】

［１０－７．主制御処理］

第１０のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）について説明する。

【６５０９】

［主制御メイン処理］

図４３８及び図４３９を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御によるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。なお、図４３８及び図４３９は、第１０のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【６５１０】

まず、ステップＳ１２０００において、メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、電断信号ビットが「０」であると判定した場合には、電断を検知中であるとして、ステップＳ１２０００の判定処理を繰り返す。

【６５１１】

ステップＳ１２０００において、メインＣＰＵ２０１が、電断信号ビットが「０」でないと判定した場合には、メインＣＰＵ２０１は、電断検知中でないとして、処理をステップＳ１２００１に移す。

【６５１２】

ステップＳ１２００１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアに係るスタックポインタの設定処理を行う。ここでは、例えば、スタックポインタに、スタックエリア（遊技用エリア）の最終アドレス＋１をセットする。そして、以降の処理中、スタックが用いられる場合は、スタックポインタから１を減じた後、そのアドレスにレジスタの値等を格納し、以降同様に、スタックエリア（遊技用エリア）をアドレス値の大きいエリアから小さいエリアに順に使用していく。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００２に移す。

【６５１３】

ステップＳ１２００２において、メインＣＰＵ２０１は、内蔵レジスタの初期設定処理

を行う。ここでは、例えば、内蔵レジスタ初期設定データテーブルを参照して、内蔵レジスタの初期設定を行う。また、所定のレジスタ（例えばＱレジスタ）には、メインＲＡＭ２０３の作業領域（遊技用エリア）の先頭アドレス（上位側）「Ｆ０００Ｈ」がセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００３に移す。

【６５１４】

ステップＳ１２００３において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタ（例えば、Ｅレジスタに）に起動時のＲＡＭクリアスイッチ１７６の状態情報（オン／オフ状態）と、設定キー差込口に差し込まれる設定キー１７４の状態情報を格納して退避する。これにより、状態情報を後の起動状態チェック処理で確認できるようにしている。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００４に移す。

【６５１５】

ステップＳ１２００４において、メインＣＰＵ２０１は、サブ制御回路３００側の起動待ち処理として、ウェイト処理を行う。起動待ち時間（ウェイト期間）はおよそ１２０００ｍｓｅｃである。また、この起動待ち時間において、メインＣＰＵ２０１は、割込み要求信号（ＸＩＮＴ）の発生チェック処理、割込み要求信号発生時のＷＤＴの出力処理、所定のタイミングでの磁気センサ初期化信号の出力処理を行う。この処理は、タイムアウトレジスタを用いて行われる。また、割込み禁止中も、例えば、タイマカウンタの更新を行うように制御し、タイマカウンタのタイムアウトが発生したか否かを、タイムアウトレジスタを用いて１命令で判定し、処理を分岐させることで、擬似的に、タイマ割込みが行われたか否かに応じて処理が分岐するような制御を行うことも可能である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００５に移す。

【６５１６】

ステップＳ１２００５において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭアクセスの設定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３へのアクセス許可コマンドを、対応するレジスタに送信する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００６に移す。

【６５１７】

ステップＳ１２００６において、メインＣＰＵ２０１は、指定領域ＣＲＣ検査処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査を行う。ここで、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、所定のレジスタ（例えばＢレジスタ）にバックアップ異常ありを示すフラグ「１」をセットし、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合には、所定のレジスタに（例えばＢレジスタ）、異常なしを示すフラグ「０」をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００７に移す。

【６５１８】

なお、ＣＲＣ検査は、例えば、指定された領域のデータについて、予め定めておいた特定の値で割り、その余りを、異常があるか否かのチェック用の値として使用するものである。異なる時点でこのチェック用の値を算出し、それらが一致しない場合、当該指定された領域のデータに関して、変動があった（データの位置や値に異常があった）と判断することができる。

【６５１９】

ステップＳ１２００７において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦ、設定キー１７４のＯＮ・ＯＦＦの状態に基づいて、電断復帰時の起動状態を判定する。そして、電断復帰時の起動状態に基づいて、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定して、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるＲＡＭクリア範囲を設定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００８に移す。

【６５２０】

本実施形態では、起動状態チェック処理において、ＣＲＣ検査で異常（エラー）と判断された場合には、起動状態を「ＲＡＭ異常」と判定する。また、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「ＲＡＭクリア」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＮ、かつ、設定キー１７４がＯＮであるときには、起動状態を「設定変更中」と判定する。さらに、ＣＲＣ検査で正常と判断された場合において、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４がＯＦＦであるときには、起動状態を「電断復帰」と判定し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６がＯＦＦ、かつ、設定キー１７４はＯＮであるときには、起動状態を「設定確認中」と判定する。このように、本実施形態では、電断復帰時の起動状態を「ＲＡＭ異常」、「ＲＡＭクリア」、「設定変更中」、「電断復帰」、「設定確認中」に分類している。

【６５２１】

そして、起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態を判定すると、下記のように、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。

【６５２２】

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定すると、図４３４に示すように、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「異常時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【６５２３】

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定すると、図４３４に示すように、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【６５２４】

起動状態チェック処理において、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定すると、図４３４に示すように、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。これにより、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲として「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」が設定されることになる。

【６５２５】

このような起動状態チェック処理が終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００８に移す。

【６５２６】

ステップＳ１２００８において、メインＣＰＵ２０１は、指定範囲クリア処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのＲＡＭクリア範囲におけるデータのクリアが行われる。この指定範囲クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２００９に移す。

【６５２７】

ステップＳ１２００９において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにメインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されている電源投入時初期化用データテーブルのアドレスをセットし、このレジスタを参照して、電源投入時初期化用のデータを作業領域に格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１０に移す。

【６５２８】

ステップＳ１２０１０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２００９でセットされた電源投入時初期化用データテーブルのアドレスを用いて、格納対象領域に電源投入時初期化用データテーブルのデータを格納するデータ格納処理を行う。このデータ格納処理は、第４のパチンコ遊技機において実行されるデータ格納処理（図１２１参照）と同

様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１１に移す。

【６５２９】

ステップＳ１２０１１において、メインＣＰＵ２０１は、設定変更確認処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、設定キー１７４が設定キー差込口に差し込まれて「オン」の状態となっている場合に、設定更新や設定変更の処理を行う。この設定変更確認処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される設定変更確認処理（図１２２、図１２３参照）と同様である。設定キー１７４が設定キー差込口から抜かれると（オフの状態となると）、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１２に移す。

【６５３０】

また、設定変更確認処理においては、設定キー１７４が「オン」の状態となっている場合に、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるときには、設定変更開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成し、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であるときには、設定確認開始の情報が含まれた「設定操作コマンド」を生成して、生成した設定操作コマンドをサブ制御回路３００に送信する（図１２２のステップＳ４１８３）。

【６５３１】

なお、次の遊技復帰処理（ステップＳ１２０１２）において、設定確認の終了時には「電断復帰コマンド」がサブ制御回路３００に送信され、設定変更の終了時には「初期化コマンド」がサブ制御回路３００に送信されることになる。

【６５３２】

ステップＳ１２０１２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技復帰処理を行う。この遊技復帰処理では、メインＣＰＵ２０１は、まずＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であるか「オフ」であるかの判定をする。

遊技復帰処理において、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オフ」であれば、電断復帰時であると判断して、遊技の復帰を行うために、電断復帰時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、電断復帰コマンド管理データテーブルを参照して「電断復帰コマンド」を生成し、生成した電断復帰コマンドをサブ制御回路３００に送信する。また、メインＣＰＵ２０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１７６が「オン」であれば、ＲＡＭクリアであると判断して、遊技の復帰を行うために、バックアップクリア時のメインＲＡＭ２０３の初期設定を行った後、初期化コマンド管理データテーブルを参照して「初期化コマンド」を生成し、生成した初期化コマンドをサブ制御回路３００に送信する。

この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１３－１に移す。

【６５３３】

ここで、本実施形態の電断復帰コマンド管理データテーブルには、少なくともメインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に記憶された遊技状態、特別図柄制御状態番号領域に記憶された特別図柄の制御状態番号、設定操作関連用データ領域に記憶された設定値情報、ストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズが設定されている。このため、電断復帰コマンドには、少なくとも遊技状態と特別図柄の制御状態番号と設定値情報とゲームストップ機能フェーズとの情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされなかった電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することにより、電断前の遊技状態と、特別図柄の制御状態（大当り状態等）と、設定値情報と、ゲームストップ機能フェーズの情報とを把握することができる。

【６５３４】

また、本実施形態の初期化コマンド管理データテーブルには、少なくともメインＲＡＭ２０３の遊技状態指定パラメータ領域に記憶された遊技状態、設定操作関連用データ領域に記憶された設定値情報が設定されている。このため、初期化コマンドには、少なくとも遊技状態と設定値情報との情報が含まれている。これにより、ＲＡＭクリアスイッチ１７６によりＲＡＭクリアされた電断復帰時には、サブ制御回路３００は、初期化コマンドを

受信することにより、初期化された遊技状態と、設定変更された場合の設定値情報とを把握することができる。

【６５３５】

ステップＳ１２０１３－１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技機設置情報送信処理を行う。この遊技機設置情報送信処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の種類、メインＣＰＵ２０１のＩＤ番号・メーカーコード・製品コード等の情報が含まれた遊技機設置情報を生成し、生成した遊技機設置情報を枠制御回路４１０に送信する。

この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１３－２に移す。

【６５３６】

ステップＳ１２０１３－２において、メインＣＰＵ２０１は、枠設置応答情報受信確認理を行う。この枠設置応答情報受信確認理では、メインＣＰＵ２０１は、通信監視時間以内（例えば１０ｍｓ以内）に、枠制御回路４１０から遊技機設置情報を受信したことを示す枠設置応答情報を受信したか否かを判定する。

メインＣＰＵ２０１は、通信監視時間以内に枠設置応答情報を受信したと判定した場合には、枠制御回路４１０に発射可能状態情報を送信して、本処理を終了し、処理をステップＳ１２０１４に移す。また、メインＣＰＵ２０１は、通信監視時間以内に枠設置応答情報を受信しなかったと判定した場合には、枠制御回路４１０に発射可能状態情報を送信せずに、メインＲＡＭ２０３の遊技異常検知パラメータ領域に枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」を示す情報をセットして、処理をステップＳ１２０１４に移す。

【６５３７】

ステップＳ１２０１４において、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが禁止される。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止命令を実行し、その結果、割込み許可レジスタ１の値は「０」となり、割込み許可レジスタ２の値も「０」となる。このように、割込み禁止命令が実行されると（割込み許可レジスタ１の値が「０」の間）、マスカブル割込みは禁止される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１５に移す。

【６５３８】

ステップＳ１２０１５において、メインＣＰＵ２０１は、電断判定処理を行う。この電断判定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断が検知されたか否か（すなわち、ＸＩＮＴが検知されたか否か）を判定し、電断が検知された場合に電断設定処理を行う。電断設定処理では、メインＣＰＵ２０１は、電断検知フラグをメインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）に格納し、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアと領域外エリアに関するＣＲＣ算出を行い、ＣＲＣ算出結果（指定領域ＣＲＣ値）を、ペアレジスタに格納する。その後、ＲＡＭアクセス禁止コマンドを所定のレジスタに送信することによって、メインＲＡＭ２０３へのアクセスを禁止して、電断まで待機することになる。この電断設定処理は、第４のパチンコ遊技機において実行される電断設定処理（図１２５、図１２６参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１６に移す。

【６５３９】

ステップＳ１２０１６において、メインＣＰＵ２０１は、初期乱数値更新処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄判定用初期値乱数の更新処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１７に移す。

【６５４０】

ステップＳ１２０１７において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ集計除算処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。メインＣＰＵ２０１は、各種ベース値を算出・更新し、各処理は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを使用して行われる。この性能表示モニタ集計除算処理は、第

４のパチンコ遊技機において実行される性能表示モニタ集計除算処理（図１２７、図１２８参照）と同様である。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１８に移す。

【６５４１】

ステップＳ１２０１８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能遊技停止中処理を行う。この処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときに行われる処理である。このゲームストップ機能遊技停止中処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１９に移す。

【６５４２】

ステップＳ１２０１９において、メインＣＰＵ２０１は、割込み許可処理を行う。この処理によって、マスカブル割込みが許可される。ここで、割込み許可レジスタ１の値と割込み許可レジスタ２の値が共に「１」にセットされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２０に移す。

【６５４３】

ステップＳ１２０２０において、メインＣＰＵ２０１は、システム周期時間（６ｍｓｅｃ：割込み周期（２ｍｓｅｓ）の３倍）が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の作業領域における遊技用エリアの割込み・タイマ領域内の割込みカウンタに格納された値（現在の割込みカウンタの計数値）から３減算した値が「０」であるか否かを判定する。なお、割込みカウンタの値は、後述するシステムタイマ割込み処理（図４５７参照）において毎に１加算され、システム周期時間経過時には「３」となる。それゆえ、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」である場合には、ステップＳ１２０２０の判定は「ＹＥＳ」となり、割込みカウンタの値から３減算した値が「０」でない場合、ステップＳ１２０２０の判定は「ＮＯ」となる。

【６５４４】

ステップＳ１２０２０において、メインＣＰＵ２０１が、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０１４の処理に戻し、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２０２１に移す。

【６５４５】

上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１２０１４～ステップＳ１２０１９の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施形態では、後述する遊技制御に関する各種処理は、６ｍｓｅｃ毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施形態では、割込み禁止区間を割込み周期の３倍とする例を説明したが、本発明はこれに限定されず、例えば、割込み禁止区間を割込み周期の２倍以上で且つ３倍以外の値にしてもよい。

【６５４６】

ステップＳ１２０２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２０２８に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０２２に移す。

【６５４７】

ステップＳ１２０２２において、メインＣＰＵ２０１は、タイマカウンタ更新処理を行う。この処理では、特別図柄待ち時間カウンタ、普通図柄待ち時間カウンタ等の各種タイマカウンタが減算更新（計時）を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２３に移す。

【６５４８】

ステップＳ１２０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄ゲームの制御処理を行う。この特別図柄制

御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２４に移す。

【６５４９】

ステップＳ１２０２４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄ゲームの制御処理を行う。この普通図柄制御処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２５に移す。

【６５５０】

ステップＳ１２０２５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤを点灯・消灯させるための表示データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２６に移す。

【６５５１】

ステップＳ１２０２６において、メインＣＰＵ２０１は、試射試験信号生成処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機の検定試験（試射試験）で遊技状態の確認ができるように、普通電動役物作動中信号、特別電動役物作動中信号、特別図柄変動中信号、普通図柄変動中信号、ゲームストップ機能作動前信号等の遊技状態の試射試験信号を生成し、生成した試射試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力するための出力データの設定処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２８に移す。

【６５５２】

特に、本実施形態においては、この試射試験信号生成処理においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されているデータがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）またはゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかであると、ゲームストップ機能作動前信号を生成して、ゲームストップ機能作動前信号を試射試験専用の出力ポートから出力することになる。

【６５５３】

なお、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ１２０２１のＹＥＳ）、試射試験信号の生成・出力はされないことになる（遊技停止状態中は、試射試験信号はノンケアとなる）。

【６５５４】

ステップＳ１２０２８において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路送受信処理を行う。枠制御回路送受信処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技者に付与する遊技球数（賞球数）を示す賞球制御コマンドを枠制御回路４１０に送信する処理や、枠制御回路４１０により判定された異常を示す枠異常イベント情報を受信する処理を行う。この枠制御回路送受信処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０２９に移す。

【６５５５】

ステップＳ１２０２９において、メインＣＰＵ２０１は、ポート出力処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートへの出力データのセット（転送）処理を行う。また、ＷＤＴをクリアし、ＷＤＴのリスタート処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３０に移す。

【６５５６】

ステップＳ１２０３０において、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、不正行為等の遊技に関する遊技異常の判定や、枠制御回

路４１０から受信した枠異常イベント情報に基づいて、異常に対応したコマンドをサブ制御回路３００に送信する。この状態監視処理の詳細については、詳しくは後述する。

【６５５７】

そして、ステップＳ１２０３０の処理後、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０１４の処理に戻し、ステップＳ１２０１４以降の処理を行う。

【６５５８】

上述のように、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると（ステップＳ１２０２１のＹＥＳ）、タイマカウンタ更新処理（ステップＳ１２０２２）、特別図柄制御処理（ステップＳ１２０２３）、普通図柄制御処理（ステップＳ１２０２４）、遊技動作表示ユニット制御処理（ステップＳ１２０２５）、試射試験信号生成処理（ステップＳ１２０２６）の実行が停止されることになる。

【６５５９】

特に、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理の実行が停止されるので、遊技の進行を停止させることができる。

【６５６０】

さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、遊技動作表示ユニット制御処理の実行が停止され、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤが消灯することになるので、遊技者に混乱を与えずに、遊技が停止していることを認識させることができる。

【６５６１】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になると、試射試験信号生成処理の実行が停止されるので、制御負担の軽減を図ることができる。

【６５６２】

一方で、本実施形態の主制御メイン処理では、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても（ステップＳ１２０２１のＹＥＳ）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ１２０１７）、ゲームストップ機能遊技停止中処理（ステップＳ１２０１８）、枠制御回路送受信処理（ステップＳ１２０２８）、ポート出力処理（ステップＳ１２０２９）、状態監視処理（ステップＳ１２０３０）の実行は継続されることになる。

【６５６３】

このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、性能表示モニタ集計除算処理の実行は継続されるので、遊技店側では、遊技球の差玉数が規制値を超えてゲームストップ機能により遊技停止状態になったときの出玉率等の詳細を把握することができる。

【６５６４】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、枠制御回路送受信処理の実行は継続されるので、スマートパチンコではなく、枠制御回路４１０を介して遊技球を払い出す遊技機においては、遊技停止状態前に獲得した遊技球を、遊技停止状態後にも払い出すことができ、遊技球の払い出しの遅延にも対応することができる。

【６５６５】

また、ゲームストップ機能により遊技停止状態になっても、状態監視処理の実行は継続されるので、遊技停止状態中に循環異常や払出異常があった場合には、その循環異常や払出異常を報知することができる。

【６５６６】

また、上述のように、本実施形態では、主制御メイン処理内において、遊技制御に関する各種処理（ステップＳ１２０２０以降の処理）の実行前に、６ｍｓｅｃの割込み禁止区間（ステップＳ１２０１４～ステップＳ１２０１９の処理区間）を設け、割込み禁止区間内で電断処理（ステップＳ１２０１５）、初期値乱数更新処理（ステップＳ１２０１６）、性能表示モニタ集計除算処理（ステップＳ１２０１７）、ゲームストップ機能遊技停止

中処理（ステップＳ１２０１８）が行われる。すなわち、本実施形態では、性能表示モニタ集計除算処理及びゲームストップ機能遊技停止中処理を割込み禁止区間で行う。それゆえ、このような割込み禁止区間を設けることにより、遊技の管理が簡便になり、主制御回路２００で行われる処理をより効率よく実行することができ、主制御回路２００の処理負荷を軽減することができる。

【６５６７】

［指定範囲クリア処理］

次に、図４４０を参照して、主制御メイン処理で実行される指定範囲クリア処理（図４３８のステップＳ１２００８）について説明する。図４４０は、第１０のパチンコ遊技機における指定範囲クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【６５６８】

まず、ステップＳ１２０３１において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報といった情報をスタックに退避する。これらの状態情報は、例えば、汎用レジスタのデータをスタックに退避することで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３２に移す。

【６５６９】

ステップＳ１２０３２において、メインＣＰＵ２０１は、起動状態チェック処理（ステップＳ１２００７）により決定された「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納することにより、ＲＡＭクリア範囲判定データをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３３に移す。

【６５７０】

ステップＳ１２０３３において、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この領域外指定領域クリア処理では、上記ステップＳ１２０３２でセットされたＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアの指定範囲をクリアする。この領域外指定領域クリア処理の詳細については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３４に移す。

【６５７１】

ステップＳ１２０３４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの処理に戻り、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３５に移す。

【６５７２】

本実施形態では、図４３４に示したように、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の最後の「第１終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第２終了アドレス」をセットして、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。

【６５７３】

ステップＳ１２０３５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用

エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、クリア対象となるＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ１２０３４で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０３６に移す。

【６５７４】

このように、起動状態チェック処理（ステップＳ１２００７）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、遊技用エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、遊技用エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、遊技用エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。

【６５７５】

そして、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図４３４に示すように、遊技用エリアにおけるすべての使用領域をクリアすることができる。

【６５７６】

また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図４３４に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【６５７７】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図４３４に示すように、遊技用エリアにおけるゲームストップ機能に関して、ゲームストップ機能の遊技停止状態、ゲームストップ機能のコマンドの送信要求、遊技用エリアのゲームストップ機能フェーズの情報、遊技用エリアの差玉情報を保持することになる。

【６５７８】

ステップＳ１２０３６において、メインＣＰＵ２０１は、電源復旧時のＲＡＭクリアスイッチ４１７６の状態情報、及び設定キー４１７４ａの状態情報をスタックから復帰させる。これらの状態情報は、汎用レジスタに格納されることで実現される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の指定範囲クリア処理を終了し、処理をステップＳ１２００９に移す。

【６５７９】

［領域外指定領域クリア処理］

次に、図４４１を参照して、指定範囲クリア処理で実行される領域外指定領域クリア処理（図４４０のステップＳ１２０３３）について説明する。図４４１は、第１０のパチンコ遊技機における領域外指定領域クリア処理の一例を示すフローチャートである。

【６５８０】

領域外指定領域クリア処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【６５８１】

まず、ステップＳ１２０４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに格納されているＲＡＭクリア範囲判定データを取得する。このＲＡＭクリア範囲判定データは、図４４０のステップＳ１２０３２において、メインＣＰＵ２０１により格納されたデータである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０４２に移す。

【６５８２】

ステップＳ１２０４２において、メインＣＰＵ２０１は、取得したＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタから退避する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、

処理をステップＳ１２０４３に移す。
【６５８３】
ステップＳ１２０４３において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２０４１で取得したＲＡＭクリア範囲判定データに基づいて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける「ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。具体的には、ＲＡＭクリア範囲判定データが遊技用エリアの異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアのクリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定し、遊技用エリアの電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するものであるときには、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」を決定する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０４８に移す。
【６５８４】
ステップＳ１２０４８では、メインＣＰＵ２０１は、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスを参照して、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスをセットし、ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲最終アドレスとから、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０４９に移す。
【６５８５】
本実施形態では、図４３４に示したように、領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。また、遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。遊技用エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスが「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス」であるときには、ＲＡＭクリア範囲最終アドレスとして、スタック領域の先頭の「第３終了アドレス」をセットして、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」のサイズを算出する。
【６５８６】
ステップＳ１２０４９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対してＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、ステップＳ１２０４３で決定された領域外エリアのＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ１２０４８で算出されたクリア範囲のサイズとを指定すると、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０５０に移す。
【６５８７】
このように、起動状態チェック処理（ステップＳ１２００７）により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると判定されると、領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると判定されると、領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。また、起動状態チェック処理により電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると判定されると、領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされることになる。
【６５８８】
ステップＳ１２０５０において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２０４１で退避させていたＲＡＭクリア範囲判定データを汎用レジスタに格納して復帰させる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０５１に移す。

【６５８９】
次に、ステップＳ１２０５１において、メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスとＲＡＭクリア範囲判定データとを比較し、ＲＡＭクリア範囲判定データが異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスに対応するデータであるか否か、すなわち、異常時ＲＡＭクリア範囲であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、異常時ＲＡＭクリア範囲であると判定すると、処理をステップＳ１２０５２に移し、異常時ＲＡＭクリア範囲でないと判定すると、処理をステップＳ１２０５３に移す。
【６５９０】
ステップＳ１２０５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御イニシャルテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている性能表示モニタ制御イニシャルテーブルを参照して、性能表示モニタの制御に係る初期値をメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。性能表示モニタの制御に係る初期値には、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングや点滅繰返し回数等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０５３に移す。
【６５９１】
ステップＳ１２０５３において、メインＣＰＵ２０１は、電源投入時初期化用データテーブルの設定処理を行う。この処理は、メインＲＯＭ２０２に記憶されている電源投入時初期化用データテーブルを参照して、電源投入時初期化用のデータをメインＲＡＭ２０３の領域外エリアの作業領域に格納する処理である。電源投入時初期化用のデータには、例えば、ＬＥＤの点滅切替タイミングと点滅繰返し回数の乗算結果等が含まれる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０５４に移す。
【６５９２】
ステップＳ１２０５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に記憶されたデータを参照し、ゲームストップ機能フェーズのデータが「ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）」に対応するデータであるか否か、すなわち、ゲームストップ機能作動予告フェーズであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動予告フェーズであると判定すると、処理をステップＳ１２０５５に移し、ゲームストップ機能作動予告フェーズでないと判定すると、領域外指定領域クリア処理を終了する。
【６５９３】
ステップＳ１２０５５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域を初期化する。すなわち、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズ領域に０をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、領域外指定領域クリア処理を終了する。
【６５９４】
領域外指定領域クリア処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替えられる。
【６５９５】
このように、領域外指定領域クリア処理では、起動状態チェック処理（ステップＳ１２００７）で決定されたメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲を用いて、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係るクリア範囲を決定しているため、メインＲＡＭ２０３のクリア処理が効率的かつ簡潔な構成で実行されることになる。
【６５９６】
そして、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭ異常」であると、図４３４に示すように領域外エリアの「異常時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるすべての作業領域をクリアすることができる。
【６５９７】
また、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」または「設定変更中」であると、図４

３４に示すように領域外エリアの「クリアスイッチ作動時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関する全ての情報をクリアして、ゲームストップ機能に関する機能・状態をリセットすることができる。

【６５９８】

また、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」または「設定確認中」であると、図４３４に示すように領域外エリアの「電断復帰時ＲＡＭクリア範囲」をクリアするので、領域外エリアにおけるゲームストップ機能に関して、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズの情報を保持したまま、領域外エリアの差玉情報をクリアすることができる。

【６５９９】

さらに、本実施形態の領域外指定領域クリア処理においては、ステップＳ１２０５４、ステップＳ１２０５５の処理により、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、領域外エリアのゲームストップ機能フェーズを初期化している。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）は、そもそも初期値データ（＝０）であることから、初期化処理を省略している。このため、電断復帰時には、電断復帰時の起動状態に関わらず、ゲームストップ機能フェーズが１以下である場合には、ゲームストップ機能フェーズを初期化状態から開始することができる。

【６６００】

一方、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）である場合には、電断復帰時の起動状態がＲＡＭ異常、ＲＡＭクリアまたは設定変更中でない限りは、そのゲームストップ機能フェーズが保持されることになる。

【６６０１】

［ゲームストップ機能遊技停止中処理］

次に、図４４２を参照して、主制御メイン処理で実行されるゲームストップ機能遊技停止中処理（図４３９のステップＳ１２０１８）について説明する。図４４２は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能遊技停止中処理の一例を示すフローチャートである。

【６６０２】

まず、ステップＳ１２０６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２０６２に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ１２０１９（図４３９参照）に移す。

【６６０３】

ステップＳ１２０６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求（ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域＝１）があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求があると判定した場合には、処理をステップＳ１２０６３に移し、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求がないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０６５に移す。

【６６０４】

ステップＳ１２０６３において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能完了コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能完了コマンドの識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶されたゲームストップ機能フェーズの情報とから、ゲームストップ機能完了コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報とから構成されていることになる。なお、ゲームストップ機能完了コマンドは

、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された第１差玉情報の情報を含めて構成してもよい。このゲームストップ機能完了コマンドの構成については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０６４に移す。

【６６０５】

ステップＳ１２０６４において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能完了コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ１２０６３で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０６５に移す。

【６６０６】

ステップＳ１２０６５において、メインＣＰＵ２０１は、出力ポートバッファを初期化（クリア）する。ここでクリアされる出力ポートバッファは、例えば、大当り情報、図柄確定情報等のゲーム実行中の状態を示す遊技機情報を出力するための出力ポートバッファである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０６６に移す。

【６６０７】

ステップＳ１２０６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域を初期化（＝０）して、ゲームストップ機能完了コマンドの送信要求をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０６７に移す。

【６６０８】

ステップＳ１２０６７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ信号の遊技機情報生成処理を行う。この処理では、遊技機情報に含める詳細情報として、ゲームストップ機能が作動したことを示すゲームストップ信号を生成して、生成したゲームストップ信号をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。これにより、ゲームストップ信号に関する遊技機情報が更新される。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０６８に移す。

【６６０９】

このように、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、ゲームストップ信号が生成され、後述するように、生成したゲームストップ信号が含まれた遊技機情報が枠制御回路４１０に送信されることになる。

【６６１０】

ステップＳ１２０６８において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理では、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリア、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアが行われる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了し、処理をステップＳ１２０１９（図４３９参照）に移す。

【６６１１】

［ゲームストップ機能初期化処理］

次に、図４４３を参照して、ゲームストップ機能遊技停止中処理で実行されるゲームストップ機能初期化処理（図４４２のステップＳ１２０６８）について説明する。また、このゲームストップ機能遊技停止中処理は、後述するゲームストップ機能制御処理（図４５９）においても実行されることになる。図４４３は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【６６１２】

まず、ステップＳ１２０６９において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと遊技停止時ＲＡＭクリア範囲終了アドレスとから、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを算出する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０７０に移す。

【６６１３】
ステップＳ１２０７０において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対して遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のクリアを実行する。この処理では、遊技停止時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレスと、ステップＳ１２０６９で算出された遊技停止時ＲＡＭクリア範囲のサイズを指定すると、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに対し、その範囲のデータがすべてクリア（＝０）にされる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能遊技停止中処理を終了する。
【６６１４】
このように、本実施形態のゲームストップ機能初期化処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技用エリアの「遊技停止時ＲＡＭクリア範囲」がクリアされ、図４３４に示すように、遊技ＬＥＤ出力処理用データ領域の出力ポートバッファ及び入力処理用データ領域の入力ポートバッファが継続してクリアされる。
【６６１５】
このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８等の遊技ＬＥＤの点灯が行われないことになる（消灯のまま）。
【６６１６】
さらに、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、遊技球を検出するための第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、通過ゲートスイッチ１２１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、遊技球回収スイッチ１９１、一般入賞口スイッチ１２３等の各種遊技球スイッチも無効化されることになる。
【６６１７】
［枠制御回路送受信処理］
次に、図４４４を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される枠制御回路送受信処理（図４３９のステップＳ１２０２８）について説明する。図４４４は、第１０のパチンコ遊技機における枠制御回路送受信処理の一例を示すフローチャートである。
【６６１８】
まず、ステップＳ１２０７１において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴを検知したと判定した場合（すなわち、電断を検知した場合）には、枠制御回路送受信処理を終了し、ＸＩＮＴを検知していないと判定した場合（すなわち、電断を検知していない場合）には、処理をステップＳ１２０７２に移す。
【６６１９】
ステップＳ１２０７２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に記憶された主制御コマンド制御状態番号をロードし、所定の汎用レジスタにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０７３に移す。
【６６２０】
ここで、主制御コマンド制御状態番号は、「主制御コマンド制御状態番号＝０」が、主制御コマンド送信開始値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝１」が、払出通信モード受信値を示し、「主制御コマンド制御状態番号＝２」が、払出通信イベント受信値を示しており、賞球制御コマンド送信開始処理、払出通信モード受信処理、枠異常情報受信処理等においてそれぞれ、主制御コマンド制御状態番号が設定される。
【６６２１】
ステップＳ１２０７３において、メインＣＰＵ２０１は、主制御コマンド制御状態番号に応じたアドレスを選択する。この処理は、例えば、主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレス（プログラム開始アドレス）を定義している、払出通信制御分岐テーブ

ルを参照して、所定の汎用レジスタにセットされている主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを求めるものである。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０７４に移す。

【６６２２】

ステップＳ１２０７４において、メインＣＰＵ２０１は、ステータスレジスタ（例えば、非同期シリアル送受信用のレジスタ）の受信ＦＩＦＯ状態チェック値を参照して、受信ＦＩＦＯエラーが検知された否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知されたと判定した場合には、異常ありと判断して、処理をステップＳ１２０７５に移し、受信ＦＩＦＯエラーが検知されていないと判定した場合には、異常なしと判断して、処理をステップＳ１２０７６に移す。

【６６２３】

ステップＳ１２０７５において、メインＣＰＵ２０１は、受信ＦＩＦＯエラーが検知された場合には、所定のコマンドレジスタに受信ＦＩＦＯクリアのためのコマンドを送信し、受信ＦＩＦＯをクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０７６に移す。

【６６２４】

ステップＳ１２０７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２０７３で選択された主制御コマンド制御状態番号に応じた処理のアドレスを呼び出し、その後、主制御コマンド制御状態番号に応じたステップＳ１２０７７～Ｓ１２０７９のいずれかの処理を行う。

【６６２５】

ステップＳ１２０７７は、主制御コマンド制御状態番号＝０である場合に行われる賞球制御コマンド送信開始処理である。

【６６２６】

この賞球制御コマンド送信開始処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの賞球管理カウンタ領域を参照して、遊技者に付与する遊技球数（賞球数）をチェックし、賞球数を示す賞球制御コマンドを生成し、生成した賞球制御コマンドを遊技用エリアの主制御コマンド送信領域にセットして、賞球制御コマンドを枠制御回路４１０に送信する。最後に、次回の枠制御回路送受信処理において払出通信モード受信処理が行われるように、主制御コマンド制御状態番号の値を１加算して、賞球制御コマンド送信開始処理を終了する。

【６６２７】

ステップＳ１２０７８は、主制御コマンド制御状態番号＝１である場合に行われる払出通信モード受信処理である。

【６６２８】

この払出通信モード受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの主制御コマンド送信領域を参照して、賞球制御コマンドが正常に送信されたか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、賞球制御コマンドが正常に送信されなかったと判定した場合には、賞球制御コマンドの再送処理を行い、枠制御回路送受信処理を終了する。メインＣＰＵ２０１は、賞球制御コマンドが正常に送信されたと判定した場合には、賞球管理カウンタ領域をクリアして、賞球制御送信完了コマンドを枠制御回路４１０に送信する。最後に、次回の枠制御回路送受信処理において枠異常情報受信処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域に１を加算（主制御コマンド制御状態番号＝２）して、払出通信モード受信処理を終了する。

【６６２９】

ステップＳ１２０７９は、主制御コマンド制御状態番号＝２ある場合に行われる枠異常情報受信処理である。

【６６３０】

この枠異常情報受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０から受信した枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出し、抽出した複数の異常情報から倫

理和をとって、その論理和をメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域にセットする。

【６６３１】

ここで、枠異常イベント情報に含まれる複数の異常情報としては、例えば、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であることを示す「カードユニット通信異常」、循環ユニット４２０における球詰まり等を示す「循環ユニット球詰まり異常」、遊技領域１０５における遊技球の球詰まりを示す「遊技領域球詰まり異常」、発射装置６の不良を示す「発射装置異常」、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していることを示す「第１残存異常」、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していることを示す「第２残存異常」等の複数の異常情報を有している。

【６６３２】

また、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアの枠状態通知フラグ領域は、１バイトで構成されており、例えば、０ビット目がカードユニット通信異常の有無、１ビット目が循環ユニット球詰まり異常の有無、２ビット目が遊技領域球詰まり異常の有無、３ビット目が発射装置異常の有無、４ビット目が第１残存異常の有無、５ビット目が第２残存異常の有無のように構成されている。なお、７ビット目は、後述するように、発射装置６に設けられたタッチセンサによる「タッチ状態」の情報が設定されている。そして、メインＣＰＵ２０１は、枠異常イベント情報から複数の異常情報を抽出した場合には、それぞれの対応するビットがＯＮ（＝１）となるように論理和をとる。例えば、カードユニット通信異常と循環ユニット球詰まり異常の２つの異常が発生している場合には、０ビット目と２ビット目がＯＮ（＝１）となる。

【６６３３】

そして、枠異常情報受信処理において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域に異常情報をセットした後は、次回の枠制御回路送受信処理において遊技機情報送信開始処理が行われるように、遊技用エリアの主制御コマンド制御状態番号領域をクリア（主制御コマンド制御状態番号＝０）して、枠制御回路送受信処理を終了する。

【６６３４】

また、本実施形態の枠制御回路送受信処理では、受信データの有無を問わず、処理を継続するために、ステップＳ１２０７４の受信ＦＩＦＯのエラー検知の結果に応じて、受信ＦＩＦＯのクリアを行う。例えば、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、正常データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データなしで、受信ＦＩＦＯのエラーなしの場合は、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがあって、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出し、受信データがなしで、受信ＦＩＦＯのエラーありの場合は、受信ＦＩＦＯをクリアし、０データを取得して選択された処理を呼び出すことになり、受信トリガレベルと受信状態モニタのチェックは行わないので、処理の負担の軽減を図ることができる。

【６６３５】

［状態監視処理］

次に、図４４５を参照して、メインＣＰＵ２０１の制御による主制御メイン処理で実行される状態監視処理（図４３９のステップＳ１２０３０）について説明する。図４４５は、第１０のパチンコ遊技機における状態監視処理の一例を示すフローチャートである。

【６６３６】

まず、ステップＳ１２０８１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２０８９に移し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０８２に移す。

【６６３７】
ステップＳ１２０８２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には、発射位置が異常であるか否かを判定する。
【６６３８】
ここで、本実施形態では、通常遊技状態であるときには、左打ち（第１の発射操作）が遊技者に有利な遊技態様として、メインＲＡＭ２０３の発射位置指定データ領域に左打ちの発射位置指定データ値（＝０）が記憶され、時短遊技状態または大当り遊技状態であるときには、右打ち（第２の発射操作）が遊技者に有利な遊技態様として、メインＲＡＭ２０３の発射位置指定データ領域に右打ちの発射位置指定データ値（＝１）が記憶されている。
【６６３９】
後述するように、通常遊技状態であるときには、右側領域１０７に配置された通過ゲート１２１２６に遊技球が通過すると、メインＲＡＭ２０３の発射位置パラメータ領域に右打ちの発射位置パラメータ（＝１）が記憶される。また、時短遊技状態または大当り遊技状態であるときには、左側領域１０６に配置された第１始動口１２１２０に遊技球が入球すると、メインＲＡＭ２０３の発射位置パラメータ領域に左打ちの発射位置パラメータ（＝０）が記憶される。
【６６４０】
なお、本実施形態においては、通過ゲート１２１２６に遊技球が通過することにより右打ちが判定され、第１始動口１２１２０に遊技球が入球することにより左打ちが判定されるように構成されているが、右側領域１０７に配置された各種の入賞口に遊技球が入球することにより右打ちが判定され、左側領域１０６に配置された各種の入賞口に遊技球が入球することにより左打ちが判定されるように構成してもよい。さらには、遊技球の発射位置を検出するための右打ちセンサまたは左打ちセンサを備えることにより、右打ちまたは左打ちが判定されるように構成してもよい。
【６６４１】
そして、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の発射位置指定データ領域に記憶された発射位置指定データ値と、メインＲＡＭ２０３の発射位置パラメータ領域に記憶された発射位置パラメータとを比較し、発射位置が異常（相違）であるか否かを判定する。このため、通常遊技状態であるときに右打ちが行われると、発射位置が異常であると判定し、時短遊技状態または大当り遊技状態であるときに左打ちが行われると、発射位置が異常であると判定することになる。メインＣＰＵ２０１は、発射位置が異常であると判定した場合には、処理をステップＳ１２０８３に移し、発射位置が異常でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０８６に移す。
【６６４２】
ステップＳ１２０８３において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置指定データ値を遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域にセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０８４に移す。
【６６４３】
ステップＳ１２０８４において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをセットする。この処理では、発射位置コマンドテーブルを参照し、発射位置コマンドの識別データ（例えば、Ｃ２Ｈ）と、遊技用エリアにおける発射位置パラメータ領域に記憶された情報とから、発射位置コマンドを生成することになる。このため、通常遊技状態であるときに右打ちが行われると、左打ちを示す発射位置コマンドが生成され、時短遊技状態または大当り遊技状態であるときに左打ちが行われると、右打ちを示す発射位置コマンドが生成されることになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０８５に移す。
【６６４４】
ステップＳ１２０８５において、メインＣＰＵ２０１は、発射位置コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ

１２０８４で生成された発射位置コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０８６に移す。

【６６４５】

ステップＳ１２０８６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したか否かを判定する。より具体的には、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域を参照し、遊技異常検知パラメータ領域に異常を示すデータが記憶されているか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技異常を検知したと判定した場合には、処理をステップＳ１２０８７に移し、遊技異常を検知していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２０８９に移す。

【６６４６】

なお、本実施形態においては、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域は、不正入賞異常、センサ異常、応答異常等の遊技異常情報が記憶可能となっており、それぞれの遊技異常が判定されると、遊技用エリアの遊技異常検知パラメータ領域に対応する遊技異常情報が記憶されることになる。

【６６４７】

ステップＳ１２０８７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをセットする。この処理では、遊技異常検知コマンドテーブルを参照し、遊技異常検知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域に記憶された情報とから、遊技異常検知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０８８に移す。

【６６４８】

ステップＳ１２０８８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技異常検知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ１２０８７で生成された遊技異常検知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０８９に移す。

【６６４９】

ステップＳ１２０８９において、メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理タイマの更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域に記憶された通知間隔管理タイマの加算処理を行う。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０９０に移す。

【６６５０】

ステップＳ１２０９０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアにおける通知間隔管理タイマ領域を参照し、通知間隔管理時間であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通知間隔管理時間であると判定した場合には、枠状態通知コマンドを送信するため、処理をステップＳ１２０９１に移し、通知間隔管理時間でないと判定した場合には、状態監視処理を終了する。

【６６５１】

なお、本実施形態においては、通知間隔管理時間は２００ｍｓに設定されており、後述するように、２００ｍｓ毎に枠状態通知コマンドが定期送信されることになる。

【６６５２】

ステップＳ１２０９１において、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドをセットする。この処理では、枠状態通知コマンドテーブルを参照し、枠状態通知コマンドの識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域に記憶された情報から、枠状態通知コマンドを生成することになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０９２に移す。

【６６５３】

ステップＳ１２０９２において、メインＣＰＵ２０１は、枠状態通知コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ１２０９１で生成された枠状態通知コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２０９３に移す。

【６６５４】
ステップＳ１２０９３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける枠状態通知フラグ領域をクリアする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、状態監視処理を終了する。
【６６５５】
このように、本実施形態の状態監視処理においては、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、発射位置の異常判定（ステップＳ１２０８２～Ｓ１２０８５）及び遊技異常の検知判定（ステップＳ１２０８６～Ｓ１２０８８）が行われなくなるので、ゲームストップ機能による遊技停止状態中の処理負担の軽減を図ることができる。
【６６５６】
その一方、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常に関する枠状態通知コマンドの送信は継続して実行可能となっていることから、遊技停止状態中であっても、枠制御回路４１０の異常を報知することができる。
【６６５７】
［特別図柄制御処理］
次に、図４４６を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図４４６は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【６６５８】
まず、ステップＳ１２１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄待ち時間は、特別図柄制御処理の各種処理の待ち時間として、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ１２０２２）において特別図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄制御処理を終了し、特別図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ１２１１２に移す。
【６６５９】
ステップＳ１２１１２において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域から特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。そして、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２１１２の処理を実行した後、処理をステップＳ１２１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ１２１１３以降の処理を行う。
【６６６０】
図４４６に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。
【６６６１】
ステップＳ１２１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このステップＳ１２１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理では、特別図柄の始動情報のシフト処理、特別図柄の抽選、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動パターンの決定等を行う。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図４４７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１１４に移す。
【６６６２】
ステップＳ１２１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このステップＳ１２１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理では、特別図柄の停止時間の設定

等を行う。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図４４８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１１５に移す。

【６６６３】

ステップＳ１２１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このステップＳ１２１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理では、大当り、小当りまたはハズレであるか否かの判定を行い、大当りや小当りの開始の準備設定や時短回数の更新処理を行う。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図４４９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１１６に移す。

【６６６４】

ステップＳ１２１１６において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このステップＳ１２１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図４５１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１１７に移す。

【６６６５】

ステップＳ１２１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このステップＳ１２１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図４５３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１１８に移す。

【６６６６】

ステップＳ１２１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このステップＳ１２１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図４５５を参照して後述する。

【６６６７】

メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２１１３～Ｓ１２１１８の処理を終了後、特別図柄制御処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図４３９参照）に移す。

【６６６８】

［特別図柄可変表示開始処理］

次に、図４４７を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図４４７は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【６６６９】

ステップＳ１２１２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をステップＳ１２１２２に移す。

【６６７０】

ステップＳ１２１２２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技待機判定処理を行う。この特別図柄遊技待機処理では、まず第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないと判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技待機状態」を示すデータをセットする。また、通常遊技状態において第１特別図柄の保留数がないとき、時短遊技状態において第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないときには、デモ表示

コマンドを生成して、生成したデモ表示コマンドを送信バッファにセットする。また、第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数があると判定した場合には、所定の汎用レジスタに「遊技開始状態」を示すデータをセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１２３に移す。

【６６７１】

ステップＳ１２１２３において、メインＣＰＵ２０１は、所定の汎用レジスタを参照し、遊技待機状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技待機状態であると判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻し、遊技待機状態でない（遊技開始状態である）と判定した場合には処理をステップＳ１２１２４に移す。

【６６７２】

ステップＳ１２１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。この特別図柄の始動情報のシフト処理では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、第１特別図柄の始動情報よりも優先して、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。例えば、第２特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。また、第１特別図柄の始動情報のシフト処理を行う場合には、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトする。そして、特別図柄の始動情報のシフトした後には、減算された特別図柄の保留個数を示す保留減算コマンドの生成を行い、生成した保留減算コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、処理をステップＳ１２１２５に移す。

【６６７３】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄制御処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１１１２０または第２始動口１２１４０への入賞順（入球順）に特別図柄制御処理が実行される順次変動機としてもよい。

【６６７４】

また、特別図柄の始動情報のシフト処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄の始動情報のシフト処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【６６７５】

ステップＳ１２１２５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図４３６に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて、当落判定値データを決定し、決定した当落判定値データをメインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１２６に移す。

【６６７６】

ステップＳ１２１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図４３７に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の停止図柄を決定し、決定した特別図柄の停止図柄の情報をメインＲＡＭ２０３の特別図柄停止

図柄番号領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１２７に移す。

【６６７７】

ステップＳ１２１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。ここで、「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が対応付けられている。特別図柄の変動パターン決定処理では、図示しない特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の停止図柄、演出選択用乱数値等に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１２８に移す。

【６６７８】

また、後述する「特別図柄演出開始コマンド」のパラメータに特別図柄の変動パターンの情報を含めることにより、特別図柄演出開始コマンドを受信したサブＣＰＵ３０１では、特別図柄の変動パターンに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御することができる。

【６６７９】

ステップＳ１２１２８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記ステップＳ１２１２７で決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定し、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が開始される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１２９に移す。

【６６８０】

ステップＳ１２１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「１」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図４４６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１３０に移す。

【６６８１】

ステップＳ１２１３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１３１に移す。

【６６８２】

ステップＳ１２１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値に基づいて、特別図柄演出開始コマンドを生成する。すなわち、特別図柄演出開始コマンドには、遊技状態、特別図柄の変動パターン、特別図柄の停止図柄、設定値のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄演出開始コマンドを送信バッファにセットし、特別図柄可変表示開始処理を終了して、処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻す。

【６６８３】

［特別図柄可変表示終了処理］

次に、図４４８を参照して、特別図柄制御処理で実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図４４８は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【６６８４】

ステップＳ１２１４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図

柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をステップＳ１２１４２に移す。

【６６８５】

なお、上記ステップＳ１２１４１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の変動表示時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の変動表示時間が経過したときである。

【６６８６】

ステップＳ１２１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。これにより、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４において特別図柄の変動表示が停止される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１４３に移す。

【６６８７】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、特別図柄の変動パターンの少なくともいずれかに基づいて決定してもよい。

【６６８８】

ステップＳ１２１４３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「２」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図４４６のＳ１２１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２１４４に移す。

【６６８９】

ステップＳ１２１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄演出停止コマンドを生成して、生成した特別図柄演出停止コマンドを送信バッファにセットする。すなわち、特別図柄演出停止コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２１４５に移す。

【６６９０】

ステップＳ１２１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定回数の更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の図柄確定回数カウンタに１を加算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２１４６に移す。

【６６９１】

ステップＳ１２１４６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定回数の遊技機情報生成処理を行う。この処理では、遊技機情報に含める詳細情報として、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の図柄確定回数カウンタの値に基づいて、図柄確定回数情報を生成し、生成した図柄確定回数情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。これにより、図柄確定回数情報に関する遊技機情報が更新される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻す。

【６６９２】

［特別図柄遊技判定処理］

次に、図４４９を参照して、特別図柄制御処理でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図４４９は、第１０のパチンコ遊技機における

特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【６６９３】
ステップＳ１２１６１において、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をステップＳ１２１６２に移す。
【６６９４】
なお、上記ステップＳ１２１６１の処理が行われるのは、メインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットされた特別図柄の図柄確定時間が０となったとき、すなわち、特別図柄の図柄確定時間が経過したときである。
【６６９５】
ステップＳ１２１６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、大当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ１２１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２１７２に移す。
【６６９６】
ステップＳ１２１６３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。
この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１６４に移す。
【６６９７】
ステップＳ１２１６４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りを契機とした第１のルートからの第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数上限値領域にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１６５に移す。
【６６９８】
ステップＳ１２１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの遊技機情報生成処理を行う。この処理においては、遊技機情報に含める詳細情報として、大当り情報を生成し、生成した大当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。これにより、大当り情報に関する遊技機情報が更新される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１６６に移す。
【６６９９】
ステップＳ１２１６６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１６７に移す。
【６７００】
ステップＳ１２１６７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り開始表

示コマンドを生成する。すなわち、大当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ１２１６８に移す。

【６７０１】

ステップＳ１２１６８において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データをクリアする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図４４６参照）に戻す。

【６７０２】

ステップＳ１２１７２において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでないと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域を参照し、小当りの当落判定値データが記憶されているか否か、すなわち、小当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をステップＳ１２１７３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をステップＳ１２１８２に移す。

【６７０３】

ステップ６１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、メインＲＡＭ２０３の特別図柄停止図柄番号領域を参照し、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に小当り状態であることを示す「小当り開放状態フラグ」をセットする。さらに、小当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１２１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１７４に移す。

【６７０４】

ステップＳ１２１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの遊技機情報生成処理を行う。この処理においては、遊技機情報に含める詳細情報として、小当り情報を生成し、生成した小当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。これにより、小当り情報に関する遊技機情報が更新される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１７５に移す。

【６７０５】

ステップＳ１２１７５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２１７６に移す。

【６７０６】

ステップＳ１２１７６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、小当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した小当り開始表示コマンドを送信バッファにセットし、処理をステップＳ１２１６８に移す。

【６７０７】

ステップＳ１２１８１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りでも小当りでもないと判定した場合には、時短回数カウンタ更新処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０

３の時短回数カウンタから１を減算して更新し、更新した時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。そして、時短回数カウンタ＝０であると判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の時短状態フラグ領域をクリアして、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２１８２に移す。

【６７０８】

ステップＳ１２１８２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図４５０を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了すると、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７０９】

なお、特別図柄遊技判定処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、特別図柄遊技判定処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【６７１０】

［特別図柄遊技終了処理］

次に、図４５０を参照して、特別図柄遊技判定処理で実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図４５０は、第１０のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【６７１１】

ステップＳ１２１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１９２に移す。

【６７１２】

ステップＳ１２１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２１９３に移す。

【６７１３】

ステップＳ１２１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、特別図柄遊技終了コマンドを生成する。すなわち、特別図柄遊技終了コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した特別図柄遊技終了コマンドを送信バッファにセットした後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【６７１４】

［大入賞口開放準備処理］

次に、図４５１を参照して、特別図柄制御処理により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図４５１は、第１０のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【６７１５】

ステップＳ１２２０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をステップＳ１２２０２に移す。

【６７１６】

ステップＳ１２２０２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か

、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ１２２０３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２２２０に移す。

【６７１７】

ステップＳ１２２０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタから「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２０４に移す。

【６７１８】

ステップＳ１２２０４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ１２２０５に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２２０９に移す。

【６７１９】

ステップＳ１２２０５において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２０６に移す。

【６７２０】

ステップＳ１２２０６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「５」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２０７に移す。

【６７２１】

ステップＳ１２２０７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、大当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大当り終了表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７２２】

ステップＳ１２２０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２０９に移す。

【６７２３】

ステップＳ１２２０９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１２１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、大当りの「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１２１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド１２１３５に対して、第１大入賞口１２１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１２１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２１０に移す。

【６７２４】

ステップＳ１２２１０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「

４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２１１に移す。

【６７２５】

ステップＳ１２２１１において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、大入賞口開放中表示コマンドを生成する。すなわち、大入賞口開放中表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した大入賞口開放中表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７２６】

ステップＳ１２２２０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。この小当り遊技閉鎖中処理については、図４５２を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７２７】

［小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図４５２を参照して、大入賞口開放準備処理により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図４５２は、第１０のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【６７２８】

ステップＳ１２２２１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の小当り開放回数カウンタから「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２２２２に移す。

【６７２９】

ステップＳ１２２２２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をステップＳ１２２２７に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２２２３に移す。

【６７３０】

ステップＳ１２２２３において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１２１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１２１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１２１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ１２２２４に移し、第２大入賞口１２１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ１２２２７に移す。

【６７３１】

ステップＳ１２２２４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２２５に移す。

【６７３２】

ステップＳ１２２２５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１２１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時

間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド１２１５５に対して、第２大入賞口１２１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１２１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２２６に移す。

【６７３３】

ステップＳ１２２２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「４」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７３４】

ステップＳ１２２２７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１２１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１２１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をステップＳ１２２２８に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をステップＳ１２２３５に移す。

【６７３５】

ステップＳ１２２２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態の初期化処理を行う。

この遊技状態の初期化処理では、時短遊技状態であることを示す時短状態フラグ、時短遊技状態の終了条件となる時短回数カウンタをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２２９に移す。

【６７３６】

ステップＳ１２２２９において、メインＣＰＵ２０１は、小当りを契機とした第２のルートからの第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。また、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。さらに、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域に大当り状態であることを示す「大当り開放状態フラグ」をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２３０に移す。

【６７３７】

ステップＳ１２２３０において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２３１に移す。

【６７３８】

ステップＳ１２２３１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの遊技機情報生成処理を行う。この処理においては、遊技機情報に含める詳細情報として、大当り情報を生成し、生成した大当り情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。これにより、大当り情報に関する遊技機情報が更新される。なお、遊技機情報領域にセットされていた小当り情報は、大当り情報に上書きして消去されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２２３２に移す。

【６７３９】

ステップＳ１２２３２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大当り遊技状態としての大入賞口開放準

備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１２２３３に移す。

【６７４０】

ステップＳ１２２３３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、Ｖ当り開始表示コマンドを生成する。すなわち、Ｖ当り開始表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成したＶ当り開始表示コマンドを送信バッファにセットして、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７４１】

ステップＳ１２２３４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、小当りの「特別図柄の停止図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２３５に移す。

【６７４２】

ステップＳ１２２３５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、小当り終了表示コマンドを生成する。すなわち、小当り終了表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成した小当り終了表示コマンドを送信バッファにセットして、処理をステップＳ１２２３６に移す。

【６７４３】

ステップＳ１２２３６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図４５０を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７４４】

［大入賞口開放制御処理］

次に、図４５３を参照して、特別図柄制御処理で実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図４５３は、第１０のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【６７４５】

ステップＳ１２２４１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をステップＳ１２２４２に移す。

【６７４６】

ステップＳ１２２４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の開放状態領域を参照し、開放状態フラグが大当りに対応する「大当り状態フラグ」であるか否か、すなわち、大当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をステップＳ１２２４３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２２５０に移す。

【６７４７】

ステップＳ１２２４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１２１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１２１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１２１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【６７４８】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２２４３において第１大入賞口１２１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２２４４に移し、第１大入賞口１２１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をステップＳ１２２４５に移す。
【６７４９】
ステップＳ１２２４４において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１２１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図４５１参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。
【６７５０】
メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２１４４において第１大入賞口１２１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１２１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ１２２４５に移す。
【６７５１】
ステップＳ１２２４５において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１２１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１２１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第１特電用ソレノイド１２１３５に対して、第１大入賞口１２１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１２１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２４６に移す。
【６７５２】
ステップＳ１２２４６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行う。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２４７に移す。
【６７５３】
ステップＳ１２２４７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信処理を行う。この処理では、遊技状態、特別図柄の停止図柄に基づいて、ラウンド間表示コマンドを生成する。すなわち、ラウンド間表示コマンドには、遊技状態、特別図柄の停止図柄のそれぞれの情報がパラメータに含められていることになる。そして、生成したラウンド間表示コマンドを送信バッファにセットした後、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【６７５４】
ステップＳ１２２５０において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。この小当り遊技開放中処理については、図４５４を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を終了した後には、処理を特別図柄制御処理に戻す。
【６７５５】
［小当り遊技開放中処理］
次に、図４５４を参照して、大入賞口開放制御処理で実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図４５４は、第１０のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【６７５６】
ステップＳ１２２５１において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２

大入賞口１２１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１２１５１の入賞数）が最大入賞個数であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をステップＳ１２２５３に移し、第２大入賞口１２１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をステップＳ１２２５２に移す。

【６７５７】

ステップＳ１２２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図４５２参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄制御処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をステップＳ１２２５３に移す。

【６７５８】

ステップＳ１２２５３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、「特別図柄の停止図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１２１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３の特別図柄待ち時間カウンタにセットする。そして、第２特電用ソレノイド１２１５５に対して、第２大入賞口１２１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１２１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２５４に移す。

【６７５９】

ステップＳ１２２５４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域に「３」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７６０】

［大当り遊技状態終了処理］

次に、図４５５を参照して、特別図柄制御処理により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図４５５は、第１０のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【６７６１】

ステップＳ１２２６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の特別図柄制御状態番号領域を参照し、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄制御処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をステップＳ１２２６２に移す。

【６７６２】

ステップＳ１２２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態または小当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をクリアまたはリセットする処理が行われる。さらに、大当り遊技状態または小当り遊技状態で用いた遊技機情報（メインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットされている大当り情報及び小当り情報等）をクリアする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２６３に移す。

【６７６３】

ステップＳ１２２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技

状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、特別図柄の停止図柄に基づいて、時短状態フラグ、特別図柄の可変表示回数に対応する時短回数カウンタを設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２６４に移す。

【６７６４】

ステップＳ１２２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図４５０を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄制御処理に戻す。

【６７６５】

なお、大当り遊技状態終了処理は、開始時に割込み禁止区間を設定し、大当り遊技状態終了処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【６７６６】

［普通図柄制御処理］

次に、図４５６を参照して、主制御メイン処理により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図４５６に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【６７６７】

図４５６は、第１０のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図４５６に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【６７６８】

ステップＳ１２３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間（メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタ）が０であるか否かを判定する。この普通図柄待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、上述した主制御メイン処理のタイマカウンタ更新処理（ステップＳ１２０２２）において普通図柄待ち時間が計時（減算）されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄待ち時間が０であると判定した場合には処理をステップＳ１２３０１に移す。

【６７６９】

ステップＳ１２３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１２２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、ステップＳ１２３１０以降の処理を行う。

【６７７０】

ステップＳ１２３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２３０に移す。

【６７７１】

この普通図柄可変表示開始処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の保留球数がある場合には、普通図柄始動記憶領域に記憶された普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を普通図柄判定領域にシフトする。その後、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、「普通図柄の当落判定値データ（普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）」を決定する。次に、上述の普通図柄の当落判定値データと、普通図柄判定領域に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づい

て、「普通図柄の停止図柄」を決定する。そして、遊技状態等に基づいて、「普通図柄の変動表示時間」を決定し、決定した普通図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする。

【６７７２】

ステップＳ１２３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２２３０に移す。

【６７７３】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３の普通図柄待ち時間カウンタにセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【６７７４】

ステップＳ１２３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２３４０に移す。

【６７７５】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の停止図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、遊技状態と普通図柄の停止図柄等に基づいて、第２始動口の開放態様を定めた「第２始動口の開放パターン」を決定した後、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。また、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【６７７６】

ステップＳ１２３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２３５０に移す。

【６７７７】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ１２１４７を作動して、第２始動口１２１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口１２１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口１２１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【６７７８】

ステップＳ１２３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。この処理は、メインＲＡＭ２０３の普通図柄制御状態番号領域を参照し、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ１２３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処

理を主制御メイン処理に戻す。
【６７７９】
［システムタイマ割込み処理］
次に、図４５７を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、主制御回路２００のタイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図４５７は、第１０のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【６７８０】
ステップＳ１２４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）をスタックに退避する保護レジスタ退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１２に移す。
【６７８１】
ステップＳ１２４１２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の割込みカウンタに「１」を加算する割込みカウンタ加算更新処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１３に移す。
【６７８２】
ステップＳ１２４１３において、メインＣＰＵ２０１は、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値等）を更新する乱数更新処理を行う。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１４に移す。
【６７８３】
ステップＳ１２４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの読込処理を行う。この入力ポートの読込処理では、第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、通過ゲートスイッチ１２１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、一般入賞口スイッチ１２３等の各種スイッチの情報を読み込むための入力フィルタ処理が行われる。
【６７８４】
また、この入力ポートの読込処理では、最初に、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行わずに、処理をステップＳ１２４１５に移す。一方、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合に限り、入力ポートバッファから各種スイッチの情報の読み込みを行い、読み込みが終了すると、処理をステップＳ１２４１５に移す。
【６７８５】
このように、本実施形態では、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、入力ポートから各種スイッチの情報の読み込みが行われないことになる。
【６７８６】
ステップＳ１２４１５において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検知処理を行う。このスイッチ入力検知処理の詳細については、図４５８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１６に移す。
【６７８７】
上記ステップＳ１２４１５のスイッチ入力検知処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図４４３）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ１２４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、入力ポートバッファのオンエッジ等も検知さ

れることはなく、上記ステップＳ１２４１５のスイッチ入力検知処理を無効化することができる。

【６７８８】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、上記ステップＳ１２４１５のスイッチ入力検知処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ１２４１５のスイッチ入力検知処理を行うように構成してもよい。

【６７８９】

ステップＳ１２４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータを出力ポートバッファにセットし、ＬＥＤの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１７に移す。

【６７９０】

上記ステップＳ１２４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、主制御メイン処理のゲームストップ機能初期化処理（図４４３）において出力ポートバッファがクリアされ、後述するようにゲームストップ機能制御処理のゲームストップ機能初期化処理でも出力ポートバッファがクリアされる。このため、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ１２４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理でセットされた出力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ１２４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を無効化することができる。

【６７９１】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ１２４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行うように構成してもよい。

【６７９２】

ステップＳ１２４１７において、メインＣＰＵ２０１は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この入賞情報コマンド設定処理においては、入賞情報コマンドテーブルを参照し、各種入力ポートバッファからの各種の入賞情報に基づいて入賞情報コマンドを生成し、生成した入賞情報コマンドを送信バッファにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１８に移す。

【６７９３】

上記ステップＳ１２４１７の入賞情報コマンド設定処理は、ゲームストップ機能により遊技停止状態であるときにも実行されるものの、上述したようにゲームストップ機能により遊技停止状態であるときには、ゲームストップ機能初期化処理（図４４３）において入力ポートバッファがクリアされ、上記ステップＳ１２４１４において入力ポートの読込処理も行われず、入力ポートバッファの情報が更新されることはない。このため、ゲームストップ機能により遊技停止状態中であるときには、上記ステップＳ１２４１７の入賞情報コマンド設定処理を無効化することができる。

【６７９４】

なお、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態である場合（遊技停止状態フラグ領域＝１）は、入賞情報コマンド設定処理を行わずに、遊技停止状態でない場合に（遊技停止状態フラグ領域＝０）に限り、上記ステップＳ１２４１７の入賞情報コマンド設定処理を行うように構成してもよい。

【６７９５】
ステップＳ１２４１８において、メインＣＰＵ２０１は、入賞関連の遊技機情報生成処理を行う。この入賞関連の遊技機情報生成処理においては、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報に含める詳細情報として、各種入賞口（例えば、第１始動口１２１２０、第２始動口１２１４０、第１大入賞口１２１３１、第２大入賞口１２１５１、一般入賞口１２２、通過ゲート１２１２６等）に遊技球が入球した場合に、入球した入賞口の種別を示す入賞情報を生成して、生成した入賞情報をメインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域にセットする。具体的には、遊技機情報に含める詳細情報として、第１始動口入賞、第２始動口入賞、第１大入賞口入賞、第２大入賞口入賞、一般入賞口入賞、通過ゲート等の入賞情報を生成する。これにより、入賞情報に関する遊技機情報が更新される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４１９に移す。
【６７９６】
ステップＳ１２４１９において、メインＣＰＵ２０１は、球情報受信処理を行う。この球情報受信処理においては、枠制御回路４１０から所有遊技球数の情報、遊技球回収スイッチ１９１により検知されたアウト球の情報、球送りスイッチ１９２により検知された貸与球数の情報を受信する。
枠制御回路４１０から所有遊技球数の情報を受信すると、受信した所有遊技球数をメインＲＡＭ２０３の所有遊技球数記憶領域にセットする。また、枠制御回路４１０からアウト球の情報を受信すると、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域に「１」を加算して、アウト球数管理カウンタを更新する。また、枠制御回路４１０から貸与球数の情報を受信すると、メインＲＡＭ２０３の貸与球数管理カウンタ領域に「１」を加算して、貸与球数管理カウンタを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２０に移す。
【６７９７】
ステップＳ１２４２０において、メインＣＰＵ２０１は、計数関連情報受信処理を行う。この計数関連情報受信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、枠制御回路４１０から計数スイッチによる計数ボタン７１の操作情報、カードユニット１８１に転送された所有遊技球数の計数個数の情報を受信する。
枠制御回路４１０から計数ボタン７１の操作情報を受信すると、受信した計数ボタン７１の操作情報をメインＲＡＭ２０３の計数ボタン操作情報記憶領域にセットする。また、枠制御回路４１０から計数個数の情報を受信すると、受信した計数個数の情報をメインＲＡＭ２０３の計数個数記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２１に移す。
【６７９８】
ステップＳ１２４２１において、メインＣＰＵ２０１は、計数関連コマンド送信処理を行う。この計数関連コマンド送信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、計数関連コマンドテーブルを参照し、計数関連コマンドの識別データと、メインＲＡＭ２０３の所有遊技球数記憶領域、計数ボタン操作情報記憶領域、計数個数記憶領域にセットされた情報から計数関連コマンドの生成を行い、生成した計数関連コマンドをサブ制御回路３００に送信する。すなわち、サブ制御回路３００に送信される計数関連コマンドは、識別データと、所有遊技球数と、計数ボタン７１の操作の有無の情報と、計数個数の情報とから構成されていることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２２に移す。
【６７９９】
ステップＳ１２４２２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技球を付与するための各種入賞スイッチの入力があると、各種スイッチに応じた賞球数を加算値として算出し、算出した加算値を賞球数カウンタに加算して更新するとともに、ゲームストップ機能で用いる領域外エリアの加算遊技球数カウンタ領域に加算して更新する。また、性能表示モニタ制御処理で

は、枠制御回路４１０からアウト球の情報を受信すると、通常アウトカウンタ領域、総アウトカウンタ領域にアウトカウンタを加算して更新する。さらに、性能表示モニタ制御処理では、性能表示モニタ１７０のＬＥＤを点灯・消灯させるための性能表示モニタ表示処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２３に移す。

【６８００】

ステップＳ１２４２３において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能制御処理を行う。このゲームストップ機能制御処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新、ゲームストップ機能に関する遊技停止状態の設定、ゲームストップ機能のコマンドの送信等が行われる。このゲームストップ機能制御処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２４に移す。

【６８０１】

ステップＳ１２４２４において、メインＣＰＵ２０１は、通信タイマ更新処理を行う。この通信タイマ更新処理では、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける通信タイマ領域に記憶された通信タイマの加算処理を行う。なお、通信タイマ領域は、後述する遊技情報通信時間までのループカウンタで構成されている。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２５に移す。

【６８０２】

ステップＳ１２４２５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技用エリアにおける通信タイマ領域を参照し、遊技情報通信時間であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技情報通信時間であると判定した場合には、処理をステップＳ１２４２６に移し、遊技情報通信時間でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２４２７に移す。

【６８０３】

なお、本実施形態においては、遊技情報通信時間は１０８ｍｓに設定されており、後述するように、１０８ｍｓ毎に遊技機情報が枠制御回路４１０に定期送信されることになる。

【６８０４】

ステップＳ１２４２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技機情報送信処理を行う。この遊技機情報送信処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報領域を参照して、詳細情報が含まれた一電文の遊技機情報を生成し、生成した遊技機情報を枠制御回路４１０に送信する。また、遊技機情報を枠制御回路４１０に送信したときには、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報通知領域に枠通知情報をセットする。この遊技機情報は、枠制御回路４１０によりカードユニット１８１やホールコンピュータに送信されることにもなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２４２７に移す。

【６８０５】

このように、遊技機情報は、主制御回路２００から枠制御回路４１０に一定時間毎（例えば１０８ｍｓ毎）に送信されることになる。

【６８０６】

ステップＳ１２４２７において、メインＣＰＵ２０１は、枠応答情報受信確認処理を行う。この枠応答情報受信確認処理においては、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報通知領域に枠通知情報がセットされている場合に、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報通知領域を参照し、遊技情報通信時間よりも短い通信監視時間以内（例えば１０ｍｓ以内）に、枠制御回路４１０から遊技機情報を受信したことを示す枠応答情報を受信したか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通信監視時間以内に枠応答情報を受信したと判定した場合には、メインＲＡＭ２０３の遊技機情報通知領域にセットされた枠通知情報をクリアして、処理をステップＳ１２４２８に移す。

【６８０７】

メインＣＰＵ２０１は、通信監視時間以内に枠応答情報を受信しなかったと判定した場

合には、メインＲＡＭ２０３の遊技異常検知パラメータ領域に枠制御回路４１０と主制御回路２００との「応答異常」を示す情報をセットして、処理をステップＳ１２４２８に移す。

【６８０８】

ステップＳ１２４２８において、メインＣＰＵ２０１は、ステップＳ１２４１１で退避した保護レジスタの内容をスタックから復帰させる保護レジスタ復帰処理を行い、その後、ステップＳ１２４２９において、割込み許可を行う。

【６８０９】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、上記ステップＳ１２４１４の入力ポートの読込処理、上記ステップＳ１２４１５のスイッチ入力検知処理は無効化されている。これにより、第１始動口１２１２０、第２始動口１２１４０、通過ゲート１２１２６、第１大入賞口１２１３１、第２大入賞口１２１５１、一般入賞口１２２への遊技球の入球・通過を無効とすることができる。

【６８１０】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であるときには、ステップＳ１２４１６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理は無効化されている。これにより、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８の遊技ＬＥＤを消灯させることができる。

【６８１１】

また、ゲームストップ機能による遊技停止状態であっても、上記ステップＳ１２４２２の性能表示モニタ制御処理は実行可能であるので、遊技店側では性能表示モニタ１７０を介してゲームストップ機能により遊技停止状態となったときの遊技結果（出玉率等）を把握することができる。

【６８１２】

［スイッチ入力検知処理］

次に、図４５８を参照して、システムタイマ割込処理で実行されるスイッチ入力検知処理について説明する。図４５８は、第１０のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。

【６８１３】

（領域外異常状態監視処理）

ステップＳ１２５０１において、メインＣＰＵ２０１は、領域外異常状態監視処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、最初に、異常状態監視をするために用いられるメインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域、領域外遊技異常検知フラグ領域をクリアする。その後、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物不正入賞処理、特別電動役物不正入賞処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、遊技用エリア処理復帰命令により、処理が領域外エリアに係る処理から、遊技用エリアに係る処理に切り替える。

【６８１４】

普通電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１２１４６の未作動中において第２始動口１２１４０の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、普通電動役物１２１４６の未作動中において第２始動口１２１４０に入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に普通電動役物の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に普通電動役物の不正入賞に対応する要求フラグをセットする。そして、第２始動口１２１４０の入力ポートバッファをクリアし、第２始動口１２１４０への遊技球の入球を無効化する。

【６８１５】

特別電動役物不正入賞処理では、メインＣＰＵ２０１は、特別電動役物の未作動中（第１大入賞口１２１３１または第２大入賞口１２１５１の開閉作動中）において、第１大入賞口１２１３１または第２大入賞口１２１５１の不正入賞を監視し、不正入賞があった場合（例えば、第１大入賞口１２１３１の閉鎖中において第１大入賞口１２１３１に遊技球が入球した場合）には、領域外セキュリティ情報領域に大入賞口の不正入賞に対応する異常情報をセットするとともに、領域外遊技異常検知フラグ領域に大入賞口の不正入賞に対応する要求フラグをセットする。そして、第１大入賞口１２１３１または第２大入賞口１２１５１の入力ポートバッファをクリアし、第１大入賞口１２１３１または第２大入賞口１２１５１への遊技球の入球を無効化する。

【６８１６】

（異常状態監視処理）

ステップＳ１２５０２において、メインＣＰＵ２０１は、異常状態監視処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技機異常検知情報反映処理、セキュリティ情報要求設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２５１０に移す。

【６８１７】

遊技機異常検知情報反映処理では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外遊技異常検知フラグ領域から要求フラグをロードし、ロードした要求フラグをメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技異常検知パラメータ領域にセットして、遊技異常検知フラグを更新する。

【６８１８】

セキュリティ情報要求設定では、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける領域外セキュリティ情報領域から異常情報をロードし、ロードした異常情報を遊技機情報としてメインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技機情報領域にセットして、異常情報に関する遊技機情報を更新する。

【６８１９】

このように、本実施形態の領域外異常状態監視処理及び異常状態監視処理においては、遊技球の不正入賞に関しては、遊技球の入賞が遊技進行に大きく関わる点を考慮して、不正入賞を検知する処理を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに係る処理（領域外異常状態監視処理）とし、検知結果を反映する処理を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに係る処理（異常状態監視処理）としている。

【６８２０】

（普通図柄関連チェック処理）

ステップＳ１２５１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄関連チェック処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ１２１２７及び第２始動口スイッチ１２１４１の入力ポートバッファをチェックし、通過ゲートスイッチ１２１２７のオンエッジが検知されると普図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ１２１４１のオンエッジが検知されると普通電動役物入賞時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２５２０に移す。

【６８２１】

普図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、取得した各種乱数値を破棄する。

【６８２２】

さらに、普図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であるときには、メインＲＡＭ２０３の発射位置パラメータ領域に右打ちの発射位置パラメータ（＝１）を記憶する。

【６８２３】
普通電動役物入賞時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１２１４６が作動中である場合に限り、普通電動役物入賞カウンタを更新する。
【６８２４】
（特別図柄関連チェック処理）
ステップＳ１２５２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄関連チェック処理を行う。この処理では、第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、Ｖ入賞口スイッチ１２１５７の入力ポートバッファをチェックし、第１始動口スイッチ１２１２１のオンエッジが検知されると第１特図作動スイッチ検知時処理を行い、第２始動口スイッチ１２１４１のオンエッジが検知されると第２特図作動スイッチ検知時処理を行う。また、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２のオンエッジが検知されると第１大入賞口スイッチ検知時処理を行い、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２のオンエッジが検知されると第２大入賞口スイッチ検知時処理を行う。また、Ｖ入賞口スイッチ１２１５７のオンエッジが検知されると、Ｖ入賞口スイッチ検知時処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２５３０に移す。
【６８２５】
第１特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第１特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドには、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第１特別図柄の始動情報に対応する情報も含まれている。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、取得した各種乱数値を破棄する。
【６８２６】
さらに、第１特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態または大当り遊技状態であるときには、メインＲＡＭ２０３の発射位置パラメータ領域に左打ちの発射位置パラメータ（＝０）を記憶する。
【６８２７】
第２特図作動スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１特図作動スイッチ検知時処理と同様に、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄始動記憶領域に記憶する。そして、特別図柄の保留個数を示す保留加算コマンドの生成を行い、生成した保留加算コマンドを送信バッファにセットする。この保留加算コマンドにも、特定条件下では、先読み演出が実行可能となるように、特別図柄の保留個数の情報に加え、第２特別図柄の始動情報に対応する情報が含まれている。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、取得した各種乱数値を破棄し、第２特図作動スイッチ検知時処理を終了することになる。
【６８２８】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の最大保留個数及び第２特別図柄の最大保留個数は４個に設定されているが、第１特別図柄の最大保留個数と第２特別図柄の最大保留個数とを異ならせてもよく、それぞれの最大保留個数は適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。
【６８２９】
第１大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１

２１３１が開放しているか否かを判定し、第１大入賞口１２１３１が開放しているときには、第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。
【６８３０】
第２大入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１２１５１が開放しているか否かを判定し、第２大入賞口１２１５１が開放しているときには、第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。
【６８３１】
Ｖ入賞口スイッチ検知時処理においては、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１２１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドを生成して、生成したＶ通過コマンドを送信バッファにセットする。
【６８３２】
（タッチ状態信号チェック処理）
ステップＳ１２５３０において、メインＣＰＵ２０１は、発射装置６に設けられ、主制御回路２００に接続されたタッチセンサ（図示せず）からタッチ状態信号チェック処理を行う。この処理では、入力ポートバッファからタッチ状態の変化を判定し、タッチ状態のオンッジが検知されると、メインＲＡＭ２０３の枠状態通知フラグ領域にセットする（例えば、７ビット目をＯＮにする）。また、タッチ状態のオンッジが検知されると、発射許可信号をメインＲＡＭ２０３の発射許可信号管理領域にセットし、発射許可信号管理領域にセットされた発射許可信号を枠制御回路４１０に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２５４０に移す。
【６８３３】
（賞球関連スイッチチェック処理）
ステップＳ１２５４０において、メインＣＰＵ２０１は、賞球関連スイッチチェック処理を行う。この賞球関連スイッチチェック処理では、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を付与するための各種入賞スイッチ（第１始動口スイッチ１２１２１、第２始動口スイッチ１２１４１、第１大入賞口カウントスイッチ１２１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１２１５２、一般入賞口スイッチ１２３）のオンエッジが検知されると、各種入賞スイッチに応じた賞球数をメインＲＡＭ２０３の賞球管理カウンタ領域にセットして、賞球管理カウンタを更新する。
メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回のスイッチ入力検知処理を終了する。
【６８３４】
［ゲームストップ機能制御処理］
次に、図４５９を参照して、システムタイマ割込み処理で実行されるゲームストップ機能制御処理について説明する。図４５９は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【６８３５】
ステップＳ１２６０１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域を参照し、遊技停止状態（遊技停止状態フラグ領域＝１）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了し、遊技停止状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６０２に移す。
【６８３６】
ステップＳ１２６０２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態チェック処理を行う。この処理は、領域外エリア処理呼出命令でコールされることにより、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアのプログラムの処理を行い、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。ゲームストップ機能状態チェック処理では、遊技球の差玉数の更新、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態チェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６０３に移す。

【６８３７】
ステップＳ１２６０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６０４に移す。
【６８３８】
ステップＳ１２６０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードしたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域に記憶する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６０５に移す。
【６８３９】
このように、ステップＳ１２６０３及びステップＳ１２６０４の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶されたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。
【６８４０】
ステップＳ１２６０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域を参照し、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動完了フェーズであると判定した場合には、処理をステップＳ１２６１１に移し、ゲームストップ機能作動完了フェーズでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６０６に移す。
【６８４１】
ステップＳ１２６０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域から、差玉通知情報（第１差玉情報）をロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６０７に移す。
【６８４２】
ステップＳ１２６０７において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした差玉通知情報＝０でないか、すなわち、差玉通知情報があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、差玉通知情報があると判定した場合には、処理をステップＳ１２６０８に移し、差玉通知情報がないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。
【６８４３】
詳しくは後述するが、差玉通知情報は、通常時は毎回クリアされており、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であった場合に、第１差玉情報が差玉通知情報として記憶される。このため、上記ステップＳ１２６０７の差玉通知情報の有無の判定は、遊技球の差玉数の変化が所定値以上であるか否かの判定に対応していることになる。
【６８４４】
ステップＳ１２６０８において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアからロードした差玉通知情報（第１差玉情報）を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶（転送）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６０９に移す。
【６８４５】
このように、上記ステップＳ１２６０６及びステップＳ１２６０８の処理により、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアに記憶された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアに転送することができる。なお、本実施形態においては、領域外エリアの差玉通知情報領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成したが、領域外エリアの差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を、遊技用エリアにおけるストップ機能差玉数パラメータ領域に転送するように構成してもよい。
【６８４６】

ステップＳ１２６０９において、メインＣＰＵ２０１は、「ゲームストップ機能状態コマンド」をセットする。この処理では、ゲームストップ機能状態コマンドテーブルを参照し、ゲームストップ機能状態コマンドの識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能状態パラメータ領域、ストップ機能差玉数パラメータ領域に記憶された情報から、ゲームストップ機能状態コマンドを生成することになる。すなわち、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データとゲームストップ機能フェーズの情報と第１差玉情報の情報とから構成されていることになる。このゲームストップ機能状態コマンドの構成については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６１０に移す。

【６８４７】

ステップＳ１２６１０において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態コマンドをサブ制御回路３００に送信する演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、上記ステップＳ１２６０９で生成されたゲームストップ機能完了コマンドを送信バッファにセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【６８４８】

ステップＳ１２６１１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能初期化処理を行う。このゲームストップ機能初期化処理は、図４４３において上述した通りであり、特別図柄や普通図柄に関する表示部（ＬＥＤ）の出力データのクリアと、遊技球を検出する各種スイッチの入力データのクリアとが行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６１２に移す。

【６８４９】

ステップＳ１２６１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄及び普通図柄の当りフラグをクリアする。具体的には、メインＲＡＭ２０３の特別図柄当りフラグ領域、メインＲＡＭ２０３の普通図柄当りフラグ領域をクリアして、特別図柄及び普通図柄の当落判定値データをクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６１３に移す。

【６８５０】

ステップＳ１２６１３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける遊技停止状態フラグ領域に、遊技停止状態の情報（＝１）をセットする。これにより、ゲームストップ機能により遊技の進行が停止されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６１４に移す。

【６８５１】

ステップＳ１２６１４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおけるストップ機能完了コマンド送信フラグ領域に送信要求の情報（＝１）をセットする。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能制御処理を終了する。

【６８５２】

［ゲームストップ機能状態チェック処理］

次に、図４６０を参照して、ゲームストップ機能制御処理で実行されるゲームストップ機能状態チェック処理について説明する。図４６０は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態チェック処理の一例を示すフローチャートである。

【６８５３】

ゲームストップ機能状態チェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【６８５４】

ステップＳ１２６２１において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタ更新処理を行う。ゲームストップ機能カウンタ更新処理では、遊技球の差玉数の更新等が

行われる。このゲームストップ機能カウンタ更新処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６２２に移す。
【６８５５】
ステップＳ１２６２２において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能カウンタチェック処理を行う。ゲームストップ機能カウンタチェック処理では、差玉通知情報（第１差玉情報）のクリア・設定等が行われる。このゲームストップ機能カウンタチェック処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６２３に移す。
【６８５６】
ステップＳ１２６２３において、メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能状態管理処理を行う。ゲームストップ機能状態管理処理では、ゲームストップ機能フェーズの更新等が行われる。このゲームストップ機能状態管理処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態チェック処理を終了する。
【６８５７】
［ゲームストップ機能カウンタ更新処理］
次に、図４６１を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタ更新処理について説明する。図４６１は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。
【６８５８】
ゲームストップ機能カウンタ更新処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【６８５９】
ステップＳ１２６３１において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタに格納されている前回の加算値をクリアして、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける加算遊技球数カウンタ領域から加算遊技球数をロードする。そして、ロードした加算遊技球数を新たな加算値として所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６３２に移す。
【６８６０】
ステップＳ１２６３２において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト加算処理を行う。差玉カウンタ３バイト加算処理では、遊技球の差玉数の加算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト加算処理については、詳しくは後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６３３に移す。
【６８６１】
ステップＳ１２６３３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域を参照し、アウト球の情報が記憶されている場合には、所定のレジスタに減算値（例えば、１）をセットする。所定のレジスタに減算値をセットした後は、メインＲＡＭ２０３のアウト球数管理カウンタ領域をクリアし、アウト球の情報を初期化する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６３４に移す。
【６８６２】
ステップＳ１２６３４において、メインＣＰＵ２０１は、差玉カウンタ３バイト減算処理を行う。差玉カウンタ３バイト減算処理では、遊技球の差玉数の減算処理が行われる。この差玉カウンタ３バイト減算処理については、詳しくは後述する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタ更新処理を終了する。
【６８６３】
［差玉カウンタ３バイト加算処理］
次に、図４６２を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カ

ウンタ３バイト加算処理について説明する。図４６２は、第１０のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト加算処理の一例を示すフローチャートである。

【６８６４】

差玉カウンタ３バイト加算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【６８６５】

ステップＳ１２６４１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６３１において所定のレジスタにセットされた加算値（加算遊技球数）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、加算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト加算処理を終了し、加算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６４２に移す。

【６８６６】

ステップＳ１２６４２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタ（差玉管理用カウンタ領域＋差玉判定用カウンタ領域）の下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報を第１ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４３に移す。

【６８６７】

ステップＳ１２６４３において、メインＣＰＵ２０１は、第１ペアレジスタにセットされた第２差玉情報に加算値（加算遊技球数）を加算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４４に移す。

【６８６８】

ステップＳ１２６４４において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６４３の加算した加算結果を１０００で除算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４５に移す。

【６８６９】

ステップＳ１２６４５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６４４の除算結果の余りを、更新された第２差玉情報として、第２ペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４６に移す。

【６８７０】

ステップＳ１２６４６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４７に移す。

【６８７１】

ステップＳ１２６４７において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６４４の除算結果の商を、シングルレジスタに格納された第１差玉情報に加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６４８に移す。

【６８７２】

ステップＳ１２６４８において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の加算結果を格納する。すなわち、第２ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト加算処理を終了する。

【６８７３】
このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト加算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報に加算値（加算遊技球数）を加算した後、加算結果を１０００で除算し、除算結果の余りを更新された第２差玉情報とし、除算結果の商を第１差玉情報に加算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。
【６８７４】
［差玉カウンタ３バイト減算処理］
次に、図４６３を参照して、ゲームストップ機能カウンタ更新処理で実行される差玉カウンタ３バイト減算処理について説明する。図４６３は、第１０のパチンコ遊技機における差玉カウンタ３バイト減算処理の一例を示すフローチャートである。
【６８７５】
差玉カウンタ３バイト減算処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【６８７６】
ステップＳ１２６５１において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６３３において所定のレジスタにセットされた減算値（アウト球）＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、減算値＝０であると判定した場合には、差玉カウンタ３バイト減算処理を終了し、減算値＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６５２に移す。
【６８７７】
ステップＳ１２６５２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの下位２バイトより第２差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域から第２差玉情報をロードする。そして、ロードした第２差玉情報をペアレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６５３に移す。
【６８７８】
ステップＳ１２６５３において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６５４に移す。
【６８７９】
ステップＳ１２６５４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける３バイトカウンタの上位１バイトより第１差玉情報をロードする。すなわち、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードする。そして、ロードした第１差玉情報をシングルレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６５５に移す。
【６８８０】
ステップＳ１２６５５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６５３の減算結果として、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２６６０に移し、第２差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６５６に移す。
【６８８１】
ステップＳ１２６５６において、メインＣＰＵ２０１は、ペアレジスタに格納された第２差玉情報に１０００を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６５７に移す。

【６８８２】
ステップＳ１２６５７において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６５８に移す。
【６８８３】
ステップＳ１２６５８において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６５７の減算結果として、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報≧０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報≧０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２６６０に移し、第１差玉情報≧０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６５９に移す。
【６８８４】
ステップＳ１２６５９において、メインＣＰＵ２０１は、シングルレジスタにセットされた第１差玉情報と、ペアレジスタにセットされた第２差玉情報とをクリアする。
【６８８５】
ステップＳ１２６６０において、メインＣＰＵ２０１は、第１差玉情報及び第２差玉情報の減算結果を格納する。すなわち、ペアレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉管理用カウンタ領域に格納して第２差玉情報を更新する。また、シングルレジスタに格納された第１差玉情報を、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域に格納して第１差玉情報を更新する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回の差玉カウンタ３バイト減算処理を終了する。
【６８８６】
このように、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、下位２バイトの第２差玉情報から減算値（アウト球）を減算した後、第２差玉情報の減算結果が０以上でない場合（すなわち、マイナスのとき）には、第２差玉情報に１０００を加算するとともに、第１差玉情報から１を減算して更新している。このため、３バイトカウンタの全て値（００００００Ｈ～ＦＦＦＦＦＦＨ）をカウントとすることなく、下位２バイトの第２差玉情報では０～９９９までの値をカウントし、上位１バイトの第１差玉情報では０～２５５までの値をカウントすることができる。
【６８８７】
さらに、本実施形態の差玉カウンタ３バイト減算処理においては、差玉情報（第１差玉情報と第２差玉情報）がマイナスとなるようなときには、第１差玉情報と第２差玉情報とをクリアして、差玉情報がマイナスとなることを規制している。
【６８８８】
［ゲームストップ機能カウンタチェック処理］
次に、図４６４を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能カウンタチェック処理について説明する。図４６４は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能カウンタチェック処理の一例を示すフローチャートである。
【６８８９】
ゲームストップ機能カウンタチェック処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。
【６８９０】
ステップＳ１２６６１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域の差玉通知情報（第１差玉情報）をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６６２に移す。
【６８９１】
ステップＳ１２６６２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外

エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から今回の第１差玉情報をロードして、ロードした今回の第１差玉情報を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６６３に移す。

【６８９２】

ステップＳ１２６６３において、メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報よりも大きいか（すなわち、第１差玉情報が増加しているか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報であると判定した場合には、処理をステップＳ１２６６６に移し、今回の第１差玉情報＞前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６６４に移す。

【６８９３】

ステップＳ１２６６４において、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた今回の第１差玉情報に１を加算して補正する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６６５に移す。

【６８９４】

ステップＳ１２６６５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６６４により補正された今回の第１差玉情報に対し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ２０１は、所定のレジスタにセットされた加算済みの今回の第１差玉情報と、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に記憶された前回の第１差玉情報とを比較して、今回の第１差玉情報が前回の第１差玉情報以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了し、今回の第１差玉情報≧前回の第１差玉情報でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６６６に移す。

【６８９５】

ステップＳ１２６６６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納する。これにより、次回に比較するための前回の第１差玉情報が更新されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６６７に移す。

【６８９６】

ステップＳ１２６６７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉通知情報領域に、差玉判定用カウンタ領域に記憶された第１差玉情報を格納セットする。この差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、上述したようにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる（ステップＳ１２６０７～Ｓ１２６１０）。また、領域外エリアの差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されることで、遊技用エリアのストップ機能差玉数パラメータ領域に第１差玉情報が転送され、遊技用エリアの第１差玉情報が更新されることになる。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能カウンタチェック処理を終了する。

【６８９７】

このように、本実施形態のゲームストップ機能カウンタチェック処理においては、第１差玉情報が増加したとき（ステップＳ１２６６３のＹＥＳのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【６８９８】

また、第１差玉情報が維持したとき、または第１差玉情報が１しか減少していないとき

（ステップＳ１２６６３のＮＯかつステップＳ１２６６５のＹＥＳのとき）には、新たにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。一方、第１差玉情報が２以上減少したとき（ステップＳ１２６６３のＮＯかつステップＳ１２６６５のＮＯのとき）には、差玉判定用カウンタバッファ領域及び差玉通知情報領域に第１差玉情報が格納されて、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【６８９９】

したがって、本実施形態においては、第１差玉情報が増加したとき、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。

【６９００】

また、上述したように第１差玉情報は、遊技球の差玉数の１０００個単位の個数を示す情報であることから、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化があった場合に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。すなわち、本実施形態においては、遊技球の差玉数が１０００個以上増加したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信され、遊技球の差玉数が１００１個以上減少したときにゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されることになる。また、遊技球の差玉数の変化が－１０００～９９９個であるときには、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されないことになる。

【６９０１】

なお、本実施形態においては、第１差玉情報が２以上減少したときに、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成したが、第１差玉情報が１以上減少したとき（すなわち、第１差玉情報が単純に減少したとき）に、ゲームストップ機能状態コマンドがサブ制御回路３００に送信されるように構成してもよい。

【６９０２】

さらには、本実施形態においては、第１差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個単位の変化をチェックするように構成したが、第２差玉情報を基準として、遊技球の差玉数の１０００個未満の個数（１個単位）の変化をチェックするように構成してもよい。

【６９０３】

［ゲームストップ機能状態管理処理］

次に、図４６５を参照して、ゲームストップ機能状態チェック処理で実行されるゲームストップ機能状態管理処理について説明する。図４６５は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能状態管理処理の一例を示すフローチャートである。

【６９０４】

ゲームストップ機能状態管理処理は、上述したように、領域外エリア処理呼出命令により呼び出される処理となっており、この処理を実行するためのプログラムは、メインＲＯＭ２０２の領域外エリアに記憶されているプログラムであり、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアを利用する。

【６９０５】

ステップＳ１２６７１において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域から、ゲームストップ機能フェーズをロードする処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６７２に移す。

【６９０６】

ステップＳ１２６７２において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたゲームストップ機能フェーズ≧２であるか否かを判定する。すなわち、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能フェーズ≧２であると判定した場合には、処理をステップＳ１２６７７に移し、ゲームストップ機能

フェーズ≧２でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６７３に移す。
【６９０７】
ステップＳ１２６７３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６７４に移す。
【６９０８】
なお、本実施形態においては、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタバッファ領域から第１差玉情報をロードするように構成したが、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおける差玉判定用カウンタ領域から第１差玉情報をロードするように構成してもよい。
【６９０９】
ステップＳ１２６７４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした第１差玉情報が判定値以上であるか否かの第１差玉情報の判定処理を行う。この第１差玉情報の判定処理では、最初にロードした第１差玉情報が規制値に対応する判定値（例えば、９５０００個に対応する９５）以上であるかの判定を行う。次に、第１差玉情報が規制値に対応する判定値でなければ、境界値に対応する判定値（例えば、９００００個に対応する９０）以上であるかを判定する。そして、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）を所定のレジスタにセットし、第１差玉情報が境界値に対応する判定値以上でなければ、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）を所定のレジスタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６７５に移す。
【６９１０】
ステップＳ１２６７５において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズを、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に格納して、ゲームストップ機能フェーズを更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６７６に移す。
【６９１１】
ステップＳ１２６７６において、メインＣＰＵ２０１は、上記ステップＳ１２６７４で所定のレジスタにセットされたゲームストップ機能フェーズが、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）であると判定した場合には、処理をステップＳ１２６７７に移し、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）でないと判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。
【６９１２】
ステップＳ１２６７７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の遊技用エリアにおける特別図柄制御状態番号領域から、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をステップＳ１２６７８に移す。
【６９１３】
ステップＳ１２６７８において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした特別図柄の制御状態番号を参照し、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるか否かを判定する。具体的には、ロードした特別図柄の制御状態番号が、大当り遊技状態または小当り遊技状態に対応する特別図柄の制御状態番号「３～５」のいずれかであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態であると判定した場合には、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了し、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２６７９に移す。
【６９１４】
ステップＳ１２６７９において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の領域外エリアにおけるゲームストップ機能フェーズ領域に、ゲームストップ機能作動完了フェー

ズ（＝３）を格納する。この処理を終了すると、メインＣＰＵ２０１は、今回のゲームストップ機能状態管理処理を終了する。

【６９１５】

このように、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されることになる（ステップＳ１２６７３～Ｓ１２６７５）。

【６９１６】

ここで、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理において、第１差玉情報に基づいてゲームストップ機能フェーズが決定（更新）されるのは、ゲームストップ機能フェーズがゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）のときである（ステップＳ１２６７２）。

このため、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）であるときには、遊技球の差玉数に基づいてゲームストップ機能フェーズの値が繰り上がることも繰り下がることも可能である（０から１、１から２、１から０に変更可能）。しかしながら、遊技球の差玉数が規制値以上に対応したゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）またはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）であるときには、仮に遊技球の差玉数が規制値を下回ったとしても、ゲームストップ機能フェーズの値が繰り下がる（２から１に変更される）ことができないように構成されている。

【６９１７】

また、本実施形態のゲームストップ機能状態管理処理においては、第１差玉情報が規制値に対応する判定値以上であれば、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が決定されるものの、大当り遊技状態または小当り遊技状態であるときにはゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されることはなく、大当り遊技状態または小当り遊技状態でないときにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が決定されて、遊技停止状態となる（ステップＳ１２６１３）。このため、大当り遊技状態または小当り遊技状態でない場合に差玉情報が規制値以上となったときには、すぐさま遊技停止状態となるが、大当り遊技状態または小当り遊技状態である場合に差玉情報が規制値以上となったときには、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了したときに、遊技停止状態となる。

【６９１８】

［ゲームストップ機能に関するコマンド］

次に、図４６６を参照して、ゲームストップ機能に関するコマンド（ゲームストップ機能状態コマンド及びゲームストップ機能完了コマンド）の構成について説明する。図４６６は、第１０のパチンコ遊技機におけるゲームストップ機能に関するコマンドの構成図の一例である。

【６９１９】

上述したように、ゲームストップ機能に関するコマンドとしては、ゲームストップ機能状態コマンドと、ゲームストップ機能完了コマンドとの２種類のコマンドを有している。

【６９２０】

図４６６に示すように、ゲームストップ機能状態コマンドは、１０００個単位での差玉情報が変化したときにサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２６０９等参照）。

【６９２１】

そして、ゲームストップ機能状態コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ３Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータと、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータとから構成されて、３バイトのコマンドで構成されている。

【６９２２】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）のいずれかの

情報が設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）が含まれないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能状態コマンドではなく、ゲームストップ機能完了コマンドが送信されるからである。

【６９２３】

また、ゲームストップ機能状態コマンドの第２パラメータにおける遊技球の差玉情報は、１０００個単位の第１差玉情報が設定される。このように、第２パラメータに第１差玉情報しか設定しないのは、コマンドの送信容量を抑えるためである。すなわち、第２差玉情報も含め、０～９５０００個以上の１個単位の遊技球の差玉情報を送信するとなると、遊技球の差玉情報だけで３バイトの容量が必要になるため、第１差玉情報のみを設定することにより１バイトの容量に抑えている。

【６９２４】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能状態コマンドを受信することにより、各種の報知を行うことが可能である。具体的には、ゲームストップ機能作動予告フェーズ（＝１）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、遊技球の差玉数が規制値に到達すると遊技が停止されることを事前に報知する「ゲーム停止予告報知」が行われる。また、ゲームストップ機能作動待機フェーズ（＝２）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、表示装置７等において、大当り遊技状態または小当り遊技状態が終了した後に遊技が停止されることを事前に報知する「ゲーム停止準備報知」が行われる。なお、ゲームストップ機能通常状態フェーズ（＝０）が設定されたゲームストップ機能状態コマンドを受信したときには、ゲームストップ機能に関する報知が行われないように規制すればよい。この「ゲーム停止予告報知」及び「ゲーム停止準備報知」の報知例については、後述する。

【６９２５】

また、図４６６に示すように、ゲームストップ機能完了コマンドは、ゲームストップ機能作動完了時（すなわち、ゲームストップ機能による遊技停止時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２０６３等参照）。

【６９２６】

そして、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）と、ゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータから構成され、２バイトのコマンドで構成されている。

【６９２７】

また、ゲームストップ機能完了コマンドの第１パラメータにおけるゲームストップ機能フェーズの情報は、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）のみが設定される。第１パラメータにゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されないのは、遊技停止時には、ゲームストップ機能フェーズとしてゲームストップ機能作動完了フェーズのみしか設定されていないからである。

【６９２８】

なお、ゲームストップ機能完了コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ４Ｈ）とゲームストップ機能フェーズの情報からなる第１パラメータとに加え、遊技球の差玉情報（第１差玉情報）からなる第２パラメータを含めて、３バイトのコマンドで構成してもよい。

【６９２９】

サブ制御回路３００側では、ゲームストップ機能完了コマンドを受信することにより、表示装置７等において、ゲームストップ機能による遊技停止状態であることを報知する「ゲーム停止報知」が行われる。

【６９３０】

なお、ゲームストップ機能フェーズの情報は、電断復帰時に送信される電断復帰コマンドにも含まれており、電断復帰時には、サブ制御回路３００は、電断復帰コマンドを受信することによりゲームストップ機能フェーズを把握することができる。

【６９３１】

［異常に関するコマンド］

次に、図４６７を参照して、遊技の異常に関するコマンド（遊技異常検知コマンド及び枠状態通知コマンド）の構成について説明する。図４６７は、第１０のパチンコ遊技機における異常に関するコマンドの構成図の一例である。

【６９３２】

上述したように、遊技の異常に関するコマンドとしては、「遊技異常検知コマンド」と「枠状態通知コマンド」との２種類のコマンドを有している。

【６９３３】

（遊技異常検知コマンド）

図４６７に示すように、遊技異常検知コマンドは、遊技異常を検知したとき（各種のエラー検知時）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２０８７等参照）。

【６９３４】

そして、遊技異常検知コマンドは、識別データ（例えば、Ｃ０Ｈ）と、不正入賞異常からなる第１パラメータと、センサ異常等からなる第２パラメータとから構成され、３バイトのコマンドで構成されている。

【６９３５】

遊技異常検知コマンドの第１パラメータには、普通電動役物の不正入賞異常の有無、第１大入賞口１２１３１の不正入賞異常の有無、第２大入賞口１２１５１の不正入賞異常の有無の情報が設定される。

【６９３６】

また、遊技異常検知コマンドの第２パラメータには、センサ異常の有無、誘導磁界検知情報の有無、磁気検知情報の有無、振動検知情報の有無、枠制御回路４１０と主制御回路２００との応答異常の有無の情報が設定される。

【６９３７】

サブ制御回路３００側では、遊技異常検知コマンドを受信することにより、遊技異常を把握することができ、各種エラーの報知を行うことが可能である。

【６９３８】

なお、遊技異常検知コマンドには、上述した遊技異常の情報に限定されず、遊技機の仕様に応じて各種の異常情報を設定することが可能である。

【６９３９】

（枠状態通知コマンド）

図４６７に示すように、枠状態通知コマンドは、定期的（例えば、２００ｍｓ毎）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２０９１等参照）。

【６９４０】

そして、枠状態通知コマンドは、識別データ（例えば、Ｃ１Ｈ）と、枠異常イベント情報からなる第１パラメータとから構成されて、２バイトのコマンドで構成されている。

【６９４１】

また、枠状態通知コマンドの第１パラメータには、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であることを示す「カードユニット通信異常」、循環ユニット４２０における球詰まり等を示す「循環ユニット球詰まり異常」、遊技領域１０５における遊技球の球詰まりを示す「遊技領域球詰まり異常」、発射装置６の不良を示す「発射装置異常」、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していることを示す「第１残存異常」、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していることを示す「第２残存異常」、発射装置６に設けられたタッチセンサによる遊技者の「タッチ状態」の情報が設定される。

【６９４２】

枠異常イベント情報からなる第１パラメータの０ビット目は、「カードユニット通信異常」に対応しており、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であると判定されると、ビット値＝１となる。

【６９４３】

枠異常イベント情報からなる第１パラメータの１ビット目は、「循環ユニット球詰まり

異常」に対応しており、球送りスイッチ１９２により所定時間に亘って遊技球が検出されずに、循環ユニット４２０における球詰まり等と判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４４】
枠異常イベント情報からなる第１パラメータの２ビット目は、「遊技領域球詰まり異常」に対応しており、発射球検出スイッチ１９３により計数された到達球数と遊技球回収スイッチ１９１により計数された累計アウト球数との差分が所定数以上になり、遊技領域１０５における遊技球の球詰まりと判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４５】
枠異常イベント情報からなる第１パラメータの３ビット目は、「発射装置異常」に対応しており、戻り球検出スイッチ１９４により所定数の戻り球が計数され、発射装置６の不良と判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４６】
枠異常イベント情報からなる第１パラメータの４ビット目は、「第１残存異常」に対応しており、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していると判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４７】
枠異常イベント情報からなる第１パラメータの５ビット目は、「第２残存異常」に対応しており、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していると判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４８】
枠異常イベント情報からなる第１パラメータの７ビット目は、「タッチ状態」に対応しており、遊技者が発射装置６に触れており、タッチ状態のＯＮであると判定されると、ビット値＝１となる。
【６９４９】
サブ制御回路３００側では、枠状態通知コマンドを受信することにより、枠制御回路４１０に関する異常等を把握することができ、各種エラーの報知を行うことが可能である。
【６９５０】
なお、枠状態通知コマンドには、上述した枠制御回路４１０に関する異常の情報に限定されず、遊技機の仕様に応じて各種の異常情報を設定することが可能である。
【６９５１】
［計数関連コマンド］
次に、図４６８を参照して、計数関連コマンドの構成について説明する。図４６８は、第１０のパチンコ遊技機に計数関連コマンドの構成図の一例である。
【６９５２】
図４６８に示すように、計数関連コマンドは、定期的（例えば、２ｍｓ毎）にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２４２１等参照）。
【６９５３】
なお、本実施形態においては、計数関連コマンドは、２ｍｓ毎にサブ制御回路３００に送信されるように構成されているが、枠制御回路４１０からカードユニット１８１に所有遊技球数が転送される転送周期（３００ｍｓ）以下の所定期間毎（例えば１００ｍｓ毎）に送信してもよい。
【６９５４】
そして、計数関連コマンドは、識別データ（例えば、Ｄ５Ｈ）と、所有遊技球数の情報からなる第１～第３パラメータと、計数ボタン７１の操作の有無の情報からなる第４パラメータと、計数個数の情報からなる第５パラメータとから構成されている。
【６９５５】
計数関連コマンドの第１パラメータには、所有遊技球数の１０００桁単位の個数の情報が設定され、第２パラメータ及び第３パラメータには、所有遊技球数の１０００個未満の個数の情報が設定される。
【６９５６】

計数関連コマンドの第４パラメータには、計数ボタン７１の操作の有無、計数ボタン７１の長押し操作の有無の情報が設定される。
【６９５７】
計数関連コマンドの第５パラメータには、計数個数の情報が設定される。
【６９５８】
サブ制御回路３００側では、計数関連コマンドを受信することにより、計数ボタン７１の操作に応じて、各種の報知を行うことが可能である。
【６９５９】
なお、本実施形態においては、計数関連コマンドの第１パラメータに所有遊技球数の１０００桁単位の個数の情報が設定されるように構成されているが、計数関連コマンドに含められる所有遊技球数の情報は、１０００個未満の個数の情報として、１０００桁単位の個数の情報を設定しなくてもよい。
【６９６０】
［遊技に関する代表的なコマンド］
次に、図４６９を参照して、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される遊技に関する代表的なコマンドの構成の一例について説明する。図４６９は、第１０のパチンコ遊技機における遊技に関する代表的なコマンドの構成図の一例である。
【６９６１】
図４６９に示すように、遊技に関する代表的なコマンドとして、「特別図柄演出開始コマンド」及び「デモ表示コマンド」について説明する。
【６９６２】
（特別図柄演出開始コマンド）
特別図柄演出開始コマンドは、特別図柄の変動開始時にサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２１３１参照）。
【６９６３】
そして、特別図柄演出開始コマンドは、識別データ（例えば、８１Ｈ）と、遊技状態及び制御対象特図情報からなる第１パラメータと、特別図柄の変動パターンのテーブルの情報からなる第２パラメータと、特別図柄の停止図柄の情報からなる第３パラメータと、設定値情報からなる第４パラメータと、特別図柄の変動パターンの情報からなる第５パラメータとから構成されている。
【６９６４】
特別図柄演出開始コマンドの第１パラメータにおける０～２ビット目の遊技状態の情報は、特別図柄の変動開始時の遊技状態として、通常遊技状態（＝０）、時短遊技状態（＝１）のいずれかの情報が設定される。また、特別図柄演出開始コマンドの第１パラメータにおける３ビット目の制御対象特図情報は、可変表示を行う特別図柄の種別が設定される。
【６９６５】
また、特別図柄演出開始コマンドの第２パラメータにおける特別図柄の変動パターンのテーブルの情報は、特別図柄の変動パターンの決定にあたり参照された特別図柄の変動パターンのテーブルの情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第３パラメータにおける特別図柄の停止図柄の情報は、決定された特別図柄の停止図柄の情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第４パラメータにおける設定値情報は、現在の設定値の情報が設定される。特別図柄演出開始コマンドの第５パラメータにおける特別図柄の変動パターンの情報は、決定された特別図柄の変動パターンの情報が設定される。
【６９６６】
サブ制御回路３００側では、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、表示装置７等において、特別図柄の変動パターンに対応した演出を実行することができる。
【６９６７】
なお、普通図柄演出開始コマンドの構成も、特別図柄演出開始コマンドの構成と同様であり、普通図柄演出開始コマンドには、遊技状態、普通図柄の変動パターン及び普通図柄

の停止図柄等のそれぞれの情報がパラメータに含められている。
【６９６８】
（デモ表示コマンド）
デモ表示コマンドは、特別図柄の遊技終了時に第１特別図柄の保留数及び第２特別図柄の保留数がないときにサブ制御回路３００に送信される（ステップＳ１２１２２参照）。
【６９６９】
そして、デモ表示コマンドは、識別データ（例えば、８０Ｈ）と、遊技状態からなる第１パラメータとから構成されている。
【６９７０】
デモ表示コマンドの第１パラメータにおける０～２ビット目の遊技状態の情報は、特別図柄の可変表示終了後または大当り遊技状態の終了後の遊技状態として、通常遊技状態（＝０）、時短遊技状態（＝１）のいずれかの情報が設定される。
【６９７１】
サブ制御回路３００側では、デモ表示コマンドを受信し、デモ表示条件が成立しているときに、表示装置７等において待機演出を実行することができる。
【６９７２】
［１０－８．枠制御処理］
第１０のパチンコ遊技機において、枠制御回路４１０の枠ＣＰＵ４１１により実行される枠制御処理について説明する。
【６９７３】
［枠制御メイン処理］
図４７０を参照して、枠ＣＰＵ４１１の制御によるメイン処理（枠制御メイン処理）について説明する。図４７０は、第１０のパチンコ遊技機における枠制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【６９７４】
ステップＳ１２８０１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の作業領域に記憶されたデータからＣＲＣ算出を行って、ＣＲＣ検査処理を行う。
このＣＲＣ検査処理で異常（エラー）と判定された場合には、枠検査異常値データを記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０２に移す。
【６９７５】
ステップＳ１２８０２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠起動状態チェック処理を行う。この処理では、ＣＲＣ検査の検査結果、ＲＡＭクリアスイッチ１７６のＯＮ・ＯＦＦの情報に基づいて、電断復帰時の枠起動状態を判定する。そして、電断復帰時の枠起動状態に基づいて、クリアする枠ＲＡＭ４１３の指定範囲を決定する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０３に移す。
【６９７６】
ステップＳ１２８０３において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰時の枠起動状態に基づいて決定された枠ＲＡＭ４１３の指定範囲をクリアする指定範囲クリア処理を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０４に移す。
【６９７７】
ステップＳ１２８０４において、枠ＣＰＵ４１１は、電断復帰用のデータテーブルを参照し、各種データを設定する枠制御復帰処理を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０５に移す。
【６９７８】
ステップＳ１２８０５において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機設置情報を受信したか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、遊技機設置情報を受信したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８０６に移し、遊技機設置情報を受信していないと判定した場合には、遊技機設置情報を受信するまで待機する。

【６９７９】
ステップＳ１２８０６において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００への枠設置応答情報送信処理を行う。この枠設置応答情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から受信した遊技機設置情報を枠ＲＡＭ４１３の設置情報記憶領域に記憶した後、枠設置応答情報を主制御回路２００に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０７に移す。
【６９８０】
ステップＳ１２８０７において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００からの発射可能状態情報受信処理を行う。この発射可能状態情報受信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から発射可能状態情報を受信すると、受信した発射可能状態情報を枠ＲＡＭ４１３の発射関連情報記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０８に移す。
【６９８１】
ステップＳ１２８０８において、枠ＣＰＵ４１１は、計数ボタン有効状態設定処理を行う。この計数ボタン有効状態設定処理では、枠ＣＰＵ４１１は、計数ボタン有効状態情報を枠ＲＡＭ４１３の計数ボタン状態情報記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８０９に移す。
【６９８２】
ステップＳ１２８０９において、枠ＣＰＵ４１１は、ＶＬフラグ設定処理を行う。このＶＬフラグ設定処理において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１との接続を感知できたか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１との接続を感知でき、枠ＲＡＭ４１３に計数ボタン有効状態情報、発射可能状態情報が記憶されている場合には、ＶＬフラグを枠ＲＡＭ４１３のＶＬフラグ記憶領域にセット（ＯＮ）する。すなわち、「ＶＬフラグ」とは、カードユニット１８１との接続を感知でき、計数ボタン有効状態、発射可能状態を示していることになる。枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１との接続を感知できない場合には、カードユニット１８１との接続を感知できるまで待機する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１０に移す。
【６９８３】
ステップＳ１２８１０において、枠ＣＰＵ４１１は、電源開始時にカードユニット１８１に遊技機設置情報を送信するための遊技機設置情報待ち時間（例えば１００ｍｓ）が経過したか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、遊技機設置情報待ち時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８１１に移し、遊技機設置情報待ち時間が経過していないと判定した場合には、遊技機設置情報待ち時間が経過するまで待機する。
【６９８４】
この遊技機設置情報待ち時間が経過すると、後述するように、枠制御タイマ割込み処理のカードユニット通信制御処理において、最初に遊技機設置情報が含まれた遊技機設置通知情報をカードユニット１８１に送信することになる（ステップＳ１２８６３）。
【６９８５】
ステップＳ１２８１１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０で計時されるシステム周期時間（例えば、６ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、システム周期時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８１２に移し、システム周期時間が経過していないと判定した場合には、システム周期時間が経過するまで待機する。
【６９８６】
ステップＳ１２８１２において、枠ＣＰＵ４１１は、タイマカウンタ更新処理を行う。このタイマカウンタ更新処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠制御回路４１０で管理される各種タイマカウンタの計時を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１３に移す。

【６９８７】
ステップＳ１２８１３において、枠ＣＰＵ４１１は、発射制御処理を行う。この発射制御処理では、枠ＣＰＵ４１１は、発射許可条件が成立しているか否かを判定し、発射許可条件が成立していると、発射ハンドル６２の回動量に応じて発射ソレノイドに電力を供給する。また、発射許可条件が成立していないと、発射ソレノイドへの電力の供給が行われず、遊技球が発射されないことになる。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１４に移す。
【６９８８】
ここで、本実施形態における「発射許可条件」とは、（１）ＶＬフラグがＯＮであること、かつ、（２）ゲームストップ機能による遊技停止状態でないこと（枠ＲＡＭ４１３の遊技情報記憶領域にゲームストップ信号が記憶されていないこと）、かつ、（３）遊技者が発射装置６の操作を行っていること（主制御回路２００からタッチ状態の発射許可信号を受信すること）である。
【６９８９】
ステップＳ１２８１４において、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット４２０を駆動させる循環ユニット駆動処理を行う。この循環ユニット駆動処理では、遊技球を循環させたり、遊技球を研磨させたりする。そして、循環ユニット駆動処理において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに所有遊技球数が記憶されている（所有遊技球カウンタ＞０）場合には、１個の遊技球を発射装置６に送り出す。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１５に移す。
【６９９０】
ステップＳ１２８１５において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００への枠異常イベント情報送信処理を行う。この枠異常イベント情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶されている異常情報を主制御回路２００に送信する。
本実施形態においては、枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶されているカードユニット通信異常の有無、循環ユニット球詰まり異常の有無、遊技領域球詰まり異常の有無、発射装置異常の有無、第１残存異常の有無、第２残存異常の有無等の複数の異常情報が含まれた枠異常イベント情報を主制御回路２００に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１６に移す。
【６９９１】
ステップＳ１２８１６において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００への球情報送信処理を行う。この球情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数の情報、枠ＲＡＭ４１３のアウト球情報記憶領域に記憶されているアウト球の情報、枠ＲＡＭ４１３の貸与球数カウンタに記憶されている貸与球数の情報を主制御回路２００に送信する。その後、アウト球情報記憶領域に記憶されているアウト球の情報をクリアする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１７に移す。
【６９９２】
ステップＳ１２８１７において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００への計数関連情報送信処理を行う。この計数関連情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の計数ボタン操作情報記憶領域に記憶されている計数ボタン７１の操作情報、枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタに記憶されている計数個数の情報を主制御回路２００に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８１１に戻す。
【６９９３】
［枠制御タイマ割込み処理］
図４７１を参照して、枠ＣＰＵ４１１の制御による枠制御タイマ割込み処理について説明する。この処理は、枠制御回路４１０のタイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期

）で実行される。図４７１は、第１０のパチンコ遊技機における枠制御タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【６９９４】

ステップＳ１２８２１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠スイッチ入力検知処理を行う。この枠スイッチ入力検知処理では、枠ＣＰＵ４１１は、遊技球回収スイッチ１９１、球送りスイッチ１９２、発射球検出スイッチ１９３、戻り球検出スイッチ１９４及び計数スイッチ１９５の有無を検知して、各種の処理を行う。この枠スイッチ入力検知処理の詳細については、図４７２を参照して後述する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２２に移す。

【６９９５】

ステップＳ１２８２２において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００からの賞球制御コマンド受信処理を行う。この賞球制御コマンド受信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から賞球制御コマンドを受信すると、受信した賞球制御コマンドに対応する賞球数を枠ＲＡＭ４１３の賞球数カウンタにセットする。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２３に移す。

【６９９６】

ステップＳ１２８２３において、枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数更新処理を行う。この所有遊技球数更新処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタにおける所有遊技球数の更新を行う。この所有遊技球数更新処理の詳細については、図４７４を参照して後述する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２４に移す。

【６９９７】

ステップＳ１２８２４において、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００からの遊技機情報受信処理を行う。この遊技機情報受信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、主制御回路２００から遊技機情報を受信すると、受信した遊技機情報に含まれる詳細情報を枠ＲＡＭ４１３の遊技情報記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２５に移す。

【６９９８】

ステップＳ１２８２５において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット通信制御処理を行う。このカードユニット通信制御処理では、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１との情報の送受信を行う。このカードユニット通信制御処理の詳細については、図４７６を参照して後述する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２６に移す。

【６９９９】

ステップＳ１２８２６において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタを参照し、所有遊技球数＝０であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＝０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８２７に移し、所有遊技球数＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８２９に移す。

【７０００】

ステップＳ１２８２７において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の流下遊技球数カウンタを参照し、遊技領域１０５を流下している遊技球数を示す流下遊技球数＝０であるか否かを判定する。なお、流下遊技球数は、後述するように、到達球数から累計アウト球を減算することにより算出される（ステップＳ１２８４３－５）。

枠ＣＰＵ４１１は、減算結果＝０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８２８に移し、減算結果＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８２９に移す。

【７００１】

ステップＳ１２８２８において、枠ＣＰＵ４１１は、計数遊技球初期化処理を行う。この計数遊技球初期化処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計アウト球数カウ

ンタ、到達球数カウンタ、貸与球数カウンタに記憶されている値をクリアする。これにより、累計アウト球数、到達球数、貸与球数がクリアされることになる。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８２９に移す。
【７００２】
　ステップＳ１２８２９において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技球数表示制御処理を行う。この遊技球数表示制御処理では、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに記憶された所有遊技球数を遊技球数表示器７０に表示させる制御を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の枠制御タイマ割込み処理を終了する。
【７００３】
［枠スイッチ入力検知処理］
　次に、図４７２を参照して、枠制御タイマ割込み処理で実行される枠スイッチ入力検知処理について説明する。図４７２は、第１０のパチンコ遊技機における枠スイッチ入力検知処理の一例を示すフローチャートである。
【７００４】
　ステップＳ１２８３１において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技球回収スイッチ１９１のオンエッジであるか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、遊技球回収スイッチ１９１のオンエッジであると判定した場合には、処理をステップＳ１２８３２に移し、遊技球回収スイッチ１９１のオンエッジでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８３４に移す。
【７００５】
　ステップＳ１２８３２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３のアウト球情報記憶領域にアウト球の情報（＝１）をセットする。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８３３に移す。
【７００６】
　ステップＳ１２８３３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計アウト球数カウンタに１を加算して、累計アウト球を更新する累計アウト球計数処理を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８３４に移す。
【７００７】
　ステップＳ１２８３４において、枠ＣＰＵ４１１は、球送りスイッチ１９２のオンエッジであるか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、球送りスイッチ１９２のオンエッジであると判定した場合には、処理をステップＳ１２８３５に移し、球送りスイッチ１９２のオンエッジでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８３８に移す。
【７００８】
　ステップＳ１２８３５において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の減算値カウンタに所有遊技球数を減算するための所有減算値（＝１）をセットする。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８３６に移す。
【７００９】
　ステップＳ１２８３６において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の貸与球数カウンタに１を加算して、貸与球数を更新する貸与球数計数処理を行う。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８３７に移す。
【７０１０】
　ステップＳ１２８３７において、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット球詰まり異常を判定するための球送り監視時間としての枠ＲＡＭ４１３の球送り監視タイマを初期化する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８３８に移す。
【７０１１】
　ステップＳ１２８３８において、枠ＣＰＵ４１１は、発射球検出スイッチ１９３のオンエッジであるか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、発射球検出スイッチ１９３のオンエッジであると判定した場合には

、処理をステップＳ１２８３９に移し、発射球検出スイッチ１９３のオンエッジでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４０に移す。
【７０１２】
ステップＳ１２８３９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の到達球数カウンタに１を加算して、到達球数を更新する到達球数計数処理を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４０に移す。
【７０１３】
ステップＳ１２８４０において、枠ＣＰＵ４１１は、戻り球検出スイッチ１９４のオンエッジであるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、戻り球検出スイッチ１９４のオンエッジであると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４１に移し、戻り球検出スイッチ１９４のオンエッジでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３に移す。
【７０１４】
ステップＳ１２８４１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の加算値カウンタに所有遊技球数を加算するための所有加算値（＝１）をセットする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４２に移す。
【７０１５】
ステップＳ１２８４２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の戻り球数カウンタに１を加算して、戻り球数を更新する戻り球数計数処理を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３に移す。
【７０１６】
ステップＳ１２８４３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠異常イベント情報判定処理を行う。この枠異常イベント情報判定処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記で計数された累計アウト球、貸与球、到達球数、戻り球数等に基づいて、循環ユニット球詰まり異常の有無、遊技領域球詰まり異常の有無、発射装置異常の有無、第１残存異常の有無、第２残存異常の有無等を判定する。この枠異常イベント情報判定処理の詳細については、図４７３を参照して後述する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４に移す。
【７０１７】
ステップＳ１２８４４において、枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ検知処理を行う。この計数スイッチ検知処理では、枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５の有無を検知して、所有遊技球数からカードユニット１８１に転送する計数個数や累計計数個数の算出を行う。この計数スイッチ検知処理の詳細については、図４７５を参照して後述する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の枠スイッチ入力検知処理を終了する。
【７０１８】
［枠異常イベント情報判定処理］
次に、図４７３を参照して、枠スイッチ入力検知処理で実行される枠異常イベント情報判定処理について説明する。図４７３は、第１０のパチンコ遊技機における枠異常イベント情報判定処理の一例を示すフローチャートである。
【７０１９】
ステップＳ１２８４３－１において、枠ＣＰＵ４１１は、各種の監視タイマ更新処理を行う。この監視タイマ更新処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の球送り監視タイマ、遊技球監視タイマを加算して更新する。なお、遊技球監視タイマは、１０秒を計時可能なループカウンタで構成されている。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－２に移す。
【７０２０】
ステップＳ１２８４３－２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタを参照し、所有遊技球数＞０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１

２８４３－３に移し、所有遊技球数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－５に移す。

【７０２１】

ステップＳ１２８４３－３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の球送り監視タイマを参照し、球送り監視時間（例えば８秒）が経過したか否かを判定する。上述したように、球送り監視時間は、球送りスイッチ１９２により遊技球が感知されると、球送り監視時間がクリアされる（ステップＳ１２８３７）。したがって、ステップＳ１２８４３－２及びステップＳ１２８４３－３は、所有遊技球数があるにもかかわらず、球送り監視時間にわたって、循環ユニット４２０から発射装置６に遊技球が送り出されていないことを判定していることになる。

枠ＣＰＵ４１１は、球送り監視時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－４に移し、球送り監視時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－５に移す。

【７０２２】

ステップＳ１２８４３－４において、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット球詰まり異常情報記憶処理を行う。この循環ユニット球詰まり異常情報記憶処理では、枠ＣＰＵ４１１は、循環ユニット４２０の球詰まり異常を示す異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－５に移す。

【７０２３】

ステップＳ１２８４３－５において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の到達球数カウンタに記憶された到達球数から、枠ＲＡＭ４１３の累計アウト球数カウンタに記憶された累計アウト球を減算し、流下遊技球数を算出する。そして、算出した流下遊技球数を枠ＲＡＭ４１３の流下遊技球数カウンタに記憶する。なお、流下遊技球数は、正常であれば、最終的にゼロになる値である。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－６に移す。

【７０２４】

ステップＳ１２８４３－６において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の遊技球監視タイマを参照し、遊技球監視時間（例えば１０秒）が経過したか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、遊技球監視時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－７に移し、遊技球監視時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１２に移す。

【７０２５】

ステップＳ１２８４３－７において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の流下遊技球数カウンタを参照し、流下遊技球数が第１監視値（例えば１００個）以上であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、流下遊技球数が第１監視値以上であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－８に移し、流下遊技球数が第１監視値以上でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－９に移す。

【７０２６】

ステップＳ１２８４３－８において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技領域球詰まり異常情報記憶処理を行う。この遊技領域球詰まり異常情報記憶処理では、枠ＣＰＵ４１１は、遊技領域１０５を流下している遊技球の球詰まり異常を示す異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－９に移す。

【７０２７】

ステップＳ１２８４３－９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の戻り球数カウンタを参照し、戻り球数が第２監視値（例えば１０個）以上であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、戻り球数が第２監視値以上であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１０に移し、戻り球数が第２監視値以上でないと判定した場合には、

処理をステップＳ１２８４３－１１に移す。
【７０２８】
ステップＳ１２８４３－１０において、枠ＣＰＵ４１１は、発射装置異常情報記憶処理を行う。この発射装置異常情報記憶処理では、枠ＣＰＵ４１１は、発射装置６の不良を示す異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－１１に移す。
【７０２９】
ステップＳ１２８４３－１１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の戻り球数カウンタを初期化し、戻り球数をクリアする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－１２に移す。
【７０３０】
ステップＳ１２８４３－１２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の貸与球数カウンタに記憶された貸与球数から、枠ＲＡＭ４１３の到達球数カウンタに記憶された到達球数を減算し、未発射遊技球数を算出する。そして、算出した未発射遊技球数を枠ＲＡＭ４１３の未発射遊技球数カウンタに記憶する。なお、未発射遊技球数は、正常であれば、最終的にゼロになる値である。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－１３に移す。
【７０３１】
ステップＳ１２８４３－１３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタを参照し、所有遊技球数＝０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＝０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１４に移し、所有遊技球数＝０でないと判定した場合には、今回の枠異常イベント情報判定処理を終了する。
【７０３２】
ステップＳ１２８４３－１４において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の未発射遊技球数カウンタを参照し、未発射遊技球数＞０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、未発射遊技球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１５に移し、未発射遊技球数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１６に移す。
【７０３３】
ステップＳ１２８４３－１５において、枠ＣＰＵ４１１は、第１残存異常情報記憶処理を行う。この第１残存異常情報記憶処理では、枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していることを示す異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４３－１６に移す。
【７０３４】
ステップＳ１２８４３－１６において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の流下遊技球数カウンタを参照し、流下遊技球数＞０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、流下遊技球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４３－１７に移し、流下遊技球数＞０でないと判定した場合には、今回の枠異常イベント情報判定処理を終了する。
【７０３５】
ステップＳ１２８４３－１７において、枠ＣＰＵ４１１は、第２残存異常情報記憶処理を行う。この第２残存異常情報記憶処理では、枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していることを示す異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の枠異常イベント情報判定処理を終了する。

【７０３６】

このように、本実施形態の枠異常イベント情報判定処理においては、枠制御回路４１０（枠ＣＰＵ４１１）が、スマートパチンコの特有の遊技状況を適切に判断していることになる。

【７０３７】

［所有遊技球数更新処理］

次に、図４７４を参照して、枠制御タイマ割込み処理で実行される所有遊技球数更新処理について説明する。図４７４は、第１０のパチンコ遊技機における所有遊技球数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【７０３８】

ステップＳ１２８５１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の減算値カウンタを参照し、球送りスイッチ１９２による所有減算値（＝１）がセットされているか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、所有減算値がセットされていると判定した場合には、処理をステップＳ１２８５２に移し、所有減算値がセットされていないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８５４に移す。

【７０３９】

ステップＳ１２８５２において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数から所有減算値を減算して、所有遊技球数を更新する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８５３に移す。

【７０４０】

ステップＳ１２８５３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の減算値カウンタを初期化して、所有減算値をクリアする。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８５４に移す。

【７０４１】

ステップＳ１２８５４において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の加算値カウンタを参照し、戻り球検出スイッチ１９４による所有加算値（＝１）がセットされているか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、所有加算値がセットされていると判定した場合には、処理をステップＳ１２８５５に移し、所有加算値がセットされていないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８５７に移す。

【７０４２】

ステップＳ１２８５５において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数から所有加算値を加算して、所有遊技球数を更新する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８５６に移す。

【７０４３】

ステップＳ１２８５６において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の加算値カウンタを初期化して、所有加算値をクリアする。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８５７に移す。

【７０４４】

ステップＳ１２８５７において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の賞球数カウンタを参照し、賞球制御コマンドによる賞球数がセットされているか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、賞球数がセットされていると判定した場合には、処理をステップＳ１２８５８に移し、賞球数がセットされていないと判定した場合には、今回の所有遊技球数更新処理を終了する。

【７０４５】

ステップＳ１２８５８において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数から賞球数を加算して、所有遊技球数を更新する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８５９に移す。
【７０４６】
ステップＳ１２８５９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の賞球数カウンタを初期化して、賞球数をクリアする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の所有遊技球数更新処理を終了する。
【７０４７】
このように、本実施形態の所有遊技球数更新処理においては、球送りスイッチ１９２により遊技球が検知されると所有遊技球数から所有減算値（１）が減算され、戻り球検出スイッチ１９４により遊技球が検知されると所有遊技球数から所有加算値（１）が加算されることになる。また、主制御回路２００から賞球制御コマンドを受信すると、所有遊技球数に賞球数が加算されることになる。
【７０４８】
また、所有遊技球数は、カードユニット１８１に計数個数を送信すること、カードユニット１８１から貸出球数の情報を受信することによっても更新されるものであるが、かかる処理については、後述するカードユニット通信制御処理において行われる。
【７０４９】
［計数スイッチ検知処理］
次に、図４７５を参照して、枠スイッチ入力検知処理で実行される計数スイッチ検知処理について説明する。図４７５は、第１０のパチンコ遊技機における計数スイッチ検知処理の一例を示すフローチャートである。
【７０５０】
ステップＳ１２８４４－１において、枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５が有効状態であるか否かを判定する。具体的には、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の計数ボタン状態情報記憶領域を参照し、計数ボタン有効状態情報が記憶されているか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５が有効状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－２に移し、計数スイッチ１９５が有効状態でないと判定した場合には、今回の計数スイッチ検知処理を終了する。
【７０５１】
ステップＳ１２８４４－２において、枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５の入力があるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５の入力があると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－３に移し、計数スイッチ１９５の入力がないと判定した場合には、今回の計数スイッチ検知処理を終了する。
【７０５２】
ステップＳ１２８４４－３において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタを参照し、所有遊技球数＞０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－４に移し、所有遊技球数＞０でないと判定した場合には、今回の計数スイッチ検知処理を終了する。
【７０５３】
ステップＳ１２８４４－４において、枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５のオンエッジであるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、計数スイッチ１９５のオンエッジであると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－５に移し、計数スイッチ１９５のオンエッジでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－１０に移す。
【７０５４】
ステップＳ１２８４４－５において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球

カウンタを参照し、所有遊技球数≧規定計数個数（例えば２５０個）であるか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数≧規定計数個数であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－６に移し、所有遊技球数≧規定計数個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－７に移す。
【７０５５】
　なお、規定計数個数は、予め定められた所定個数であり、１～２５０個のいずれかの値であることが望ましい。
【７０５６】
　ステップＳ１２８４４－６において、枠ＣＰＵ４１１は、計数個数として規定計数個数を枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタにセットする。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－８に移す。
【７０５７】
　ステップＳ１２８４４－７において、枠ＣＰＵ４１１は、計数個数としてすべての所有遊技球数を枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタにセットする。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－８に移す。
【７０５８】
　また、枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタにセットされた計数個数は、後述するように、カードユニット１８１に計数個数が送信される毎にクリアされることになる。
【７０５９】
　ステップＳ１２８４４－８において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタに記憶されている累計計数個数に計数個数を加算して、累計計数個数を更新する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－９に移す。
【７０６０】
　また、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタにセットされた累計計数個数は、後述するように、計数ボタン７１の操作を終了するか、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、クリアされることになる。
【７０６１】
　ステップＳ１２８４４－９において、枠ＣＰＵ４１１は、計数ボタン７１を操作していることを示す第１操作情報を枠ＲＡＭ４１３の計数ボタン操作情報記憶領域に記憶する。
　この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－１０に移す。
【７０６２】
　ステップＳ１２８４４－１０において、枠ＣＰＵ４１１は、計数ボタン７１の長押し時間（例えば３００ｍｓ）が経過したか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、長押し時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－１１に移し、長押し時間が経過していないと判定した場合には、今回の計数スイッチ検知処理を終了する。
【７０６３】
　ここで、計数ボタン７１の長押し時間（例えば３００ｍｓ）は、後述するカードユニット１８１に計数個数を送信する送信周期（３００ｍｓ）と同じ時間に設定することが望ましい。計数個数及び累計計数個数の更新タイミングと、カードユニット１８１に計数個数を送信する送信タイミングとを同時期にすることができるからである。
【７０６４】
　ステップＳ１２８４４－１１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタを参照し、所有遊技球数≧規定計数個数であるか否かを判定する。
　枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球数≧規定計数個数であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－１２に移し、所有遊技球数≧規定計数個数でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８４４－１３に移す。

【７０６５】
ステップＳ１２８４４－１２において、枠ＣＰＵ４１１は、計数個数として規定計数個数を枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタにセットする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－１４に移す。
【７０６６】
ステップＳ１２８４４－１３において、枠ＣＰＵ４１１は、計数個数としてすべての所有遊技球数を枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタにセットする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－１４に移す。
【７０６７】
ステップＳ１２８４４－１４において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタに記憶されている累計計数個数に計数個数を加算して、累計計数個数を更新する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８４４－１５に移す。
【７０６８】
ステップＳ１２８４４－１５において、枠ＣＰＵ４１１は、計数ボタン７１の長押し操作していることを示す第２操作情報を枠ＲＡＭ４１３の計数ボタン操作情報記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の計数スイッチ検知処理を終了する。
【７０６９】
このように、本実施形態の計数スイッチ検知処理においては、計数ボタン７１を長押し操作することにより、カードユニット１８１に転送する計数個数が長押し時間（例えば３００ｍｓ）毎に更新されていくことになる。
【７０７０】
［カードユニット通信制御処理］
次に、図４７６を参照して、枠制御タイマ割込み処理で実行されるカードユニット通信制御処理について説明する。図４７６は、第１０のパチンコ遊技機におけるカードユニット通信制御処理の一例を示すフローチャートである。
【７０７１】
ステップＳ１２８６１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第１ユニット通信タイマを参照し、設置情報通信時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第１ユニット通信タイマ＝０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、設置情報通信時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６２に移し、設置情報通信時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６４に移す。
【７０７２】
ステップＳ１２８６２において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機設置通知情報を生成する遊技機設置通知情報生成処理を行う。この遊技機設置通知情報生成処理では、枠ＣＰＵ４１１は、データの容量を示す電文長、コマンド種別、遊技機設置通知情報の送信回数を示す通番、所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数、枠ＲＡＭ４１３の設置情報記憶領域に記憶された遊技機設置情報、チェックサム等からなる遊技機設置通知情報を生成する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８６３に移す。
【７０７３】
ステップＳ１２８６３において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機設置通知情報送信処理を行う。この遊技機設置通知情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８６２で生成した遊技機設置通知情報をカードユニット１８１に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８６４に移す。

【７０７４】
上述したように、電源投入時には、遊技機設置情報待ち時間（例えば１００ｍｓ）が経過すると（ステップＳ１２８１０）、本ステップＳ１２８６３において、最初に遊技機設置情報が含まれた遊技機設置通知情報をカードユニット１８１に送信することになる。
【７０７５】
ステップＳ１２８６４において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第１ユニット通信タイマを参照し、遊技機設置通知情報の送信から第１計数通知時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第１ユニット通信タイマ＝１００であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、第１計数通知時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６５に移し、第１計数通知時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６７に移す。
【７０７６】
ステップＳ１２８６５において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機設置通知情報に付随する計数通知情報を生成する第１計数通知情報生成処理を行う。この第１計数通知情報生成処理では、枠ＣＰＵ４１１は、データの容量を示す電文長、コマンド種別、計数通知情報の送信回数を示す計数通番、チェックサム等からなる計数通知情報を生成する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８６６に移す。
【７０７７】
ステップＳ１２８６６において、枠ＣＰＵ４１１は、第１計数通知情報送信処理を行う。この第１計数通知情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８６５で生成した計数通知情報をカードユニット１８１に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８６７に移す。
【７０７８】
このため、カードユニット１８１に遊技機設置情報が送信された後、第１計数通知時間が経過すると、計数通知情報をカードユニット１８１に送信することになる。
【７０７９】
ステップＳ１２８６７において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１から貸出関連情報を受信したか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、貸出関連情報を受信したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６８に移し、貸出関連情報を受信していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８６９に移す。
【７０８０】
ここで、「貸出関連情報」は、カードユニット１８１が計数通知情報を受信すると、所定の返信時間内（例えば、１７０ｍｓ以内）に枠制御回路４１０に返信されるものである。このため、計数通知情報、貸出関連情報及び後述する貸出受領結果応答情報は、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが定期的に応答確認をする情報でもある。また、貸出関連情報には、球貸し操作パネル１８２の球貸しボタンにより遊技者の球貸し操作を受け付けたときには、遊技球を貸し出す貸出球数が含まれている。
【７０８１】
ステップＳ１２８６８において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１から受信した貸出関連情報のデータが正常であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、貸出関連情報のデータが正常であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８７２に移し、貸出関連情報のデータが正常でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８７０に移す。
【７０８２】
ステップＳ１２８６９において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第１ユニット通信タイマを参照し、計数通知情報の送信から第１ユニット監視時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第１ユニット通信タイマ＝２７０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、第１ユニット監視時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８７０に移し、第１ユニット監視時間が経過していないと判定した場合には、

処理をステップＳ１２８７４に移す。
【７０８３】
ステップＳ１２８７０において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット通信異常情報記憶処理を行う。このカードユニット通信異常情報記憶処理では、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であることを示すカードユニットの通信異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７１に移す。
【７０８４】
ステップＳ１２８７１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の発射関連情報記憶領域、計数ボタン状態情報記憶領域、ＶＬフラグ記憶領域をクリアして、発射装置６と計数スイッチ１９５とを無効状態にするとともに、ＶＬフラグをＯＦＦにする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７２に移す。
【７０８５】
ステップＳ１２８７２において、枠ＣＰＵ４１１は、貸出受領結果応答情報を生成する貸出受領結果応答情報生成処理を行う。この貸出受領結果応答情報生成処理では、枠ＣＰＵ４１１は、データの容量を示す電文長、コマンド種別、貸出受領結果応答情報の送信回数を示す貸出通番、貸出受領結果（正常または異常）、チェックサム等からなる貸出受領結果応答情報を生成する。ここで、枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域にカードユニットの通信異常情報が記憶されている場合には、異常を示す貸出受領結果からなる貸出受領結果応答情報を生成し、枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域にカードユニットの通信異常情報が記憶されていない場合には、正常を示す貸出受領結果からなる貸出受領結果応答情報を生成することになる。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７３に移す。
【７０８６】
ステップＳ１２８７３において、枠ＣＰＵ４１１は、貸出受領結果応答情報送信処理を行う。この貸出受領結果応答情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８７２で生成した貸出受領結果応答情報をカードユニット１８１に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７４に移す。
【７０８７】
ステップＳ１２８７４において、枠ＣＰＵ４１１は、第１ユニット通信タイマ更新処理を行う。この第１ユニット通信タイマ更新処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第１ユニット通信タイマを加算して更新する。なお、第１ユニット通信タイマは、６０秒を計時可能なループカウンタで構成されている。
【７０８８】
このため、遊技機設置通知情報（及び遊技機設置通知情報に付随する計数通知情報、貸出関連情報、貸出受領結果応答情報）は、電源投入時には遊技機設置情報待ち時間（例えば１００ｍｓ）が経過したときに、最初にカードユニット１８１に送信され、それ以降は６０秒毎に定期的にカードユニット１８１に送信されることになる。なお、遊技機設置通知情報を定期的に送信するための第１ユニット通信タイマの設定時間は、適宜設計変更自由である。
【７０８９】
ステップＳ１２８７５において、枠ＣＰＵ４１１は、初回の遊技機設置通知情報の送信から所定時間（例えば３００ｍｓ）が経過したか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、初回の遊技機設置通知情報の送信から所定時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８７６に移し、初回の遊技機設置通知情報の送信から所定時間が経過していないと判定した場合には、今回のカードユニット通信制御処理を終了する。
【７０９０】
このため、電源投入時には、後述する遊技機通知情報よりも、遊技機設置通知情報が最初に送信されることになる

【７０９１】
ステップＳ１２８７６において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機通知情報送信処理を行う。この遊技機通知情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機通知情報等を生成し、生成した遊技機通知情報等をカードユニット１８１に送信する。この遊技機通知情報送信処理の詳細については、図４７７を参照して後述する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７７に移す。
【７０９２】
ステップＳ１２８７７において、枠ＣＰＵ４１１は、第２ユニット通信タイマ更新処理を行う。この第２ユニット通信タイマ更新処理では、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第２ユニット通信タイマを加算して更新する。なお、第２ユニット通信タイマは、３００ｍｓを計時可能なループカウンタで構成されている。
【７０９３】
このため、後述する遊技機通知情報（及び遊技機通知情報に付随する計数通知情報、貸出関連情報、貸出受領結果応答情報）は、３００ｍｓ毎に定期的にカードユニット１８１に送信されることになる。なお、遊技機通知情報を定期的に送信するための第２ユニット通信タイマの設定時間は、適宜設計変更自由である。
【７０９４】
［遊技機通知情報送信処理］
次に、図４７７を参照して、カードユニット通信制御処理で実行される遊技機通知情報送信処理について説明する。図４７７は、第１０のパチンコ遊技機における遊技機通知情報送信処理の一例を示すフローチャートである。
【７０９５】
ステップＳ１２８８１において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第２ユニット通信タイマを参照し、遊技機情報通信時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第２ユニット通信タイマ＝０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、遊技機情報通信時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８８２に移し、遊技機情報通信時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８８４に移す。
【７０９６】
ステップＳ１２８８２において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機通知情報を生成する遊技機通知情報生成処理を行う。この遊技機通知情報生成処理では、枠ＣＰＵ４１１は、データの容量を示す電文長、コマンド種別、遊技機通知情報の送信回数を示す遊技機通番、所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数、枠ＲＡＭ４１３の遊技情報記憶領域に記憶された遊技機情報の詳細情報、チェックサム等からなる遊技機通知情報を生成する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８８３に移す。
【７０９７】
ステップＳ１２８８３において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機通知情報送信処理を行う。この遊技機通知情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８８２で生成した遊技機通知情報をカードユニット１８１に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８８４に移す。
【７０９８】
ステップＳ１２８８４において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第２ユニット通信タイマを参照し、遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第２ユニット通信タイマ＝１００であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、第２計数通知時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８８５に移し、第２計数通知時間が経過していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９１に移す。
【７０９９】
ステップＳ１２８８５において、枠ＣＰＵ４１１は、遊技機通知情報に付随する計数通知情報を生成する第２計数通知情報生成処理を行う。この第２計数通知情報生成処理では

、枠ＣＰＵ４１１は、データの容量を示す電文長、コマンド種別、計数通知情報の送信回数を示す計数通番、枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタに記憶されている計数個数、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタに記憶されている累計計数個数、チェックサム等からなる計数通知情報を生成する。なお、計数ボタン７１の操作が行われていないときには、計数個数＝０、累計計数個数＝０からなる計数通知情報を生成することになる。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８８６に移す。

【７１００】

ステップＳ１２８８６において、枠ＣＰＵ４１１は、第２計数通知情報送信処理を行う。この第２計数通知情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８８５で生成した計数通知情報をカードユニット１８１に送信する。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８８７に移す。

【７１０１】

このステップＳ１２８８６により、計数ボタン７１の操作が行われているときには、所有遊技球数のうちの計数個数がカードユニット１８１に転送されることになる。

【７１０２】

ステップＳ１２８８７において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタを参照し、累計計数個数＞０であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、累計計数個数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８８８に移し、累計計数個数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９１に移す。

【７１０３】

ステップＳ１２８８８において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタを参照し、計数個数＞０であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、計数個数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８８９に移し、計数個数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９０に移す。

【７１０４】

ステップＳ１２８８９において、枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数から計数個数を減算する。そして、枠ＲＡＭ４１３の計数個数カウンタを初期化し、計数個数をクリアする。これにより、カードユニット１８１に計数個数が送信される毎に計数個数がクリアされることになる。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８９１に移す。

【７１０５】

ステップＳ１２８９０において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の累計計数個数カウンタを初期化し、累計計数個数をクリアする。これにより、計数ボタン７１の操作を終了するか、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、累計計数個数がクリアされることになる。

この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８９１に移す。

【７１０６】

ステップＳ１２８９１において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１から貸出関連情報を受信したか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、貸出関連情報を受信したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９２に移し、貸出関連情報を受信していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９５に移す。

【７１０７】

ステップＳ１２８９２において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット１８１から受信した貸出関連情報のデータが正常であるか否かを判定する。

枠ＣＰＵ４１１は、貸出関連情報のデータが正常であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８９３に移し、貸出関連情報のデータが正常でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９６に移す。

【７１０８】
ステップＳ１２８９３において、枠ＣＰＵ４１１は、貸出関連情報に含まれる貸出球数＞０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、貸出球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２８９４に移し、貸出球数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９８に移す。
【７１０９】
ステップＳ１２８９４において、枠ＣＰＵ４１１は、所有遊技球カウンタに記憶されている所有遊技球数に貸出球数を加算する。これにより、球貸し操作パネル１８２の球貸しボタンにより遊技者の球貸し操作があると、貸出球数が所有遊技球数に加算される。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８９８に移す。
【７１１０】
ステップＳ１２８９５において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の第２ユニット通信タイマを参照し、計数通知情報の送信から第２ユニット監視時間が経過したか否かを判定する。具体的には、第２ユニット通信タイマ＝２７０であるか否かを判定する。
枠ＣＰＵ４１１は、第２ユニット監視時間が経過したと判定した場合には、処理をステップＳ１２８９６に移し、第２ユニット監視時間が経過していないと判定した場合には、今回の遊技機通知情報送信処理を終了する。
【７１１１】
ステップＳ１２８９６において、枠ＣＰＵ４１１は、カードユニット通信異常情報記憶処理を行う。このカードユニット通信異常情報記憶処理では、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であることを示すカードユニットの通信異常情報を枠ＲＡＭ４１３の枠異常記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８９７に移す。
【７１１２】
ステップＳ１２８９７において、枠ＣＰＵ４１１は、枠ＲＡＭ４１３の発射関連情報記憶領域、計数ボタン状態情報記憶領域、ＶＬフラグ記憶領域をクリアして、発射装置６と計数スイッチ１９５とを無効状態にするとともに、ＶＬフラグをＯＦＦにする。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８９８に移す。
【７１１３】
ステップＳ１２８９８において、枠ＣＰＵ４１１は、上述したステップＳ１２８７２と同様に、貸出受領結果応答情報生成処理を行う。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、処理をステップＳ１２８７３に移す。
【７１１４】
ステップＳ１２８９９において、枠ＣＰＵ４１１は、貸出受領結果応答情報送信処理を行う。この貸出受領結果応答情報送信処理では、枠ＣＰＵ４１１は、上記ステップＳ１２８９８で生成した貸出受領結果応答情報をカードユニット１８１に送信する。
この処理を終了すると、枠ＣＰＵ４１１は、今回の遊技機通知情報送信処理を終了する。
【７１１５】
このように、本実施形態の枠制御処理によれば、枠制御回路４１０は、所有遊技球数を更新したり、所有遊技球数を遊技球数表示器７０に表示させたり、スマートパチンコの特有の遊技状況を監視したりすることができる。また、枠制御回路４１０は、所有遊技球数（計数個数）や遊技機情報をカードユニット１８１に送信することができる。
【７１１６】
［所有遊技球数の転送を示す遷移図］
次に、図４７８及び図４７９を参照して、遊技者が計数ボタン７１を操作することにより、所有遊技球数がカードユニット１８１に転送される転送内容について説明する。図４７８及び図４７９は、第１０のパチンコ遊技機における所有遊技球数のカードユニット１８１への転送を示す遷移図の一例である。

【７１１７】
図４７８は、計数ボタン７１を操作して、すべての所有遊技球数をカードユニット１８１に転送したときの遷移図の一例である。
【７１１８】
図４７８（ａ）は、計数ボタン７１が操作されておらず、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。上述したように、本実施形態においては、遊技機通知情報が、遊技機情報通信時間（３００ｍｓ）毎に定期的にカードユニット１８１に送信される（ステップＳ１２８８３）。
【７１１９】
図４７８（ａ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ（Ｎは自然数）、所有遊技球数＝４５６が含まれている。なお、遊技機情報の詳細情報、電文長、コマンド種別、チェックサム等についての説明は省略する。
【７１２０】
図４７８（ｂ）は、図４７８（ａ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。上述したように、本実施形態においては、計数通知情報が、遊技機通知情報の送信から１００ｍｓ経過後にカードユニット１８１に送信される（ステップＳ１２８８６）。
【７１２１】
図４７８（ｂ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ（Ｍは自然数）、計数個数＝０、累計計数個数＝０が含まれている。なお、電文長、コマンド種別、チェックサム等についての説明は省略する。
【７１２２】
図４７８（ｃ）は、図４７８（ｂ）の計数通知情報の送信後に、カードユニット１８１から受信した貸出関連情報の内容である。
【７１２３】
図４７８（ｃ）においては、貸出関連情報として、貸出通番＝Ｋ（Ｋは自然数）、貸出球数＝０、電文長、コマンド種別、チェックサム等が含まれている。なお、貸出関連情報については、所有遊技球数の転送の説明において詳細の説明は省略する。
【７１２４】
図４７８（ｄ）は、図４７８（ｃ）の貸出関連情報の受信後に、カードユニット１８１に送信される貸出受領結果応答情報の内容である。
【７１２５】
図４７８（ｄ）においては、貸出受領結果応答情報として、貸出通番＝Ｋ（Ｋは自然数）、貸出受領結果（正常または異常）、電文長、コマンド種別、チェックサム等が含まれている。なお、貸出受領結果応答情報については、所有遊技球数の転送の説明において詳細の説明は省略する。
【７１２６】
図４７８（ｅ）は、計数ボタン７１の操作（計数ボタン７１の長押し）が行われたことを示している。
【７１２７】
図４７８（ｆ）は、計数ボタン７１の操作が行われており、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。
【７１２８】
図４７８（ｆ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋１、所有遊技球数＝４５６が含まれている。
【７１２９】
図４７８（ｇ）は、図４７８（ｆ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。
【７１３０】
図４７８（ｇ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋１、計数個数＝２５

０、累計計数個数＝２５０が含まれている。上述したように、計数通知情報をカードユニット１８１に送信した後に、所有遊技球数から計数個数を減算し、計数個数をクリアする（ステップＳ１２８８９）。

【７１３１】

図４７８（ｈ）は、計数ボタン７１の操作が行われており、図４７８（ｆ）から遊技機情報通信時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。

【７１３２】

図４７８（ｈ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋２、所有遊技球数＝２０６が含まれている。なお、所有遊技球数＝２０６は、前回の計数通知情報の送信後に、所有遊技球数（４５６個）から計数個数（２５０個）が減算された個数となっている。

【７１３３】

図４７８（ｉ）は、図４７８（ｈ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。

【７１３４】

図４７８（ｉ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋２、計数個数＝２０６、累計計数個数＝４５６が含まれている。上述したように、所有遊技球数が規定計数個数（２５０個）未満であることから、すべての所有遊技球数が計数個数に設定されている（ステップＳ１２８４４－１３）。

【７１３５】

図４７８（ｊ）は、計数ボタン７１の操作が行われており、図４７８（ｈ）から遊技機情報通信時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。

【７１３６】

図４７８（ｊ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋３、所有遊技球数＝０が含まれている。

【７１３７】

図４７８（ｋ）は、図４７８（ｊ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。

【７１３８】

図４７８（ｋ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋３、計数個数＝０、累計計数個数＝４５６が含まれている。上述したように、累計計数個数＞０かつ計数個数＝０であることから、計数通知情報をカードユニット１８１に送信した後に、累計計数個数がクリアされることになる（ステップＳ１２８９０）。

【７１３９】

このように、計数ボタン７１を長押しすることにより、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送可能となっている。

【７１４０】

図４７９は、計数ボタン７１を操作して、一部の所有遊技球数をカードユニット１８１に転送したときの遷移図の一例である。

【７１４１】

図４７９（ａ）は、計数ボタン７１の操作を開始したこと（ワンショットの押下）が行われたことを示している。

【７１４２】

図４７９（ｂ）は、計数ボタン７１の操作が行われており、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。

【７１４３】

図４７９（ｂ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋１０１、所有遊技球数＝１０００が含まれている。

【７１４４】
図４７９（ｃ）は、図４７９（ｂ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。
【７１４５】
図４７９（ｃ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋１０１、計数個数＝２５０、累計計数個数＝２５０が含まれている。
【７１４６】
図４７９（ｄ）は、計数ボタン７１の操作が終了したこと（計数ボタン７１を離すこと）を示している。
【７１４７】
図４７９（ｅ）は、計数ボタン７１の操作が終了し、図４７９（ｂ）から遊技機情報通信時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。
【７１４８】
図４７９（ｅ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋１０２、所有遊技球数＝７５０が含まれている。なお、所有遊技球数＝７５０は、前回の計数通知情報の送信後に、所有遊技球数（１０００個）から計数個数（２５０個）が減算された個数となっている。
【７１４９】
図４７９（ｆ）は、図４７９（ｅ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。
【７１５０】
図４７９（ｆ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋１０２、計数個数＝０、累計計数個数＝２５０が含まれている。上述したように、累計計数個数＞０かつ計数個数＝０であることから、計数通知情報をカードユニット１８１に送信した後に、累計計数個数がクリアされることになる（ステップＳ１２８９０）。
【７１５１】
図４７９（ｇ）は、図４７９（ｅ）から遊技機情報通信時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される遊技機通知情報の内容である。
【７１５２】
図４７９（ｇ）においては、遊技機通知情報として、遊技機通番＝Ｎ＋１０３、所有遊技球数＝７５０が含まれている。
【７１５３】
図４７９（ｈ）は、図４７９（ｇ）の遊技機通知情報の送信から第２計数通知時間が経過したときに、カードユニット１８１に送信される計数通知情報の内容である。
【７１５４】
図４７９（ｈ）においては、計数通知情報として、計数通番＝Ｍ＋１０３、計数個数＝０、累計計数個数＝０が含まれている。
【７１５５】
このように、計数ボタン７１をワンショットで操作することにより、一部の所有遊技球数をカードユニット１８１に転送可能となっている。
【７１５６】
なお、本実施形態では、計数ボタン７１の長押しの操作であっても、計数ボタン７１のワンショットの操作であっても、カードユニット１８１に転送される計数個数は同じに設定されているが、計数ボタン７１の操作態様（ワンショットまたは長押しの操作）によって、カードユニット１８１に転送される計数個数を異ならせて構成してもよい。このように構成する場合には、計数ボタン７１の長押しの操作の方が、計数ボタン７１のワンショットの操作よりも、カードユニット１８１に転送される計数個数を多く設定することが望ましい。
【７１５７】

［１０－９．サブ制御回路］
　次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。
【７１５８】
［サブ制御回路処理］
　図４８０を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図４８０は、第１０のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。
【７１５９】
　図４８０に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（ステップＳ１２９０１）。この初期化処理では、サブＣＰＵ３０１は、例えば、ＲＡＭアクセス許可、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化等といった初期化処理が行われる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９０２に移す。
【７１６０】
　ステップＳ１２９０２において、サブＣＰＵ３０１は、バックアップ復帰処理を行う。このバックアップ復帰処理では、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶されたゲームデータに基づいて各種情報を設定し、電断前の演出状態に復帰する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１３に移す。
【７１６１】
　ステップＳ１２９０３において、サブＣＰＵ３０１は、休憩条件設定処理を行う。この休憩条件設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、遊技店側の管理者による演出ボタン５４の特定操作により、後述する休憩表示を行わせることを許可するか否か、休憩表示を許可した場合には、各種の休憩表示の解除条件の設定や休憩表示の報知開始条件の設定を行う。
【７１６２】
　具体的には、最初に演出ボタンセンサ５５の入力により、休憩表示の許可のＯＮ・ＯＦＦ選択を行う。
　休憩表示の許可のＯＦＦが選択されると、サブＣＰＵ３０１は、第１休憩表示許可フラグ＝ＯＮにせず、処理をステップＳ１２９１０に移す。
　休憩表示の許可のＯＮが選択されると、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に第１休憩表示許可フラグをセット（第１休憩表示許可フラグ＝ＯＮ）にする。
　その後、演出ボタンセンサ５５の入力により、
（１）トイレ休憩やタバコ休憩に対応した短時間の小休憩、長時間の食事休憩の選択の可否
（２）小休憩を終了する第１の解除時間、食事休憩を終了する第２の解除時間の設定、
（３）演出ボタン５４の操作による休憩表示の解除設定、
（４）発射装置６の操作開始による休憩表示の解除設定、
（４）所有遊技球数が変化したことによる休憩表示の解除設定、
（５）所有遊技球数がある場合に遊技を行っていないときには自動的に休憩表示となる第１自動休憩設定、
（６）特定遊技状態において所有遊技球数がカードユニット１８１にすべて転送されたときには自動的に休憩表示となる第２自動休憩設定を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１０に移す。
【７１６３】
　これにより、電源投入開始時には、遊技店側の希望に応じて、休憩表示の許可や各種の休憩表示の解除条件、報知開始条件の設定を行うことができる。
【７１６４】
　なお、遊技店側で休憩表示の許可ができないように構成してもよい（上記ステップＳ１２９０３の処理を行わなくてもよい）。さらに、上述したすべての休憩表示の解除条件、

報知開始条件の設定ができないように構成してもよいし、上述したいずれか１つ以上の休憩表示の解除条件、報知開始条件の設定のみができるように構成してもよい。

【７１６５】

ステップＳ１２９１０において、サブＣＰＵ３０１は、ＲＴＣ取得処理を行う。このＲＴＣ取得処理では、サブ制御回路３００に搭載された図示しないＲＴＣ（Real Time Clock）から時刻情報を取得する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１に移す。

【７１６６】

ステップＳ１２９１１において、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路３００に接続されたデバイスからデータを入力するサブデバイス入力処理を行う。このサブデバイス入力処理では、後述する入力状態判定処理（ステップＳ１２９９２）により演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力が判定されると、演出ボタン５４の操作情報または演出用役物群５８の役物位置情報等を生成する。この操作情報や役物位置情報は、後述する各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエスト）を生成するのに用いられることになる。このサブデバイス入力処理の詳細については、図４８３を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９２０に移す。

【７１６７】

ステップＳ１２９２０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたサウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。なお、サウンドリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）により生成され、生成されたサウンドリクエストは送信バッファに登録されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９２１に移す。

【７１６８】

サウンドリクエストを受信した音声制御回路３０５は、サウンドリクエストに基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行うことになる。

【７１６９】

ステップＳ１２９２１において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録されたランプリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。なお、ランプリクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）により生成され、生成されたランプリクエストは送信バッファに登録されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９２２に移す。

【７１７０】

ランプリクエストを受信したＬＥＤ制御回路３０６は、ランプリクエストに基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行うことになる。

【７１７１】

ステップＳ１２９２２において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。なお、役物リクエストは、後述するアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）により生成され、生成された役物リクエストは送信バッファに登録されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３０に移す。

【７１７２】

役物リクエストを受信した役物制御回路３０７は、役物リクエストに基づいて、演出用駆動モータ５７を駆動させ、演出用役物群５８を初期位置と終点位置とに亘って移動させたり、チャンスボタン５４ｂの操作態様（形状）の変化させたり、チャンスボタン５４ｂを振動させたりする駆動制御を行うことになる。

【７１７３】
　また、後述するように、送信バッファに登録されたサウンドリクエスト、ランプリクエスト及び役物リクエストは、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したとき（ステップＳ１２９９０）に、各種デバイスに送信されることになる。これにより、音声制御回路３０５による音声制御、ＬＥＤ制御回路３０６による発光制御、役物制御回路３０７による駆動制御は、表示制御回路３０４による描画処理及び表示処理との同期を図ることができる。
【７１７４】
　ステップＳ１２９３０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド制御処理を実行する。このコマンド制御処理では、主制御回路２００からの各種のコマンドを取得し、取得したコマンドに基づいてゲーム状態情報（第１のゲームデータ）を生成したり、取得したコマンドに基づいて演出パターン等の演出情報（第２のゲームデータ）を生成したりする。このコマンド制御処理の詳細については、図４８２を参照して後述する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９４０に移す。
【７１７５】
　ステップＳ１２９４０において、サブＣＰＵ３０１は、ゲームデータバックアップ処理を実行する。このゲームデータバックアップ処理では、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータをサブ制御回路３００に設けられたＳＲＡＭ（図示せず）に記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９５０に移す。
【７１７６】
　ステップＳ１２９５０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション構築処理を実行する。このアニメーション構築処理では、主制御回路２００から受信したコマンド（識別データ）に基づいて、アニメーションの制御対象を指定するための各種オブジェクト等を生成する。また、受信したコマンドに基づいて各種オブジェクト等を生成した後には、そのコマンドはワークＲＡＭ３０３からクリアする。例えば、主制御回路２００から受信したコマンドが演出系コマンドである場合には、そのコマンドに対応した演出オブジェクトを生成し、そのコマンドに不要な生成済みの演出オブジェクトを破棄する。また、ゲームストップ機能完了コマンドである場合には、ゲームストップオブジェクトを生成し、各種の演出オブジェクトを破棄する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９６０に移す。
【７１７７】
　ステップＳ１２９６０において、サブＣＰＵ３０１は、後述するコマンド受信処理（ステップＳ１２９９３）により受信したすべてのコマンドが上記コマンド制御処理（ステップＳ１２９３０）及び上記アニメーション構築処理（ステップＳ１２９５０）により解析済みか否かを判定する。具体的には、ワークＲＡＭ３０３にコマンドが未だ格納されているか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、すべてのコマンドを解析済みと判定した場合には、処理をステップＳ１２９７０に移し、すべてのコマンドを解析済みでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３０に戻す。
【７１７８】
　ステップＳ１２９７０において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーション更新処理を実行する。このアニメーション更新処理では、上記アニメーション構築処理で生成された各種オブジェクトに基づいて、上記サブデバイス入力処理で生成された演出ボタン５４の操作情報や演出用役物群５８の役物位置情報、上記コマンド制御処理で生成されたゲームデータ、各種オブジェクトの変数（フレーム数等）を参照して、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等）を生成する。そして、生成した各種リクエストを送信バッファに登録する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９８０に移す。
【７１７９】

ここで、上述した休憩条件設定処理（ステップＳ１２９０３）により休憩表示が許可されていないとき（第１休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦであるとき）、または後述する第２休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦであるときには、表示装置７に遊技者が休憩を選択する休憩選択画像（休憩選択画面）が表示されないように描画リクエストが生成されることになる。このため、休憩表示が許可されていないときには、小休憩及び食事休憩の選択が不能となる。

【７１８０】

ステップＳ１２９８０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この描画制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、送信バッファに登録された描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９９０に移す。

【７１８１】

ここで、表示制御回路３０４には、ＶＲＡＭやＳＤＲＡＭ等において２つのフレームバッファが設けられており、表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から受信した描画リクエストに基づいて、一方のフレームバッファを描画用フレームバッファとして、描画用フレームバッファに表示装置７の表示画面に表示させる画像を描画する。そして、バンクフリップにより、一方のフレームバッファを表示用フレームバッファとして、描画した画像を表示装置７の表示画面に表示する。このように、表示制御回路３０４は、バンクフリップにより、２つのフレームバッファを描画用フレームバッファと表示用フレームバッファとに交互に切り替えながら、描画処理と表示処理とを行うことになる。

【７１８２】

ステップＳ１２９９０において、サブＣＰＵ３０１は、表示制御回路３０４によるバンクフリップが終了したか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、バンクフリップが終了したと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１０に戻し、バンクフリップが終了していないと判定した場合には、バンクフリップが終了するまで待機する。

【７１８３】

また、バンクフリップの終了タイミングが、フレームレートであるＦＰＳ（Ｆｒａｍｅｓ Ｐｅｒ Ｓｅｃｏｎｄ）に対応していることになる。このため、サブＣＰＵ３０１は、上述したステップＳ１２９１０～ステップＳ１２９８０の一例の処理（メインループ処理）を、ＦＰＳ周期で繰り返し実行することになる。なお、ＦＰＳ周期は、例えば、約１６．７ｍｓｅｃ（６０ＦＰＳ）、約３３．３ｍｓｅｃ（３０ＦＰＳ）等に設定される。

【７１８４】

［サブ制御回路の割込み処理］

図４８１を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される割込み処理の内容について説明する。図４８１は、第１０のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路３００の割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【７１８５】

［サブ制御タイマ割込み処理］

図４８１（ａ）は、サブ制御タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートであり、サブ制御回路３００で計時されるタイマカウンタから入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に呼び出される処理であり、例えば、１ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。

【７１８６】

ステップＳ１２９９１において、サブＣＰＵ３０１は、役物モータ制御処理を行う。この役物モータ制御処理では、サブＣＰＵ３０１は、役物位置センサ５６により演出用役物群５８の位置を把握しながら、役物制御回路３０７に対して演出用駆動モータ５７の駆動データを出力したり、演出用駆動モータ５７の駆動終了の判定をしたりする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９９２に移す。

【７１８７】

ステップＳ１２９９２において、サブＣＰＵ３０１は、入力状態判定処理を行う。この入力状態判定処理では、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６のオンエッジを監視（検知）して、演出ボタンセンサ５５または役物位置センサ５６の入力を判定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御タイマ割込み処理を終了する。

【７１８８】

［サブ制御コマンド割込み処理］

図４８１（ｂ）は、サブ制御コマンド割込み処理の一例を示すフローチャートであり、主制御回路２００からコマンドを受信したときに呼び出される処理である。

【７１８９】

ステップＳ１２９９３において、サブＣＰＵ３０１は、主制御回路２００からコマンドを受信すると、受信したコマンドをサブＣＰＵ３０１内のリングバッファ（図示せず）に格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブ制御コマンド割込み処理を終了する。

【７１９０】

［コマンド制御処理］

図４８２を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるコマンド制御処理の詳細について説明する。図４８２は、第１０のパチンコ遊技機におけるコマンド制御処理の一例を示すフローチャートである。

【７１９１】

ステップＳ１２９３１において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド取得処理を実行する。このコマンド取得処理では、上述のサブ制御コマンド割込み処理でリングバッファに格納されたコマンドをワークＲＡＭ３０３に格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２に移す。

【７１９２】

ステップＳ１２９３２において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。このコマンド解析処理では、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドの識別データとパラメータに基づいて、第１のゲームデータとしてゲーム状態情報を生成し、生成したゲーム状態情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。このコマンド解析処理の詳細については、図４８４及び図４８５を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３３に移す。

【７１９３】

次に、ステップＳ１２９３３において、サブＣＰＵ３０１は、サブ抽選処理を実行する。このサブ抽選処理では、演出用の各種乱数値を取得し、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに基づいて第２のゲームデータとして演出パターン等の演出情報を生成し、生成した演出情報をワークＲＡＭ３０３内の所定の領域に格納する。例えば、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが特別図柄演出開始コマンドである場合には、演出用の乱数値と特別図柄の変動パターンのパラメータとに基づいて変動演出パターンの演出情報を生成（決定）する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のコマンド制御処理を終了する。

【７１９４】

［サブデバイス入力処理］

図４８３を参照して、サブ制御回路処理の中で実行されるサブデバイス入力処理の詳細について説明する。図４８３は、第１０のパチンコ遊技機におけるサブデバイス入力処理の一例を示すフローチャートである。

【７１９５】

ステップＳ１２９１１－１において、サブＣＰＵ３０１は、休憩表示に関する時間を更新する休憩タイマ更新処理を行う。この休憩タイマ更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、

休憩表示の解除時間を計時するための休憩解除タイマカウンタの減算処理を行うとともに、休憩表示の開始時間を計時するための休憩開始タイマカウンタの加算処理を行う。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－２に移す。

【７１９６】
ステップＳ１２９１１－２において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５の入力があるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５の入力があったと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－３に移し、演出ボタンセンサ５５の入力がないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１４に移す。

【７１９７】
ステップＳ１２９１１－３において、サブＣＰＵ３０１は、デモ状態であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にデモ状態の情報がセットされているか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、デモ状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－４に移し、デモ状態でない（すなわち、特別図柄変動状態）と判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１３に移す。

【７１９８】
ステップＳ１２９１１－４において、サブＣＰＵ３０１は、休憩表示状態ではないか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に小休憩表示情報及び食事休憩表示情報のいずれの情報も記憶されていないか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、休憩表示状態ではないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－５に移し、休憩表示状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１２に移す。

【７１９９】
ステップＳ１２９１１－５において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５の入力により、小休憩が選択されたか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、小休憩が選択されたと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－６に移し、小休憩が選択されていないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－８に移す。

【７２００】
ステップＳ１２９１１－６において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３を参照し、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮであるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮであると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－７に移し、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２０１】
詳しくは後述するが、休憩表示を行わせる条件である休憩表示許可フラグは、複数の休憩表示許可フラグを有しており、第１休憩表示許可フラグは、遊技店側での演出ボタン５４の特定操作によりＯＮが設定され（ステップＳ１２９０３）、第２休憩表示許可フラグは、特別図柄の変動表示を実行することによりＯＮが設定される（ステップＳ１２９３２－２４）情報である。

【７２０２】
ステップＳ１２９１１－７において、サブＣＰＵ３０１は、小休憩設定処理を行う。この小休憩設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、小休憩を表示させるための小休憩表示情報をワークＲＡＭ３０３にセットするとともに、休憩解除タイマカウンタに第１の解除時間をセットする。ここで、上記休憩条件設定処理（ステップＳ１２９０３）により、小休憩を終了する第１の解除時間が設定されている場合には、設定された解除時間を休憩解除タイマカウンタにセットし、第１の解除時間が設定されていない場合には、予め定められた第１の時間（例えば１０分）を休憩解除タイマカウンタにセットする。さらに、ワークＲ

ＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数＞０である場合には、ワークＲＡＭ３０３に所有遊技球数の転送や遊技カードの取り忘れを防止する盗難防止報知情報をセットする。そして、後述するように休憩表示を連続して実行することを防止するため、ワークＲＡＭ３０３から第２休憩表示許可フラグをクリアする（第２休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦ）。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２０３】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に小休憩表示情報がセットされていると、小休憩中の画像が表示される描画リクエストが生成され、表示装置７に小休憩中の画像が表示されることになる。これにより、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。

【７２０４】

また、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた盗難防止報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、表示装置７や、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等により盗難防止報知が行われることになる。これにより、所有遊技球数の転送やカードユニット１８１での遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。

【７２０５】

ステップＳ１２９１１－８において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタンセンサ５５の入力により、食事休憩が選択されたか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、食事休憩が選択されたと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－９に移し、食事休憩が選択されていないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１１に移す。

【７２０６】

ステップＳ１２９１１－９において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３を参照し、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮであるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮであると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１０に移し、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２０７】

ステップＳ１２９１１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、食事休憩設定処理を行う。この食事休憩設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、食事休憩を表示させるための食事休憩表示情報をワークＲＡＭ３０３にセットするとともに、休憩解除タイマカウンタに第２の解除時間をセットする。ここで、上記休憩条件設定処理（ステップＳ１２９０３）により、食事休憩を終了する第２の解除時間が設定されている場合には、設定された解除時間を休憩解除タイマカウンタにセットし、第２の解除時間が設定されていない場合には、予め定められた第２の時間（例えば４５分）を休憩解除タイマカウンタにセットする。さらに、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数＞０である場合には、ワークＲＡＭ３０３に所有遊技球数の転送や遊技カードの取り忘れを防止する盗難防止報知情報をセットする。そして、後述するように休憩表示を連続して実行することを防止するため、ワークＲＡＭ３０３から第２休憩表示許可フラグをクリアする（第２休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦ）。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２０８】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に食事休憩表示情報がセットされていると、食事休憩中の画像が表示される描画リクエストが生成され、表示装置７に食事休憩中の画像が表示されることになる。こ

れにより、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。

【７２０９】

また、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた盗難防止報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、表示装置７や、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等により盗難防止報知が行われることになる。これにより、所有遊技球数の転送やカードユニット１８１での遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。

【７２１０】

ステップＳ１２９１１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、各種の演出調整設定処理を行う。この演出調整設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、スピーカ３２の音量調整やＬＥＤ群４６の光量調整を調整する出力調整操作情報を生成したり、遊技者の選択情報を決定したりする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２１１】

ステップＳ１２９１１－１２において、サブＣＰＵ３０１は、休憩表示状態である場合に演出ボタンセンサ５５の入力があると、第１休憩解除処理を行う。この第１休憩解除処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にセットされた小休憩表示情報または食事休憩表示情報をクリアするとともに、休憩解除タイマカウンタに０をセットして、休憩表示の解除時間をクリアする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２１２】

この第１休憩解除処理により、休憩表示状態において演出ボタンセンサ５５の入力があると、休憩表示状態が解除され、表示装置７に小休憩中及び食事休憩中の画像が表示されなくなる。

【７２１３】

ステップＳ１２９１１－１３において、サブＣＰＵ３０１は、ボタン演出情報設定処理を行う。このボタン演出情報設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の変動状態において演出ボタン５４の操作に応じた演出操作情報を生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２１４】

ステップＳ１２９１１－１４において、サブＣＰＵ３０１は、サブＣＰＵ３０１は、休憩表示状態であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に小休憩表示情報または食事休憩表示情報が記憶されているか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、休憩表示状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１５に移し、休憩表示状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２１５】

ステップＳ１２９１１－１５において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の休憩解除タイマカウンタを参照し、休憩解除タイマカウンタ＝０であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、休憩解除タイマカウンタ＝０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１６に移し、休憩解除タイマカウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。

【７２１６】

ステップＳ１２９１１－１６において、サブＣＰＵ３０１は、休憩解除タイマカウンタ＝０であると、第２休憩解除処理を行う。この第２休憩解除処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にセットされた小休憩表示情報または食事休憩表示情報をクリア

する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９１１－１７に移す。
【７２１７】
　この第２休憩解除処理により、休憩表示状態において小休憩の第１の解除時間または食事休憩の第２の解除時間が経過すると、休憩表示状態が解除され、表示装置７に小休憩中及び食事休憩中の画像が表示されなくなる。
【７２１８】
　ステップＳ１２９１１－１７において、サブＣＰＵ３０１は、役物位置センサ入力処理を行う。この役物位置センサ入力処理では、サブＣＰＵ３０１は、役物位置センサ５６の役物位置情報により演出用役物群５８の正常位置範囲にあるか、異常位置範囲にあるかを判定し、演出用役物群５８が異常位置範囲にあるときには、演出用役物群５８を初期位置に移動させるための異常役物位置情報を生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回のサブデバイス入力処理を終了する。
【７２１９】
［コマンド解析処理］
　図４８４及び図４８５を参照して、コマンド制御処理の中で実行されるコマンド解析処理の詳細について説明する。図４８４及び図４８５は、第１０のパチンコ遊技機におけるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【７２２０】
　ステップＳ１２９３２－１０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「デモ表示コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「デモ表示コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－１１に移し、「デモ表示コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－２０に移す。
【７２２１】
　ステップＳ１２９３２－１１において、サブＣＰＵ３０１は、デモ状態設定処理を行う。このデモ状態設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にデモ状態の情報をセットする。そして、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３を参照し、すべての休憩表示許可フラグ＝ＯＮであると、ワークＲＡＭ３０３に遊技者選択表示情報をセットする。さらに、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数＝０である場合に、ワークＲＡＭ３０３にデモ表示情報をセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２２２】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に休憩選択表示情報がセットされていると、小休憩及び食事休憩の選択画像が表示される描画リクエストが生成され、表示装置７に休憩選択画面が表示される。また、ワークＲＡＭ３０３にデモ表示情報がセットされていると、デモ表示画像が表示される描画リクエストが生成されることになる。
【７２２３】
　このデモ状態設定処理により、遊技者は、遊技の待機中（特別図柄が変動表示していないとき）には、小休憩または食事休憩を選択することができる。さらに、所有遊技球数があるときには、デモ表示画像の表示を規制することができる。
【７２２４】
　ステップＳ１２９３２－２０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「特別図柄演出開始コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「特別図柄演出開始コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－２１に移し、「特別図柄演出開始コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－３０に移す。

【７２２５】
ステップＳ１２９３２－２１において、サブＣＰＵ３０１は、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンド（図４６９参照）に含まれた遊技状態（通常遊技状態または時短遊技状態）の情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－２２に移す。
【７２２６】
ステップＳ１２９３２－２２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動状態設定処理を行う。この特別図柄変動状態設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄演出開始コマンド（図４６９参照）に含まれた制御対象特図情報（第１特別図柄または第２特別図柄）をワークＲＡＭ３０３にセットする。そして、通常遊技状態であるときには、制御対象特図情報が第１特別図柄である場合に限り、特別図柄変動状態の情報をワークＲＡＭ３０３にセットし、時短遊技状態であるときには、制御対象特図情報が第１特別図柄であっても第２特別図柄であっても、特別図柄変動状態の情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－２３に移す。
【７２２７】
なお、本実施形態においては、遊技状態と制御対象特図情報との種別に応じて、特別図柄変動状態の情報をワークＲＡＭ３０３にセットするように構成したが、遊技状態によらず、特別図柄演出開始コマンドを受信することにより、特別図柄変動状態の情報をワークＲＡＭ３０３にセットするように構成してもよい。
【７２２８】
ステップＳ１２９３２－２３において、サブＣＰＵ３０１は、第３休憩解除処理を行う。この第３休憩解除処理では、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に特別図柄変動状態の情報がセットされているときには、ワークＲＡＭ３０３にセットされた小休憩表示情報または食事休憩表示情報をクリアするとともに、休憩解除タイマカウンタに０をセットして、休憩表示の解除時間をクリアする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－２４に移す。
【７２２９】
この第３休憩解除処理により、休憩表示状態から特別図柄変動状態になると、休憩表示状態が解除され、表示装置７に小休憩中及び食事休憩中の画像が表示されなくなる。
【７２３０】
ステップＳ１２９３２－２４において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に第２休憩表示許可フラグをセット（第２休憩表示許可フラグ＝ＯＮ）にする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２３１】
この第２休憩表示許可フラグは、特別図柄の変動表示を開始したこと、言い換えると遊技者がゲームを実行済みであることを示す情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示を開始することにより、その後のデモ状態において、休憩表示を行うことが可能となる。この第２休憩表示許可フラグにより、休憩表示を連続して実行することを防止できたり、遊技を行っていないにも関わらず休憩表示を行うことを防止できたりする。
【７２３２】
ステップＳ１２９３２－３０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「遊技異常検知コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「遊技異常検知コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－３１に移し、「遊技異常検知コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４０に移す。

【７２３３】
ステップＳ１２９３２－３１において、サブＣＰＵ３０１は、第１エラー状態設定処理を行う。この第１エラー状態設定処理では、異常の情報が含まれた遊技異常検知コマンドである場合には、各種のエラーに対応した第１エラー情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に第１エラー情報を格納する（図４６７参照）。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２３４】
そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に格納された第１エラー情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、遊技異常検知コマンドを契機とした遊技異常（ゲーム異常）のエラーに関する報知が行われることになる。
【７２３５】
ステップＳ１２９３２－４０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「枠状態通知コマンド」であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、「枠状態通知コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４１に移し、「枠状態通知コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－５０に移す。
【７２３６】
ステップＳ１２９３２－４１において、サブＣＰＵ３０１は、第２エラー状態設定処理を行う。この第２エラー状態設定処理では、異常の情報が含まれた枠状態通知コマンドである場合には、各種のエラーに対応した第２エラー情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３に第２エラー情報を格納する（図４６７参照）。また、第２エラー状態設定処理では、既にワークＲＡＭ３０３に第２エラー情報が記憶されている場合には、第２エラー情報が含まれない枠状態通知コマンド（エラー解除の枠状態通知コマンド）を受信したときには、ワークＲＡＭ３０３に格納された第２エラー情報を消去する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－４２に移す。
【７２３７】
具体的には、枠状態通知コマンドにカードユニット通信異常が含まれているときには、第２エラー情報として、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であることを示すカードユニット通信異常情報を生成し、生成したカードユニット通信異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。さらに、枠状態通知コマンドにカードユニット通信異常が含まれているときには、計数ボタン７１が無効になっていることを報知するために、計数ボタン７１に内蔵されたＬＥＤ等の発光部を消灯させる計数ボタン消灯情報を生成し、生成した計数ボタン消灯情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。
また、枠状態通知コマンドに循環ユニット球詰まり異常が含まれているときには、第２エラー情報として、循環ユニット４２０における球詰まり等を示す循環ユニット球詰まり異常情報を生成し、生成した循環ユニット球詰まり異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。
また、枠状態通知コマンドに遊技領域球詰まり異常が含まれているときには、第２エラー情報として、遊技領域１０５における遊技球の球詰まりを示す遊技領域球詰まり異常情報を生成し、生成した遊技領域球詰まり異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。
また、枠状態通知コマンドに発射装置異常が含まれているときには、第２エラー情報として、発射装置６の不良を示す発射装置異常情報を生成し、生成した発射装置異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。
また、枠状態通知コマンドに第１残存異常が含まれているときには、第２エラー情報として、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していることを示す第１残存異常情報を生成し、生成した第１残存異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。
また、枠状態通知コマンドに第２残存異常が含まれているときには、第２エラー情報と

して、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していることを示す第２残存異常情報を生成し、生成した第２残存異常情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。

【７２３８】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に格納された第２エラー情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、枠状態通知コマンドを契機とした枠制御回路４１０の異常に関するエラーに関する報知が行われることになる。また、ワークＲＡＭ３０３に格納された計数ボタン消灯情報によりランプリクエストが生成され、計数ボタン７１に内蔵されたＬＥＤ等の発光部を消灯することになる。

【７２３９】

ステップＳ１２９３２－４２において、サブＣＰＵ３０１は、枠状態通知コマンドに含まれたタッチ状態の情報から、タッチ状態のＯＮであるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、タッチ状態のＯＮであると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４３に移し、タッチ状態のＯＮでないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４４に移す。

【７２４０】

ステップＳ１２９３２－４３において、サブＣＰＵ３０１は、第４休憩解除処理を行う。この第４休憩解除処理では、サブＣＰＵ３０１は、タッチ状態がＯＮであるときには、ワークＲＡＭ３０３にセットされた小休憩表示情報または食事休憩表示情報をクリアするとともに、休憩解除タイマカウンタに０をセットして、休憩表示の解除時間をクリアする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２４１】

この第４休憩解除処理により、休憩表示状態において遊技者が発射装置６を操作すると、休憩表示状態が解除され、表示装置７に小休憩中及び食事休憩中の画像が表示されなくなる。

【７２４２】

ステップＳ１２９３２－４４において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数＞０であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４５に移し、所有遊技球数＞０でないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２４３】

ステップＳ１２９３２－４５において、サブＣＰＵ３０１は、デモ状態であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３にデモ状態の情報がセットされているか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、デモ状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４６に移し、デモ状態でないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２４４】

ステップＳ１２９３２－４６において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の休憩開始タイマカウンタを参照し、休憩開始タイマカウンタ＝休憩開始時間（例えば、３分）であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、休憩開始タイマカウンタ＝休憩開始時間であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－４７に移し、休憩開始タイマカウンタ＝休憩開始時間でないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２４５】

ステップＳ１２９３２－４７において、サブＣＰＵ３０１は、第１自動休憩設定処理を行う。この第１自動休憩設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、小休憩を表示させるための

小休憩表示情報をワークＲＡＭ３０３にセットするとともに、休憩解除タイマカウンタに第１の解除時間をセットする。そして、後述するように休憩表示を連続して実行することを防止するため、ワークＲＡＭ３０３から第２休憩表示許可フラグをクリアする（第２休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦ）。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２４６】

この第１自動休憩設定処理により、遊技者が休憩表示の表示操作を失念して、遊技機から離席した場合であっても、表示装置７に小休憩中の画像が表示され、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。

【７２４７】

なお、本実施形態の第１自動休憩設定処理においては、表示装置７に小休憩中の画像を表示させるように構成したが、表示装置７に食事休憩中の画像を表示させるようにしてもよいし、小休憩中及び食事休憩中とは異なる離席中の表示をさせるように構成してもよい。

【７２４８】

さらに、本実施形態の第１自動休憩設定処理においては、遊技者が離席していることを前提とし、第三者に遊技カードが残っていることを知らせないように、盗難防止報知情報をセットしないように構成されているが、盗難防止報知情報をセットするように構成してもよい。

【７２４９】

ステップＳ１２９３２－５０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「ゲームストップ機能完了コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「ゲームストップ機能完了コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６１に移し、「ゲームストップ機能完了コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６０に移す。

【７２５０】

ステップＳ１２９３２－５１において、サブＣＰＵ３０１は、ゲーム停止状態設定処理を行う。このゲーム停止状態設定処理では、ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態）及びゲーム停止音の情報が含まれたゲーム状態情報を生成し、ワークＲＡＭ３０３にゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）及びゲーム停止音の情報を格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２５１】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３に格納されたゲームストップ機能作動完了フェーズ（＝３）及びゲーム停止音により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、ゲーム停止状態に関する報知が行われることになる。

【７２５２】

ステップＳ１２９３２－６０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「計数関連コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「計数関連コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６１に移し、「計数関連コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－７０に移す。

【７２５３】

ステップＳ１２９３２－６１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタに記憶されている所有遊技球数と、計数関連コマンドに含まれた所有遊技球数とを比較し、所有遊技球数の変化があるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数の変化があると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６２に移し、所有遊技球数の変化がないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６６に移す。

【７２５４】
ステップＳ１２９３２－６２において、サブＣＰＵ３０１は、第５休憩解除処理を行う。この第５休憩解除処理では、サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数の変化があったときには、ワークＲＡＭ３０３にセットされた小休憩表示情報または食事休憩表示情報をクリアするとともに、休憩解除タイマカウンタに０をセットして、休憩表示の解除時間をクリアする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－６３に移す。
【７２５５】
この第５休憩解除処理により、休憩表示状態において所有遊技球数が変化すると、休憩表示状態が解除され、表示装置７に小休憩中及び食事休憩中の画像が表示されなくなる。
【７２５６】
なお、本実施形態では、所有遊技球数が変化することにより、第５休憩解除処理において、休憩表示状態が解除されるように構成したが、所有遊技球数が増加して変化することにより、第５休憩解除処理において、休憩表示状態が解除されるように構成してもよい。
【７２５７】
ステップＳ１２９３２－６３において、サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数の変化が貸出球数（例えば１２５個）の増加であるか否かを判定する。具体的には、計数関連コマンドに含まれた所有遊技球数から、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタに記憶されている所有遊技球数を減算し、減算結果が貸出球数であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、貸出球数の増加であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６４に移し、貸出球数の増加でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６５に移す。
【７２５８】
ステップＳ１２９３２－６４において、サブＣＰＵ３０１は、貸出球数記憶報知設定処理を行う。この貸出球数記憶報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数に貸出球数が記憶されたことを報知する貸出球数記憶報知情報を生成し、生成した貸出球数記憶報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－６５に移す。
【７２５９】
そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた貸出球数記憶報知情報によりサウンドリクエストが生成され、スピーカ３２から貸出球数記憶音（例えば「ピロン」）が出力されることになる。
【７２６０】
ステップＳ１２９３２－６５において、サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数更新処理を行う。この所有遊技球数更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、計数関連コマンドに含まれた所有遊技球数を、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタにセットする。これにより、サブ制御回路３００側での所有遊技球数が更新されることになる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３２－６６に移す。
【７２６１】
ステップＳ１２９３２－６６において、サブＣＰＵ３０１は、計数関連コマンドに含まれた計数個数を参照し、計数個数＞０であるか否かを判定する。すなわち、枠制御回路４１０からカードユニット１８１に計数個数が転送中であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、計数個数＞０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６７に移し、計数個数＞０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６８に移す。
【７２６２】
ステップＳ１２９３２－６７において、サブＣＰＵ３０１は、計数中報知設定処理を行

う。この計数中報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、計数個数が転送中を報知する報知情報を生成する。この計数中報知設定処理の詳細については、図４８６を参照して後述する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２６３】
　ステップＳ１２９３２－６８において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の計数個数カウンタにセットされた計数個数を参照し、計数関連コマンドに含まれた計数個数が０に変化したか否かを判定する。すなわち、枠制御回路４１０からカードユニット１８１への計数個数の転送が終了したか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、、計数個数が０に変化したと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－６９に移し、計数個数が０に変化していないと判定した場合には、今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２６４】
　ステップＳ１２９３２－６９において、サブＣＰＵ３０１は、計数終了報知設定処理を行う。この計数終了報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、計数個数の転送が終了したことを報知する報知情報を生成する。この計数終了報知設定処理の詳細については、図４８７を参照して後述する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２６５】
　ステップＳ１２９３２－７０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「入賞情報コマンド」であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、「入賞情報コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－７１に移し、「入賞情報コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－８０に移す。
【７２６６】
　ステップＳ１２９３２－７１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に第１残存異常情報または第２残存異常情報が記憶されているか否かを判定する。すなわち、所有遊技球数＝０であるときに遊技球が残存している残存状況であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、、計数個数が０に変化したと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－７２に移し、計数個数が０に変化していないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－７３に移す。
【７２６７】
　ステップＳ１２９３２－７２において、サブＣＰＵ３０１は、特殊入賞音設定処理を行う。この特殊入賞音設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、特殊入賞音情報を生成し、生成した特殊入賞音情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２６８】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた特殊入賞音情報によりサウンドリクエストが生成され、スピーカ３２から特殊入賞音（例えば「チーン・ジャラジャラ」）が出力されることになる。
【７２６９】
　ステップＳ１２９３２－７３において、サブＣＰＵ３０１は、通常入賞音設定処理を行う。この通常入賞音設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常入賞音情報（例えば「チーン」）を生成し、生成した通常入賞音情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。
【７２７０】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた通常入賞音情報によりサウンドリクエストが生成され、スピーカ３２から通常入賞音（例えば「チーン」）が出力されることになる。
【７２７１】

このように、遊技球が各種の入賞口に入賞したとき（入賞情報コマンドを受信したとき）には、所有遊技球数＞０の場合と所有遊技球数＝０の場合とで異なる入賞音が報知されることになるから、所有遊技球数＝０であるにも関わらず、残存した遊技球が各種の入賞口に入賞して、遊技が未だ続行可能であることを遊技者が把握することができる。

【７２７２】

なお、本実施形態では、所有遊技球数＞０の場合と所有遊技球数＝０の場合とで異なる入賞音を報知するように構成したが、所有遊技球数＝０であるときに限り、特殊入賞音を報知するように構成してもよい。すなわち、上記通常入賞音設定処理を行わないように構成してもよい。

【７２７３】

ステップＳ１２９３２－８０において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドが「発射位置コマンド」であるか否かを判定する。

サブＣＰＵ３０１は、「発射位置コマンド」であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－８１に移し、「発射位置コマンド」でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３２－９０に移す。

【７２７４】

ステップＳ１２９３２－８１において、サブＣＰＵ３０１は、発射位置報知設定処理を行う。この発射位置報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、発射位置コマンドに含まれた発射位置（左打ちまたは右打ち）に基づいて、発射位置情報（左発射位置情報または右発射位置情報）を生成し、生成した発射位置情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２７５】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた発射位置情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、表示装置７や、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等により、左打ちまたは右打ちが報知されることになる。

【７２７６】

ただし、発射位置情報は、上述の第２エラー状態設定処理（ステップＳ１２９３２－４１）において生成される第２エラー情報（カードユニット通信異常情報等）よりも、優先度が低く設定されており、ワークＲＡＭ３０３に第２エラー情報がセットされている場合には、第２エラー情報が優先して報知され、左打ちまたは右打ちの報知が行われないように構成されている。

【７２７７】

ステップＳ１２９３２－９０において、サブＣＰＵ３０１は、その他、ワークＲＡＭ３０３に格納されたコマンドに応じてゲーム状態情報を生成し、生成したゲーム状態情報をワークＲＡＭ３０３に格納する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回のコマンド解析処理を終了する。

【７２７８】

［計数中報知設定処理］

図４８６を参照して、コマンド解析処理の中で実行される計数中報知設定処理の詳細について説明する。図４８６は、第１０のパチンコ遊技機における計数中報知設定処理の一例を示すフローチャートである。

【７２７９】

ステップＳ１２９３４－１において、サブＣＰＵ３０１は、計数個数更新処理を行う。この計数個数更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、計数関連コマンドに含まれた計数個数をワークＲＡＭ３０３の計数個数カウンタにセットする。これにより、サブ制御回路３００側での計数個数が更新されることになり、計数個数の変化をチェックすることができる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３４－２に移す。

【７２８０】
ステップＳ１２９３４－２において、サブＣＰＵ３０１は、計数関連コマンドに含まれた計数ボタン７１の操作情報を参照し、長押しの操作であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、長押しの操作であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－３に移し、長押しの操作でない（ワンショットの押下）と判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－４に移す。
【７２８１】
ステップＳ１２９３４－３において、サブＣＰＵ３０１は、長押し計数中報知設定処理を行う。この長押し計数中報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、長押し計数中報知情報を生成し、生成した長押し計数中報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３４－５に移す。
【７２８２】
そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた長押し計数中報知情報によりサウンドリクエストが生成され、スピーカ３２から長押し計数中音（例えば「ブ・ブ・ブ」の高速音）が出力されることになる。
【７２８３】
ステップＳ１２９３４－４において、サブＣＰＵ３０１は、通常計数中報知設定処理を行う。この通常計数中報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、通常計数中報知情報を生成し、生成した通常計数中報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３４－５に移す。
【７２８４】
そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた通常計数中報知情報によりサウンドリクエストが生成され、スピーカ３２から通常計数中音（例えば「ブー」の低速音）が出力されることになる。
【７２８５】
このように、枠制御回路４１０からカードユニット１８１に計数個数が転送中であるときには、スピーカ３２から計数中音（通常計数中音または長押し計数中音）が出力されるので、計数個数が転送中であることを把握することができる。さらに、計数ボタン７１の操作態様により計数中音が異なるので、計数ボタン７１の操作態様や計数個数の転送態様（連続転送中等）を把握することができる。
【７２８６】
なお、長押し時間を第１経過時間（例えば３００ｍｓ）及び第１経過時間よりも長い第２経過時間で判定し、第１経過時間の経過後であり第２経過時間の経過前の状態と、第２経過時間の経過後である状態とで、計数中音を異ならせるように構成してもよい。
【７２８７】
さらには、本実施形態においては、計数ボタン７１の操作態様により計数中音を異ならせて構成したが、同じ計数音で構成してもよい。
【７２８８】
ステップＳ１２９３４－５において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動状態であるか否かを判定する。具体的には、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３に特別図柄変動状態の情報がセットされているか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－６に移し、特別図柄変動状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－８に移す。
【７２８９】
ステップＳ１２９３４－６において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数≦特定数（例えば２５０個）であるか否かを判

定する。
　サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数≦特定数であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－７に移し、所有遊技球数≦特定数でないと判定した場合には、今回の計数中報知設定処理を終了する。
【７２９０】
　ステップＳ１２９３４－７において、サブＣＰＵ３０１は、第１転送中警告報知設定処理を行う。この第１転送中警告報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第１転送中警告報知情報を生成し、生成した第１転送中警告報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数中報知設定処理を終了する。
【７２９１】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第１転送中警告報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第１転送中警告報知（例えば、「もうすぐ遊技球が無くなります。持ち球に注意してください。」の表示）が行われることになる。
【７２９２】
　このように、特別図柄変動状態である場合に所有遊技球数≦特定数になると、第１転送中警告の報知が行われるので、その特別図柄の変動表示の終了後に大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行するときに、遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。
【７２９３】
　ステップＳ１２９３４－８において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の当り遊技状態であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、当り遊技状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－９に移し、当り遊技状態でないと判定した場合には、今回の計数中報知設定処理を終了する。
【７２９４】
　ステップＳ１２９３４－９において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数≦特定数（例えば２５０個）であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数≦特定数であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３４－１０に移し、所有遊技球数≦特定数でないと判定した場合には、今回の計数中報知設定処理を終了する。
【７２９５】
　ステップＳ１２９３４－１０において、サブＣＰＵ３０１は、第２転送中警告報知設定処理を行う。この第２転送中警告報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第２転送中警告報知情報を生成し、生成した第２転送中警告報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数中報知設定処理を終了する。
【７２９６】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第２転送中警告報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第２転送中警告報知（例えば、「もうすぐ遊技球が無くなり、遊技ができなくなります」の表示）が行われることになる。
【７２９７】
　このように、当り遊技状態である場合に所有遊技球数≦特定数になると、第２転送中警告の報知が行われるので、当り遊技状態において遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。

【７２９８】
なお、本実施形態においては、特別図柄変動状態である場合に所有遊技球数≦特定数になったときの第１転送中警告と、当り遊技状態である場合に所有遊技球数≦特定数になったときの第２転送中警告とを異なる報知態様で構成したが、同じ報知態様で構成してもよい。
【７２９９】
［計数終了報知設定処理］
図４８７を参照して、コマンド解析処理の中で実行される計数終了報知設定処理の詳細について説明する。図４８７は、第１０のパチンコ遊技機における計数終了報知設定処理の一例を示すフローチャートである。
【７３００】
ステップＳ１２９３５－１において、サブＣＰＵ３０１は、計数個数更新処理を行う。この計数個数更新処理では、サブＣＰＵ３０１は、計数関連コマンドに含まれた計数個数をワークＲＡＭ３０３の計数個数カウンタにセットする。これにより、サブ制御回路３００側での計数個数が更新されることになり、計数個数の変化をチェックすることができる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３５－２に移す。
【７３０１】
ステップＳ１２９３５－２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の所有遊技球数カウンタを参照し、所有遊技球数＝０であるか否かを判定する。すなわち、すべての所有遊技球数の転送が完了したかを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、所有遊技球数＝０であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－３に移し、所有遊技球数＝０でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－１１に移す。
【７３０２】
ステップＳ１２９３５－３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態または小当り遊技状態の当り遊技状態でないか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、当り遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－４に移し、当り遊技状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－１０に移す。
【７３０３】
ステップＳ１２９３５－４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動状態でないか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、特別図柄変動状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－５に移し、特別図柄変動状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－９に移す。
【７３０４】
ステップＳ１２９３５－５において、サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態であるか否かを判定する。
サブＣＰＵ３０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－６に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－７に移す。
【７３０５】
ステップＳ１２９３５－６において、サブＣＰＵ３０１は、第１計数完了報知設定処理を行う。この第１計数完了報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第１計数完了報知情報を生成し、生成した第１計数完了報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数終了報知設定処理を終了する。
【７３０６】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第１計数完了報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第１計数完了報知（例えば、「お疲れ様でした」の表示）が行われることになる。

【７３０７】

このように、当り遊技状態、特別図柄変動状態及び特定遊技状態のいずれの状態でもない場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、遊技者による遊技の終了と判断して、第１計数完了報知を行うことができる。

【７３０８】

ステップＳ１２９３５－７において、サブＣＰＵ３０１は、第２計数完了報知設定処理を行う。この第２計数完了報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第２計数完了報知情報を生成し、生成した第２計数完了報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をステップＳ１２９３５－８に移す。

【７３０９】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第２計数完了報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第２計数完了報知（例えば、「遊技カードの取り忘れにご注意ください」の表示）が行われることになる。

【７３１０】

このように、当り遊技状態かつ特別図柄変動状態ではなく、特定遊技状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、遊技者の休憩と判断して、第２計数完了報知を行い、遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。

【７３１１】

ステップＳ１２９３５－８において、サブＣＰＵ３０１は、第２自動休憩設定処理を行う。この第２自動休憩設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、小休憩を表示させるための小休憩表示情報をワークＲＡＭ３０３にセットするとともに、休憩解除タイマカウンタに第１の解除時間をセットする。そして、後述するように休憩表示を連続して実行することを防止するため、ワークＲＡＭ３０３から第２休憩表示許可フラグをクリアする（第２休憩表示許可フラグ＝ＯＦＦ）。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数終了報知設定処理を終了する。

【７３１２】

この第２自動休憩設定処理により、遊技者が休憩表示の表示操作を失念して、遊技機から離席した場合であっても、表示装置７に小休憩中の画像が表示され、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。

【７３１３】

なお、本実施形態の第２自動休憩設定処理においては、表示装置７に小休憩中の画像を表示させるように構成したが、表示装置７に食事休憩中の画像を表示させるようにしてもよいし、小休憩中及び食事休憩中とは異なる離席中の表示をさせるように構成してもよい。

【７３１４】

ステップＳ１２９３５－９において、サブＣＰＵ３０１は、第３計数完了報知設定処理を行う。この第３計数完了報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第３計数完了報知情報を生成し、生成した第３計数完了報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数終了報知設定処理を終了する。

【７３１５】

そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第３計数完了報知情報により各種リクエスト（描画リクエス

ト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第３計数完了報知（例えば、「遊技球がないことに注意してください」の表示）が行われることになる。
【７３１６】
　このように、当り遊技状態ではなく、特別図柄変動状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、第３計数完了報知を行い、その特別図柄の変動表示の終了後に当り遊技状態に移行するときに、遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。
【７３１７】
　ステップＳ１２９３５－１０において、サブＣＰＵ３０１は、第４計数完了報知設定処理を行う。この第４計数完了報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、第４計数完了報知情報を生成し、生成した第４計数完了報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数終了報知設定処理を終了する。
【７３１８】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた第４計数完了報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、第４計数完了報知（例えば、「遊技球がありません。遊技球を補充してください」の表示）が行われることになる。
【７３１９】
　このように、当り遊技状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、第４計数完了報知を行い、当り遊技状態において遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。
【７３２０】
　なお、本実施形態においては、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されたときには、第１計数完了報知～第４計数完了報知のいずれかの計数完了報知が行われるように構成したが、第１計数完了報知～第４計数完了報知のいずれか１つ以上の計数完了報知のみが行われるように構成してもよい。さらには、第３計数完了報知と第４計数完了報知とを異なる報知態様で構成したが、同じ報知態様で構成してもよい。
【７３２１】
　ステップＳ１２９３５－１１において、サブＣＰＵ３０１は、特定遊技状態であるか否かを判定する。
　サブＣＰＵ３０１は、特定遊技状態であると判定した場合には、処理をステップＳ１２９３５－１２に移し、特定遊技状態でないと判定した場合には、今回の計数終了報知設定処理を終了する。
【７３２２】
　ステップＳ１２９３５－１２において、サブＣＰＵ３０１は、転送終了警告報知設定処理を行う。この転送終了警告報知設定処理では、サブＣＰＵ３０１は、転送終了警告報知情報を生成し、生成した転送終了警告報知情報をワークＲＡＭ３０３にセットする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の計数終了報知設定処理を終了する。
【７３２３】
　そして、上述したアニメーション更新処理（ステップＳ１２９７０）において、ワークＲＡＭ３０３にセットされた転送終了警告報知情報により各種リクエスト（描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト）が生成され、転送終了警告報知（例えば、「カードの取り忘れにご注意ください」の表示）が行われることになる。
【７３２４】
　このように、特定遊技状態である場合に、一部の所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されると、転送終了警告報知を行い、遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。
【７３２５】

［１０－１０．報知内容］
以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される報知の報知態様の一例について説明する。
【７３２６】
上述したように本実施形態においては、遊技者の休憩に関する休憩報知（小休憩表示及び食事休憩表示等）と、所定の状況報知（エラー報知等）と、計数ボタン７１の操作による転送報知（計数中報知、転送中警告報知及び計数完了報知等）とが実行可能に構成されている。
【７３２７】
（休憩報知）
また、休憩報知が行われるにあたり、電源投入時には遊技店側での演出ボタン５４の特定操作により、休憩表示の条件設定が行われる（ステップＳ１２９０３）。そして、遊技店側での休憩表示の条件設定により、遊技者が休憩を選択可能となる（ステップＳ１２９３２－１１、ステップＳ１２９１１－５、ステップＳ１２９１１－８）。図４８８は、第１０のパチンコ遊技機における遊技店側が選択する休憩条件設定画面と遊技者が休憩を選択する休憩選択画面の一例である。
【７３２８】
（休憩条件設定画面）
図４８８（ａ）は、電源投入時に遊技店側での演出ボタン５４の特定操作により、休憩表示の条件設定を行うときに、表示装置７に表示される休憩条件設定画面の一例である。
【７３２９】
図４８８（ａ）に示すように、休憩条件設定画面には、表示画面の上部から順に、小休憩表示の可否、小休憩表示の解除時間、食事休憩表示の可否、食事休憩表示の解除時間、所有遊技球数がある場合に遊技を行っていないときには自動的に休憩表示となる第１自動休憩設定の可否、特定遊技状態において所有遊技球数がカードユニット１８１にすべて転送されたときには自動的に休憩表示となる第２自動休憩設定の可否、休憩表示の解除設定、休憩表示の条件設定の終了、初期設定（工場出荷時の状態に戻す設定）を選択可能な各種の選択画像の表示が行われる。
【７３３０】
この休憩条件設定画面により、遊技店側の管理者は、休憩表示の条件設定を行うことができる。
【７３３１】
なお、図４８８（ａ）に示したすべての選択画像が表示されることに限定されず、いずれか１つ以上の休憩表示の解除条件、報知開始条件の設定のみができる選択画像の表示が行われるように構成してもよい。
【７３３２】
（休憩選択画面）
図４８８（ｂ）は、デモ状態において演出ボタン５４の操作により、遊技者が休憩を選択するときに、表示装置７に表示される休憩選択画面の一例である。
【７３３３】
図４８８（ｂ）に示すように、休憩選択画面には、表示画面の上部から順に、休憩表示の可否、表示する休憩表示の種別（小休憩び食事休憩）を選択可能な各種の選択画像の表示が行われる。また、表示画面の下部には、遊技店側で設定された小休憩表示の解除時間、食事休憩表示の解除時間の表示が行われる。
【７３３４】
なお、遊技店側での選択により小休憩表示または食事休憩表示のいずれか一方のみが許可されているときには、表示する休憩表示の種別を選択する選択画像や、許可されていない休憩表示の解除時間は表示されないことになる。
【７３３５】
この休憩選択画面により、遊技者は、休憩表示の可否、休憩表示の種別を選択すること

ができる。
【７３３６】
上述したように、遊技者の休憩に関する休憩報知としては、小休憩表示と食事休憩表示とが実行可能に構成されている。図４８９は、第１０のパチンコ遊技機における休憩表示画面の一例である。
【７３３７】
（小休憩表示画面）
図４８９（ａ）は、所有遊技球数＝０であるときに、表示装置７に表示される小休憩表示画面の一例である。
【７３３８】
図４８９（ａ）に示すように、所有遊技球数＝０であるときの小休憩表示画面には、小休憩であることを示す「小休憩中」の小休憩画像と、小休憩の表示が終了する時間を示す「残り時間　ＸＸ分」の残存時間画像の表示が行われる。
【７３３９】
残存時間画像の「ＸＸ分」の画像は、ワークＲＡＭ３０３の休憩解除タイマカウンタの値に基づいて更新表示されていくことになる。このことは、後述する食事休憩表示画面においても同様である。
【７３４０】
なお、本実施形態においては、ワークＲＡＭ３０３の休憩解除タイマカウンタの値に基づいて、残り時間である残存時間を表示するように構成したが、経過時間である加算時間を表示するように構成してもよい。
【７３４１】
この小休憩画像により、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。また、残存時間画像により、休憩時間の終了時間を把握することができる。
【７３４２】
図４８９（ｂ）は、所有遊技球数＞０であるときに、表示装置７に表示される小休憩表示画面の一例である。
図４８９（ｂ）に示すように、所有遊技球数＞０であるときの小休憩表示画面には、所有遊技球数＝０であるときの小休憩表示画面と比べて、表示画面の上部に、「持球が残っています。計数ボタンを操作して、遊技カードを忘れずにお取りください」の注意喚起画像が追加表示されている。
【７３４３】
この注意喚起画像により、所有遊技球数の転送やカードユニット１８１での遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。
【７３４４】
なお、注意喚起画像は、小休憩表示が開始されてから小休憩表示の解除時間よりも短い時間（例えば３０秒）が経過すると、消去されることになる。小休憩表示中に注意喚起画像をずっと表示しておくと、所有遊技球数が残存していることが第三者に把握され、かえって盗難の恐れがあるからである。このことは、食事休憩表示中の注意喚起画像についても同様である。
【７３４５】
また、ワークＲＡＭ３０３の休憩解除タイマカウンタ＝０になったとき、すなわち休憩の残存時間＝０になったときには、休憩終了待機画像（例えば「現在呼出中ですので、今しばらくお待ちください」の文字画像）が所定時間まで（例えば３分間）表示されることが望ましい。この休憩終了待機画像が表示されることにより、休憩時間のギリギリで戻ってくるような遊技者に対しても一定の猶予時間を提供することができるようになり、遊技店や他の遊技者とのトラブルを防止することができる。このことは、食事休憩表示中の休憩終了待機画像についても同様である。
【７３４６】

（食事休憩表示画面）
図４８９（ｃ）は、所有遊技球数＝０であるときに、表示装置７に表示される食事休憩表示画面の一例である。
図４８９（ｃ）に示すように、所有遊技球数＝０であるときの食事休憩表示画面には、食事休憩であることを示す「食事休憩中」の食事休憩画像と、食事休憩の表示が終了する時間を示す「残り時間　ＸＸ分」の残存時間画像の表示が行われる。
【７３４７】
図示は省略するが、所有遊技球数＞０であるときの食事休憩表示画面には、図４８９（ｂ）と同様に、注意喚起画像が追加表示されることになる。
【７３４８】
この食事休憩画像により、遊技者が遊技機を確保しているか否か明確になり、遊技者同士のトラブルを防止することができる。
【７３４９】
（所定の状況報知）
所定の状況報知としては、遊技異常検知コマンドに基づいた第１エラー報知と、遊技異常検知コマンドに基づいた第２エラー報知と、遊技異常検知コマンドに基づいた残存報知とが実行可能に構成されている。
【７３５０】
そして、第１エラー報知として、不正入賞異常１～３、センサ異常、誘導磁界検知、磁気検知、振動検知、枠制御回路４１０と主制御回路２００との応答異常の報知とが実行可能に構成されている。（図４６７参照）。
また、第２エラー報知として、カードユニット通信異常、循環ユニット球詰まり異常、遊技領域球詰まり異常、発射装置異常の報知とが実行可能に構成されている。（図４６７参照）。
さらに、残存報知として、第１残存異常情報による第１残存報知、第２残存異常情報による第２残存報知とが実行可能に構成されている。（図４６７参照）。図４９０は、第１０のパチンコ遊技機における所定の状況報知が行われたときの状況表示画面の一例である。
【７３５１】
図４９０（ａ）は、第２エラー報知が行われたときに、表示装置７に表示される第２エラー表示画面の一例である。図４９０（ａ）は、カードユニット通信異常、循環ユニット球詰まり異常、遊技領域球詰まり異常、発射装置異常の異常が重複して検知された状態である。
図４９０（ａ）に示すように、第２エラー表示画面には、表示画面の左上部から順位に、カードユニット通信異常を示す「カードユニット通信異常」の異常報知画像、循環ユニット球詰まり異常を示す「循環ユニット球詰まり異常」の異常報知画像、遊技領域球詰まり異常を示す「遊技領域球詰まり異常」の異常報知画像、発射装置異常を示す「発射装置異常」の異常報知画像の表示が行われる。これらの各種の異常報知画像は、各種の異常が重複しても、それぞれの異常報知画像が重ならない表示領域に表示されるように構成されている。
【７３５２】
また、カードユニット通信異常、循環ユニット球詰まり異常、遊技領域球詰まり異常、発射装置異常のいずれか１つの異常が検知されると、表示画面の右上部に、「係員をお呼びください」の呼出画像の表示が行われる。
【７３５３】
この異常報知画像により、枠制御回路４１０とカードユニット１８１とが通信不能であること、循環ユニット４２０における球詰まり状態であること、遊技領域１０５における遊技球の球詰まりであること、発射装置６の不良であることを把握することができる。
【７３５４】
なお、図示は省略するが、第１エラー報知が行われたときにも、不正入賞異常１～３、

センサ異常、誘導磁界検知、磁気検知、振動検知、応答異常に関する異常報知画像が重複しないように表示装置７に表示されることになる。

【７３５５】

図４９０（ｂ）は、第１残存報知が行われたときに、表示装置７に表示される第１残存表示画面の一例である。

図４９０（ｂ）に示すように、第１残存表示画面には、表示画面の右上部に、第１残存異常情報であることを示す「発射可能な遊技球が残っています」の第１残存報知画像の表示が行われる。

【７３５６】

この第１残存報知画像により、遊技者は、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達していない遊技球が残存していること、すなわち発射可能な遊技球が残存していることを把握することができる。

【７３５７】

図４９０（ｃ）は、第２残存報知が行われたときに、表示装置７に表示される第２残存表示画面の一例である。

図４９０（ｃ）に示すように、第２残存表示画面には、第２残存異常情報であることを示す「残存した遊技球の流下中・・・」の第２残存報知画像の表示が行われる。

【７３５８】

この第２残存報知画像により、遊技者は、所有遊技球数＝０であるときに遊技領域１０５に到達している遊技球が残存していること、すなわち残存した遊技球が遊技領域１０５を流下していることを把握することができる。

【７３５９】

（転送報知）

転送報知としては、計数中報知（長押し計数中報知、通常計数中報知）と、転送中警告報知（第１転送中警告報知、第２転送中警告報知）と、計数完了報知等（第１計数完了報知～第４計数完了報知）と、転送終了警告報知とが実行可能に構成されている。図４９１は、第１０のパチンコ遊技機における転送中警告報知が行われたときの計数中表示画面の一例であり、図４９２は、第１０のパチンコ遊技機における計数完了報知が行われたときの計数完了表示画面の一例である。

【７３６０】

（第１転送中警告表示画面）

図４９１（ａ）は、第１転送中警告報知が行われたときに、表示装置７に表示される第１転送中警告表示画面の一例である。第１転送中警告報知は、特別図柄変動状態である場合に所有遊技球数が特定数（例えば２５０個）以下となったときに行われるものである。

図４９１（ａ）に示すように、第１転送中警告表示画面には、特別図柄に対応した装飾図柄が変動表示されている。そして、表示画面の上部に、「もうすぐ遊技球が無くなります。持ち球に注意してください。」の第１転送中警告画像の表示が行われる。このとき、スピーカ３２からは、長押し計数中音（例えば「ブ・ブ・ブ」の高速音）が出力されている。

【７３６１】

この第１転送中警告画像により、遊技者は、計数ボタン７１の操作を中止し、特別図柄の変動表示の終了後に当り遊技状態に移行するときに、遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。

【７３６２】

（第２転送中警告表示画面）

図４９１（ｂ）は、第２転送中警告報知が行われたときに、表示装置７に表示される第２転送中警告表示画面の一例である。第２転送中警告報知は、当り遊技状態である場合所有遊技球数が特定数（例えば２５０個）以下となったときに行われるものである。

図４９１（ｂ）に示すように、第２転送中警告表示画面には、当り遊技状態を示す当り状態中画像や右打ちを示す右打ち画像が表示されている。そして、表示画面の上部に、「

もうすぐ遊技球が無くなり、遊技ができなくなります」の第２転送中警告画像の表示が行われる。このとき、スピーカ３２からは、長押し計数中音（例えば「ブ・ブ・ブ」の高速音）が出力されている。

【７３６３】

この第２転送中警告画像により、遊技者は、計数ボタン７１の操作を中止し、当り遊技状態において遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。

【７３６４】

（第１計数完了表示画面）

図４９２（ａ）は、第１計数完了報知が行われたときに、表示装置７に表示される第１計数完了表示画面の一例である。第１計数完了報知は、当り遊技状態、特別図柄変動状態及び特定遊技状態のいずれの状態でもない場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されたときに行われるものである。

図４９２（ａ）に示すように、第１計数完了表示画面には、通常遊技状態において特別図柄に対応した装飾図柄が停止表示されている。そして、表示画面の上部に「お疲れ様でした」の第１計数完了画像の表示が行われる。

【７３６５】

この第１計数完了画像により、遊技者は、無事に遊技を終了できたことを把握することができる。

【７３６６】

（第２計数完了表示画面）

図４９２（ｂ）は、第２計数完了報知が行われたときに、表示装置７に表示される第２計数完了表示画面の一例である。第２計数完了報知は、当り遊技状態かつ特別図柄変動状態ではなく、特定遊技状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されたときに行われるものである。

図４９２（ｂ）に示すように、第２計数完了表示画面には、特定遊技状態を示す特定遊技状態背景画像が表示されるとともに、特別図柄に対応した装飾図柄が停止表示されている。

そして、表示画面の上部に「遊技カードの取り忘れにご注意ください」の第２計数完了画像の表示が行われる。

【７３６７】

この第２計数完了画像により、遊技者が休憩するときに、カードユニット１８１での遊技カードの取り忘れを注意喚起することができる。

【７３６８】

（第３計数完了表示画面）

図４９２（ｃ）は、第３計数完了報知が行われたときに、表示装置７に表示される第３計数完了表示画面の一例である。第３計数完了報知は、特別図柄変動状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されたときに行われるものである。

図４９２（ｃ）に示すように、第３計数完了表示画面には、特別図柄に対応した装飾図柄が変動表示されている。そして、表示画面の上部に「遊技球がないことに注意してください」の第３計数完了画像の表示が行われる。

【７３６９】

この第３計数完了画像により、計数ボタン７１等の操作により遊技球を補充して、特別図柄の変動表示の終了後に当り遊技状態に移行するときに、遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。

【７３７０】

（第４計数完了表示画面）

図４９２（ｄ）は、第４計数完了報知が行われたときに、表示装置７に表示される第４計数完了表示画面の一例である。第４計数完了報知は、当り遊技状態である場合に、すべての所有遊技球数がカードユニット１８１に転送されたときに行われるものである。

図４９２（ｄ）に示すように、第４計数完了表示画面には、当り遊技状態を示す当り状態中画像や右打ちを示す右打ち画像が表示されている。そして、表示画面の上部に「遊技球がありません。遊技球を補充してください。」の第４計数完了画像の表示が行われる。

【７３７１】

この第４計数完了画像により、計数ボタン７１等の操作により遊技球を補充して、当り遊技状態において遊技球がなく、当り遊技状態による利益を享受できないという不利益を抑制することができる。

【７３７２】

＜第１０のパチンコ遊技機の変形例＞

なお、第１０のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（スマートパチンコ）として構成したが、従来のように、実際の遊技球の貸し出し・払い出しを行う遊技機として構成してもよい。

【７３７３】

また、第１０のパチンコ遊技機においては、大当り遊技状態または小当り遊技状態であっても、計数ボタン７１の操作により、所有遊技球数をカードユニット１８１に転送することができるように構成したが、大当り遊技状態または小当り遊技状態のときには、所有遊技球数をカードユニット１８１に転送できないように構成してもよい。

【７３７４】

また、第１０のパチンコ遊技機においては、カードユニット１８１が遊技カードを排出するときには、カード排出情報を枠制御回路４１０（遊技機）に送信することはしないが、カード排出情報を遊技機に送信するように構成してもよい。カードユニット１８１がカード排出情報を遊技機に送信するように構成した場合には、遊技機は、カード排出情報を受信することに基づいて、休憩表示を行うように構成してもよい。

【７３７５】

なお、第１０のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能に関し、遊技球の差玉数に関する情報を主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）によって更新するように構成したが、枠制御回路４１０によって更新するように構成してもよい。

【７３７６】

さらには、第１０のパチンコ遊技機においては、ゲームストップ機能に関する制御を備えて構成したが、ゲームストップ機能に関する制御を備えず構成してもよい。

【７３７７】

なお、第１０のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシン（いわゆるスマートスロット）に適用してもよい。第１０のパチンコ遊技機で実行される各種演出・報知内容は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。大当り遊技状態または小当り遊技状態は、ボーナス遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）に置き換えればよい。

【７３７８】

（その他）

上述の第１０のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【７３７９】

また、第１０のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【７３８０】

更に、上記［４．拡張例］は、第１０のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【７３８１】

［１１．第１１のパチンコ遊技機］

次に、第１１のパチンコ遊技機について説明する。第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【７３８２】

なお、第１１のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【７３８３】

また、第１１のパチンコ遊技機は、特定条件下（時短遊技状態）における大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を計数しており、大当り連続回数が規定回数（例えば２５５回）に到達すると、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態を一部規制する「時短リミッタ機能」を備えている。

【７３８４】

さらに、第１１のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能な「ゲームストップ機能」を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、遊技者に付与した遊技球の累計数（払出遊技球数）から遊技者により使用された遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。

【７３８５】

以降、第１１のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【７３８６】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。

【７３８７】

［１１－１．遊技盤ユニット］

図４９３を参照して、第１１のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１３０１０について説明する。この遊技盤ユニット１３０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【７３８８】

図４９３は、第１１のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１３０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１３０１０は、遊技盤としての遊技パネル１３１００を備え、遊技パネル１３１００に各種部材が配置され、遊技パネル１３１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【７３８９】

図４９３に示されるように、第１１のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１３０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート１３１２６と、第２始動口１３１４０と、普通電動役物ユニット１３１４５と、第１特別電動役物ユニット１３１３０と、第２特別電動役物ユニット１３１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【７３９０】

なお、第１１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１３１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共

通するものであるが、第２始動口１３１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【７３９１】

（通過ゲート）

通過ゲート１３１２６は、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット１３１４５の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート１３１２６には、通過ゲート１３１２６への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ１３１２７（後述の図４９４参照）が備えられている。なお、本実施形態においては、通過ゲート１３１２６を右側領域１０７における普通電動役物ユニット１３１４５の上方に配置したが、通過ゲート１３１２６を右側領域１０７における普通電動役物ユニット１３１４５の下方に配置してもよい。

【７３９２】

通過ゲート１３１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート１３１２６に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるような入賞口（いわゆる普図作動口）としてもよい。

【７３９３】

また、通過ゲート１３１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート１３１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【７３９４】

（第１始動口）

第１始動口１３１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。そして、第１始動口１３１２０には、第１始動口１３１２０への遊技球の入球を検出する第１始動口スイッチ１３１２１（後述の図４９４参照）が備えられている。第１始動口１３１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１３１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【７３９５】

（第２始動口）

第２始動口１３１４０は、右側領域１０７であって後述する通過ゲート１３１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１３１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。そして、第２始動口１３１４０には、第２始動口１３１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１３１４１が備えられている。第２始動口１３１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口１３１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【７３９６】

また、本実施形態においては、第２始動口１３１４０は、通過ゲート１３１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート１３１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物１３１４６が作動しているときに、第２始動口１３１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【７３９７】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１３１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート１３１２６の

下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１３１４５は、第２始動口１３１４０と、第２始動口１３１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１３１４１と、普通電動役物１３１４６とを一体化したユニット体である。

【７３９８】

普通電動役物１３１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１３１４７と、この普電用シャッタ１３１４７を作動させる普電用ソレノイド１３１４８（後述の図４９４参照）とを備える。普通電動役物１３１４６すなわち普電用シャッタ１３１４７は、第２始動口１３１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口１３１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【７３９９】

具体的には、普電用シャッタ１３１４７は、第２始動口１３１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口１３１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ１３１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１３１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口１３１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル１３１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ１３１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１３１４０の入口と対向しない回避領域（例えば、遊技釘の傘上部から保護ガラス４３までの空隙）に位置して、第２始動口１３１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル１３１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口１３１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１３１４７に代えて、いわゆる電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【７４００】

また、普通電動役物１３１４６は、第２始動口１３１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口１３１４０を閉鎖状態にさせる。

【７４０１】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット１３１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１３１２６、普通電動役物ユニット１３１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１３１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット１３１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１３１２６、普通電動役物ユニット１３１４５及び第２特別電動役物ユニット１３１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【７４０２】

第１特別電動役物ユニット１３１３０は、第１大入賞口１３１３１と、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２（後述の図４９４参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ１３１３４と、この第１特電用シャッタ１３１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１３１３５（後述の図４９４参照）とを一体化したユニット体である。

【７４０３】

第１大入賞口１３１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、この第１大入賞口１３１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【７４０４】

第１大入賞口１３１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のル

ートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１３１５１が開放し、開放された第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１３１５１内のＶ入賞口１３１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【７４０５】

第１特電用シャッタ１３１３４は、第１特電用ソレノイド１３１３５（後述の図４９４参照）の作動により、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とを移行可能に構成するものである。

【７４０６】

具体的には、第１特電用シャッタ１３１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ１３１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口１３１３１を開口させ、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口１３１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ１３１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口１３１３１を閉口させ、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。なお、上記の第１特電用シャッタ１３１３４に代えて、下方が軸支され、左右のいずれか一方側に傾斜可能な可動部材を採用してもよい。

【７４０７】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット１３１５０は、右側領域１０７において通過ゲート１３１２６及び普通電動役物ユニット１３１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット１３１５０は、通過ゲート１３１２６または普通電動役物ユニット１３１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【７４０８】

第２特別電動役物ユニット１３１５０は、第２大入賞口１３１５１と、第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２と、第２大入賞口１３１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１３１５４と、この第２特電用シャッタ１３１５４を作動させて第２大入賞口１３１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１３１５５（後述の図４９４参照）と、第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１３１５６と、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１３１５７と、第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１３１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１３１５８と、Ｖ入賞口１３１５６を開閉させるＶシャッタ１３１５９と、このＶシャッタ１３１５９を作動させてＶ入賞口１３１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１３１６０（後述の図４９４参照）とを一体化したユニット体である。

【７４０９】

第２大入賞口１３１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、この第２大入賞口１３１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【７４１０】

第２特電用シャッタ１３１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１３１５５（後述の図４９４参照）の作動により、第２特電用シャッタ１３１５４を前方に進出させて第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ１３１５４を後方に退出させて第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【７４１１】

Ｖ入賞口１３１５６は、Ｖシャッタ１３１５９により開閉可能な入賞口であるとともに

、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。
【７４１２】
第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１３１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１３１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口１３１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。
【７４１３】
また、例えば第１大入賞口１３１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１３１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１３１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。
【７４１４】
通常口１３１５８は、第２大入賞口１３１５１に進入したもののＶ入賞口１３１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口１３１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、小当りのときに、開放した第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球のすべてが通常口１３１５８を通過し、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に移行せずに小当り遊技状態が終了することになる。
【７４１５】
Ｖシャッタ１３１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０（後述の図４９４参照）の作動により、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。
【７４１６】
特に、第１１のパチンコ遊技機においては、同じ小当り遊技状態であっても、Ｖシャッタ１３１５９の作動態様（Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０の作動タイミング）により、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な「転落小当り」と、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な「Ｖ小当り」との異なる種別の小当り遊技状態が設けられている。
【７４１７】
［１１－２．電気的構成］
次に、図４９４を参照して、第１１のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図４９４は、第１１のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。
【７４１８】
図４９４に示されるように、第１１のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。
【７４１９】
しかしながら、第１１のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス、サブ制御回路３００及び払出・発射制御回路４００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【７４２０】
［１１－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１３１４８、第１特電用ソレノイド１３１３５、第２特電用ソレノイド１３１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０、第１始動口スイッチ１３１２１、第２始動口スイッチ１３１４１、通過ゲートスイッチ１３１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２、Ｖ入賞口スイッチ１３１５７の構成が一部異なっている。

【７４２１】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド１３１４８は、普電用シャッタ１３１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１３１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ１３１４７を前方に進出させて第２始動口１３１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１３１４７を後方に退出させて第２始動口１３１４０を閉鎖状態とさせる。

【７４２２】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド１３１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ１３１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１３１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１３１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口１３１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１３１３４を後方に倒立させて第１大入賞口１３１３１を閉鎖状態とさせる。

【７４２３】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１３１５５は、第２特電用シャッタ１３１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１３１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１３１５４を後方に退出させて第２大入賞口１３１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１３１５４を前方に進出させて第２大入賞口１３１５１を閉鎖状態とさせる。

【７４２４】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０は、Ｖシャッタ１３１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ１３１５９を後方に退出させてＶ入賞口１３１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１３１５９を前方に進出させてＶ入賞口１３１５６を閉鎖状態とさせる。

【７４２５】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１３１２１は、第１始動口１３１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１３１２１により第１始動口１３１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の始動条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１３１２１により第１始動口１３１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は

、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【７４２６】
（第２始動口スイッチ）
第２始動口スイッチ１３１４１は、第２始動口１３１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１３１４１により第２始動口１３１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の始動条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１３１４１により第２始動口１３１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【７４２７】
また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。
【７４２８】
（通過ゲートスイッチ）
通過ゲートスイッチ１３１２７は、通過ゲート１３１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ１３１２７が通過ゲート１３１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ１３１２７により通過ゲート１３１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。
【７４２９】
（第１大入賞口カウントスイッチ）
第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２は、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２が第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【７４３０】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２は、第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２が第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりするこ

とになる。
【７４３１】
（Ｖ入賞口スイッチ）
　Ｖ入賞口スイッチ１３１５７は、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１３１５７がＶ入賞口１３１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態から大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ１３１５７によりＶ入賞口１３１５６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。
【７４３２】
［１１－２－２．サブ制御回路］
　サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。
【７４３３】
（ボタン制御回路３１０）
　ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。
【７４３４】
［１１－２－３．払出・発射制御回路］
　払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。
【７４３５】
　さらに、第１１のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００には、遊技球の差玉数が規制値に到達すると、ゲームストップ機能の作動により、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）、及び払出装置８２からの賞球の払い出し禁止の制御が行われる。
【７４３６】
［１１－３．基本仕様］
　次に、図４９５～図５０８を参照して、第１１のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第１１のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。
【７４３７】
　第１１のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第１１のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、確変制御を実行可能としてもよい。
【７４３８】
　また、第１１のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、大当り遊技状態を契機とせずに特定図柄（時短図柄）が停止表示されるこ

とにより移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。さらに、大当り遊技状態を契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」を備えてもよい。

【７４３９】

さらに、時短終了条件の観点から区別される時短遊技状態として、次回の大当りまでが実質的に保障された「特殊時短遊技状態」と、次回の大当りまでが保障されていない「一般時短遊技状態」とを備えている。

【７４４０】

また、本実施形態においては、時短移行条件と時短終了条件との組み合わせの観点から、Ａ時短遊技状態かつ一般時短遊技状態を「第１時短遊技状態」とも称し、Ａ時短遊技状態かつ特殊時短遊技状態を「第２時短遊技状態」とも称し、Ｃ時短遊技状態かつ特殊時短遊技状態を「第３時短遊技状態」とも称する。

【７４４１】

なお、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態及び第３時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【７４４２】

また、本実施形態においては、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブＣＰＵ３０１は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置７の表示領域に表示する。

【７４４３】

［１１－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図４９５は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図４９５に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「Ｖ小当り」、「転落小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【７４４４】

なお、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにおいては、小当りをＶ小当りと転落小当りとに区別して判定するように構成されているが、Ｖ小当りと転落小当りとを区別せずに１つの小当りとして判定するように構成してもよい。このように構成する場合には、小当りと判定されたときに、後述する特別図柄決定テーブル（図４９６参照）において決定される小当り時の特別図柄の選択図柄（小当り図柄）の種類によって、Ｖ小当りと転落小当りとを区別するように構成すればよい。

【７４４５】

特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、Ｖ小当り判定値データ、転落小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）の中から抽出される。

【７４４６】

また、特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１３１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」または「ハズレ」と判定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、第２始動口１３１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「Ｖ小当り」、「転落小当り」、「時短当り」と判定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、Ｖ小当り判定値データ、転落小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【７４４７】

すなわち、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」または「ハズレ」が判定されるものの、「Ｖ小当り」、「転落小当り」、「時短当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「Ｖ小当り」、「転落小当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定されることになる。なお、第１特別図柄の当り判定処理でも、「Ｖ小当り」、「転落小当り」または「時短当り」が判定されるように構成してもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも、第２特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「Ｖ小当り」または「時短当り」の判定が行われることが望ましい。

【７４４８】

また、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、第２特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／５２．４の選択率で「Ｖ小当り」と判定し、約１／１１０．５の選択率で「転落小当り」と判定し、約１／２２２．２の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【７４４９】

なお、「大当り」、「Ｖ小当り」、「転落小当り」、「時短当り」または「ハズレ」と判定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【７４５０】

なお、本実施形態では、後述するように、Ｃ時短遊技状態においては、第２特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されたとしても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（Ｃ時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成しているが、そもそもＣ時短遊技状態においては第２特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されないように構成してもよい。

【７４５１】

また、第１１のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りおよび／またはＶ小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第１１のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【７４５２】

また、設定値に応じて大当りの選択率やＶ小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、転落小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が低くなるようにしてもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口１３１５６の通過率等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【７４５３】

［１１－３－２．特別図柄決定テーブル］

図４９６は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄決定テーブルの一例である。図４９６に示す特別図柄決定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【７４５４】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【７４５５】

特別図柄決定テーブルには、特別図柄の種別と、上述の当落判定値データと、第１始動口１３１２０または第２始動口１３１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９の範囲（幅）の中から抽出される。

【７４５６】

図４９６に示す特別図柄決定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第１特別図柄の図柄乱数値が０～２４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常大当り図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ１」を決定する。第１特別図柄の図柄乱数値が２５～８４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定大当り図柄２）、図柄指定コマンド「ｚＡ２」を決定する。また、第１特別図柄の図柄乱数値が８５～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定大当り図柄３）、図柄指定コマンド「ｚＡ３」を決定する。

【７４５７】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の大当り図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ４」を決定する。

【７４５８】

第２特別図柄の当り判定処理の結果としてＶ小当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の小当りＡ図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ５」を決定する。また、第２特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）、図柄指定コマンド「ｚＡ６」を決定する。また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として転落小当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の小当りＢ図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ７」を決定する。

【７４５９】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第２特別図柄の図柄乱数値が０～２４のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ８」（第２特別図柄の時短図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ８」を決定する。第２特別図柄の図柄乱数値が２５であるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ９」（第２特別図柄の時短図柄２）、図柄指定コマンド「ｚＡ９」を決定する。第２特別図柄の図柄乱数値が２６～４８のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第２特別図柄の時短図柄３）、図柄指定コマンド「ｚＡ１０」を決定する。第２特別図柄の図柄乱数値が４９であるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ１１」（第２特別図柄の時短図柄４）、図柄指定コマンド「ｚＡ１１」を決定する。第２特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄「ｚ１２」（第２特別図柄の時短図柄５）、図柄指定コマンド「ｚＡ１２」を決定する。

【７４６０】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図４９６に示す特別図柄決定テーブルにより、複数の時短図柄が決定されるように構成されている。詳しくは後述するが、この時短図柄の種類によって特別図柄の変動パターンテーブルや移行する演出モードが異なることになる。

【７４６１】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【７４６２】
なお、第１１のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図４９４参照）に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３，第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。
【７４６３】
［１１－３－３．大当り態様決定テーブル］
図４９７は、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている大当り態様決定テーブルの一例である。図４９７に示す大当り態様決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７４６４】
図４９７に示されるように、大当り態様決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【７４６５】
「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口１３１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口１３１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口１３１３１の開放パターンには、ＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口１３１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。
【７４６６】
ここで、「特別図柄の選択図柄ｚ５～ｚ７」（第２特別図柄の小当り図柄）に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１３１５６を通過した第２のルートを経て、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口１３１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口１３１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。
【７４６７】
また、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１３１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１３１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。特に、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する「特別図柄の選択図柄ｚ７」（第２特別図柄の小当りＢ図柄１）が決定された場合には、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り遊技状態は事質的には実行されないことになる。
【７４６８】
なお、大当り遊技状態の作動内容を決定するにあたり、時短リミッタ機能による時短リミッタ回数に応じて複数の大当り態様決定テーブルを用意し、時短リミッタ回数に応じて大当り遊技状態の作動内容を異ならせてもよい。
【７４６９】

［１１－３－４．小当り態様決定テーブル］
図４９８は、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている小当り態様決定テーブルの一例である。図４９８に示す小種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７４７０】
図４９８に示されるように、小当り態様決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【７４７１】
「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１３１５１の最大開放回数、第２大入賞口１３１５１の開放パターン、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口１３１５１の開放パターンには、ＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。なお、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンとして、第２大入賞口１３１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口１３１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。
【７４７２】
ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口１３１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口１３１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていくことになる。
【７４７３】
そして、「Ｖ小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「ｚ５、ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄）が決定されたときには、第２大入賞口１３１５１が最大１６回の開放を行い、第２大入賞口１３１５１の２回目以降の開放のときには、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しており、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。このため、「Ｖ小当り」に対応する第２特別図柄の小当りＡ図柄が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては有利作動態様が決定されることになる。
【７４７４】
また、「転落小当り」に対応する特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の小当りＢ図柄１）が決定されたときには、第２大入賞口１３１５１が１回の開放を行い、第２大入賞口１３１５１の１回目の開放のときには、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンにおける開放待ち時間が経過しておらず、Ｖ入賞口１３１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）となっている。このため、「転落小当り」に対応する第２特別図柄の小当りＢ図柄が決定されたときには、小当り遊技状態の開放態様としては不利作動態様が決定されることになる。
【７４７５】
なお、本実施形態においては、小当り遊技状態の開放態様における有利作動態様と不利作動態様とを、第２大入賞口１３１５１の開放タイミング（第２特電用ソレノイド１３１５５の作動タイミング）とＶ入賞口１３１５６の開放タイミング（Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０の作動タイミング）とを用いて構成したが、Ｖ入賞口１３１５６の開放頻度や開放時間を変えてＶ入賞口１３１５６への通過率が異なるように、有利作動態様と不利作動態様とを構成してもよい。
【７４７６】
このように、「Ｖ小当り」が判定されたとき（特別図柄の選択図柄「ｚ５、ｚ６」のとき）の小当り遊技状態が行われると、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態に移行することになる。これに対して、「転落小当り」が判定されたとき（特別図柄の選択図柄「ｚ７」のとき）の小当り遊技状態が行われると、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することが不可能（又は困難）であり、大当り

遊技状態に移行することになく、時短遊技状態であれば、後述する時短終了条件としての小当り表示回数が減算され、時短遊技状態が終了する契機にもなる。

【７４７７】

なお、小当り遊技状態の作動内容を決定するにあたり、時短リミッタ機能による時短リミッタ回数に応じて複数の小当り態様決定テーブルを用意し、時短リミッタ回数に応じて小当り遊技状態の作動内容を異ならせてもよい。

【７４７８】

［１１－３－５．遊技状態関連設定テーブル］

図４９９は、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている遊技状態関連設定テーブルの一例である。図４９９に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【７４７９】

（遊技状態関連設定テーブル１）

図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１は、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルであり、時短リミッタ機能が作動していないときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【７４８０】

図４９９（ａ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル１には、特別図柄の選択図柄に対して、大当りまたは小当りと判定されたときの特別図柄の変動表示が終了したときの遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、「状態フラグ」及び「Ａ時短終了条件」からなる「遊技状態の設定」が対応付けられている。

【７４８１】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。なお、本実施形態では、Ｂ時短遊技状態が実行されないものの、Ｂ時短遊技状態を実行可能とする場合には、状態フラグ＝２がＢ時短遊技状態を示すことになる。

【７４８２】

「Ａ時短終了条件」とは、時短遊技状態としてのＡ時短遊技状態が終了する専用条件であり、「時短回数」と「小当り表示回数」との２つの終了条件から構成されている。この「時短回数」と「小当り表示回数」とのいずれかの終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。なお、すべての時短遊技状態が終了する共通の終了条件として、大当り遊技状態が制御されることも設定されている。

【７４８３】

「時短回数」は、時短遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。なお、時短回数を、時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれか一方の特別図柄が可変表示可能な回数を示してもよいし、時短遊技状態において普通図柄が可変表示可能な回数を示してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【７４８４】

「小当り表示回数」は、時短遊技状態において小当り図柄が停止表示された回数を示しており、第２特別図柄の小当りＡ図柄１（特別図柄の選択図柄「ｚ５」）、第２特別図柄の小当りＡ図柄２（特別図柄の選択図柄「ｚ６」）、第２特別図柄の小当りＢ図柄１（特別図柄の選択図柄「ｚ７」）の表示回数が区別して計数される。

【７４８５】

なお、本実施形態においては、Ａ時短終了条件を時短回数と小当り表示回数との２つの終了条件から構成したが、小当り表示回数のみから構成してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【７４８６】

また、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０が設定されるときには、Ａ時短終了条件が設定されることはない。

【７４８７】

本実施形態のＡ時短終了条件においては、時短回数＝１００００回に設定しており、時短回数の終了条件が実質的に成立できない回数に設定している。

このため、小当り表示回数の終了条件の成立により、Ａ時短遊技状態が終了可能に構成されている。

【７４８８】

Ａ時短終了条件の小当り表示回数において、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝１回が設定されているときには、いずれかの小当り図柄が停止表示されると、Ａ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。

そして、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１または小当りＡ図柄２が停止表示されたときには、Ａ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。一方、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１が停止表示されたときには、Ａ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することなく、小当り遊技状態が終了する。

【７４８９】

また、Ａ時短終了条件の小当り表示回数において、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝２５５回が設定されているときには、転落小当り（約１／１１０．５）」よりもＶ小当り（約１／５２．４）」の方が高い選択率に設定されており（図４９５参照）、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１が２５５回停止表示されるまでには、少なくともＶ小当りに対応する小当りＡ図柄１または小当りＡ図柄２が停止表示可能であることから、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１の終了条件が実質的に成立できない回数に設定している。

このため、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝２５５回が設定されているときには、Ｖ小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態に移行可能であり、次回の大当り遊技状態の移行が実質的に保障されていることになる。

【７４９０】

本実施形態においては、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝１回が設定された場合の時短遊技状態を、次回の大当り遊技状態の移行が保障されていない「一般時短遊技状態」ともいい、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝２５５回が設定された場合の時短遊技状態を、次回の大当り遊技状態の移行が実質的に保障された「特殊時短遊技状態」ともいう。

【７４９１】

なお、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１が設定される場合には、時短回数＝１００００回を設定しており、時短回数の終了条件が実質的に成立できない回数を設定しているが、時短回数＝１００回のように時短回数の終了条件が成立できる回数を設定してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【７４９２】

また、本実施形態においては、特殊時短遊技状態であるときには、Ａ時短終了条件の小当り表示回数として小当りＢ図柄１＝２５５回を設定しているが、次回の大当りまでが実質的に保障される回数であれば、小当りＢ図柄１＝２５５回に限定されない。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【７４９３】

図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、停止時の遊技状態が通常遊技状態である場合において、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常大当り図柄１）であるときには、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０が設定される。また、特別

図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定大当り図柄２）、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の大当り図柄１）、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の小当りＡ図柄１）、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、時短回数＝１００００回、小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、小当りＢ図柄１＝１回の一般時短遊技状態の設定がされる。また、特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定大当り図柄３）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、時短回数＝１００００回、小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、小当りＢ図柄１＝２５５回の特殊時短遊技状態の設定がされる。なお、転落小当りに対応する特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の小当りＢ図柄１）であるときには、小当り遊技状態が行われても、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することなく、大当り遊技状態に移行しないために遊技状態の設定がされることはない。このことは後述する遊技状態の設定の説明においても同様である。

【７４９４】

また、図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、停止時の遊技状態が時短遊技状態である場合において、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常大当り図柄１）、特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定大当り図柄２）、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、時短回数＝１００００回、小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、小当りＢ図柄１＝２５５回の特殊時短遊技状態の設定がされる。また、特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定大当り図柄３）、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の大当り図柄１）、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の小当りＡ図柄１）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、時短回数＝１００００回、小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝１回、小当りＢ図柄１＝１回の一般時短遊技状態の設定がされる。

【７４９５】

本実施形態においては、停止時の遊技状態が時短遊技状態である場合において大当りまたはＶ小当りと判定されると、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の種類に応じて、一般時短遊技状態または特殊時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に必ず移行する。すなわち、時短遊技状態であるときに大当りまたはＶ小当りと判定されると、その大当り遊技状態の終了後には１００％で時短遊技状態に移行する。

【７４９６】

なお、停止時の遊技状態が時短遊技状態である場合において大当りまたはＶ小当りと判定されると、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄の種類に応じて、通常遊技状態、一般時短遊技状態または特殊時短遊技状態に移行するように構成してもよい。すなわち、時短遊技状態であるときに大当りまたはＶ小当りと判定されても、その大当り遊技状態の終了後に１００％で時短遊技状態に移行しなくてもよい。さらには、大当りまたはＶ小当りと判定された大当り遊技状態の終了後には、特殊時短遊技状態には移行しないように構成してもよい。

【７４９７】

（遊技状態関連設定テーブル２）

図４９９（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２は、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルであり、時短リミッタ機能が作動したとき（時短リミッタ回数＝２５５回）のときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【７４９８】

図４９９（ｂ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、すべての特別図柄の選択図柄に対して、遊技状態の設定として、通常遊技状態を設定する「状態フラグ＝０」が対応付けられている。

【７４９９】

このように、図４９９（ｂ）の遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短遊技状態を契機とした大当り連続回数（時短リミッタ回数）が規定回数（２５５回）に到達すると、

大当り遊技状態の終了後に強制的に通常遊技状態に移行させることができる。
【７５００】
なお、本実施形態においては、時短リミッタ機能が作動する規定回数を１種類としているが、複数種類の規定回数を備えてもよい。
【７５０１】
（遊技状態関連設定テーブル３）
図４９９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３は、時短当りが判定されたときに遊技状態を設定するためのテーブルであり、時短図柄が停止表示されたときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。
【７５０２】
図４９９（ｃ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル３には、特別図柄の選択図柄に対して、時短当りと判定されたときの特別図柄の変動表示が終了したとき遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、「状態フラグ」及び「Ｃ時短終了条件」からなる「遊技状態の設定」が対応付けられている。
【７５０３】
「Ｃ時短終了条件」とは、時短遊技状態としてのＣ時短遊技状態が終了する専用条件であり、「Ａ時短終了条件」と同様に、「時短回数」と「小当り表示回数」との２つの終了条件から構成されている。この「時短回数」と「小当り表示回数」とのいずれかの終了条件が成立すると、Ｃ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。
【７５０４】
本実施形態のＣ時短終了条件においては、時短回数＝１０００回に設定しており、特別図柄の可変表示が１０００回行われるまでには、Ｖ小当り（約１／５２．４）に対応する小当りＡ図柄１または小当りＡ図柄２が停止表示可能であることから、時短回数の終了条件が実質的に成立できない回数に設定している。
このため、小当り表示回数の終了条件の成立により、Ｃ時短遊技状態が終了可能に構成されている。
【７５０５】
Ｃ時短終了条件の小当り表示回数において、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝２回、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１＝２５５回が設定されている場合において、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１が停止表示されたときには、Ｃ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。また、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄２が初回に停止表示されたときには、Ｃ時短遊技状態は継続し、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。なお、転落小当りに対応する小当りＢ図柄１が停止表示されても、Ａ時短終了条件と同様に、小当りＢ図柄１の終了条件が実質的に成立することはなく、Ｃ時短遊技状態は継続する。
【７５０６】
図４９９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３によれば、停止時の遊技状態が通常遊技状態またはＡ時短遊技状態である場合において、特別図柄の選択図柄「ｚ８～ｚ１２」（第２特別図柄の時短図柄１～第２特別図柄の時短図柄５）であるときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、時短回数＝１０００回、小当りＡ図柄１＝１回、小当りＡ図柄２＝２回、小当りＢ図柄１＝２５５回の特殊時短遊技状態の設定がされる。
【７５０７】
また、図４９９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３によれば、停止時の遊技状態がＣ時短遊技状態である場合においては、時短図柄が停止表示されたとしても、遊技状態の設定がされることはない。すなわち、Ｃ時短遊技状態である場合において、時短当りと判定されても新たにＣ時短遊技状態が作動することはない。
【７５０８】
本実施形態においては、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態である場合において時短当

りと判定されると、次回の大当り遊技状態の移行が実質的に保障された特殊時短遊技状態に必ず移行することになる。

【７５０９】

なお、本実施形態においては、時短図柄の種類によらず、同じＣ時短終了条件が設定されるように構成されているが、時短図柄の種類に応じて、異なるＣ時短終了条件が設定されるように構成してもよい。また、通常遊技状態またはＡ時短遊技状態である場合において時短当りと判定されると、時短図柄の種類に応じて、一般時短遊技状態または特殊時短遊技状態に移行するように構成してもよい。

【７５１０】

ここで、Ｃ時短終了条件の小当り表示回数として、Ｖ小当りに対応する小当りＡ図柄１と小当りＡ図柄２とが異なる回数に設定されていることについて説明する。

【７５１１】

上述したように、Ｃ時短遊技状態においてＶ小当りに対応する小当りＡ図柄１が停止表示されたときには、Ｃ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。この大当り遊技状態の終了後には、図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１が参照され、停止時の遊技状態が「通常遊技状態」である場合の小当りＡ図柄１に基づいて、一般時短遊技状態に移行する。

【７５１２】

一方、Ｃ時短遊技状態においてＶ小当りに対応する小当りＡ図柄２が初回に停止表示されたときには、Ｃ時短遊技状態は継続し、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。この大当り遊技状態の終了後には、図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１が参照され、停止時の遊技状態が「時短遊技状態」である場合の小当りＡ図柄２に基づいて、特殊時短遊技状態に移行する。

【７５１３】

このため、Ｃ時短遊技状態においてＶ小当りと判定されると、大当り遊技状態の終了後には、一般時短遊技状態または特殊時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行することができる。

【７５１４】

一方、Ａ時短遊技状態においてＶ小当りに対応する小当りＡ図柄１または小当りＡ図柄２が停止表示されたときには、Ａ時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態が行われ、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することにより、第２のルートからの大当り遊技状態が行われる。この大当り遊技状態の終了後には、図４９９（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１が参照され、停止時の遊技状態が「通常遊技状態」である場合の小当りＡ図柄１または小当りＡ図柄２に基づいて、一般時短遊技状態にしか移行できない。

【７５１５】

このため、Ａ時短遊技状態においてＶ小当りと判定されても特殊時短遊技状態には移行できないが、Ｃ時短遊技状態においてＶ小当りと判定されれば、特殊時短遊技状態に移行可能になり、Ｃ時短遊技状態であることの興味をより強く惹きつけ、従来にない遊技性を付与して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【７５１６】

なお、本実施形態においては、図４９９（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３において、Ｃ時短終了条件の小当り表示回数として小当りＡ図柄２＝２回が設定されるように構成されているが、Ｃ時短終了条件の小当り表示回数として小当りＡ図柄２＝３回以上の回数が設定されるように構成してもよい。

【７５１７】

［１１－３－６．特別図柄の変動パターンテーブルの関連テーブル］

図５００は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの関連

テーブルの一例である。
【７５１８】
（特別図柄の変動パターンテーブルの名称）
図５００（ａ）は、第１１のパチンコ遊技機に備えられた特別図柄の変動パターンテーブルを説明する説明図である。
【７５１９】
図５００（ａ）に示すように、第１１のパチンコ遊技機では、通常遊技状態で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＴと、Ａ時短遊技状態の後述する地中モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と、Ａ時短遊技状態の後述する超越モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と、Ａ時短遊技状態の後述する祝福モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ３と、Ｃ時短遊技状態の後述する黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ１と、Ｃ時短遊技状態の後述する地中モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ２と、Ｃ時短遊技状態の後述する地中モード（潜伏中）から黄金モードに移行するときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ３と、Ｃ時短遊技状態の後述する超越モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ４との８種類の特別図柄の変動パターンテーブルを備えている。なお、これらの特別図柄の変動パターンテーブルの詳しい構成については、後述する。
【７５２０】
また、本実施形態においては、８種類の特別図柄の変動パターンテーブルを備えるように構成したが、９種類以上の特別図柄の変動パターンテーブルを備えるように構成してもよいし、７種類以下の特別図柄の変動パターンテーブルを備えるように構成してもよい。
【７５２１】
（特別図柄変動パターン移行テーブル）
図５００（ｂ）は、変動パターン移行グループを決定するための変動パターン移行テーブルであり、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７５２２】
「変動パターン移行グループ」とは、図５００（ａ）に示した特別図柄の変動パターンテーブルを決定するためのデータである。
【７５２３】
図５００（ｂ）に示すように、変動パターン移行テーブルには、特別図柄の選択図柄と、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過したときの遊技状態（通過時の遊技状態）と、当選時の遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態）と、時短リミッタ回数と、変動パターン移行グループとが対応付けられている。
【７５２４】
（大当り遊技状態の終了後に決定される変動パターン移行グループ）
図５００（ｂ）に示す変動パターン移行テーブルによれば、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、下記のように変動パターン移行グループが決定される。
【７５２５】
特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常大当り図柄１）である場合において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であるときには通常演出モードに移行する「変動パターン移行グループ０」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときに、時短リミッタ回数＝１以上であれば、祝福モードに移行する「変動パターン移行グループ３」が決定される。
【７５２６】
このため、第１特別図柄の通常大当り図柄１が決定された場合には、通常遊技状態からの初当りによる大当り遊技状態の終了後には通常演出モードに移行し、時短遊技状態の１回目以降の大当り遊技状態の終了後には祝福モードに移行することになる。

【７５２７】
特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定大当り図柄２）である場合において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１以上であれば、祝福モードに移行する「変動パターン移行グループ３」が決定される。
【７５２８】
このため、第１特別図柄の特定大当り図柄２が決定された場合には、通常遊技状態からの初当りによる大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の１回目以降の大当り遊技状態の終了後には祝福モードに移行することになる。
【７５２９】
特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定大当り図柄３）である場合において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば祝福モードに移行する「変動パターン移行グループ３」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モードに移行する「変動パターン移行グループ２」が決定される。
【７５３０】
このため、第１特別図柄の特定大当り図柄３が決定された場合には、通常遊技状態からの初当りによる大当り遊技状態の終了後には祝福モードに移行し、時短遊技状態の１回目の大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の２回目以降の大当り遊技状態の終了後には超越モードに移行することになる。
【７５３１】
特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の大当り図柄１）である場合において、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モードに移行する「変動パターン移行グループ２」が決定される。
【７５３２】
このため、第２特別図柄の大当り図柄１が決定された場合には、通常遊技状態からの引き戻しによる大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の１回目の大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の２回目以降の大当り遊技状態の終了後には超越モードに移行することになる。
【７５３３】
特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の小当りＡ図柄１）である場合において、通過時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モードに移行する「変動パターン移行グループ２」が決定される。
なお、図４９９の遊技状態関連設定テーブルで説明したように、特別図柄の選択図柄「ｚ５」である場合において、通過時の遊技状態が時短遊技状態であることはない。また、特別図柄の選択図柄「ｚ５」である場合において、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過しなかったときには、新たに変動パターン移行グループが決定されることはなく、既に決定された変動パターン移行グループが継続される。
【７５３４】
このため、第２特別図柄の小当りＡ図柄１が決定された場合には、通常遊技状態からの引き戻しによる大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の１回目の大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、時短遊技状態の２回目以降の大当り遊技状態の終了後には超越モードに移行することになる。

【７５３５】
特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）である場合において、通過時の遊技状態が通常遊技状態であるときに、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モードに移行する「変動パターン移行グループ１」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モードに移行する「変動パターン移行グループ２」が決定される。
また、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）である場合において、通過時の遊技状態が時短遊技状態及び当選時の遊技状態が時短遊技状態であるときに、時短リミッタ回数＝１以上であれば、祝福モードに移行する「変動パターン移行グループ３」が決定される。
なお、特別図柄の選択図柄「ｚ６」である場合において、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過しなかったときには、新たに変動パターン移行グループが決定されることはなく、既に決定された変動パターン移行グループが継続される。
【７５３６】
このため、第２特別図柄の小当りＡ図柄２が決定された場合には、通常遊技状態からの引き戻しによる大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行することになる。また、通過時の遊技状態が通常遊技状態かつ当選時の遊技状態が時短遊技状態に対応したＡ時短遊技状態の１回目の大当り遊技状態の終了後には地中モードに移行し、Ａ時短遊技状態の２回目以降の大当り遊技状態の終了後には超越モードに移行することになる。また、通過時の遊技状態が時短遊技状態かつ当選時の遊技状態が時短遊技状態に対応したＣ時短遊技状態の大当り遊技状態の終了後には祝福モードに移行することになる。
【７５３７】
特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の小当りＢ図柄１）である場合においては、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過することはなく、既に決定された変動パターン移行グループが継続される。
【７５３８】
（時短図柄の停止表示終了後に決定される変動パターン移行グループ）
図５００（ｂ）に示す変動パターン移行テーブルによれば、時短図柄の停止表示終了後には、下記のように変動パターン移行グループが決定される。
【７５３９】
特別図柄の選択図柄「ｚ８」（第２特別図柄の時短図柄１）である場合においては、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モード（潜伏回数Ａ）に移行する「変動パターン移行グループ４」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モード（潜伏中）に移行する「変動パターン移行グループ７」が決定される。
【７５４０】
なお、時短当りである場合には、大当り遊技状態を契機とせずに時短リミッタ回数が更新されないことから、時短リミッタ回数＝０である場合には、時短リミッタ回数＝１を参照して、変動パターン移行グループが決定される。
【７５４１】
このため、通常遊技状態において第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合（通常遊技状態からの引き戻しの場合）には、黄金モードに移行する。また、Ａ時短遊技状態の地中モードまたは超越モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しても所定期間まで黄金モードが潜伏することになる。
【７５４２】
特別図柄の選択図柄「ｚ９」（第２特別図柄の時短図柄２）である場合においては、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であ

れば、地中モード（潜伏回数Ａ）に移行する「変動パターン移行グループ４」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定される。

【７５４３】

このため、通常遊技状態において第２特別図柄の時短図柄２が決定された場合（通常遊技状態からの引き戻しの場合）には、黄金モードに移行する。また、Ａ時短遊技状態の地中モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しても所定期間まで黄金モードが潜伏し、Ａ時短遊技状態の超越モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、黄金モードに移行することになる。

【７５４４】

特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第２特別図柄の時短図柄３）である場合においては、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モード（潜伏回数Ｂ）に移行する「変動パターン移行グループ５」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、超越モード（潜伏中）に移行する「変動パターン移行グループ７」が決定される。

【７５４５】

このため、通常遊技状態において第２特別図柄の時短図柄３が決定された場合（通常遊技状態からの引き戻しの場合）には、黄金モードに移行する。また、Ａ時短遊技状態の地中モードまたは超越モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しても所定期間まで黄金モードが潜伏することになる。

【７５４６】

特別図柄の選択図柄「ｚ１１」（第２特別図柄の時短図柄４）である場合においては、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１であれば、地中モード（潜伏回数Ｂ）に移行する「変動パターン移行グループ５」が決定され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定される。

【７５４７】

このため、通常遊技状態において第２特別図柄の時短図柄４が決定された場合（通常遊技状態からの引き戻しの場合）には、黄金モードに移行する。また、Ａ時短遊技状態の地中モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しても所定期間まで黄金モードが潜伏し、Ａ時短遊技状態の超越モードにおいて第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、黄金モードに移行することになる。

【７５４８】

特別図柄の選択図柄「ｚ１２」（第２特別図柄の時短図柄５）である場合においては、当選時の遊技状態が通常遊技状態であれば黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定され、当選時の遊技状態が時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＝１以上であれば、黄金モードに移行する「変動パターン移行グループ６」が決定される。

【７５４９】

このため、通常遊技状態において第２特別図柄の時短図柄５が決定された場合（通常遊技状態からの引き戻しの場合）には、黄金モードに移行する。また、Ａ時短遊技状態の地中モードまたは超越モードにおいても第２特別図柄の時短図柄１が決定された場合には、黄金モードに移行することになる。すなわち、第２特別図柄の時短図柄５が決定された場合には、黄金モードが潜伏することはない。

【７５５０】

（特別図柄変動パターン移行グループの構成）

図５００（ｃ）は、変動パターン移行グループの構成を説明する構成図である。

【７５５１】

図５００（ｃ）に示すように、変動パターン移行グループは、特別図柄の変動回数と、

特別図柄の変動パターンテーブルとが対応付けて規定されている。この特別図柄の変動回数は、第１特別図柄及び第２特別図柄の特別図柄を区別せずに、計数される合計回数を示している。

【７５５２】

変動パターン移行グループ０には、特別図柄の変動回数に関わらず、通常遊技状態で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＴが対応付けて規定されている。

【７５５３】

変動パターン移行グループ１には、特別図柄の変動回数に関わらず、Ａ時短遊技状態の地中モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ１が対応付けて規定されている。

【７５５４】

変動パターン移行グループ２には、特別図柄の変動回数に関わらず、Ａ時短遊技状態の超越モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ２が対応付けて規定されている。

【７５５５】

変動パターン移行グループ３には、特別図柄の変動回数に関わらず、Ａ時短遊技状態の祝福モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ３が対応付けて規定されている。

【７５５６】

変動パターン移行グループ４には、潜伏回数＝１５回が設定されており、特別図柄の変動回数が潜伏回数未満である１～１４のときには、Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ２が対応付けて規定され、特別図柄の変動回数が潜伏回数である１５のときには、黄金モードに移行するときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ３が対応付けて規定され、特別図柄の変動回数が潜伏回数を超える１６以上のときには、Ｃ時短遊技状態の黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ１が対応付けて規定されている。

【７５５７】

変動パターン移行グループ５には、潜伏回数＝８回が設定されており、特別図柄の変動回数が潜伏回数未満である１～７のときには、Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ２が対応付けて規定され、特別図柄の変動回数が潜伏回数である８のときには、黄金モードに移行するときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ３が対応付けて規定され、特別図柄の変動回数が潜伏回数を超える９以上のときには、Ｃ時短遊技状態の黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ１が対応付けて規定されている。

【７５５８】

このように本実施形態においては、変動パターン移行グループ４または変動パターン移行グループ５が決定されることにより、Ｃ時短遊技状態に移行しても第１所定期間（特別図柄の変動回数が潜伏回数未満のとき）まで地中モードが行われ、黄金モードが潜伏することになる。

【７５５９】

なお、本実施形態では、黄金モードが潜伏させるための潜伏回数を８回または１５回に設定しているが、その回数は適宜設計変更が自由である。さらには、本実施形態では、２種類の潜伏回数から構成されているが、３種類以上の潜伏回数で構成してもよいし、１種類の潜伏回数のみから構成してもよい。

【７５６０】

変動パターン移行グループ６には、特別図柄の変動回数に関わらず、Ｃ時短遊技状態の黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ１が対応付けて規定されている。

【７５６１】

変動パターン移行グループ７には、特別図柄の変動回数に関わらず、Ｃ時短遊技状態の

超越モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルＣ４が対応付けて規定されている。
【７５６２】
このように本実施形態においては、変動パターン移行グループ７が決定されることにより、Ｃ時短遊技状態に移行しても第２所定期間まで超越モードが行われ、黄金モードが潜伏することになる。
【７５６３】
詳しくは後述するが、変動パターンテーブルＣ４に規定された特定の特別図柄の変動パターンが主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）により決定されることにより、サブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）により黄金モードの移行が行われることになる。このため、Ｃ時短遊技状態において超越モードが行われ、黄金モードが潜伏する第２所定期間は、ランダムな期間となる。
【７５６４】
［１１－３－７．特別図柄の変動パターンテーブル］
図５０１～図５０３は、第１１のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図５０１は、第１１のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図５０２は、第１１のパチンコ遊技機におけるＡ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図５０３は、第１１のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図５０１～図５０３に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７５６５】
特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動態様としての「特別図柄の変動パターン」及び「特別図柄の変動表示時間」を決定するテーブルである。
【７５６６】
メインＣＰＵ２０１は、決定した変動パターン移行グループ（図５００参照）に基づいて図５０１～図５０３のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。
【７５６７】
また、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第１始動口１３１２０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第２始動口１３１４０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。
【７５６８】
（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ）
図５０１に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴは、通常遊技状態のときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。
【７５６９】
図５０１に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＴには、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【７５７０】

上述したように、通常遊技状態においては、正規な遊技態様として左打ちが行われていることから、本来的には第１始動口１３１２０に遊技球が入球可能であり、第２始動口１３１４０に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。

【７５７１】

図５０１に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる演出を実行する変動パターンが決定可能に構成されている。

【７５７２】

本実施形態の特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第２特別図柄においては、リベンジ演出を実行する変動パターンが決定可能に構成されている。より具体的には、第２特別図柄の抽選結果が大当りであったときには、大当り遊技状態への移行を示唆するリベンジ演出（大当り）を実行する変動パターンが決定可能に構成され、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当りであったときには、小当り遊技状態への移行を示唆するリベンジ演出（小当り）を実行する変動パターンが決定可能に構成されている。また、第２特別図柄の抽選結果が時短当りであったときには、Ｃ時短遊技状態（黄金モード）への移行を示唆するリベンジ演出（状態移行）を実行する変動パターンが決定可能に構成され、第２特別図柄の抽選結果が転落当りまたはハズレであったときには、ハズレを示唆するリベンジ演出（ハズレ）を実行する変動パターンが決定可能に構成されている。

【７５７３】

なお、本実施形態においては、通常遊技状態においては、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りであったときと、第２特別図柄の抽選結果がハズレであったときとでは、同じ変動パターンが決定されるように構成したが、異なる変動パターンが決定されるように構成してもよい。

【７５７４】

（Ａ短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

Ａ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとしては、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と、図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３との３つの変動パターンテーブルを備えている。なお、Ａ般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は３つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【７５７５】

（特別図柄の変動パターンテーブルＡ１）

図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１は、Ａ時短遊技状態の地中モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７５７６】

図５０２（ａ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７５７７】

図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、通常遊技状態（特別図柄の変動パターンテーブルＴ）よりも、短い特別図柄の変動表示時間（例えば、３．０秒）からなる「短縮変動」の特別図柄の変動パターン（２０Ｈ、２ＦＨ）が決定可能に構成されている。これにより、Ａ時短遊技状態においては、通常遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５７８】

また、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、特別図柄の抽選結果が大当りまたはＶ小当りである場合には、すぐさま特別図柄の変動表示時間を

終了させる「即当り演出」が実行される特別図柄の変動パターン（２１Ｈ、２２Ｈ）が決定可能に構成されている。この「即当り演出」が実行される特別図柄の変動パターンによっても、通常遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５７９】

さらに、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当りまたはハズレである場合には、共通の「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターン（２３Ｈまたは２８Ｈ）が決定可能に構成されている。これにより、「バトル演出」が実行されたときには、Ａ時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選していないことを安心させながら、大当り遊技状態に移行する契機となる「Ｖ小当り」に当選したことの期待を与えることができる。

【７５８０】

さらに、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当り、転落小当りまたはハズレである場合には、共通の「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターン（２４Ｈ、２５Ｈ、２８Ｈ）が決定可能に構成されている。これにより、「カード演出」が実行されたときには、Ａ時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「Ｖ小当り」に当選したのか、「ハズレ」であるのかに興味を持たせることができる。

【７５８１】

さらに、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合に、特別図柄の選択図柄「ｚ８～ｚ１１」であるときには、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（２ＦＨ）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ１２」であるときには、「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターン（２５Ｈ）が決定可能に構成されている。すなわち、黄金モードが潜伏する時短図柄であるときには、ハズレと同じ特別図柄の変動パターンが決定され、黄金モードに移行する時短図柄であるときには、扉閉鎖演出が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている（図５００（ｂ）参照）。これにより、「扉閉鎖演出」が実行されたときには、第２特別図柄の抽選結果が時短当りとなり、演出モードが移行すること（黄金モードに移行すること）を報知することができる。

【７５８２】

さらに、図５０２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ１によれば、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、第１の選択確率で「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（２ＡＨ）が決定可能に構成されている。この「扉揺動演出」は、扉閉鎖演出でも実行される前半演出である。これにより、「扉揺動演出」が実行されたときには、扉閉鎖演出が実行されることを示唆し、演出モードが移行すること（黄金モードに移行すること）を期待させることができる。

【７５８３】

（特別図柄の変動パターンテーブルＡ２）

図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２は、Ａ時短遊技状態の超越モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７５８４】

図５０２（ｂ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７５８５】

図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２によれば、特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１よりも、短い特別図柄の変動表示時間（例えば、０．５秒）からなる「超短縮変動」の特別図柄の変動パターン（３０Ｈ、３ＦＨ）が決定可能に構成されている。これにより、超越モードであるＡ時

短遊技状態においては、地中モードであるＡ時短遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。すなわち、Ａ時短遊技状態において、時短リミッタ回数が所定回数加算されると（時短リミッタ回数＝２以上であると）、より速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５８６】

また、図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２は、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と同様に、「即当り演出」または「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されているが、「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定されないように構成されている。これにより、「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターンの変動表示時間をカットし、超越モードであるＡ時短遊技状態においては、地中モードであるＡ時短遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５８７】

さらに、図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２によれば、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合に、特別図柄の選択図柄「ｚ８、ｚ１０」であるときには、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（３ＦＨ）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ９、ｚ１１、ｚ１２」であるときには、「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターン（３５Ｈ）が決定可能に構成されている。すなわち黄金モードが潜伏する時短図柄であるときには、ハズレと同じ特別図柄の変動パターンが決定され、黄金モードに移行する時短図柄であるときには、扉閉鎖演出が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている（図５００（ｂ）参照）。これにより、「扉閉鎖演出」が実行されたときには、第２特別図柄の抽選結果が時短当りとなり、演出モードが移行すること（黄金モードに移行すること）を報知することができる。

【７５８８】

さらに、図５０２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ２によれば、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と同様に、第２の選択確率で「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（３７Ｈ）が決定可能に構成されている。

【７５８９】

なお、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１の第１の選択確率と特別図柄の変動パターンテーブルＡ２の第２の選択確率とが同じ選択確率に設定されているが、異なる選択確率に設定されていてもよい。

【７５９０】

（特別図柄の変動パターンテーブルＡ３）

図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３は、Ａ時短遊技状態の祝福モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７５９１】

図５０２（ｃ）に示されるように、特別図柄の変動パターンテーブルＡ３には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、時短リミッタ回数と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７５９２】

図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と同様に、「超短縮変動」の特別図柄の変動パターン（４０Ｈ、４ＦＨ）が決定可能に構成されている。これにより、祝福モードであるＡ時短遊技状態、すなわち特殊時短遊技状態においては、地中モードであるＡ時短遊技状態よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５９３】

また、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、特別図柄の抽選結果が大当り、Ｖ小当りである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１及

び変動パターンテーブルＡ２と同様に、「即当り演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。

【７５９４】

さらに、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１及び変動パターンテーブルＡ２とは異なり、「カード演出」または「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定されないように構成されている。これにより、「カード演出」または「バトル演出」が実行される特別図柄の変動パターンの変動表示時間をカットし、祝福モードであるＡ時短遊技状態（特殊時短遊技状態）においては、地中モード及び超越モードであるＡ時短遊技状態（一般時短遊技状態）よりも速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。

【７５９５】

さらに、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（４ＦＨ）が決定可能に構成されている。これは、祝福モードであるＡ時短遊技状態、すなわち特殊時短遊技状態においては、転落小当りによってＡ時短遊技状態が実質的に終了しないからである。

【７５９６】

さらに、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合に、時短リミッタ回数＝１以下であれば、特別図柄の選択図柄「ｚ８～ｚ１１」であるときには、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（４ＦＨ）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ１２」であるときには、「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターン（４３Ｈ）が決定可能に構成され、時短リミッタ回数＝２以上であれば、特別図柄の選択図柄の種類によらず、「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターン（４３Ｈ）が決定可能に構成されている。すなわち、祝福モードであるＡ時短遊技状態の特殊時短遊技状態においては、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合に、特別図柄の選択図柄によって「変動パターン移行グループ４または５」が決定されるときには、所定期間まで祝福モードを保持し、「変動パターン移行グループ６または７」が決定されるときには、「扉閉鎖演出」により黄金モードに移行するように構成されている。

【７５９７】

さらに、図５０２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＡ３によれば、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１、Ａ２と同様に、第３の選択確率で「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（４４Ｈ）が決定可能に構成されている。

【７５９８】

（Ｃ短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルとしては、図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１と、図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２と、図５０３（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３と、図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４との４つの変動パターンテーブルを備えている。なお、Ｃ般時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は４つに限定されず、３以下でもよいし、５以上でもよい。

【７５９９】

（特別図柄の変動パターンテーブルＣ１）

図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１は、Ｃ時短遊技状態の黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７６００】

図５０３（ａ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７６０１】
図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２及び変動パターンテーブルＡ３と同様に、「超短縮変動」の特別図柄の変動パターン（５０Ｈ、５ＦＨ）が決定可能に構成されている。これにより、黄金モードであるＣ時短遊技状態においては、通常遊技状態及び地中モードであるＡ時短遊技状態よりも、速く特別図柄の可変表示を終了（消化）させていくことができる。
【７６０２】
また、図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１、変動パターンテーブルＡ２及び変動パターンテーブルＡ３と同様に、「即当り演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。
【７６０３】
さらに、図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ３と同様に、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（５ＦＨ）が決定可能に構成されている。これは、Ｃ時短遊技状態、すなわち特殊時短遊技状態においては、転落小当りによってＣ時短遊技状態が実質的に終了しないからである。
【７６０４】
さらに、図５０３（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ１によれば、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（５ＦＨ）が決定可能に構成されている。これは、Ｃ時短遊技状態においては、時短小当りによって新たにＣ時短遊技状態が作動することはないからである。
【７６０５】
（特別図柄の変動パターンテーブルＣ２）
図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２は、Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。
【７６０６】
図５０３（ｂ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。
【７６０７】
図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２は、Ａ時短遊技状態の地中モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と類似しているが、下記の点で相違している。
【７６０８】
図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２によれば、Ｃ時短遊技状態（特殊時短遊技状態）においては、転落小当りによってＣ時短遊技状態が実質的に終了しないことから、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と異なり、「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定されないように構成され、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（６ＦＨ）が決定可能に構成されている。
【７６０９】
また、図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２によれば、Ｃ時短遊技状態においては、時短小当りによって新たにＣ時短遊技状態が作動しないことから、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と異なり、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（６ＦＨ）が決定可能に構成されている。
【７６１０】

さらに、図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と異なり、「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定されないように構成されている。これにより、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２が決定されているときには、第１所定期間（特別図柄の変動回数が潜伏回数未満のとき）まで、黄金モードが潜伏することになる。

【７６１１】

さらに、図５０３（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ２によれば、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１の第１の選択確率よりも高い第４の選択確率で、「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（６５Ｈ）が決定可能に構成されている。これにより、「扉揺動演出」の実行頻度によって、黄金モードが潜伏し、Ｃ時短遊技状態であることを示唆することができる。

【７６１２】

（特別図柄の変動パターンテーブルＣ３）

図５０３（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３は、Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中）から黄金モードに移行するときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７６１３】

図５０３（ｃ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＣ３には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７６１４】

図５０３（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３によれば、特別図柄の抽選結果が大当りまたはＶ小当りである場合には、「即当り演出」が実行される特別図柄の変動パターン（７１Ｈ、７２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【７６１５】

また、図５０３（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ３によれば、特別図柄の抽選結果が転落小当り、時短当りまたはハズレである場合には、すべて「扉閉鎖演出」が実行される特別図柄の変動パターン（７０Ｈ）が決定可能に構成されている。これにより、第１所定期間となったとき（特別図柄の変動回数が潜伏回数のとき）には、「扉閉鎖演出」が実行され、演出モードが移行すること（黄金モードに移行すること）を報知することができる。

【７６１６】

（特別図柄の変動パターンテーブルＣ４）

図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４は、Ｃ時短遊技状態の超越モード（潜伏中）で参照される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【７６１７】

図５０３（ｄ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルＣ４には、特別図柄の種別と、特別図柄の抽選結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。

【７６１８】

図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４は、Ａ時短遊技状態の超越モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と類似しているが、下記の点で相違している。

【７６１９】

図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４によれば、Ｃ時短遊技状態（特殊時短遊技状態）においては、転落小当りによってＣ時短遊技状態が実質的に終了しないことから、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と異なり、「カード演出」が実行される特別図柄の変動パターンが決定されないように構成され、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パタ

ーン（８ＦＨ）が決定可能に構成されている。
【７６２０】
　また、図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４によれば、Ｃ時短遊技状態においては、時短小当りによって新たにＣ時短遊技状態が作動しないことから、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と異なり、第２特別図柄の抽選結果が時短当りである場合には、第２特別図柄の抽選結果がハズレと同じ特別図柄の変動パターン（８ＦＨ）が決定可能に構成されている。
【７６２１】
　さらに、図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４によれば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２と異なり、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、所定の選択率で、「扉閉鎖演出」が実行可能な「特定の特別図柄の変動パターン（８４Ｈ）」が決定可能に構成されている。これにより、所定の選択率で「扉閉鎖演出」が実行され、演出モードが移行すること（黄金モードに移行すること）を報知することができる。なお、２回目以降の特定の特別図柄の変動パターン（８４Ｈ）が決定された場合には、「扉閉鎖演出」に代わり「通常変動ハズレ」が実行されることになる。
【７６２２】
　さらに、図５０３（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＣ４によれば、第２特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２の第２の選択確率よりも高い第５の選択確率で、「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（８３Ｈ）が決定可能に構成されている。これにより、「扉揺動演出」の実行頻度によって、黄金モードが潜伏し、Ｃ時短遊技状態であることを示唆することができる。なお、既に特定の特別図柄の変動パターン（８４Ｈ）が決定され、黄金モードが報知された後に、「扉揺動演出」が実行される特別図柄の変動パターン（８３Ｈ）が決定された場合には、「扉揺動演出」に代わり「短縮変動」が実行されることになる。
【７６２３】
　また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンによって、参照された特別図柄の変動パターンテーブルが識別可能に構成されている。このため、特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブ制御回路３００は、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて演出モードを把握・設定することができる。
【７６２４】
［１１－３－８．特別図柄の先読み関連データ］
　図５０４は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１３１２０または第２始動口１３１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。
【７６２５】
　図５０４（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。
【７６２６】
　図５０４（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。
【７６２７】
　図５０４（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。
【７６２８】

図５０４（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。
【７６２９】
「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図５０４（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。
【７６３０】
「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるときの特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図５０４（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。
【７６３１】
「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図５０４（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。
【７６３２】
本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。
【７６３３】
［１１－３－９．普通図柄の当り判定テーブル］
図５０５は、第１１のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図５０５に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７６３４】
普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート１３１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。
【７６３５】
図５０５に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【７６３６】
メインＣＰＵ２０１は、図５０５に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。
【７６３７】
本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図５０５に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【７６３８】
このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるも

のではない。
【７６３９】
本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態に応じて普通電動役物１３１４６の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。
【７６４０】
また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。
【７６４１】
［１１－３－１０．普通図柄判定テーブル］
図５０６は、第１１のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図５０６に示す普通図柄判定テーブルは、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７６４２】
普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート１３１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。
【７６４３】
図５０６に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【７６４４】
メインＣＰＵ２０１は、図５０６に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。
【７６４５】
図５０６に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【７６４６】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【７６４７】
特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。
【７６４８】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図５０５参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図５０６参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【７６４９】

［１１－３－１１．普通電動役物の開放パターン決定テーブル］

図５０７は、第１１のパチンコ遊技機における普通電動役物の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図５０７に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【７６５０】

普通電動役物の開放パターン決定テーブルは、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合（普通図柄当りの場合）に、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに応じて、普通電動役物１３１４６の開放態様としての普通電動役物１３１４６の開放パターンを決定する際に参照される。

【７６５１】

図５０７に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルには、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通電動役物１３１４６の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【７６５２】

また、本実施形態では、「普通電動役物１３１４６の開放パターン」は、第２始動口１３１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口１３１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口１３１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口１３１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口１３１４０を閉鎖させて普通電動役物１３１４６の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、普通電動役物１３１４６の開放パターンは、上述した構成に限られず、３回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、１回のみの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「１回目の開放時間」の前に、第２始動口１３１４０の１回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

【７６５３】

メインＣＰＵ２０１は、図５０７に示される普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物１３１４６の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物１３１４６の開放パターンを決定すると、決定した普通電動役物１３１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【７６５４】

図５０７に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第１の普通電動役物１３１４６の開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）として、１回目の開放時間７２ｍｓ、１回目のウェイト時間なし、２回目以降の開放なし、エンディング時間１２ｍｓが決定されるよう構成されている。

【７６５５】

また、図５０７に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルによれば、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、いずれの普通図柄の選択図柄であっても、第２の普通電動役物１３１４６の開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）として、１回目の開放時間５４００ｍｓ、１回目のウェイト時間１２０ｍｓ、２回目の開放時間７２ｍｓ、エンディング時

間１２ｍｓが決定されるよう構成されている。
【７６５６】
このように、本実施形態では、遊技状態に応じて普通電動役物１３１４６の開放パターンが異なり、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第２始動口１３１４０に入球することが困難な「不利な開放態様（「ショート開放」ともいう）」が決定され、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、遊技球が第２始動口１３１４０に入球することが容易な「有利な開放態様（「ロング開放」ともいう）」が決定されるように構成されている。
【７６５７】
また、本実施形態では、いずれの普通電動役物１３１４６の開放パターンが作動しても、普電用の規定個数は１個に設定されており、普通電動役物１３１４６の開放パターンの作動中（第２始動口１３１４０の開放中）に、第２始動口１３１４０に１個の遊技球が入球すると、その普通電動役物１３１４６の開放パターンの作動は終了する（第２始動口１３１４０の閉鎖する）。すなわち、１回の普通図柄当りに対しては、１個の遊技球しか第２始動口１３１４０に入球できず、たとえ時短遊技状態において開放時間５４００ｍｓの残存時間があったとしても、第２始動口１３１４０が閉鎖することになる。
【７６５８】
なお、本実施形態では、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで区別なく同じ時短遊技状態として、同じ普通電動役物１３１４６の開放パターンを決定しているが、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで異なる普通電動役物１３１４６の開放パターンを決定するように構成してもよい。
【７６５９】
さらには、普通図柄の選択図柄に応じて、普通電動役物１３１４６の開放パターンを異ならせてもよい。ただし、通常遊技状態において普通図柄当りの場合には、時短遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「不利な開放態様」群となり、時短遊技状態において普通図柄当りの場合には、通常遊技状態において普通図柄当りの場合よりも「有利な開放態様」群となることが望ましい。
【７６６０】
［１１－３－１２．普通図柄の変動パターンテーブル］
図５０８は、第１１のパチンコ遊技機における普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図５０８に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、第１１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【７６６１】
図５０８に示す普通図柄の変動パターンテーブルは、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の変動パターンと、普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。
【７６６２】
メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。そして、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンを決定すると、決定した普通図柄の変動パターンに対応した普通図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。
【７６６３】
図５０８に示す普通図柄の変動パターンテーブルによれば、通常遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間４１４ｍｓが決定され、時短遊技状態においては、普通図柄の変動表示時間４０８ｍｓが決定されるように構成されている。また、本実施形態においては、普通図柄の図柄確定時間は、遊技状態や普通図柄の当り判定処理の結果によらず、全て同じ時間（例えば、５４０ｍｓ）が決定される。
【７６６４】
なお、本実施形態では、通常遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に

応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。同様にして、時短遊技状態においては、すべて同じ普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成されているが、普通図柄の選択図柄に応じて、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。さらには、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態、または特殊時短遊技状態と一般時短遊技状態とで、異なる普通図柄の変動表示時間、普通図柄の図柄確定時間が決定されるように構成してもよい。

【７６６５】

［１１－４．主制御処理］

第１１のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【７６６６】

なお、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【７６６７】

［１１－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図５０９を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図５０９は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【７６６８】

図５０９に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ１３００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３００２に移す。

【７６６９】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１３００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【７６７０】

Ｓ１３００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ１３００８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ１３００３に移す。

【７６７１】

Ｓ１３００３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１３００４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ１３００５に移す。

【７６７２】

Ｓ１３００４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記

憶されていないと判定した場合には処理をＳ１３００７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ１３００６に移す。

【７６７３】

Ｓ１３００５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【７６７４】

Ｓ１３００６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【７６７５】

Ｓ１３００７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【７６７６】

Ｓ１３００８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図５１０を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【７６７７】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１３００１～Ｓ１３００８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【７６７８】

このように、本実施形態では、第１１のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１３１２０または第２始動口１３１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【７６７９】

［１１－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図５１０を参照して、特別図柄制御処理（図５０９参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図５１０は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【７６８０】

図５１０に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【７６８１】
　Ｓ１３０１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５０９参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１３０１２に移す。
【７６８２】
　Ｓ１３０１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１３０１３以降の処理を行う。
【７６８３】
　Ｓ１３０１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１３０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図５１１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１４に移す。
【７６８４】
　Ｓ１３０１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１３０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図５１２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１５に移す。
【７６８５】
　Ｓ１３０１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１３０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図５１３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１６に移す。
【７６８６】
　Ｓ１３０１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ１３０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図５１７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１７に移す。
【７６８７】
　Ｓ１３０１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ１３０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図５１８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１８に移す。
【７６８８】
　Ｓ１３０１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１３０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図５１９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０１９に移す。
【７６８９】

Ｓ１３０１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１３０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図５２０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３０２０に移す。

【７６９０】

Ｓ１３０２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ１３０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図５２１を参照して後述する。

【７６９１】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３０１３～Ｓ１３０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５０９参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【７６９２】

［１１－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図５１１を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図５１１は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【７６９３】

Ｓ１３０２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ１３０２２に移す。

【７６９４】

Ｓ１３０２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図４９５に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２３に移す。

【７６９５】

Ｓ１３０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図４９６に示す特別図柄決定テーブルを参照し、上記Ｓ１３０２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２４に移す。

【７６９６】

Ｓ１３０２４において、メインＣＰＵ２０１は、当選状態記憶処理を行う。この当選状態記憶処理では、大当り遊技状態の終了後等に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定するため、大当りまたは小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２５に移す。

【７６９７】

また、本実施形態においては、時短遊技状態の終了判定（時短管理処理）は、特別図柄の停止表示を終了したとき（図柄確定時間の経過後）に行うように構成されており（図５１３参照）、「特別図柄の変動表示が終了したときの遊技状態（停止時の遊技状態）」は、「当選時の遊技状態」に対応している。

【７６９８】

Ｓ１３０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、後述するＳ１３０４７の変動パターンテーブル切替判定処理（図５１２参照）、後述するＳ１３０７０－５のＣ時短開始時変動パターンテーブル決定処理（図５１５参照）、後述するＳ１３１４６のＡ時短開始時変動パターンテーブル決定処理（図５２１参照）により決定された図５０１～図５０３のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２６に移す。

【７６９９】

Ｓ１３０２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ１３０２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２７に移す。

【７７００】

Ｓ１３０２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図５１０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２８に移す。

【７７０１】

Ｓ１３０２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０２９に移す。

【７７０２】

Ｓ１３０２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ１３０２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ１３０２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【７７０３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【７７０４】

［１１－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図５１２を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図５１２は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【７７０５】
　Ｓ１３０４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ１３０４２に移す。
【７７０６】
　Ｓ１３０４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０４４に移す。
【７７０７】
　なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定してもよい。
【７７０８】
　Ｓ１３０４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図５１０のＳ１３０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０４５に移す。
【７７０９】
　Ｓ１３０４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０４６に移す。
【７７１０】
　Ｓ１３０４６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１～３のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０４７に移す。
【７７１１】
　Ｓ１３０４７において、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンテーブル切替判定処理を行う。この変動パターンテーブル切替判定処理では、図５００（ｃ）に示す変動パターン移行グループ４または変動パターン移行グループ５が決定されている場合には、潜伏回数として図柄確定数カウンタを参照し、図柄確定数カウンタに基づいて、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２、変動パターンテーブルＣ３及び変動パターンテーブルＣ１のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定する。より具体的には、変動パターン移行グループ４が決定されている場合には、図５００（ｃ）に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルとして、図柄確定数カウンタ（潜伏回数）＜１５であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２を決定し、図柄確定数カウンタ（潜伏回数）＝１５であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ３を決定し、図柄確定数カウンタ（潜伏回数）＞１５であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１を決定する。また、変動パターン移行グループ５が決定されている場合には、図５００（ｃ）に示すように、図柄確定数カウンタ（潜

伏回数）＜８であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２を決定し、図柄確定数カウンタ（潜伏回数）＝８であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ３を決定し、図柄確定数カウンタ（潜伏回数）＞８であると、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７１２】

本実施形態においては、この変動パターンテーブル切替判定処理により、Ｃ時短遊技状態に移行したときに変動パターン移行グループ４または変動パターン移行グループ５が決定された場合には、特別図柄の変動回数が潜伏回数未満のときには、黄金モードを潜伏させる特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、特別図柄の変動回数が潜伏回数のときには、黄金モードに移行するときに参照される特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、特別図柄の変動回数が潜伏回数を超えるときには、黄金モードで参照される特別図柄の変動パターンテーブルを決定することができる。

すなわち、Ｃ時短遊技状態に移行したときに変動パターン移行グループ４または変動パターン移行グループ５が決定された場合には、Ｃ時短遊技状態に移行しても第１所定期間（特別図柄の変動回数が潜伏回数未満のとき）まで黄金モードを潜伏させることができる。

【７７１３】

［１１－４－５．特別図柄遊技判定処理］

次に、図５１３を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図５１３は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【７７１４】

Ｓ１３０５０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ１３０５１に移す。

【７７１５】

Ｓ１３０５１において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、時短遊技状態の終了条件としての時短回数を計数するための「時短回数カウンタ」と、小当りＡ図柄１の表示回数を計数するための「第１Ｖ小当り表示回数カウンタ」と、小当りＡ図柄２の表示回数を計数するための「第２Ｖ小当り表示回数カウンタ」と、小当りＢ図柄１の表示回数を計数するための「転落小当り表示回数カウンタ」とを更新する処理が行われる。そして、時短回数カウンタ、第１Ｖ小当り表示回数カウンタ、第２Ｖ小当り表示回数カウンタ及び転落小当り表示回数カウンタのいずれかのカウンタ＝０になると、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行う。この時短管理処理の詳細については、図５１４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５２に移す。

【７７１６】

なお、本実施形態においては、「時短管理処理」は、特別図柄の停止表示を終了したとき（図柄確定時間の経過後）に行うように構成しているが、特別図柄の変動表示を終了したとき（変動表示時間の経過後）に「時短管理処理」を行うように構成してもよいし、特別図柄の変動表示を開始したときに「時短管理処理」を行うように構成してもよい。

【７７１７】

Ｓ１３０５２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ１３０５４に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ１３０６１に移す。

【７７１８】

Ｓ１３０５４において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５５に移す。

【７７１９】

Ｓ１３０５５において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、大当りである特別図柄の選択図柄に基づいて、図４９７に示す大当り態様決定テーブルのいずれかの大当り態様決定テーブルを決定する。そして、決定した大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、決定した大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５６に移す。

【７７２０】

Ｓ１３０５６において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５７に移す。

【７７２１】

Ｓ１３０５７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、時短回数カウンタ及び各種小当り表示回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、第１のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５８に移す。

【７７２２】

Ｓ１３０５８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５９に移す。

【７７２３】

Ｓ１３０５９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図５１０のＳ１３０１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５９に移す。

【７７２４】

Ｓ１３０６０において、メインＣＰＵ２０１は、第１のルートからの大当り遊技状態の開始を示す大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７２５】

Ｓ１３０６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、Ｖ小当りまたは転落小当りの小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると

判定した場合には、処理をＳ１３０６３に移し、小当りでない（すなわちハズレ）と判定した場合には、処理をＳ１３０７０に移す。

【７７２６】

Ｓ１３０６３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、「Ｖ小当り」に対応する第２特別図柄の選択図柄「ｚ５、ｚ６」が決定されたときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号としての「小当り信号」を生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。なお、本実施形態においては、「転落小当り」に対応する第２特別図柄の選択図柄「ｚ７」が決定されたときには、「小当り信号」を生成しないよう構成したが、「転落小当り」に対応する第２特別図柄の選択図柄「ｚ７」が決定されたにも、「小当り信号」を生成するように構成してもよい。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０６４に移す。

【７７２７】

Ｓ１３０６４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、小当りである特別図柄の選択図柄に基づいて、図４９８に示す小当り態様決定テーブルのいずれかの小当り態様決定テーブルを決定する。そして、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。さらに、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口１３１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１３１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図５２５参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０６５に移す。

【７７２８】

Ｓ１３０６５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０６６に移す。

【７７２９】

Ｓ１３０６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０６７に移す。

【７７３０】

Ｓ１３０６７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図５１０のＳ１３０１６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０６８に移す。

【７７３１】

Ｓ１３０６８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７３２】

Ｓ１３０７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、時短当りであるか否かを判定し、時短当りである

場合には、Ｃ時短遊技状態を設定する処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図５１５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０７１に移す。

【７７３３】

Ｓ１３０７１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図５１６を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７３４】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１３０５０～Ｓ１３０７１）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【７７３５】

［１１－４－６．時短管理処理］

次に、図５１４を参照して、特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図５１４は、第１１のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【７７３６】

Ｓ１３０５１－１において、メインＣＰＵ２０１は、時短回数カウンタを更新する時短回数カウンタ更新処理を行う。この時短回数カウンタ更新処理においては、時短遊技状態が設定されている場合（状態フラグ＝１または３が設定されている場合）には、メインＲＡＭ２０３の「時短回数カウンタ」から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５１－２に移す。

【７７３７】

Ｓ１３０５１－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１３０５１－３に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１３０５１－４に移す。

【７７３８】

Ｓ１３０５１－３において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、時短回数カウンタ、各種小当り表示回数カウンタをクリア（＝０をセット）することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５１－４に移す。

【７７３９】

Ｓ１３０５１－４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、Ｖ小当りまたは転落小当りの小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１３０５１－５に移し、小当りでないと判定した場合には、処理をＳ１３０５１－７に移す。

【７７４０】

Ｓ１３０５１－５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの特別図柄の選択図柄を参照し、小当り表示回数更新処理を行う。この小当り表示回数更新処理では、特別図柄の選択図柄が小当りＡ図柄１「ｚ５」である場合には、メインＲＡＭ２０３の「第１Ｖ小当り表示回数カウンタ」から１を減算して更新し、特別図柄の選択図柄が小当りＡ図柄２「ｚ６」である場合には、メインＲＡＭ２０３の「第２Ｖ小当り表示回数カウンタ」から１を減算して更新し、特別図柄の選択図柄が小当りＢ図柄１「ｚ７」である場合には、メインＲＡＭ２０３の「転落小当り表示回数カウンタ」から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０５１－６に移す。

【７７４１】

Ｓ１３０５１－６において、メインＣＰＵ２０１は、第１Ｖ小当り表示回数カウンタ、第２Ｖ小当り表示回数カウンタ及び転落小当り表示回数カウンタのいずれかの小当り表示

回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、いずれかの小当り表示回数カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１３０５１－３に移し、いずれの小当り表示回数カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１３０５１－７に移す。

【７７４２】

このため、第１Ｖ小当り表示回数カウンタ、第２Ｖ小当り表示回数カウンタ及び転落小当り表示回数カウンタのいずれかの小当り表示回数カウンタ＝０であると、Ｓ１３０５１－３により、時短情報がクリアされ、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【７７４３】

Ｓ１３０５１－７において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）に移す。

【７７４４】

［１１－４－７．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図５１５を参照して、特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図５１５は、第１１のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【７７４５】

Ｓ１３０７０－１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態ではないか（状態フラグ＝３が設定されていないか）否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態ではないと判定した場合には、処理をＳ１３０７０－２に移し、Ｃ時短遊技状態であると判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）に移す。

【７７４６】

このため、Ｃ時短遊技状態である場合には、時短当りと判定されても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（Ｃ時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成されている。

【７７４７】

Ｓ１３０７０－２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の当り判定処理の結果（当落判定値データ）が時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ１３０７０－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）に移す。

【７７４８】

Ｓ１３０７０－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理では、図４９９（ｃ）の遊技状態関連設定テーブル３を参照し、特別図柄の変動表示が終了したときの遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、遊技状態（状態フラグ、時短回数、各種の小当り表示回数）の設定を行う。より具体的には、図４９９（ｃ）に示すように、状態フラグ＝３、時短カウンタ＝１０００、第１Ｖ小当り表示回数カウンタ＝１、第２Ｖ小当り表示回数カウンタ＝２、及び転落小当り表示回数カウンタ＝２５５を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０７０－４に移す。

【７７４９】

Ｓ１３０７０－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短開始時変動パターン移行グループ決定処理を行う。このＣ時短開始時変動パターン移行グループ決定処理では、図５００（ｂ）の変動パターン移行テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄と、当選時の遊技状態と、時短リミッタ回数とに基づいて、変動パターン移行グループを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０７０－５に移す。

【７７５０】
　Ｓ１３０７０－５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短開始時変動パターンテーブル決定処理を行う。このＣ時短開始時変動パターンテーブル決定処理では、決定した変動パターン移行グループに基づいて、図５００（ｃ）に示すように、１回目の特別図柄の変動回数に対応した特別図柄の変動パターンテーブルを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）に移す。
【７７５１】
［１１－４－８．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図５１６を参照して、特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図５１６は、第１１のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【７７５２】
　Ｓ１３０７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０７３に移す。
【７７５３】
　Ｓ１３０７３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０７４に移す。
【７７５４】
　Ｓ１３０７４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１３０７４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図５１３参照）に戻す。
【７７５５】
［１１－４－９．小当り遊技閉鎖中処理］
　次に、図５１７を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図５１７は、第１１のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。
【７７５６】
　Ｓ１３０８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ１３０８２に移す。
【７７５７】
　Ｓ１３０８２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０８３に移す。
【７７５８】

Ｓ１３０８３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ１３０８９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１３０８４に移す。

【７７５９】

Ｓ１３０８４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１３１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１３１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１３１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ１３０８５に移し、第２大入賞口１３１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ１３０８９に移す。

【７７６０】

Ｓ１３０８５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０８６に移す。

【７７６１】

Ｓ１３０８６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図４９８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１３１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１３１５５に対して、第２大入賞口１３１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０８７に移す。

【７７６２】

Ｓ１３０８７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、小当り遊技開放中処理（図５１８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０８８に移す。

【７７６３】

Ｓ１３０８８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７６４】

Ｓ１３０８９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１３１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１３１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ１３０９０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ１３０９８に移す。

【７７６５】

Ｓ１３０９０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図

柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１０１に移す。

【７７６６】

Ｓ１３１０１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、小当りである特別図柄の選択図柄に基づいて、図４９７に示す大当り態様決定テーブルのいずれかの大当り態様決定テーブルを決定する。そして、決定した図４９７に示す大当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、決定した図４９７に示す大当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９２に移す。

【７７６７】

Ｓ１３０９２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９３に移す。

【７７６８】

Ｓ１３０９３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９４に移す。

【７７６９】

Ｓ１３０９４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、時短回数カウンタ及び各種小当り表示回数カウンタをクリアする処理を行う。すなわち、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９５に移す。

【７７７０】

Ｓ１３０９５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９６に移す。

【７７７１】

Ｓ１３０９６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図５１０）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９７に移す。

【７７７２】

Ｓ１３０９７において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当り遊技状態の開始を示すＶ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７７３】

Ｓ１３０９８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図４９８に

示す小当り態様決定テーブルを参照し、、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３０９９に移す。

【７７７４】

Ｓ１３０９９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１００に移す。すなわち、この小当り終了表示コマンドは、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１３１５６に通過せずに、小当り遊技状態が終了したときに送信されることになる。

【７７７５】

Ｓ１３１００において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図５１６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７７６】

［１１－４－１０．小当り遊技開放中処理］

次に、図５１８を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図５１８は、第１１のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【７７７７】

Ｓ１３１０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１３１０２に移す。

【７７７８】

Ｓ１３１０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図５１７のＳ１３０８６参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１３１０３に移す。

【７７７９】

Ｓ１３１０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１３１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図４９８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１３１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１３１５５に対して、第２大入賞口１３１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１０４に移す。

【７７８０】

Ｓ１３１０４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図５１７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７８１】

［１１－４－１１．大入賞口開放準備処理］

次に、図５１９を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図５１９は、第１１のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【７７８２】

Ｓ１３１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ１３１１２に移す。

【７７８３】

Ｓ１３１１２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１１３に移す。

【７７８４】

Ｓ１３１１３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ１３１１４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１３１１８に移す。

【７７８５】

Ｓ１３１１４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、上記第１ルート大当り開始準備設定処理または第２ルート大当り開始準備設定処理で決定した図４９７に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１１５に移す。

【７７８６】

Ｓ１３１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図５１０）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１１６に移す。

【７７８７】

Ｓ１３１１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１１７に移す。

【７７８８】

Ｓ１３１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１３１１７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７８９】

Ｓ１３１１８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１１９に移す。

【７７９０】

Ｓ１３１１９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１３１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、上記第１ルート大当り開始準備設定処理または第２ルート大当り開始準備設定処理で決定した図４９７に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１３１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１３１３５に対して、第１大入賞口１３１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１２０に移す。

【７７９１】

Ｓ１３１２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図５１０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１２１に移す。

【７７９２】

Ｓ１３１２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１２２に移す。

【７７９３】

Ｓ１３１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７７９４】

［１１－４－１２．大入賞口開放制御処理］

次に、図５２０を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図５２０は、第１１のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【７７９５】

Ｓ１３１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ１３１３２に移す。

【７７９６】

Ｓ１３１３２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１３１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１３１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１３１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【７７９７】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３１３２において第１大入賞口１３１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ１３１３３に移し、Ｓ１３１３２において第１大入賞口１３１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ１３１３４に移す。

【７７９８】

Ｓ１３１３３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１３１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図５１９のＳ１３１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【７７９９】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３１３３において第１大入賞口１３１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３１３３において第１大入賞口１３１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１３１３４に移す。

【７８００】

Ｓ１３１３４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１３１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記第１ルート大当り開始準備設定処理または第２ルート大当り開始準備設定処理で決定した図４９７に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１３１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１３１３５に対して、第１大入賞口１３１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１３５に移す。

【７８０１】

Ｓ１３１３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図５１９参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１３６に移す。

【７８０２】

Ｓ１３１３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１３７に移す。

【７８０３】

Ｓ１３１３７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１３１３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻す。

【７８０４】

［１１－４－１３．大当り遊技状態終了処理］

次に、図５２１を参照して、特別図柄管理処理（図５１０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図５２１は、第１１のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【７８０５】

Ｓ１３１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５１０参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ１３１４２に移す。

【７８０６】

Ｓ１３１４２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態初期化処理を行う。この大当り遊技状態初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１４４に移す。

【７８０７】

Ｓ１３１４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態において大当り遊技状態に移行した大当り連続回数を示す時短リミッタ回数を更新する時短リミッタ回数更新処理を行う。この時短リミッタ回数更新処理の詳細については、図５２２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１４４に移す。

【７８０８】

Ｓ１３１４４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定するＡ時短遊技状態設定処理を行う。このＡ時短遊技状態設定処理では、時短リミッタ回数を参照し、時短リミッタ機能が作動していないとき（時短リミッタ回数＜２５５）のときには、図４９９（ａ）の遊技状態関連設定テーブル１を決定し、時短リミッタ機能が作動したとき（時短リミッタ回数＝２５５）のときには、図４９９（ｂ）の遊技状態関連設定テーブル２を決定する。そして、決定した遊技状態関連設定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄と特別図柄の変動表示が終了したときの遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、遊技状態（状態フラグ、時短回数、各種の小当り表示回数）の設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１４５に移す。

【７８０９】

Ｓ１３１４５において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短開始時変動パターン移行グループ決定処理を行う。このＡ時短開始時変動パターン移行グループ決定処理では、図５００（ｂ）の変動パターン移行テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄と、小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるときにはＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過したときの遊技状態（通過時の遊技状態）と、当選時の遊技状態と、時短リミッタ回数とに基づいて、変動パターン移行グループを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１４６に移す。

【７８１０】

Ｓ１３１４６において、メインＣＰＵ２０１は、Ａ時短開始時変動パターンテーブル決定処理を行う。このＡ時短開始時変動パターンテーブル決定処理では、決定した変動パターン移行グループに基づいて、図５００（ｃ）に示すように、１回目の特別図柄の変動回数に対応した特別図柄の変動パターンテーブルを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３１４７に移す。

【７８１１】

Ｓ１３１４７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図５１６を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。

【７８１２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り遊技状態終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【７８１３】

［１１－４－１４．時短リミッタ回数更新処理］

次に、図５２２を参照して、大当り遊技状態終了処理（図５２１参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短リミッタ回数更新処理について説明する。図５２２は、第１１のパチンコ遊技機における時短リミッタ回数更新処理の一例を示すフローチャートである。

【７８１４】

Ｓ１３１４３－１において、メインＣＰＵ２０１は、大当りまたは小当りと判定された

ときの当選時の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定する。
メインＣＰＵ２０１は、当選時の遊技状態が時短遊技状態であると判定した場合には処理をＳ１３１４３－２に移し、当選時の遊技状態が時短遊技状態でないと判定した場合には処理をＳ１３１４３－３に移す。
【７８１５】
Ｓ１３１４３－２において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の時短リミッタ回数カウンタに１を加算して更新する加算処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、時短リミッタ回数更新処理を終了し、処理をＡ時短遊技状態設定処理（図５２１参照）に移す。
【７８１６】
Ｓ１３１４３－３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の時短リミッタ回数カウンタをクリア（時短リミッタ回数カウンタ＝０をセット）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、時短リミッタ回数更新処理を終了し、処理をＡ時短遊技状態設定処理（図５２１参照）に移す。
【７８１７】
［１１－６－１５．普通図柄制御処理］
次に、図５２３を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図５２３に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【７８１８】
図５２３は、第１１のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図５２３に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【７８１９】
Ｓ１３２００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１３２０１に移す。
【７８２０】
Ｓ１３２０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１３２１０以降の処理を行う。
【７８２１】
Ｓ１３２１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１３２１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図５２４を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３２２０に移す。
【７８２２】
Ｓ１３２２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１３２２０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、

処理をＳ１３２３０に移す。
【７８２３】
この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。
【７８２４】
Ｓ１３２３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ１３２３０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３２４０に移す。
【７８２５】
この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応する場合には普通電動役物１３１４６の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、普通電動役物１３１４６の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。
【７８２６】
この普通電動役物１３１４６の開放パターン設定処理では、図５０７に示す普通電動役物の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通電動役物１３１４６の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）を決定し、決定した開放パターンをセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した普通電動役物１３１４６の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。
【７８２７】
Ｓ１３２４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ１３２４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３２５０に移す。
【７８２８】
この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１３２３０の普通図柄遊技判定処理において決定された普通電動役物１３１４６の開放パターンに従って、第２始動口１３１４０を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が第２始動口１３１４０に入球するか、普通電動役物１３１４６の開放パターンがすべて終了すると、第２始動口１３１４０を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物１３１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットする。
【７８２９】
Ｓ１３２５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ１３２５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。
【７８３０】
この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１３２１０～Ｓ１３２４０において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【７８３１】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（Ｓ１３２００～Ｓ１３２５０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【７８３２】
［１１－６－１６．普通図柄可変表示開始処理］
次に、図５２４を参照して、普通図柄制御処理（図５２３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図５２４は、第１１のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【７８３３】
図５２４に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１３２１１）。
【７８３４】
Ｓ１３２１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図５２３参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１３２１２に移す。
【７８３５】
Ｓ１３２１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１３に移す。
【７８３６】
Ｓ１３２１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５０５に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１４に移す。
【７８３７】
Ｓ１３２１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５０６に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１５に移す。
【７８３８】
Ｓ１３２１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５０８に示す普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１６に移す。
【７８３９】
Ｓ１３２１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、普通図柄の変動パターン決定処理（Ｓ１３２１５）で決定された普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１７に移す。
【７８４０】
Ｓ１３２１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセ

ットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図５２３のＳ１３２２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３２１８に移す。

【７８４１】

Ｓ１３２１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。

【７８４２】

［１１－６－１７．システムタイマ割込処理］

次に、図５２５を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。図５２５は、第１１のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【７８４３】

Ｓ１３３１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタの退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３１２に移す。

【７８４４】

Ｓ１３３１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ１３３３０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ１３３１３に移す。

【７８４５】

Ｓ１３３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３１４に移す。

【７８４６】

Ｓ１３３１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３１５に移す。

【７８４７】

Ｓ１３３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、第１のパチンコ遊技機で説明したように、電源投入時の起動状態として、電断復帰中及びＲＡＭクリア実行中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされ、電断復帰後、ＲＡＭクリア実行後には、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされるフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ１３３１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ１３３３０に移す。

【７８４８】

Ｓ１３３１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。また、「遊技球の差玉数」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数であり、後述する遊技停止データ更新処理にて更新される

。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈのとき）にオンとなる。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１３３１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１３３２３に移す。

【７８４９】

Ｓ１３３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３１８に移す。

【７８５０】

Ｓ１３３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３１９に移す。

【７８５１】

Ｓ１３３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２０に移す。

【７８５２】

Ｓ１３３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５２６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２１に移す。

【７８５３】

Ｓ１３３２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２２に移す。

【７８５４】

Ｓ１３３２２おいて、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口１３１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、上記小当り開始準備設定処理で決定した図４９８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１３１５６の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド１３１６０に対して、Ｖ入賞口１３１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２３に移す。

【７８５５】

Ｓ１３３２３おいて、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技停止機能作動管理フェーズに基づいて遊技停止状態フラグの設定や遊技停止機能に関する各種コマンドの送信予約処理等が行われる。ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の差玉数の情報を含めた遊技停止機能の状態を示す情報である。具体的には、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でない状態を示す遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、遊技停止状態として、遊技停止状態フラグがオン（＝１）にする。また、遊技球の差玉数を示す差玉数コマンドの送信予約処理を行ったり、遊技停止機能作動管理フェーズを示す遊技停止コマンドの送信予約処理を行ったりする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２４に移す。

【７８５６】

Ｓ１３３２４において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２５に移す。

【７８５７】

Ｓ１３３２５において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この性能表示モニタ制御処理では、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３２６に移す。

【７８５８】

Ｓ１３３２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算して、遊技球の差玉数を更新する。そして、更新した遊技球の差玉数に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズを設定する。例えば、遊技球の差玉数が境界値未満の８９９９９以下のときには遊技停止機能作動管理フェーズとして「００Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が境界値以上から規制値未満のとき（９００００～９４９９９）であるときには、遊技停止機能作動管理フェーズとして「０１Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が規制値以上である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０２Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０３Ｈ」が設定される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３３３０に移す。

【７８５９】

Ｓ１３３３０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１３３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【７８６０】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口１３１２０、第２始動口１３１４０、第１大入賞口１３１３１、第２大入賞口１３１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【７８６１】

［１１－４－１８．スイッチ入力検出処理］

次に、図５２６を参照して、システムタイマ割込処理（図５２５参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図５２６は、第１１のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【７８６２】

第１１のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２、Ｖ入賞口スイッチ１３１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【７８６３】

Ｓ１３４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０２に移す。

【７８６４】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ１３１２１により第１始動口１３１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口１３１２０に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口１３１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【７８６５】

Ｓ１３４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０３に移す。

【７８６６】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１３１４１により第２始動口１３１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口１３１４０に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口１３１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【７８６７】

Ｓ１３４０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０４に移す。

【７８６８】

Ｓ１３４０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ１３１３２により第１大入賞口１３１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口１３１３１に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口１３１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１

大入賞口１３１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０５に移す。

【７８６９】

Ｓ１３４０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ１３１５２により第２大入賞口１３１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口１３１５１に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口１３１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口１３１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０６に移す。

【７８７０】

Ｓ１３４０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ１３１５７によりＶ入賞口１３１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１３１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０７に移す。

【７８７１】

Ｓ１３４０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１３４０８に移す。

【７８７２】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ１３１２７により通過ゲート１３１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【７８７３】

Ｓ１３４０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図５０４の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図５０４の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５２５参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【７８７４】

［１１－５．サブ制御回路］

次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【７８７５】

［１１－５－１．サブ制御回路処理］

次に、図５２７を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図５２７は、第１１のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【７８７６】

図５２７に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ１３５００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５１０に移す。

【７８７７】

なお、上述の初期化処理（Ｓ１３５００）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ１３５１０～Ｓ１３５８０の処理が繰り返し実行される。

【７８７８】

Ｓ１３５１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理との両方の処理が行われる。

【７８７９】

コマンド入力ポート３０８の読込処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００から送信されたコマンドを読み出す。また、演出ボタン５４の入力処理では、演出ボタン５４によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路３１０から入力する。

【７８８０】

コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理とが終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５２０に移す。

【７８８１】

Ｓ１３５２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ１３５１０の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３０に移す。

【７８８２】

Ｓ１３５３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図５２８を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５４０に移す。

【７８８３】

Ｓ１３５４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５５０に移す。

【７８８４】

Ｓ１３５５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声

制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５６０に移す。

【７８８５】

Ｓ１３５６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５７０に移す。

【７８８６】

Ｓ１３５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５８０に移す。

【７８８７】

Ｓ１３５８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路処理を終了する。

【７８８８】

［１１－５－２．演出態様決定処理］

次に、図５２８を参照して、サブ制御回路処理（図５２７参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図５２８は、第１１のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【７８８９】

Ｓ１３５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドの種別に基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンを決定する。この演出パターン決定処理の詳細については、図５２９及び図５３０を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３２に移す。

【７８９０】

Ｓ１３５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１３５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３３に移す。

【７８９１】

Ｓ１３５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ１３５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３４に移す。

【７８９２】

Ｓ１３５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１３５３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５

３５に移す。
【７８９３】
Ｓ１３５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１３５３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３６に移す。
【７８９４】
Ｓ１３５３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１３５３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３７に移す。
【７８９５】
Ｓ１３５３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１３５３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図５２７参照）に移す。
【７８９６】
［１１－５－３．演出態様決定処理］
次に、図５２８を参照して、演出態様決定処理（図５２８参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図５２９及び図５３０は、第１１のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【７８９７】
Ｓ１３５３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。
【７８９８】
Ｓ１３５３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２０に移す。
【７８９９】
Ｓ１３５３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。
【７９００】
この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。また、大当り、小当りまたは時短当りに対応する図柄指定コマンドである場合には、現在の遊技状態の情報を当選時の遊技状態の情報として、ワークＲＡＭ３０３の当選状態記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。
【７９０１】
Ｓ１３５３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【７９０２】
Ｓ１３５３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－３０に移す。
【７９０３】
Ｓ１３５３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、既にワークＲＡＭ３０３の演出モ

ード記憶領域に「黄金モード」が記憶されていないか、すなわち黄金モードが決定されていないか否かを判定する。
【７９０４】
Ｓ１３５３１－２１において黄金モードが決定されていないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２２に移す。一方、既に黄金モードが決定されていると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、黄金モードの成り下がりを防止するために、処理をＳ１３５３１－２７に移す。
【７９０５】
Ｓ１３５３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、演出モードを決定する演出モード決定処理を行う。この演出モード決定処理は、通常遊技状態であるときには「通常演出モード決定処理」を行い、Ａ時短遊技状態であるときには「Ａ時短演出モード決定処理」を行い、Ｃ時短遊技状態であるときには「Ｃ時短演出モード決定処理」を行う。それぞれの演出モード決定処理では、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて演出モードを決定し、決定した演出モードをワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２３に移す。
【７９０６】
通常演出モード決定処理では、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが第１特別図柄の変動パターンコマンドであり、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴに対応付けられたものであるときには「通常演出モード」を決定する。また、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが第２特別図柄の変動パターンコマンドであり、通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴに対応付けられたものであるときには「リベンジモード」を決定する。そして、決定した演出モードをワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶する。
【７９０７】
Ａ時短演出モード決定処理では、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、Ａ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＡ１に対応付けられたものであるときには「地中モード」を決定し、Ａ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＡ２に対応付けられたものであるときには「超越モード」を決定し、Ａ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＡ３に対応付けられたものであるときには「祝福モード」を決定する。そして、決定した演出モードをワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶する。
【７９０８】
Ｃ時短演出モード決定処理では、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１に対応付けられたものであるときには「黄金モード」を決定する。また、Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態（第１時短遊技状態）から移行したＣ時短遊技状態である場合に、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ２または変動パターンテーブルＣ３に対応付けられたものであるときには「地中モード」を決定し、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ４に対応付けられたものであるときには「超越モード」を決定する。一方、Ａ時短遊技状態の特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）から移行したＣ時短遊技状態である場合に、受信した特別図柄の変動パターンコマンドが、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ２または変動パターンテーブルＣ３に対応付けられたものであるときには「祝福モード」を決定し、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１または変動パターンテーブルＣ４に対応付けられたものであるときには「黄金モード」を決定する。そして、決定した演出モードをワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶する。
【７９０９】
Ｓ１３５３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域にＣ時短遊技状態が記憶されている場合において、ワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶された演出モードが「超越モード」に記憶されているか否か、演出モー

ドが「超越モード（潜伏中）」であるか否かを判定する。
【７９１０】
　Ｓ１３５３１－２３において演出モードが「超越モード（潜伏中）」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２４に移す。一方、演出モードが「超越モード（潜伏中）」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２７に移す。
【７９１１】
　Ｓ１３５３１－２４において、サブＣＰＵ３０１は、扉閉鎖演出が実行可能な「特定の特別図柄の変動パターン（８４Ｈ）」であるか否かを判定する。
【７９１２】
　Ｓ１３５３１－２４において特定の特別図柄の変動パターンであると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２５に移す。一方、特定の特別図柄の変動パターンでないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２７に移す。
【７９１３】
　Ｓ１３５３１－２５において、サブＣＰＵ３０１は、扉閉鎖演出が実行可能な図柄演出パターンを決定する移行用図柄演出パターン決定処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－２６に移す。
【７９１４】
　Ｓ１３５３１－２６において、サブＣＰＵ３０１は、黄金モード更新処理を行う。この黄金モード更新処理では、「黄金モード」を決定し、決定した「黄金モード」をワークＲＡＭ３０３の演出モード記憶領域に記憶する。これにより、演出モードが「超越モード（潜伏中）」から「黄金モード」に移行することになる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。
【７９１５】
　Ｓ１３５３１－２７において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。
【７９１６】
　ここで、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２には、図５０１～図５０３の特別図柄の変動パターンテーブルの備考欄に示した演出が行われるように、各演出モードのそれぞれに対して、特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられた図柄演出パターン決定テーブルが記憶されている。
【７９１７】
　図柄演出パターン決定処理では、まずワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モードを参照して、図柄演出パターン決定テーブルを決定する。そして、決定した図柄演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて図柄演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１３５３１－２８に移す。
【７９１８】
　Ｓ１３５３１－２８において、サブＣＰＵ３０１は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。
【７９１９】
　この予告演出パターン決定処理では、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンド等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。
【７９２０】
　Ｓ１３５３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【７９２１】
　Ｓ１３５３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４０に移す。
【７９２２】
　Ｓ１３５３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。
【７９２３】
　この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。
【７９２４】
　Ｓ１３５３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。この「小当り開始表示コマンド」は、上述したように小当り遊技状態の開始を示すコマンドである。
【７９２５】
　Ｓ１３５３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４２に移す。
【７９２６】
　Ｓ１３５３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り開始演出を行うための小当り開始演出パターンを決定する小当り開始演出決定処理を行う。
　この小当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に記憶された大当り演出パターン、当選状態記憶領域及び停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（小当り図柄）に応じて小当り開始演出パターンを決定する。また、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されていない場合には、当選状態記憶領域及び停止図柄記憶領域を参照し、停止図柄（小当り図柄）に応じて小当り開始演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。
【７９２７】
　Ｓ１３５３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。この「Ｖ当り開始表示コマンド」は、上述したように小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１３１５６に通過し、第２のルートからの大当り遊技状態の開始を示すコマンドである。
【７９２８】
　Ｓ１３５３１－４２において「Ｖ当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４３に移す。一方、「Ｖ当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４４に移す。
【７９２９】
　Ｓ１３５３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、第２のルートからの大当り遊技状態における大当り演出パターンを決定する第２大当り演出パターン決定処理を行う。
　この第２大当り演出パターン決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されていない場合に、ワークＲＡＭ３０３の当選状態記憶領域及び停止図柄記憶領域等を参照し、停止図柄（小当り図柄）に応じて大当り演出パターンを決定する。既にワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されている場合には、新たに大当り演出パターンを決定しない。特に、本実施形態では、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶さ

れていない場合において、今回の大当り遊技状態の終了後に、次回の大当り遊技状態までが実質的に保障された特殊時短遊技状態に移行するとき（当選状態＝時短遊技状態、かつ、第２特別図柄の小当りＡ図柄２のとき）には、今回の大当り演出パターンに加え、今回の大当り演出パターンに関連した次回の大当り演出パターンも決定する。そして、決定した今回の大当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に記憶し、決定した次回の大当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の第２大当り演出記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９３０】

この第２大当り演出パターン決定処理により、次回の大当り遊技状態までが実質的に保障された特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態においては、今回の大当り遊技状態と次回の大当り遊技状態とで関連した大当り演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。このことは、後述する第１大当り演出パターン決定処理においても同様である。

【７９３１】

Ｓ１３５３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。この「小当り終了表示コマンド」は、上述したように小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１３１５６に通過せずに、小当り遊技状態が終了したことを示すコマンドである。

【７９３２】

Ｓ１３５３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－５０に移す。

【７９３３】

Ｓ１３５３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための小当り終了演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。この小当り終了演出決定処理では、大当り遊技状態に移行しないことを示唆するために、扉閉鎖演出が実行される小当り終了演出パターンを決定する。そして、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域及び第２大当り演出記憶領域をクリア（大当り演出パターンを消去）する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９３４】

Ｓ１３５３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。この「大当り開始表示コマンド」は、特別図柄の抽選により大当りと判定され、第１のルートからの大当り遊技状態の開始を示すコマンドである。

【７９３５】

Ｓ１３５３１－５０において「大当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－５１に移す。一方、「大当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－５２に移す。

【７９３６】

Ｓ１３５３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、第１のルートからの大当り遊技状態における大当り演出パターンを決定する第１大当り演出パターン決定処理を行う。

この第１大当り開始演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されていない場合に、ワークＲＡＭ３０３の当選状態記憶領域及び停止図柄記憶領域等を参照し、停止図柄（大当り図柄）に応じて大当り演出パターンを決定する。既にワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されている場合には、新たに大当り演出パターンを決定しない。特に、本実施形態では、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されて

いない場合において、今回の大当り遊技状態の終了後に、次回の大当り遊技状態までが実質的に保障された特殊時短遊技状態に移行するとき（当選状態＝通常遊技状態、かつ、第１特別図柄の特定大当り図柄３のとき）には、今回の大当り演出パターンに加え、今回の大当り演出パターンに関連した次回の大当り演出パターンも決定する。そして、決定した今回の大当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に記憶し、決定した次回の大当り演出パターンをワークＲＡＭ３０３の第２大当り演出記憶領域に記憶する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９３７】

Ｓ１３５３１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。

【７９３８】

Ｓ１３５３１－５２において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－５３に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－６０に移す。

【７９３９】

Ｓ１３５３１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了演出を行うための終了演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。

この大当り終了演出決定処理では、ワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶された停止図柄（大当り図柄または小当り図柄）に応じて、終了演出パターンを決定する。そして、ワークＲＡＭ３０３の第２大当り演出記憶領域に記憶された次回の大当り演出パターンを第１大当り演出記憶領域にシフトして記憶する。なお、次回の大当り演出パターンが第１大当り演出記憶領域にシフトされることにより、ワークＲＡＭ３０３の第２大当り演出記憶領域に記憶された大当り演出パターンはクリアされることになる。このことは、ワークＲＡＭ３０３の第２大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されていない場合にも行われ、第２大当り演出記憶領域に大当り演出パターンが記憶されていない場合には、ワークＲＡＭ３０３の第１大当り演出記憶領域に記憶された大当り演出パターンがクリアされることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９４０】

Ｓ１３５３１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。

【７９４１】

Ｓ１３５３１－６０において「遊技状態指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－６１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－９９に移す。

【７９４２】

Ｓ１３５３１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。

【７９４３】

Ｓ１３５３１－６１において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１３５３１－６２に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９４４】

Ｓ１３５３１－６２において、サブＣＰＵ３０１は、上記Ｓ１３５３１－６１で解析し

た現在の遊技状態を示す状態情報（通常遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態、特殊時短遊技状、一般時短遊技状態）をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９４５】

Ｓ１３５３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５２８参照）に移す。

【７９４６】

［１１－６．遊技状態の移行図］

以上のような主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理により、移行される遊技状態について、遊技状態の移行図を用いて説明する。図５３１は、第１１のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す移行図の一例である。

【７９４７】

第１１のパチンコ遊技機においては、遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態（Ａ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態、特殊時短遊技状態、一般時短遊技状態）とを備えている。

【７９４８】

上述したように、本実施形態においては、「Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態」を「第１時短遊技状態」とも称し、「Ａ時短遊技状態の特殊時短遊技状態」を「第２時短遊技状態」とも称し、「Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態」を「第３時短遊技状態」とも称する。

【７９４９】

上述したように、通常遊技状態は、第１特別図柄の始動情報に基づいて行われる第１特別図柄の制御期間中の遊技状態であり、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態である。このため、通常遊技状態は、第１始動口１３１２０に遊技球が入球することは容易である一方、第２始動口１３１４０に遊技球が入球することは困難な状態である。

【７９５０】

また、通常遊技状態は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後において、時短遊技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数を消化中（第２特別図柄の制御期間中）の遊技状態でもある。

【７９５１】

なお、第１特別図柄の始動情報に基づいて行われる第１特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第１通常遊技状態」とし、第２特別図柄の始動情報に基づいて行われる第２特別図柄の制御期間中の通常遊技状態を「第２通常遊技状態」として区別してもよい。

【７９５２】

時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１３１２０に遊技球が入球することは困難である一方、第２始動口１３１４０に遊技球が入球することは容易な遊技状態である。

【７９５３】

（通常遊技状態の移行制御）

図５３１に示すように、通常遊技状態において、第１始動口１３１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の始動情報に基づいて第１特別図柄の抽選が行われ、大当りまたはハズレが判定される（図４９５参照）。そして、大当りと判定されると大当り遊技状態に移行し、特別図柄が「第１特別図柄の通常大当り図柄１」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「通常遊技状態」に移行し、特別図柄が「第１特別図柄の特定大当り図

柄２」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行し、特別図柄が「第１特別図柄の特定大当り図柄３」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「第２時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９５４】

また、通常遊技状態において、第２特別図柄の保留個数があると、時短遊技状態のときに記憶した第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当りまたはハズレが判定される（図４９５参照）。そして、大当りと判定されると大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行し、Ｖ小当りと判定されると小当り遊技状態を経由して大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する。また、時短当りと判定されると「第３時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。なお、転落小当りと判定されると小当り遊技状態に移行するが、大当り遊技状態には移行できず、通常遊技状態が保持される。

【７９５５】

（第１時短遊技状態：Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態）

第１時短遊技状態において、第２始動口１３１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当りまたはハズレが判定される（図４９５参照）。そして、大当りと判定されると大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９５６】

また、第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選によりＶ小当りと判定されると小当り遊技状態を経由して大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９５７】

また、第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されると、時短図柄の停止表示が終了した後に、「第３時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９５８】

また、第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により転落小当りと判定されると、小当りＢ図柄１の停止表示が終了した後に一般時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝１回）が成立し、「通常遊技状態」に移行して、小当り遊技状態の制御を行う（図４９９参照）。

【７９５９】

（第２時短遊技状態：Ａ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）

第２時短遊技状態において、第２始動口１３１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当りまたはハズレが判定される（図４９５参照）。そして、大当りと判定されると大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９６０】

また、第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選によりＶ小当りと判定されると小当り遊技状態を経由して大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９６１】

また、第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されると、時短図柄の停止表示が終了した後に、「第３時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９６２】

また、第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により転落小当りと判定される

と、小当りＢ図柄１の停止表示が行われるが、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であり、「第２時短遊技状態」を保持して、小当り遊技状態の制御を行う（図４９９参照）。

【７９６３】

（第３時短遊技状態：Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）

第３時短遊技状態において、第２始動口１３１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、大当り、Ｖ小当り、転落小当り、時短当りまたはハズレが判定される（図４９５参照）。そして、大当りと判定されると大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行する（図４９９参照）。

【７９６４】

また、第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選によりＶ小当りと判定されると小当り遊技状態を経由して大当り遊技状態に移行し、当該大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」または「第２時短遊技状態」に移行する。ここで、特別図柄が「第２特別図柄の小当りＡ図柄１」であるときには、大当り遊技状態の終了後に「第１時短遊技状態」に移行し、特別図柄が「第２特別図柄の小当りＡ図柄２」であるときには、大当り遊技状態の終了後に「第２時短遊技状態」に移行することになる（図４９９参照）。

【７９６５】

また、第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短当りと判定されても、新たに遊技状態の設定を行わずに、第３時短遊技状態を保持する（図４９９参照）。

【７９６６】

また、第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により転落小当りと判定されると、小当りＢ図柄１の停止表示が行われるが、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であり、「第３時短遊技状態」を保持して、小当り遊技状態の制御を行う。

【７９６７】

このように、本実施形態においては、特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態、第３時短遊技状態）であるときには、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態、またはＶ小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態に移行可能であり、次回の大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されていることになる。このため、特殊時短遊技状態は、一般時短遊技状態よりも遊技者にとって有利な時短遊技状態である。

【７９６８】

また、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態）であるときには、Ｖ小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、一般時短遊技状態（第１時短遊技状態）にしか移行できないものの、Ｃ時短遊技状態（第３時短遊技状態）であるときには、Ｖ小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、一般時短遊技状態（第１時短遊技状態）または特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）に移行できるように構成されている。このため、第１時短遊技状態＜第２時短遊技状態＜第３時短遊技状態の順に、それぞれの時短遊技状態の有利度合いを異ならせ、複数の時短遊技状態に興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【７９６９】

［１１－７．演出フロー］

次に、主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出モードについて、演出モードの移行図を用いて説明する。図５３２は、第１１のパチンコ遊技機における演出モードの移行を示す移行図の一例である。

【７９７０】

ここで、「演出モード」とは、遊技状態を示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆する演出を行うための演出状態を定めた情報である。

【７９７１】

また、図５３２の演出モードの移行図においては、遊技状態に応じて正規な遊技態様（左打ちまたは右打ち）としての遊技を行っていることを前提とした演出モードの移行について説明する。すなわち、通常遊技状態においては正規な遊技態様として左打ちが行われ、第１始動口１３１２０に遊技球が入球することを契機に第１特別図柄の抽選が行われることを前提とし、時短遊技状態においては正規な遊技態様として右打ちが行われ、第２始動口１３１４０に遊技球が入球することを契機に第２特別図柄の抽選が行われることを前提とした演出モードの移行について説明する。

【７９７２】

（通常演出モード）

通常遊技状態であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＴが決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＴに対応付けられた第１特別図柄の変動パターンに基づいて、通常演出モードが決定される。すなわち、通常遊技状態の第１特別図柄の制御期間中には、通常演出モードが実行されている。

【７９７３】

この通常演出モードの背景等の報知態様により、通常遊技状態の第１特別図柄の制御期間中であることを示唆することができる。

【７９７４】

また、通常演出モードにおいては、第１特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、通常変動、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、超スーパーリーチ、全回転リーチが実行可能に構成されている（図５０１参照）。

【７９７５】

そして、通常演出モードにおいて、第１特別図柄の抽選結果として大当りである場合に、「第１特別図柄の通常大当り図柄１」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「通常演出モード」に移行し、「第１特別図柄の特定大当り図柄２」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「地中モード」に移行し、「第１特別図柄の特定大当り図柄３」であるときには、当該大当り遊技状態の終了後に「祝福モード」に移行する（図５００参照）。

【７９７６】

なお、本実施形態においては、通常遊技状態の第１特別図柄の制御期間中には、１つの通常演出モードしか備えられていないが、第１特別図柄の抽選結果を示唆する演出（予告演出・リーチ演出等）が異なる複数の通常演出モードを備えることが望ましい。

【７９７７】

（祝福モード）

第２時短遊技状態（Ａ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＡ３が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、祝福モードが決定される。すなわち、第２時短遊技状態であるときには、祝福モードが実行されている。

【７９７８】

この祝福モードの背景等の報知態様により、第２時短遊技状態であることを示唆することができる。

【７９７９】

また、祝福モードにおいては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、超短縮変動、即当り演出、扉閉鎖演出が実行可能に構成されている（図５０２（ｃ）参照）。

【７９８０】

そして、祝福モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として大当りまたはＶ小当りである場合には、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数≧２（３回目以降の大当り）であれば「超越モード」に移行する（図５００参照）。

【７９８１】

また、祝福モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として時短当りである場合には、

「黄金モード」に移行する。
【７９８２】
　また、祝福モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合には、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であることから、「祝福モード」を実質的に保持する。
【７９８３】
　このように、祝福モードにおいては、次回の第１のルートまたは第２のルートの大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されており、時短当りによって祝福モードよりもさらに有利な「黄金モード」にも移行可能であることから、遊技者は喜びを味わいながら遊技を行うことができる。
【７９８４】
（Ａ時短遊技状態の地中モード）
　第１時短遊技状態（Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態）であり、時短リミッタ回数＜２であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、地中モードが決定される。すなわち、第１時短遊技状態であり、時短リミッタ回数＜２であるときには、地中モードが実行されている。
【７９８５】
　また、本実施形態においては、地中モードは、第１時短遊技状態と３時短遊技状態とで実行可能に構成されている。このため、地中モードの報知態様により、時短リミッタ回数が２未満である第１時短遊技状態または第３時短遊技状態であることを示唆することができる。
【７９８６】
　また、地中モードにおいては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、短縮変動、即当り演出、バトル演出、カード演出、扉閉鎖演出、扉揺動演出が実行可能に構成されている（図５０２（ａ）参照）。
【７９８７】
　そして、地中モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として大当りまたはＶ小当りである場合には、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数＝２（３回目の大当り）であれば「超越モード」に移行する（図５００参照）。
【７９８８】
　また、地中モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として時短当りである場合に、「直行時短図柄」の停止表示が終了したときには「黄金モード」に移行し、直行時短図柄ではない「潜伏時短図柄」の停止表示が終了したときには「地中モード（潜伏中）」に移行する（図５００参照）。ここで、「直行時短図柄」とは、変動パターン移行グループ６が決定される時短図柄をいい、地中モードにおける「潜伏時短図柄」とは、変動パターン移行グループ４または５が決定される時短図柄をいう。
【７９８９】
　また、地中モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合に、第２特別図柄の始動情報が記憶されているときには、通常遊技状態の「リベンジモード」に移行する。なお、地中モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合に、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないときには、通常遊技状態の「通常演出モード」に移行する。
【７９９０】
（Ａ時短遊技状態の超越モード）
　第１時短遊技状態（Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態）であり、時短リミッタ回数≧２であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＡ２に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、超越モードが決定される。すなわち、第１時短遊技状態であり、時短リミッタ

回数≧２であるときには、超越モードが実行されている。
【７９９１】
　また、本実施形態においては、超越モードは、第１時短遊技状態と３時短遊技状態とで実行可能に構成されている。このため、超越モードの報知態様により、時短リミッタ回数が２以上である第１時短遊技状態または第３時短遊技状態であることを示唆することができる。
【７９９２】
　また、超越モードにおいては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、超短縮変動、即当り演出、カード演出、扉閉鎖演出、扉揺動演出が実行可能に構成されている（図５０２（ｂ）参照）。
【７９９３】
　また、本実施形態においては、超越モードは、地中モードの短縮変動（例えば、３秒）よりも短い超短縮変動（例えば、０．５秒）が実行可能であることから、超越モードの報知態様により、いわゆる超短縮変動モードであることも示唆することができる。
【７９９４】
　そして、超越モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として大当りまたはＶ小当りである場合には、第１のルートまたは第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「超越モード」に移行する（図５００参照）。
【７９９５】
　また、超越モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として時短当りである場合に、「直行時短図柄」の停止表示が終了したときには「黄金モード」に移行し、直行時短図柄ではない「潜伏時短図柄」の停止表示が終了したときには「超越モード（潜伏中）」に移行する（図５００参照）。ここで、超越モードにおける「潜伏時短図柄」とは、変動パターン移行グループ７が決定される時短図柄をいう。
【７９９６】
　また、超越モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合に、第２特別図柄の始動情報が記憶されているときには、通常遊技状態の「リベンジモード」に移行する。なお、超越モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合に、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないときには、通常遊技状態の「通常演出モード」に移行する。
【７９９７】
（リベンジモード）
　通常遊技状態であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＴが決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＴに対応付けられた第２特別図柄の変動パターンに基づいて、リベンジモードが決定される。すなわち、通常遊技状態の第２特別図柄の制御期間中においては、リベンジモードが実行されている。
【７９９８】
　このリベンジモードの背景等の報知態様により、通常遊技状態の第２特別図柄の制御期間中であることを示唆することができる。
【７９９９】
　また、リベンジモードにおいては、第２特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、リベンジ演出が実行可能に構成されている（図５０１参照）。
【８０００】
　そして、リベンジモードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として大当りである場合には、第１のルートからの大当り遊技状態の終了後に「地中モード」に移行し、Ｖ小当りである場合には、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「地中モード」に移行する。また、第２特別図柄の抽選結果として時短当りである場合には、時短図柄の停止表示が終了した後に「黄金モード」に移行する（図５００参照）。
【８００１】
　また、リベンジモードにおいて、第２特別図柄の始動情報をすべて消化すると（第２特

別図柄の始動情報が記憶されなくなると）、「通常演出モード」に移行する。
【８００２】
（Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中））
地中モードにおける潜伏時短図柄を契機として移行した第３時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）であるときには、第３時短遊技状態の開始後には特別図柄の変動パターンテーブルＣ２が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＣ２に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、地中モード（潜伏中）が決定される。すなわち、時短リミッタ回数が２未満である場合に、潜伏時短図柄を契機として第３時短遊技状態に移行したときには、地中モード（潜伏中）が実行されている。
【８００３】
上述したように、地中モードは、第１時短遊技状態と３時短遊技状態とで実行可能に構成されている。このため、地中モード（潜伏中）の報知態様により、時短リミッタ回数が２未満である第１時短遊技状態または第３時短遊技状態であることを示唆することができる。
【８００４】
また、地中モード（潜伏中）においては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、短縮変動、即当り演出、バトル演出、扉揺動演出が実行可能に構成されている（図５０３（ｂ）参照）。
【８００５】
上述したように、Ｃ時短遊技状態の地中モード（潜伏中）においては、Ａ時短遊技状態の地中モードよりも「扉揺動演出」が実行され易く構成されている。このため、遊技者は、「扉揺動演出」の実行頻度によって、黄金モードが潜伏しているＣ時短遊技状態であることを推測することができる。
【８００６】
そして、地中モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として大当りである場合には、第１のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数＝２（３回目の大当り）であれば「超越モード」に移行する（図５００参照）。
【８００７】
また、地中モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄１」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数＝２（３回目の大当り）であれば「超越モード」に移行する。また、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄２」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「祝福モード」に移行する（図５００参照）。
【８００８】
また、地中モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として時短当りと判定されても新たに遊技状態の設定が行われないことから、「地中モード（潜伏中）」を保持する。
【８００９】
また、地中モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合には、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であることから、「地中モード（潜伏中）」を実質的に保持する。
【８０１０】
そして、地中モード（潜伏中）において、第１所定期間が経過すると（特別図柄の変動回数が潜伏回数以上になると）、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１が決定され、地中モード（潜伏中）から黄金モードに移行する。
【８０１１】
（Ｃ時短遊技状態の超越モード（潜伏中））

超越モードにおける潜伏時短図柄を契機として移行した第３時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）であるときには、第３時短遊技状態の開始後には特別図柄の変動パターンテーブルＣ４が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＣ４に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、超越モード（潜伏中）が決定される。すなわち、時短リミッタ回数が２以上である場合に、潜伏時短図柄を契機として第３時短遊技状態に移行したときには、超越モード（潜伏中）が実行されている。

【８０１２】

上述したように、超越モードは、第１時短遊技状態と３時短遊技状態とで実行可能に構成されている。このため、超越モード（潜伏中）の報知態様により、時短リミッタ回数が２以上である第１時短遊技状態または第３時短遊技状態であることを示唆することができる。また、超越モード（潜伏中）の報知態様により、いわゆる超短縮変動モードであることも示唆することができる。

【８０１３】

また、超越モード（潜伏中）においては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、超短縮変動、即当り演出、扉閉鎖演出、扉揺動演出が実行可能に構成されている（図５０３（ｄ）参照）。

【８０１４】

上述したように、Ｃ時短遊技状態の超越モード（潜伏中）においては、Ａ時短遊技状態の超越モードよりも「扉揺動演出」が実行され易く構成されている。このため、遊技者は、「扉揺動演出」の実行頻度によって、黄金モードが潜伏しているＣ時短遊技状態であることを推測することができる。

【８０１５】

そして、超越モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として大当りである場合には、第１のルートからの大当り遊技状態の終了後に「超越モード」に移行する（図５００参照）。

【８０１６】

また、超越モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄１」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「超越モード」に移行する。また、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄２」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「祝福モード」に移行する（図５００参照）。

【８０１７】

また、超越モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として時短当りと判定されても新たに遊技状態の設定が行われないことから、「超越モード（潜伏中）」を保持する。

【８０１８】

また、超越モード（潜伏中）において、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合には、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であることから、「超越モード（潜伏中）」を実質的に保持する。

【８０１９】

そして、超越モード（潜伏中）において、第２所定期間が経過すると（特定の特別図柄の変動パターンがランダムに決定されると）と、超越モード（潜伏中）から黄金モードに移行する。

【８０２０】

（黄金モード）

地中モードまたは超越モードにおける直行時短図柄を契機として移行した第３時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）であるとき、及び地中モード（潜伏中）において第１所定期間が経過した第３時短遊技状態であるときには、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１が決定されており（図５００参照）、特別図柄の変動パターンテーブルＣ１に対応付けられた特別図柄の変動パターンに基づいて、黄金モードが決定される。また、

超越モード（潜伏中）において第２所定期間が経過した第３時短遊技状態であるときには、超越モード（潜伏中）の特別図柄の変動パターンテーブルＣ４であっても、黄金モードが決定される。

【８０２１】

この黄金モードは、第３時短遊技状態でしか決定されないことから、黄金モードの背景等の報知態様により、第３時短遊技状態であることを示唆することができる。

【８０２２】

また、黄金モードにおいては、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、超短縮変動、即当り演出が実行可能に構成されている（図５０３（ａ）参照）。

【８０２３】

そして、黄金モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として大当りである場合には、第１のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数≧２（３回目以降の大当り）であれば「超越モード」に移行する（図５００参照）。

【８０２４】

また、黄金モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄１」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に、時短リミッタ回数＝１（２回目の大当り）であれば「地中モード」に移行し、時短リミッタ回数≧２（３回目以降の大当り）であれば「超越モード」に移行する。また、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合に、「第２特別図柄の小当りＡ図柄２」であるときには、第２のルートからの大当り遊技状態の終了後に「祝福モード」に移行する（図５００参照）。

【８０２５】

また、黄金モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として時短当りと判定されても新たに遊技状態の設定が行われないことから、「黄金モード」を保持する。

【８０２６】

また、黄金モードにおいて、第２特別図柄の抽選結果として転落小当りである場合には、特殊時短遊技状態のＡ時短終了条件（小当りＢ図柄１＝２５５回）が成立することは困難であることから、「黄金モード」を実質的に保持する。

【８０２７】

このように、黄金モードにおいては、次回の第１のルートまたは第２のルートの大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されており、第２特別図柄の抽選結果としてＶ小当りである場合には、再び大当り遊技状態に移行することが実質的に保障された「祝福モード」にも移行可能であることから、遊技者は大きな喜びを味わいながら遊技を行うことができる。

【８０２８】

［１１－８．演出の表示内容］

以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出の表示内容について説明する。

【８０２９】

（扉揺動演出及び扉閉鎖演出）

図５３３を参照して、時短遊技状態の「地中モード」または「地中モード（潜伏中）」で実行可能な扉揺動演出及び扉閉鎖演出について説明する。図５３３は、第１１のパチンコ遊技機における扉揺動演出及び扉閉鎖演出が実行されているときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【８０３０】

図５３３に示す扉揺動演出は、図５０２（ａ）の特別図柄の変動パターンテーブルＡ１及び図５０３（ｂ）の特別図柄の変動パターンテーブルＣ２に示すように、扉揺動演出を実行可能な特別図柄の変動パターンコマンド（２ＡＨ、６５Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンの演出である。また、図５３３に示す扉閉鎖演出は、図５０２（ａ）の特

別図柄の変動パターンテーブルＡ１及び図５０３（ｃ）の特別図柄の変動パターンテーブルＣ３に示すように、扉閉鎖演出を実行可能な特別図柄の変動パターンコマンド（２７Ｈ、７０Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンの演出である。

【８０３１】

図５３３（ａ）は、「地中モード」を報知しているときの表示画面の一例である。

図５３３（ａ）に示すように、「地中モード」または「地中モード（潜伏中）」であるときには、「地中モード」を報知する地中モード報知画像が表示される。

【８０３２】

また、「地中モード」または「地中モード（潜伏中）」であるときには、表示画面の右上方には右打ちを指示する右打指示画像と、表示画面の右下方には特別図柄に対応した３つの装飾図柄とが少なくとも表示されている。なお、右打指示画像と３つの装飾図柄とは、後述する図５３３及び図５３４の表示画面においても、継続して表示されている。

【８０３３】

図５３３（ｂ）は、扉揺動演出または扉閉鎖演出が開始されたときの表示画面の一例である。

図５３３（ｂ）に示すように、扉揺動演出または扉閉鎖演出が開始されると、左右から半開きの扉が表示され、所定期間に亘って半開きの扉がガタガタ揺れて、閉まるような表示が行われる。ここで、上述したように、扉揺動演出と扉閉鎖演出の前半演出とは、共通するように構成されており、扉揺動演出が実行されているときには、扉揺動演出と扉閉鎖演出とを区別することが困難となっている。

【８０３４】

図５３３（ｃ－１）は、扉揺動演出が終了するときの表示画面の一例である。

図５３３（ｃ－１）に示すように、扉揺動演出が終了するときには、半開きの扉が閉まらずに、扉が消えていく表示が行われる。扉が消えると、表示画面に「地中モード」を示す地中モード報知画像が表示され、演出モードが移行しなかったことが示唆される。

【８０３５】

図５３３（ｃ－２）は、扉閉鎖演出の後半演出が行われたときの表示画面の一例である。

図５３３（ｃ－２）に示すように、扉閉鎖演出の後半演出では、扉が完全に閉まる表示が行われ、「地中モード」を示す地中モード報知画像が隠蔽される。

【８０３６】

図５３３（ｄ－２）は、扉閉鎖演出が終了するときの表示画面の一例である。

図５３３（ｄ－２）に示すように、扉閉鎖演出が終了するときには、扉が完全に閉まった後には、再び扉が開放して、扉が消えていく表示が行われる。扉が消えると、表示画面に「黄金モード」を示す黄金モード報知画像が表示され、「黄金モード」に移行したことが報知される。

【８０３７】

本実施形態においては、扉閉鎖演出が行われて、Ａ時短遊技状態の「地中モード」から「黄金モード」に移行するのは、Ａ時短遊技状態の「地中モード」において「直行時短図柄」が停止表示されるときに構成されている。また、扉閉鎖演出が行われて、Ｃ時短遊技状態の「地中モード（潜伏中）」から「黄金モード」に移行するのは、第１所定期間が経過するとき（特別図柄の変動回数が潜伏回数のとき）に構成されている。

【８０３８】

このように、本実施形態の扉閉鎖演出によれば、黄金モードに移行することを報知することができる。また、本実施形態の扉揺動演出によれば、扉閉鎖演出が実行されることを示唆し、黄金モードに移行することを期待させることができる。さらに、本実施形態の扉揺動演出は、地中モード（潜伏中）であるときには、地中モードよりも実行され易いので、扉揺動演出の実行頻度によって、黄金モードが潜伏している地中モード（潜伏中）であることを推測させることができる。

【８０３９】

また、「超越モード」または「超越モード（潜伏中）」で実行可能な扉揺動演出及び扉閉鎖演出についても、「超越モード」を示す超越モード報知画像と「地中モード」を示す地中モード報知画像とが異なるだけで、図５３３に示した扉揺動演出及び扉閉鎖演出と同様の表示内容が行われることになる。

【８０４０】

（カード演出）

次に、図５３４を参照して、一般時短遊技状態の「地中モード」で実行可能なカード演出について説明する。図５３４は、第１１のパチンコ遊技機におけるカード演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。

【８０４１】

図５３４に示すカード演出は、図５０２（ａ）の特別図柄の変動パターンテーブルＡ１に示すように、カード演出を実行可能な特別図柄の変動パターンコマンド（２４Ｈ、２５Ｈ、２９Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンの演出である。

【８０４２】

図５３４（ａ）は、カード演出が開始されたときの表示画面の一例である。

図５３４（ａ）に示すように、カード演出が開始されるときには、Ｖ小当りを示す「当り」、ハズレであり、一般時短遊技状態の継続を示す「モード継続」、転落小当りであり、一般時短遊技状態の終了を示す「モード終了」文字が記載されたチャンスカードが表示され、そのチャンスカードが裏返しになってシャッフルされる表示が行われる。

【８０４３】

図５３４（ｂ）は、カード演出が開始されてから、第２特別図柄の抽選結果を示唆するまでの共通の表示画面の一例である。

図５３４（ｂ）に示すように、チャンスカードが裏返しになってシャッフルされると、そのカードを１つ選択するような表示が行われる。

【８０４４】

図５３４（ｃ－１）は、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが２４Ｈであるとき）に行われるカード演出の表示画面の一例である。

図５３４（ｃ－１）に示すように、第２特別図柄の抽選結果がＶ小当りであるときには、選択されたカードがゆっくりと反転され、「当り」の文字が記載されたチャンスカードが表示される。また、表示画面の右下方のすべての装飾図柄が、同じ図柄で仮停止表示される。その後、全て同じ図柄で仮停止表示されたすべての装飾図柄が、表示画面の中央に大きく表示され、遊技者にＶ小当りとなったことが報知されることになる。

【８０４５】

図５３４（ｃ－２）は、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが２５Ｈであるとき）に行われるカード演出の表示画面の一例である。

図５３４（ｃ－２）に示すように、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りであるときには、選択されたカードがゆっくりと反転され、「モード終了」の文字が記載されたチャンスカードが表示される。また、表示画面の右下方のすべての装飾図柄が、同じ図柄とならないように停止表示される。

【８０４６】

なお、図示は省略するが、第２特別図柄の抽選結果がハズレであるとき（特別図柄の変動パターンコマンドが２９Ｈであるとき）には、選択されたカードがゆっくりと反転され、「モード継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示される演出が行われる。

【８０４７】

図５３４（ｄ－２）は、第２特別図柄の抽選結果が転落小当りであり、一般時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときの表示画面の一例である。

図５３４（ｄ－２）に示すように、一般時短遊技状態から通常遊技状態に移行して、第２特別図柄の始動情報が記憶されているときには、表示画面には「リベンジモード」を示

すリベンジモード報知画像が表示される。また、表示画面には左打ちを指示する左打指示画像と、特別図柄に対応するとともに、リベンジモードに対応した３つの装飾図柄とが表示される。その後、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、リベンジ演出が実行されることになる。

【８０４８】

このように、本実施形態のカード演出によれば、一般時短遊技状態が終了する契機となる「転落小当り」に当選したのか、大当り遊技状態に移行する契機となる「Ｖ小当り」に当選したのか、一般時短遊技状態が継続されるのかに興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【８０４９】

また、「超越モード」で実行可能なカード演出についても、超越モード報知画像と地中モード報知画像とが異なるだけで、図５３４に示したカード演出と同様の表示内容が行われることになる。なお、カード演出は、Ｃ時短遊技状態である特殊時短遊技状態の「地中モード（潜伏中）」または「超越モード（潜伏中）」では実行されないように構成されている。

【８０５０】

（大当り演出）

次に、図５３５～図５３７を参照して、第１のルートまたは第２のルートの大当り遊技状態において行われる大当り演出について説明する。図５３５は、第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出及び第２の大当り演出が実行されたときに表示装置に表示される表示画面の一例であり、図５３６は、第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出及び小当り終了演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例であり、図５３７は、第１１のパチンコ遊技機における第１の大当り演出、第２の大当り演出及び第３の大当り演出が実行されているときに表示装置に表示される表示画面の一例である。

【８０５１】

図５３５は、第１の大当り遊技状態の終了後に特殊時短遊技状態に移行し、特殊時短遊技状態から小当り遊技状態に移行したことを経由して第２の大当り遊技状態に移行するときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【８０５２】

図５３５（ａ）は、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、特殊時短遊技状態に移行する大当り図柄（第１特別図柄の特定大当り図柄３）が停止表示されたときの表示画面の一例である。

図５３５（ａ）に示すように、特殊時短遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示されたときには、特殊時短遊技状態に移行する大当り図柄に対応する装飾図柄「７７７」が停止表示されるとともに、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態が開始可能であることを示唆する「３０００ＢＯＮＵＳ」の特殊報知画像が表示される。

【８０５３】

そして、特殊時短遊技状態に移行する大当り図柄が停止表示された後、特殊時短遊技状態に移行する第１の大当り遊技状態が行われる。

【８０５４】

図５３５（ｂ）は、特殊時短遊技状態に移行する第１の大当り遊技状態において「第１の大当り演出」が実行されているときの表示画面の一例である。

図５３５（ｂ）に示すように、特殊時短遊技状態に移行する第１の大当り遊技状態においては、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態であることを示唆する「祝福ボーナス」の特殊大当り画像と、第１の大当り演出に対応した「男性キャラクタ」の第１キャラクタ画像とが表示される。また、表示画面の左側には、次回の大当り遊技状態までに払い出し可能な遊技球数を分母とし、これまでの遊技球の払い出し数を分子とした「ｘｘ／３０００」の払出関連画像と、大当り遊技状態の終了後に特殊時短遊技状態に移行することを示唆する「ＢＯＮＵＳ　ＳＴＯＣＫ」の大当り保障画像と、次回の大当り遊技状態で行

われる第２の大当り演出の「女性キャラクタ」をウインドウに表示したウインドウ画像とが表示される。さらに、表示画面の右側には、右打ちを指示する右打指示画像と、時短遊技状態を契機として大当り遊技状態または小当り遊技状態で払い出された遊技球の累計数を示す「ｘｘｘｐｔ」の累計払出画像とが表示される。

【８０５５】

図５３５（ｃ）は、第１の大当り遊技状態の終了後に、特殊時短遊技状態が行われているときの表示画面の一例である。上述したように、大当り遊技状態の終了後の特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）では、演出モードとして「祝福モード」が行われる。

図５３５（ｃ）に示すように、大当り遊技状態の終了後の特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）であるときには、第２時短遊技状態であることを報知する「祝福モード」の祝福モード報知画像が表示される。また、第１の大当り遊技状態から継続して、払出関連画像と大当り保障画像とウインドウ画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示される。さらに、表示画面の右下方には特別図柄に対応した３つの装飾図柄と表示される。

【８０５６】

図５３５（ｄ）は、第１の大当り遊技状態の終了後の特殊時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選によりＶ小当りと判定され、その特別図柄が停止表示されたときの表示画面の一例である。

図５３５（ｄ）に示すように、Ｖ小当りの特別図柄が停止表示されたときには、Ｖ小当りの特別図柄に対応する装飾図柄「３３３」が停止表示されるとともに、小当り遊技状態を経由して、一般時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態が開始可能であることを示唆する「ＢＯＮＵＳ」の一般報知画像が表示される。また、Ｖ小当りの特別図柄が停止表示されたときには、第１の大当り遊技状態と特殊時短遊技状態とから継続して、払出関連画像とウインドウ画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示されるものの、大当り保障画像が消去される。

【８０５７】

図５３５（ｅ）は、小当り遊技状態が開始されたときの表示画面の一例である。

図５３５（ｅ）に示すように、小当り遊技状態が開始されたときには、ウインドウ画像が拡大して中央に表示されるとともに、「祝福ボーナス」の特殊大当り画像と、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球を通過させることを指示する「Ｖを狙え！」のＶ入賞指示画像とが表示される。また、第１の大当り遊技状態と特殊時短遊技状態とから継続して、払出関連画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示される。さらに、装飾図柄は、消去される。

【８０５８】

図５３５（ｆ）は、小当り遊技状態においてＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過したときの表示画面の一例である。

図５３５（ｆ）に示すように、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過すると、表示画面の右下方には、Ｖ入賞口１３１５６に遊技球が通過したことを示す「Ｖ」のＶ入賞画像が表示される。その後、小当り遊技状態から一般時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態が行われる。

【８０５９】

図５３５（ｇ）は、一般時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態において「第２の大当り演出」が実行されているときの表示画面の一例である。

図５３５（ｇ）に示すように、一般時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態においては、ウインドウ画像が表示画面の全体まで拡大して、第２の大当り演出に対応した「女性キャラクタ」の第２キャラクタ画像が表示される。また、小当り遊技状態から継続して特殊大当り画像が表示される。さらに、第１の大当り遊技状態と特殊時短遊技状態と小当り遊技状態とから継続して、払出関連画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示される。ただし、払出関連画像は第２の大当り遊技状態の終了後に消去される。

【８０６０】

図５３５（ｈ）は、第２の大当り遊技状態の終了後の一般時短遊技状態が行われているときの表示画面の一例である。上述したように、大当り遊技状態の終了後の一般時短遊技

状態（第１時短遊技状態）では、２回目の大当り遊技状態の終了後でもあることから、演出モードとして「地中モード」が行われる。
図５３５（ｈ）に示すように、第２の大当り遊技状態の終了後の一般時短遊技状態が行われているときには、一般時短遊技状態であることを報知する「地中モード」の地中モード報知画像が表示される。また、第１の大当り遊技状態と特殊時短遊技状態と小当り遊技状態と第２の大当り遊技状態とから継続して、右打指示画像と累計払出画像とが表示される。さらに、表示画面の右下方には特別図柄に対応した３つの装飾図柄と表示される。
【８０６１】
このように、本実施形態の大当り演出によれば、次回にも大当り遊技状態が行われることが実質的に保障されている特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態においては、第１の大当り演出を実行し、その後の特殊時短遊技状態を契機として行われた大当り遊技状態においては、先の第１の大当り演出で関連した第２の大当り演出を実行することができる。これにより、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態においては、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８０６２】
特に、本実施形態においては、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態の第１の大当り演出においては、次回の大当り遊技状態まで次回の第２の大当り演出に関連したウインドウ画像を表示させているので、第１の大当り演出と第２の大当り演出との関連付けを強めるとともに、事前に実行される第２の大当り演出の概要を把握でき、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８０６３】
図５３６は、第１の大当り遊技状態の終了後に特殊時短遊技状態に移行し、特殊時短遊技状態から小当り遊技状態に移行したしたものの、小当り遊技状態においてＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過せずに小当り遊技状態が終了したときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。
【８０６４】
図５３６（ａ）～図５３６（ｅ）は、上述した図５３５（ａ）～図５３５（ｅ）と同じであり、説明は省略する。
【８０６５】
図５３６（ｆ）は、小当り遊技状態においてＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過せずに、小当り遊技状態が終了したときの「小当り終了演出」が実行されているときの表示画面の一例である。
図５３６（ｆ）に示すように、小当り遊技状態が終了したときには、表示画面の左右から扉画像が表示された後、扉画像が完全に閉まる表示が行われ、特殊大当り画像とウインドウ画像とＶ入賞指示画像と払出関連画像と累計払出画像とが隠蔽される。その後、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行せずに、通常遊技状態に移行する。
【８０６６】
図５３６（ｇ）は、通常遊技状態に移行したときの表示画面の一例である。
図５３６（ｇ）に示すように、通常遊技状態に移行したときに第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、閉まった扉画像が開放して、扉画像が消えていく表示が行われる。扉画像が消えると、表示画面に「リベンジモード」を示すリベンジモード報知画像と、左打ちを指示する左打指示画像と、装飾図柄とが表示される。
【８０６７】
このように、本実施形態の小当り終了演出によれば、小当り遊技状態においてＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過せず、大当り遊技状態に移行しなかったときには、扉画像により大当りに関連する画像を隠蔽させているので、違和感を抑えて演出モードや遊技状態を移行させることができる。
【８０６８】
図５３７は、第１の大当り遊技状態の終了後に特殊時短遊技状態に移行し、特殊時短遊技状態から小当り遊技状態に移行したことを経由して第２の大当り遊技状態に移行し、第

２の大当り遊技状態の終了後に再び特殊時短遊技状態に移行し、再び移行した特殊時短遊技状態から第３の大当り遊技状態に移行するときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【８０６９】

図５３７（ａ）～図５３７（ｃ）は、上述した図５３５（ａ）～図５３５（ｃ）と同じであり、説明は省略する。

【８０７０】

図５３７（ｄ）は、大当り遊技状態の終了後の特殊時短遊技状態（第２時短遊技状態）において第２特別図柄の抽選により時短当りと判定され、時短当り後の特殊時短遊技状態（第３時短遊技状態）に移行したときの表示画面の一例である。上述したように、時短当り後の特殊時短遊技状態（第３時短遊技状態）では、演出モードとして「黄金モード」が行われる。

図５３７（ｄ）に示すように、時短当り後の特殊時短遊技状態（第３時短遊技状態）であるときには、第３時短遊技状態であることを報知する「黄金モード」の黄金モード画像が表示される。また、第１の大当り遊技状態と第２時短遊技状態とから継続して、払出関連画像と大当り保障画像とウインドウ画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示される。さらに、表示画面の右下方には特別図柄に対応した３つの装飾図柄と表示される。

【８０７１】

図５３７（ｅ）は、時短当り後の特殊時短遊技状態において第２特別図柄の抽選によりＶ小当りと判定され、特殊時短遊技状態に移行する小当り図柄（第２特別図柄の小当りＡ図柄２）が停止表示されたときの表示画面の一例である。

図５３７（ｅ）に示すように、特殊時短遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときには、特殊時短遊技状態に移行する小当り図柄に対応する装飾図柄「７７７」が停止表示されるとともに、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態が開始可能であることを示唆する「３０００ＢＯＮＵＳ」の特殊報知画像が表示される。

【８０７２】

そして、特殊時短遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示された後には、小当り遊技状態に移行し、上述した図５３５（ｅ）～図５３５（ｆ）に示した表示が行われる。この小当り遊技状態においてＶ入賞口１３１５６に遊技球が通過すると、小当り遊技状態から特殊時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態が行われる。

【８０７３】

図５３７（ｆ）は、特殊時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態において「第２の大当り演出」が実行されているときの表示画面の一例である。

図５３７（ｆ）に示すように、特殊時短遊技状態に移行する第２の大当り遊技状態においては、図５３５（ｇ）の同様の表示が行われるが、再び特殊時短遊技状態に移行することから、図５３５（ｇ）とは異なり「ＢＯＮＵＳ　ＳＴＯＣＫ」の大当り保障画像も表示される。また、払出関連画像に関しては、次回の大当り遊技状態までに払い出し可能な遊技球数を分母が更新される（「ｘｘ／３０００」から「ｘｘ／４５００」に変更される）。

【８０７４】

そして、第２の大当り遊技状態の終了後には、特殊時短遊技状態に移行し、図５３５（ｃ）の同様の表示が行われるが、図５３５（ｃ）とは異なりウインドウ画像は表示されない。

【８０７５】

図５３７（ｇ）は、第２の大当り遊技状態の終了後の特殊時短遊技状態において第２特別図柄の抽選により大当りまたはＶ小当りと判定され、その特別図柄が停止表示されたときの表示画面の一例である。

図５３７（ｇ）に示すように、大当りまたはＶ小当りの特別図柄が停止表示されたときには、大当りまたはＶ小当りの特別図柄に対応する装飾図柄「３３３」が停止表示されるとともに、一般時短遊技状態に移行する第３の大当り遊技状態が開始可能であることを示

唆する「ＢＯＮＵＳ」の一般報知画像が表示される。
【８０７６】
図５３７（ｈ）は、一般時短遊技状態に移行する第３の大当り遊技状態において「第３の大当り演出」が実行されているときの表示画面の一例である。
図５３７（ｈ）に示すように、一般時短遊技状態に移行する第３の大当り遊技状態においては、一般時短遊技状態に移行する大当り遊技状態であることを示唆する「ノーマルボーナス」の通常大当り画像と、第３の大当り演出に対応した「戦士キャラクタ」の第３キャラクタ画像とが表示される。また、第１の大当り遊技状態と第２の大当り遊技状態と特殊時短遊技状態とから継続して、払出関連画像と右打指示画像と累計払出画像とが表示される。ただし、払出関連画像は第３の大当り遊技状態の終了後に消去される。
【８０７７】
そして、第３の大当り遊技状態の終了後には、一般時短遊技状態に移行し、３回目の大当り遊技状態の終了後でもあることから、演出モードとして「超越モード」が行われる。
【８０７８】
このように、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態が連続した場合であっても、第１の大当り演出と第２の大当り演出との関連性（演出順番）を崩すことなく、大当り演出を行うことができる。
【８０７９】
このように、第１１のパチンコ遊技機では、通常遊技状態と、第１時短遊技状態（Ａ時短遊技状態の一般時短遊技状態）と、第２時短遊技状態（Ａ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）と、第３時短遊技状態（Ｃ時短遊技状態の特殊時短遊技状態）とを備えている。そして、通常遊技状態の場合には、「通常モード」または「リベンジモード」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＴが決定可能となっており、第１時短遊技状態の場合には、「地中モード」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と、「超越モード」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＡ２とが決定可能となっており、第２時短遊技状態の場合には、「祝福モード」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＡ３が決定可能に構成されている。また、第３時短遊技状態の場合には、「黄金モード」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＣ１と、「地中モード（潜伏中）」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＣ２と、黄金モードに移行するときの特別図柄の変動パターンテーブルＣ３と、「超越モード（潜伏中）」を実行するための特別図柄の変動パターンテーブルＣ４とが決定可能に構成されている。
このため、各演出モードに対応した特別図柄の変動パターンテーブルが決定され、決定した変動パターンテーブルにより、各演出モードに対応した演出を実行することができるので、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８０８０】
また、第１１のパチンコ遊技機では、第１時短遊技状態において特別図柄の抽選結果として時短当りである場合に、直行時短図柄の停止表示が終了したときには「黄金モード」に移行し、潜伏時短図柄の停止表示が終了したときには、現在の「地中モード」及び「超越モード」を継続させて、黄金モードが潜伏するように構成されている。
このため、「地中モード」及び「超越モード」が実行されている場合であっても、黄金モードが潜伏しており、次回の大当り遊技状態の移行が実質的に保障された第３時短遊技状態（特殊時短遊技状態）であることの期待を持たせることができる。
【８０８１】
また、第１１のパチンコ遊技機では、第３時短遊技状態において「地中モード」及び「超越モード」を実行している場合には、所定期間まで「黄金モード」が潜伏し、所定期間の経過後に扉閉鎖演出が実行され、黄金モードを実行するように構成されている。そして、第３時短遊技状態において「地中モード」及び「超越モード」を実行している場合には、第１時短遊技状態において「地中モード」及び「超越モード」を実行している場合よりも、扉閉鎖演出の前半の演出である扉揺動演出が実行され易く構成されている。
このため、「地中モード」及び「超越モード」が実行されている場合であっても、扉閉

鎖演出が実行され、「黄金モード」に移行することの期待を持たせることができる。さらには、扉揺動演出の実行頻度によって、黄金モードが潜伏していることを推測させることができる。

【８０８２】

また、第１１のパチンコ遊技機では、次回にも大当り遊技状態が行われることが実質的に保障されている特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態においては、第１の大当り演出を実行し、その後の特殊時短遊技状態を契機として行われた大当り遊技状態においては、先の第１の大当り演出で関連した第２の大当り演出を実行するように構成されている。

これにより、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態においては、その後の大当り遊技状態において実行される大当り演出とで関連付けた演出を行うことができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【８０８３】

また、第１１のパチンコ遊技機では、第１時短遊技状態において、時短リミッタ回数が特定回数未満であると、「短縮変動」が実行可能な特別図柄の変動パターンテーブルＡ１が決定され、時短リミッタ回数が特定回数以上になると、短縮変動よりも変動表示時間が短い「超短縮変動」が実行可能な特別図柄の変動パターンテーブルＡ２とが決定可能に構成されている。

このため、時短遊技状態を契機として大当り遊技状態に移行した回数が特定回数以上になると、特別図柄の可変表示がすぐさま終了していき、次回の大当り遊技状態に移行するまでの期間が短縮することになるので、短期間で複数回の大当り遊技状態に移行させることができる。

【８０８４】

なお、第１１のパチンコ遊技機は、時短リミッタ機能を備え、時短リミッタ回数に応じて特別図柄の変動パターンテーブル及び演出モードが異なるように構成しているが、時短リミッタ機能を備えずに構成してもよい。時短リミッタ機能を備えずに構成する場合には、特別図柄の変動パターンテーブルＡ１と特別図柄の変動パターンテーブルＡ２とを１つの変動パターンテーブルとして共通化するとともに、「地中モード」と「超越モード」とを１つの演出モードとして共通化すればよい。

【８０８５】

また、第１１のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）に適用してもよい。スマートパチンコにおいて、遊技球の払い出しとは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。第１１のパチンコ遊技機をスマートパチンコに適用する場合には、その遊技性（特別図柄制御処理、サブ制御回路処理等）に齟齬を生じえない限り、スマートパチンコの詳細制御を記載した第５のパチンコ遊技機の主制御メイン処理、システムタイマ割込処理等を適用すればよい。

【８０８６】

また、第１１のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１１のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、各種の時短遊技状態は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当り（Ｖ小当り、転落小当り）、時短当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

【８０８７】
（その他）
上述の第１１のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【８０８８】
また、第１１のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【８０８９】
更に、上記［４．拡張例］は、第１１のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【８０９０】
［１２．第１２のパチンコ遊技機］
次に、第１２のパチンコ遊技機について説明する。第１２のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第１２のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【８０９１】
なお、第１２のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【８０９２】
以降、第１２のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【８０９３】
なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。
【８０９４】
［１２－１．遊技盤ユニット］
図５３８を参照して、第１２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット８０１０について説明する。この遊技盤ユニット８０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【８０９５】
図５３８は、第１２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット８０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット８０１０は、遊技盤としての遊技パネル８１００を備え、遊技パネル８１００に各種部材が配置され、遊技パネル８１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。
【８０９６】
図５３８に示されるように、第１２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット８０１０

は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート８１２６と、第２始動口８１４０と、普通電動役物ユニット８１４５と、第１特別電動役物ユニット８１３０と、第２特別電動役物ユニット８１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【８０９７】

なお、第１２のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口８１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口８１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【８０９８】

（通過ゲート）

通過ゲート８１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット８１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート８１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット８１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート８１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート８１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート８１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート８１２６を入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【８０９９】

また、通過ゲート８１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート８１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【８１００】

（第１始動口）

第１始動口８１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口８１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口８１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【８１０１】

（第２始動口）

第２始動口８１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート８１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット８１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口８１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口８１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【８１０２】

また、本実施形態においては、第２始動口８１４０は、通過ゲート８１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート８１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物８１４６が作動しているときには、第２始動口８１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【８１０３】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット８１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート８１２６の下方

（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット８１４５は、第２始動口８１４０と、第２始動口８１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ８１４１と、普通電動役物８１４６とを一体化したユニット体である。

【８１０４】

普通電動役物８１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ８１４７と、この普電用シャッタ８１４７を作動させる普電用ソレノイド８１４８（後述の図５３９参照）とを備える。普通電動役物８１４６すなわち普電用シャッタ８１４７は、第２始動口８１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口８１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【８１０５】

具体的には、普電用シャッタ８１４７は、第２始動口８１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口８１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ８１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口８１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口８１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル８１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ８１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口８１４０の入口と対向しない回避領域に位置して、第２始動口８１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル８１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口８１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ８１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ８１４７を構成してもよい。

【８１０６】

また、普通電動役物８１４６は、第２始動口８１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口８１４０を閉鎖状態にさせる。

【８１０７】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット８１３０は、右側領域１０７において通過ゲート８１２６、普通電動役物ユニット８１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット８１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット８１３０は、通過ゲート８１２６、普通電動役物ユニット８１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット８１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【８１０８】

第１特別電動役物ユニット８１３０は、第１大入賞口８１３１と、第１大入賞口８１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ８１３２（後述の図５３９参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ８１３４と、この第１特電用シャッタ８１３４を作動させる第１特電用ソレノイド８１３５（後述の図５３９参照）とを一体化したユニット体である。

【８１０９】

第１大入賞口８１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口８１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口８１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【８１１０】

第１大入賞口８１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出され

たことによって第２大入賞口８１５１が開放し、開放された第２大入賞口８１５１に進入した遊技球が第２大入賞口８１５１内のＶ入賞口８１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【８１１１】

第１特電用シャッタ８１３４は、第１特電用ソレノイド８１３５（後述の図５３９参照）の作動により、第１大入賞口８１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口８１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成するものである。

【８１１２】

具体的には、第１特電用シャッタ８１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ８１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口８１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口８１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ８１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口８１３１を閉口し、第１大入賞口８１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【８１１３】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット８１５０は、右側領域１０７において通過ゲート８１２６及び普通電動役物ユニット８１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット８１５０は、通過ゲート８１２６または普通電動役物ユニット８１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【８１１４】

第２特別電動役物ユニット８１５０は、第２特別電動役物ユニット８１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口８１５１と、第２大入賞口８１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ８１５２と、第２大入賞口８１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ８１５４と、この第２特電用シャッタ８１５４を作動させて第２大入賞口８１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド８１５５（後述の図５３９参照）と、第２大入賞口８１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口８１５６と、Ｖ入賞口８１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ８１５７と、第２大入賞口８１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口８１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口８１５８と、Ｖ入賞口８１５６を開閉させるＶシャッタ８１５９と、このＶシャッタ８１５９を作動させてＶ入賞口８１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド８１６０（後述の図５３９参照）とを一体化したユニット体である。

【８１１５】

第２大入賞口８１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口８１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口８１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【８１１６】

第２特電用シャッタ８１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド８１５５（後述の図５３９参照）の作動により、第２特電用シャッタ８１５４を前方に進出させて第２大入賞口８１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ８１５４を後方に退出させて第２大入賞口８１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とに移行可能に構成するものである。

【８１１７】

Ｖ入賞口８１５６は、Ｖシャッタ８１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【８１１８】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口８１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口８１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口８１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【８１１９】

また、例えば第１大入賞口８１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口８１３１が開放状態とされ、第１大入賞口８１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【８１２０】

通常口８１５８は、第２大入賞口８１５１に進入したもののＶ入賞口８１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口８１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口８１５１に進入した遊技球の全部が通常口８１５８を通過し、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【８１２１】

Ｖシャッタ８１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０（後述の図５３９参照）の作動により、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【８１２２】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット８１３０、普通電動役物ユニット８１４５、第２特別電動役物ユニット８１５０及び通過ゲート８１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【８１２３】

［１２－２．電気的構成］

次に、図５３９を参照して、第１２のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図５３９は、第１２のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【８１２４】

図５３９に示されるように、第１２のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。

【８１２５】

しかしながら、第１２のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【８１２６】

［１２－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド８１４８、第１特電用ソレノイド８１３５、第２特電用ソレノイド８１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０、第１始動口スイッチ８１２１、第２始動口スイッチ８１４１、通過ゲートスイッチ８１２７、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２、Ｖ入賞口スイッチ８１５７の構成が一部異なっている。

【８１２７】

（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド８１４８は、普電用シャッタ８１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド８１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ８１４７を前方に進出させて第２始動口８１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ８１４７を後方に退出させて第２始動口８１４０を閉鎖状態とさせる。
【８１２８】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド８１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ８１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド８１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ８１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口８１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ８１３４を後方に倒立させて第１大入賞口８１３１を閉鎖状態とさせる。
【８１２９】
（第２特電用ソレノイド）
第２特電用ソレノイド８１５５は、第２特電用シャッタ８１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド８１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ８１５４を後方に退出させて第２大入賞口８１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ８１５４を前方に進出させて第２大入賞口８１５１を閉鎖状態とさせる。
【８１３０】
（Ｖシャッタ用ソレノイド）
Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０は、Ｖシャッタ８１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ８１５９を後方に退出させてＶ入賞口８１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ８１５９を前方に進出させてＶ入賞口８１５６を閉鎖状態とさせる。
【８１３１】
また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０は、第２大入賞口８１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口８１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口８１５６は第２大入賞口８１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口８１５１に入球すると、Ｖ入賞口８１５６にも原則として通過することになる。
【８１３２】
（第１始動口スイッチ）
第１始動口スイッチ８１２１は、第１始動口８１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ８１２１により第１始動口８１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ８１２１により第１始動口８１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。
【８１３３】

（第２始動口スイッチ）
　第２始動口スイッチ８１４１は、第２始動口８１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ８１４１により第２始動口８１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば３個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ８１４１により第２始動口８１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【８１３４】
　また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【８１３５】
（通過ゲートスイッチ）
　通過ゲートスイッチ８１２７は、通過ゲート８１２６に設けられており、通過ゲート８１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ８１２７が通過ゲート８１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【８１３６】
（第１大入賞口カウントスイッチ）
　第１大入賞口カウントスイッチ８１３２は、第１大入賞口８１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ８１３２が第１大入賞口８１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口８１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【８１３７】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
　第２大入賞口カウントスイッチ８１５２は、第２大入賞口８１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ８１５２が第２大入賞口８１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【８１３８】
（Ｖ入賞口スイッチ）
　Ｖ入賞口スイッチ８１５７は、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ８１５７がＶ入賞口８１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。

【８１３９】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ８１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ８１７９は、遊技盤ユニット８０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口８１２０、第２始動口８１４０、第１大入賞口８１３１、第２大入賞口８１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ８１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。
【８１４０】
［１２－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。
【８１４１】
（ボタン制御回路３１０）
ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。
【８１４２】
特に、本実施形態においては、演出ボタン５４は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン５４の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第１の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第２の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第３の操作情報を出力する。
【８１４３】
［１２－２－３．払出・発射制御回路］
払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。
【８１４４】
さらに、第１２のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。
【８１４５】
［１２－３．基本仕様］
次に、図５４０～図５５０を参照して、第１２のパチンコ遊技機の基本仕様について説

明する。なお、第１２のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【８１４６】

第１２のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第１２のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【８１４７】

また、第１２のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、大当りや時短当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。

【８１４８】

［１２－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図５４０は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８１４９】

図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【８１５０】

また、図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口８１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口８１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【８１５１】

すなわち、図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。

【８１５２】

本実施形態では、第１始動口８１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／１９８の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第２始動口８１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／８．２の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する

。
【８１５３】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理でも、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも第２特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」の判定が行われることが望ましい。さらには、第２特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されるように構成してもよいが、第２特別図柄の当り判定処理よりも第１特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「時短当り」の判定が行われることが望ましい。
【８１５４】
また、本実施形態では、後述するように、時短遊技状態においては、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されたとしても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（Ｃ時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成している。なお、特別図柄の当り判定テーブルを、通常遊技状態で参照される特別図柄の当り判定テーブルＡと、時短遊技状態で参照される特別図柄の当り判定テーブルＢとに分けて、時短遊技状態で参照される特別図柄の当り判定テーブルＢでは、第１特別図柄及び第２特別図柄の当り判定処理では、「時短当り」が判定されないように構成してもよい。
【８１５５】
さらには、第１特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されたとしても、Ｃ時短遊技状態においてのみ、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（Ｃ時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成してもよい。
【８１５６】
上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。
【８１５７】
また、第１２のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第１２のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【８１５８】
また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口８１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口８１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口８１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ８１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【８１５９】
［１２－３－２．特別図柄判定テーブル］
図５４１は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図５４１に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【８１６０】
「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り、小当りまたは時短当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【８１６１】
特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口８１２０または第２始動口８１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【８１６２】
図５４１に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が２０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。
【８１６３】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～３９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が４０～６９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２０」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が７０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３０」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４０」を決定する。
【８１６４】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。
【８１６５】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ５」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ７」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を決定する。
【８１６６】
本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図５４１に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「ｚ４０」＜「ｚ３０」＜「ｚ２０」＜「ｚ１０」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、上記選択率の関係式は、適宜設計変更してもよい。
【８１６７】
なお、第１２のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３ま

たは第２特別図柄表示部１６４に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【８１６８】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【８１６９】

［１２－３－３．大当り種類決定テーブル］

図５４２は、第１２のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図５４２に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８１７０】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【８１７１】

図５４２に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【８１７２】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口８１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口８１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口８１３１の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口８１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【８１７３】

ここで、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口８１５１に進入した遊技球がＶ入賞口８１５６を通過する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口８１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口８１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口８１５１に進入した遊技球がＶ入賞口８１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【８１７４】

図５４２に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３」のときには、最大ラウンド数として４ラウンド（４Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１～３」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、１０ラウンド）が決定されるように構成してもよい。

【８１７５】

また、第２特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ７」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」のときには、最大ラウンド数としてすべて１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。

【８１７６】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口８１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【８１７７】

［１２－３－４．小当り種類決定テーブル］

図５４３は、第１２のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図５４３に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８１７８】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【８１７９】

図５４３に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（ｚ５～７）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【８１８０】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口８１５１の最大開放回数、第２大入賞口８１５１の開放パターン及びＶ入賞口８１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口８１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【８１８１】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口８１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口８１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口８１５１が開放しているときには、Ｖ入賞口８１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンとして、第２大入賞口８１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口８１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【８１８２】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口８１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【８１８３】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口８１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【８１８４】
ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、４Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝６００個）よりも、１回の小当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１５個（賞球個数）＝１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技状態」であるといえる。
【８１８５】
また、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口８１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口８１５１が開放するといえる。
【８１８６】
［１２－３－５．遊技状態関連設定テーブル］
図５４４は、第１２のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図５４４に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【８１８７】
本実施形態では、図５４４に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図５４４（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図５４４（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２と、図５４４（ｃ）に示す特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル３とを備えている。
【８１８８】
ここで、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。
【８１８９】
「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝２は「Ｂ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。
【８１９０】
「普電作動パターン」とは、第２始動口８１４０の開放パターンを定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、普電作動パターン＝００であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。なお、普電作動パターン＝００よりも有利であり、かつ、普電作動パターン＝０１よりも不利な第２始動口８１４０の開放パターンとして、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される普電作動パターン＝０２を備えて構成してもよい。
【８１９１】
（遊技状態関連設定テーブル１）
図５４４（ａ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル１には、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ａ時短終了条件」が対応付けられている。
【８１９２】
「Ａ時短終了条件」とは、Ａ時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態

に移行することもＡ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＡ時短終了条件が成立することにより、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【８１９３】

「特別図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。なお、「特別図柄の可変表示回数」を、時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれか一方の特別図柄が可変表示可能な回数を示してもよい。このことは、後述する「Ｂ時短終了条件」及び「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【８１９４】

なお、本実施形態においては、「Ａ時短終了条件」を「特別図柄の可変表示回数」として設定しているが、「特別図柄の可変表示回数」に加えて「小当り表示回数」または「普通図柄の可変表示回数」を設定してもよいし、「特別図柄の可変表示回数」を設定せずに、「小当り表示回数」及び／または「普通図柄の可変表示回数」を設定してもよい。このことは、後述する「Ｂ時短終了条件」及び「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【８１９５】

図５４４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ４、ｚ５」のときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、Ａ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。

また、「特別図柄の選択図柄ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００が設定され、Ａ時短終了条件は設定されない。

【８１９６】

このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「Ａ時短遊技状態」または「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【８１９７】

（遊技状態関連設定テーブル２）

図５４４（ｂ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ｃ時短終了条件」が対応付けられている。

【８１９８】

「Ｃ時短終了条件」とは、Ｃ時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」と「普通図柄の可変表示回数」とを終了条件として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＣ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＣ時短終了条件が成立することにより、Ｃ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【８１９９】

「普通図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において普通図柄が可変表示可能な回数を示している。なお、Ｃ時短終了条件である「普通図柄の可変表示回数」を、普通図柄の抽選回数としてもよい。

【８２００】

図５４４（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、すべての「特別図柄の選択図柄」に対して、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝２回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝３回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ４０」のときには、Ｃ時短終了条件として特

別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。

【８２０１】

このように、本実施形態においては、時短当りの特別図柄の可変表示の終了後には、Ｃ時短遊技状態に移行するように構成されている。そして、時短当りの「特別図柄の選択図柄」によって、Ｃ時短終了条件を異ならせており、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ２０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ３０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ４０」の順番にＣ時短遊技状態が終了し難く構成されている。すなわち、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ２０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ３０」＜「特別図柄の選択図柄ｚ４０」の順番に、遊技者にとって有利となるように構成されている。特に、「特別図柄の選択図柄ｚ４０」であるときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されることから、Ｃ時短終了条件が成立することが極めて困難であり、Ｃ時短遊技状態から大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されていることになる。

【８２０２】

なお、本実施形態においては、時短当りであるときには、「特別図柄の選択図柄」に応じて、普通図柄の可変表示回数が異なるように構成したが、特別図柄の可変表示回数が異なるように構成してもよい。例えば、「特別図柄の選択図柄ｚ１０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝２回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ３０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝３回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定され、「特別図柄の選択図柄ｚ４０」のときには、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されるように構成してもよい。

【８２０３】

（遊技状態関連設定テーブル３）

図５４４（ｃ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ｂ時短終了条件」が対応付けられている。

【８２０４】

「Ｂ時短終了条件」とは、Ｂ時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＢ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＢ時短終了条件が成立することにより、Ｂ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【８２０５】

図５４４（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、特別図柄の可変表示回数が天井値（例えば、９５０回）に到達すると、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２、普電作動パターン＝０１、Ｂ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回が設定される。

【８２０６】

このように、本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達すると、「Ｂ時短遊技状態」に移行するように構成されている。

【８２０７】

なお、本実施形態において遊技状態関連設定テーブルは、「当選時の遊技状態」によらず、遊技状態の設定を行うようにしたが、「当選時の遊技状態」に応じて遊技状態の設定を行うように構成してもよい。

【８２０８】

［１２－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図５４５及び図５４６は、第１２のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図５４５は、第１２のパチンコ遊技機における通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図５４６は、第１２のパチンコ遊技機における時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図５４５及び図５４６に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８２０９】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間、特別図柄の図柄確定時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。また、本実施形態においては、特別図柄の変動パターンに特別図柄の図柄確定時間が対応付けられている。

【８２１０】

図５４５及び図５４６に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間、特別図柄の図柄確定時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図５４５及び図５４６の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【８２１１】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図５４５及び図５４６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間及び特別図柄の図柄確定時間を決定する。

【８２１２】

また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口８１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口８１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とを区別するときには、第１特別図柄の変動パターンコマンドまたは第２特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【８２１３】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴは、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【８２１４】

図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「大当り」であるときには、各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０１Ｈ～０３Ｈ）が決定可能に構成されている。

【８２１５】

また、図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、「通常変動」、「バトル前半演出」、または各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０４Ｈ～０７

Ｈ）が決定可能に構成されている。
【８２１６】
　また、図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、「バトル前半・後半演出」を実行可能な「特定の特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ～Ｃ４Ｈ）」が決定可能に構成されている。
【８２１７】
　本実施形態においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、特別図柄の選択図柄に基づいて、特別図柄の図柄確定時間が異なるように構成されている。具体的には、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」であるときには第１の図柄確定時間（３秒）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ２０」であるときには第２の図柄確定時間（５秒）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ３０」であるときには第３の図柄確定時間（７秒）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ４０」であるときには第４の図柄確定時間（７秒）が決定可能に構成されている。
【８２１８】
　このように、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」であるときには、特別図柄の選択図柄により特別図柄の図柄確定時間を異ならせている。このため、「時短当り」であるときには、特別図柄の図柄確定時間により、時短図柄の種類や、Ｃ時短遊技状態のＣ時短終了条件を推測させることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８２１９】
　上述した各種の「競争リーチ」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が、大当りまたはハズレであるときに実行され、大当りを示唆する演出である。また、「通常変動」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）がハズレであるときに実行され、ハズレを示唆する演出である。
【８２２０】
　「バトル前半・後半演出」は、バトル前半演出とバトル後半演出とで構成され、バトル前半演出を行った後にバトル後半演出を行う演出であり、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が時短当りであるときに実行され、バトル後半演出により時短当りを示唆する演出である。また、「バトル前半」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が時短当りまたはハズレであるときに実行され、バトル前半演出の終了によりハズレを示唆する演出である。
【８２２１】
　また、図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第２特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「バトル決着勝利演出」、「バトル決着復活勝利演出」、「バトル決着敗北演出」または「リベンジ演出」を実行可能な「決着用の第２の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ～１４Ｈ）」が決定可能に構成されている。
【８２２２】
　詳しくは後述するが、Ａ時短遊技状態から移行した通常遊技状態であれば、決着用の特別図柄の変動パターンにより「リベンジ演出」が実行され、Ｃ時短遊技状態から移行した通常遊技状態であれば、決着用の特別図柄の変動パターンにより、「バトル決着勝利演出」、「バトル決着復活勝利演出」または「バトル決着敗北演出」が実行されることになる。
【８２２３】
　「バトル決着勝利演出」、「バトル決着復活勝利演出」または「バトル決着敗北演出」は、「バトル後半演出」を行った後に、「バトル後半演出」に関連付いて行われる演出である。「バトル決着勝利演出」は、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が大当りまたは小当りであるときに実行され、大当りまたは小当りを示唆する演出であり、「バトル決着敗北演出」は、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）がハズレであるときに実行され、ハズレを示唆する演出である。また、「バトル決着復活勝利演出」は、「バトル決着敗

北演出」を行った後「バトル決着勝利演出」を行う演出であり、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が大当りまたは小当りであるときに実行され、大当りまたは小当りを示唆する演出である。

【８２２４】

（Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図５４６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、Ｃ時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【８２２５】

図５４６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「バトル決着勝利演出」、「バトル継続演出」、「バトル決着復活勝利演出」、「バトル決着敗北演出」または「バトル無敵継続演出」を実行可能な「決着用の特別図柄の変動パターン（２０Ｈ～２６Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【８２２６】

本実施形態においては、Ｃ時短遊技状態において時短当りと判定されたとしても、新たにＣ時短遊技状態が作動しないため、時短当りはハズレと同じ特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。このことは、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルにおいても同様である。

【８２２７】

（Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図５４６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【８２２８】

図５４６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「戦国タイム演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ～３６Ｈ）が決定可能に構成されている。

【８２２９】

なお、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで共通の特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定可能に構成したが、Ａ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とで異なる特別図柄の変動パターンテーブルを決定可能に構成してもよい。

【８２３０】

［１２－３－７．特別図柄の先読み関連データ］

図５４７は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口８１２０または第２始動口８１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【８２３１】

図５４７（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【８２３２】

図５４７（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【８２３３】

図５４７（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【８２３４】
図５４７（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。
【８２３５】
「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図５４７（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。
【８２３６】
「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図５４７（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。
【８２３７】
「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図５４７（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。
【８２３８】
本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。
【８２３９】
［１２－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］
図５４８は、第１２のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図５４８に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【８２４０】
普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート８１２６に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。
【８２４１】
図５４８に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【８２４２】
メインＣＰＵ２０１は、図５４８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。
【８２４３】
本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図５４８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。
【８２４４】
このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく

構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるものではない。
【８２４５】
本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口８１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。
【８２４６】
また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。
【８２４７】
［１２－３－９．普通図柄判定テーブル］
図５４９は、第１２のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図５４９に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【８２４８】
普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート８１２６に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。
【８２４９】
図５４９に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【８２５０】
メインＣＰＵ２０１は、図５４９に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。
【８２５１】
図５４９に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【８２５２】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～９８のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が９９、１００のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【８２５３】
なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【８２５４】
特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄

を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択の図柄が選択されるように構成してもよい。

【８２５５】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図５４８参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図５４９参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【８２５６】

［１２－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］

図５５０は、第１２のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図５５０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８２５７】

第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ８１４７の作動態様としての第２始動口８１４０の開放パターンを決定する際に参照される。

【８２５８】

図５５０に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口８１４０の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【８２５９】

また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口８１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口８１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口８１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口８１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口８１４０を閉鎖させて普電用シャッタ８１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【８２６０】

メインＣＰＵ２０１は、図５５０に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口８１４０の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口８１４０の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口８１４０の開放パターンに対応する第２始動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【８２６１】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口８１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口８１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターンを備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【８２６２】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口８１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の

開放時間は、第２始動口８１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【８２６３】

図５５０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態である場合（普電作動パターン＝００）には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されないように構成されている）。

【８２６４】

また、時短遊技状態（普電作動パターン＝０１）である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【８２６５】

このため、通常遊技状態は、第２始動口９１４０に遊技球が入球することが困難な状態であり、時短遊技状態は、第２始動口９１４０に遊技球が入球することが容易な状態となる。

【８２６６】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口８１４０が開放しても、第２始動口８１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口８１４０は閉鎖する）ことになる。

【８２６７】

［１２－４．主制御処理］

第１２のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【８２６８】

なお、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【８２６９】

［１２－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図５５１を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図５５１は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【８２７０】

図５５１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ８１０１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１０１の処理を実行した後、処理をＳ８１０２に移す。

【８２７１】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ８１０１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【８２７２】

Ｓ８１０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１０１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ８１０８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ８１０３に移す。

【８２７３】

Ｓ８１０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ８１０４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ８１０５に移す。

【８２７４】

Ｓ８１０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ８１０７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ８１０６に移す。

【８２７５】

Ｓ８１０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトすることになる。

【８２７６】

Ｓ８１０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【８２７７】

Ｓ８１０７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【８２７８】

Ｓ８１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図５５２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１０３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【８２７９】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ８１０１～Ｓ８１０８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【８２８０】

このように、本実施形態では、第１２のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情

報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口８１２０または第２始動口８１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【８２８１】

［１２－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図５５２を参照して、特別図柄制御処理（図５５１参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図５５２は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【８２８２】

図５５２に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【８２８３】

Ｓ８１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５５１参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ８１１２に移す。

【８２８４】

Ｓ８１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１１２の処理を実行した後、処理をＳ８１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ８１１３以降の処理を行う。

【８２８５】

Ｓ８１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ８１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図５５３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１４に移す。

【８２８６】

Ｓ８１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ８１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図５５４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１５に移す。

【８２８７】

Ｓ８１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ８１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図５５８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１６に移す。

【８２８８】

Ｓ８１１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ８１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図５６０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１７に移す。

【８２８９】

Ｓ８１１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ８１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図５６１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１８に移す。

【８２９０】

Ｓ８１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ８１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図５６２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１１９に移す。

【８２９１】

Ｓ８１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ８１１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図５６３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８１２０に移す。

【８２９２】

Ｓ８１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ８１２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図５６４を参照して後述する。

【８２９３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１１３～Ｓ８１２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５５１参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【８２９４】

［１２－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図５５３を参照して、特別図柄管理処理（図５５２参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図５５３は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【８２９５】

Ｓ８１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５５２参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ８１２２に移す。

【８２９６】

Ｓ８１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図５４０に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２２の処理を実行した後、処理をＳ８１２３に移す。

【８２９７】

Ｓ８１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図５４１に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記Ｓ８１２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２３の処理を実行した後、処理をＳ８１２４に移す。

【８２９８】

Ｓ８１２４において、メインＣＰＵ２０１は、当選状態記憶処理を行う。この当選状態記憶処理では、大当り遊技状態の終了後等に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設

定するため、大当り、小当りまたは時短当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２４の処理を実行した後、処理をＳ８１２５に移す。

【８２９９】

Ｓ８１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図５４５及び図５４６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１２６に移す。

【８３００】

本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグを参照して通常遊技状態である場合には、図５４５に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴを決定し、状態フラグを参照してＣ時短遊技状態である場合には、図５４６（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定し、状態フラグを参照してＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態である場合には、図５４６（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

【８３０１】

Ｓ８１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ８１２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２６の処理を実行した後、処理をＳ８１２７に移す。

【８３０２】

Ｓ８１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図５５２参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２７の処理を実行した後、処理をＳ８１２８に移す。

【８３０３】

Ｓ８１２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１２８の処理を実行した後、処理をＳ８１２９に移す。

【８３０４】

Ｓ８１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ８１２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるよ

うに、Ｓ８１２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【８３０５】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【８３０６】

［１３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図５５４を参照して、特別図柄管理処理（図５５２参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図５５４は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【８３０７】

Ｓ８１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５５２参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ８１４２に移す。

【８３０８】

Ｓ８１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、上記Ｓ８１２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された図５４５及び図５４６のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の図柄確定時間を決定する。特に、本実施形態においては、通常遊技状態において時短当りであるときには、時短当りでないときよりも長い図柄確定時間が決定されるように構成されている。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１４２の処理を実行した後、処理をＳ８１４３に移す。

【８３０９】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態のみに基づいて決定してもよいし、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定してもよい。

【８３１０】

Ｓ８１４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短管理処理を行う。この時短管理処理では、特別図柄の変動表示を終了したときに、時短遊技状態の終了判定や、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態への移行判定が行われる。この時短管理処理の詳細については、図５５５を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１４３の処理を実行した後、処理をＳ８１４４に移す。

【８３１１】

Ｓ８１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図５５２のＳ８１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１４４の処理を実行した後、処理をＳ８１４５に移す。

【８３１２】

Ｓ８１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第１特別図柄に対応した第１特別図柄演出停止コマンドと第２特別図柄に対応した第２特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３０

０に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１４５の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５５２参照）に戻す。

【８３１３】

［１２－４－５．時短管理処理］

次に、図５５５を参照して、特別図柄可変表示終了処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される時短管理処理について説明する。図５５５は、第１２のパチンコ遊技機における時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【８３１４】

Ｓ８１５１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ８１５２に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をＳ８１５５に移す。

【８３１５】

Ｓ８１５２において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特別図柄時短カウンタ」を減算する特別図柄の時短カウンタ減算処理を行う。

【８３１６】

この特別図柄の時短カウンタ減算処理では、メインＲＡＭ２０３の特別図柄時短カウンタから１を減算して更新する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５３に移す。

【８３１７】

Ｓ８１５３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄時短カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ８１５４に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ８１５５に移す。

【８３１８】

Ｓ８１５４において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、特別図柄時短カウンタ、後述する普通図柄時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５５に移す。

【８３１９】

Ｓ８１５５において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＢ時短遊技状態移行判定処理では、Ｂ時短遊技状態に移行する特別図柄の可変表示回数を計数するための「天井カウンタ」を加算し、天井カウンタが天井値に到達すると、Ｂ時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＢ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図５５６を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５６に移す。

【８３２０】

Ｓ８１５６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、通常遊技状態において時短当りであるか否かを判定し、通常遊技状態において時短当りである場合には、時短遊技状態への移行制御を行うことになる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図５５７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５７に移す。

【８３２１】

Ｓ８１５７において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５８に移す。

【８３２２】

Ｓ８１５８において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ８１５７で決定された遊技状態指

定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理の後、時短管理処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理に戻す。

【８３２３】

［１２－４－６．Ｂ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図５５６を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＢ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図５５６は、第１２のパチンコ遊技機におけるＢ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【８３２４】

Ｓ８１５５－１において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタを加算する天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理においては、天井カウンタに１を加算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５５－２に移す。なお、この天井カウンタ更新処理においては、状態フラグを参照して通常遊技状態である場合に限り、天井カウンタに１を加算して更新するように構成してもよい。

【８３２５】

Ｓ８１５５－２において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値（例えば、９５０回）であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタ＝天井値であると判定した場合には、処理をＳ８１５５－３に移し、天井カウンタ＝天井値でないと判定した場合には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【８３２６】

Ｓ８１５５－３において、メインＣＰＵ２０１は、天井カウンタをクリア（＝０をセット）する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１５５－４に移す。

【８３２７】

Ｓ８１５５－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｂ時短遊技状態に移行させるためのＢ時短遊技状態設定処理を行う。このＢ時短遊技状態設定処理においては、図５４４（ｃ）に示す遊技状態関連設定テーブル３を参照し、Ｂ時短遊技状態を示す状態フラグ＝２、普電作動パターン＝０１を設定するとともに、「Ｂ時短終了条件」として「特別図柄時短カウンタ」に時短回数（例えば９５０回）をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｂ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【８３２８】

［１２－４－７．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図５５７を参照して、時短管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図５５７は、第１２のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【８３２９】

Ｓ８１５６－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ８１５６－２に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【８３３０】

Ｓ８１５６－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ８１５６－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【８３３１】

Ｓ８１５６－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させるためのＣ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理においては、図５４４（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、

普電作動パターン＝０１を設定するとともに、「Ｃ時短終了条件」として、特別図柄の選択図柄（時短図柄）に基づいて、「特別図柄時短カウンタ」及び「普通図柄時短カウンタ」に所定の時短回数をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を時短管理処理に戻す。

【８３３２】

このように、本実施形態のＣ時短遊技状態移行判定処理においては、通常遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行い、時短遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成されている。なお、通常遊技状態に加え、Ａ時短遊技状態及びＢ時短遊技状態において時短当りである場合にもＣ時短遊技状態への移行制御を行い、Ｃ時短遊技状態において時短当りである場合に限り、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成してもよい。

【８３３３】

［１２－４－８．特別図柄遊技判定処理］

次に、図５５８を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図５５８は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【８３３４】

Ｓ８１６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ８１６２に移す。

【８３３５】

Ｓ８１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ８１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ８１７２に移す。

【８３３６】

Ｓ８１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６４に移す。

【８３３７】

Ｓ８１６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６５に移す。

【８３３８】

Ｓ８１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６６に移す。

【８３３９】

Ｓ８１６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りである

と判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数（特別図柄時短カウンタ及び普通図柄時短カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第１のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６７に移す。

【８３４０】

Ｓ８１６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６８に移す。

【８３４１】

Ｓ８１６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１６９に移す。

【８３４２】

Ｓ８１６９において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３４３】

Ｓ８１７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ８１７３に移し、小当りでない（すなわち時短当りまたはハズレ）と判定した場合には、処理をＳ８１８１に移す。

【８３４４】

Ｓ８１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１７４に移す。

【８３４５】

Ｓ８１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【８３４６】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口８１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図５６７参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１７５に移す。

【８３４７】

Ｓ８１７５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１７７に移す。

【８３４８】

Ｓ８１７７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１７８に移す。

【８３４９】

Ｓ８１７８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１７９に移す。

【８３５０】

Ｓ８１７９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３５１】

Ｓ８１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図５５９を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３５２】

［１２－４－９．特別図柄遊技終了処理］

次に、図５５９を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図５５９は、第１２のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【８３５３】

Ｓ８１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１９２に移す。

【８３５４】

Ｓ８１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定記憶領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８１９３に移す。

【８３５５】

Ｓ８１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【８３５６】

［１２－４－１０．小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図５６０を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図５６０は、第１２のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【８３５７】

Ｓ８２０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ８２０２に移す。

【８３５８】

Ｓ８２０２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ８２０３に移す。

【８３５９】

Ｓ８２０３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ８２０９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ８２０４に移す。

【８３６０】

Ｓ８２０４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口８１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口８１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口８１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ８２０５に移し、第２大入賞口８１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ８２０９に移す。

【８３６１】

Ｓ８２０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２０６に移す。

【８３６２】

Ｓ８２０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口８１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド８１５５に対して、第２大入賞口８１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口８１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２０７に移す。

【８３６３】

Ｓ８２０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２０８に移す。

【８３６４】

Ｓ８２０８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更

新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３６５】

Ｓ８２０９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口８１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ８１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ８２１０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ８２１８に移す。

【８３６６】

Ｓ８２１０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ８２１１に移す。

【８３６７】

Ｓ８２１１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１２に移す。

【８３６８】

Ｓ８２１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１３に移す。

【８３６９】

Ｓ８２１３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１４に移す。

【８３７０】

Ｓ８２１４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。第２のルートからの大当り遊技状態を開始する遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数（特別図柄時短カウンタ及び普通図柄時短カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１５に移す。

【８３７１】

Ｓ８２１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１６に移す。

【８３７２】

Ｓ８２１６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１７に移す。

【８３７３】

Ｓ８２１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１９７の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３７４】

Ｓ８２１８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２１９に移す。

【８３７５】

Ｓ８２１９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２２０に移す。

【８３７６】

Ｓ８２２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図５５９を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３７７】

［１２－４－１１．小当り遊技開放中処理］

次に、図５６１を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図５６１は、第１２のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【８３７８】

Ｓ８２２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ８２２２に移す。

【８３７９】

Ｓ８２２２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図５６０参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ８２２３に移す。

【８３８０】

Ｓ８２２３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口８１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、図５４３に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口８１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド８１５５に対して、第２大入賞口８１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口８１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２２４に移

す。
【８３８１】
　Ｓ８２２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８３８２】
［１２－４－１２．大入賞口開放準備処理］
　次に、図５６２を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図５６２は、第１２のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【８３８３】
　Ｓ８２３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ８２３２に移す。
【８３８４】
　Ｓ８２３２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３３に移す。
【８３８５】
　Ｓ８２３３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ８２３４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ８２３８に移す。
【８３８６】
　Ｓ８２３４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３５に移す。
【８３８７】
　Ｓ８２３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３６に移す。
【８３８８】
　Ｓ８２３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３７に移す。
【８３８９】
　Ｓ８２３７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７）において、サブ制御回路３００

に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３９０】

Ｓ８２３８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３９に移す。

【８３９１】

Ｓ８２３９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口８１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口８１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド８１３５に対して、第１大入賞口８１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口８１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２４０に移す。

【８３９２】

Ｓ８２４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２４１に移す。

【８３９３】

Ｓ８２４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２４２に移す。

【８３９４】

Ｓ８２４２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８３９５】

［１２－４－１３．大入賞口開放制御処理］

次に、図５６３を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図５６３は、第１２のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【８３９６】

Ｓ８２５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ８２５２に移す。

【８３９７】

Ｓ８２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口８１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口８１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口８１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【８３９８】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２５２において第１大入賞口８１３１の入賞数が最大入賞

個数でないと判定した場合には、処理をＳ８２５３に移し、第１大入賞口８１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ８２５４に移す。

【８３９９】

Ｓ８２５３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口８１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図５６２参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【８４００】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８１３３において第１大入賞口８１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口８１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ８２５４に移す。

【８４０１】

Ｓ８２５４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口８１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図５４２に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口８１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド８１３５に対して、第１大入賞口８１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口８１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２５５に移す。

【８４０２】

Ｓ８２５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２５６に移す。

【８４０３】

Ｓ８２５６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２５７に移す。

【８４０４】

Ｓ８２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８４０５】

［１３－４－１４．大当り遊技状態終了処理］

次に、図５６４を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図５６４は、第１２のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【８４０６】

Ｓ８２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ８２６２に移す。

【８４０７】
　Ｓ８２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２６３に移す。
【８４０８】
　Ｓ８２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図５４４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、Ａ時短終了条件を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２６４に移す。
【８４０９】
　本実施形態においては、図５４４（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ４、ｚ５」のときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、Ａ時短終了条件として特別図柄時短カウンタ＝１００００回が設定される。また、「特別図柄の選択図柄ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００が設定され、Ａ時短終了条件は設定されない。
【８４１０】
　Ｓ８２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図５５９を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８４１１】
［１２－４－１５．普通図柄制御処理］
　次に、図５６５を参照して、主制御メイン処理でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図５６５に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【８４１２】
　図５６５は、第１２のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図５６５に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【８４１３】
　Ｓ８３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ８３０１に移す。
【８４１４】
　Ｓ８３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ８３１０以降の処理を行う。

【８４１５】
　Ｓ８３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この普通図柄可変表示開始処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第２始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図５６６を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２２０に移す。
【８４１６】
　Ｓ８３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この普通図柄可変表示終了処理は、普通図柄の変動表示時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この普通図柄可変表示終了処理では、普通図柄の図柄確定時間設定処理と、普通図柄演出停止コマンドの送信予約処理とを行った後、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８２３０に移す。
【８４１７】
　普通図柄の図柄確定時間設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５００ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットする。
【８４１８】
　Ｓ８３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この普通図柄遊技判定処理は、普通図柄の図柄確定時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３４０に移す。
【８４１９】
　この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。
【８４２０】
　Ｓ８３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ８３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３５０に移す。
【８４２１】
　この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図５５０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第２始動口の開放パターン決定処理（図５６６参照）において決定された第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ８１４７を作動して、第２始動口８１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口８１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口８１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。
【８４２２】
　Ｓ８３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ８３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ８３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には

、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。
【８４２３】
［１２－４－１６．普通図柄可変表示開始処理］
次に、図５６６を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図５６６は、第１２のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【８４２４】
図５６６に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ８２１１）。
【８４２５】
Ｓ８３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ８３１２に移す。
【８４２６】
Ｓ８３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１３に移す。
【８４２７】
Ｓ８３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５４８に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１４に移す。
【８４２８】
Ｓ８３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５４９に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１５に移す。
【８４２９】
Ｓ８３１５において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターン決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１６に移す。
【８４３０】
第２始動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、図５５０に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。
【８４３１】
Ｓ８３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図示しない普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１７に移す。
【８４３２】
Ｓ８３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動

パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。本実施形態においては、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１０秒を決定し、時短遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１秒を決定する。そして、決定した普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１８－１に移す。

【８４３３】

Ｓ８３１８－１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄時短終了判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して時短遊技状態である場合には、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数に対応する「普通図柄時短カウンタ」から１を減算して更新する。そして、更新したメインＲＡＭ２０３の普通図柄時短カウンタを参照し、普通図柄時短カウンタ＝０であると判定した場合には、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、特別図柄時短カウンタ、普通図柄時短カウンタ）をクリアする。これにより、普通図柄の可変表示回数の時短終了条件が成立したときには、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１８－２に移す。

【８４３４】

なお、本実施形態においては、普通図柄可変表示開始処理において普通図柄時短終了判定処理を行うように構成したが、普通図柄可変表示終了処理において普通図柄時短終了判定処理を行うように構成してもよい。すなわち、普通図柄時短カウンタは、普通図柄の変動表示の開始時に減算されてもよいし、普通図柄の変動表示の終了時（普通図柄の停止表示の開始時）に減算されてもよいし、

【８４３５】

Ｓ８３１８－２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図５６５）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８３１９に移す。

【８４３６】

Ｓ８３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【８４３７】

［１２－４－１７．システムタイマ割込処理］

次に、図５６７を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図５６７は、第１２のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【８４３８】

Ｓ８４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４１２に移す。

【８４３９】

Ｓ８４１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ８４７０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフで

ある（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ８４１３に移す。
【８４４０】
Ｓ８４１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４１４に移す。
【８４４１】
Ｓ８４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４１５に移す。
【８４４２】
Ｓ８４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びＲＡＭクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ８４１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ８４４０に移す。
【８４４３】
Ｓ８４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。
【８４４４】
ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。また、「遊技球の差玉数」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数であり、後述する遊技停止データ更新処理にて更新される。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈのとき）にオンとなる。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ８４１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ８４５０に移す。
【８４４５】
Ｓ８４１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４１８に移す。
【８４４６】
Ｓ８４１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４１９に移す。
【８４４７】
Ｓ８４１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理

を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４２０に移す。

【８４４８】

Ｓ８４２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図５６８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４３０に移す。

【８４４９】

Ｓ８４３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４３１に移す。

【８４５０】

Ｓ８４３１おいて、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口８１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口８１５６の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド８１６０に対して、Ｖ入賞口８１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４５０に移す。

【８４５１】

Ｓ８４４０において、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第１の遊技機において実行される設定制御処理（図４６～図４８参照）と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４７０に移す。

【８４５２】

Ｓ８４５０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技停止機能作動管理フェーズに基づいて遊技停止状態フラグの設定や遊技停止機能に関する各種コマンドの送信予約処理等が行われる。ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の差玉数の情報を含めた遊技停止機能の状態を示す情報である。具体的には、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でない状態を示す遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、遊技停止状態として、遊技停止状態フラグがオン（＝１）にする。また、遊技球の差玉数を示す差玉数コマンドの送信予約処理を行ったり、遊技停止機能作動管理フェーズを示す遊技停止コマンドの送信予約処理を行ったりする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４５１に移す。

【８４５３】

Ｓ８４５１において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４５２に移す。

【８４５４】

Ｓ８４５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニ

タ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４６０に移す。

【８４５５】

Ｓ８４６０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算して、遊技球の差玉数を更新する。そして、更新した遊技球の差玉数に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズを設定する。例えば、遊技球の差玉数が境界値未満の８９９９９以下のときには遊技停止機能作動管理フェーズとして「００Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が境界値以上から規制値未満のとき（９００００～９４９９９）であるときには、遊技停止機能作動管理フェーズとして「０１Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が規制値以上である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０２Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０３Ｈ」が設定される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８４７０に移す。

【８４５６】

Ｓ８４７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ８４１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【８４５７】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口８１２０、第２始動口８１４０、第１大入賞口８１３１、第２大入賞口８１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【８４５８】

［１２－４－１８．スイッチ入力検出処理］

次に、図５６８を参照して、システムタイマ割込処理中（図５６７参照）でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図５６８は、第１２のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【８４５９】

第１２のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２、Ｖ入賞口スイッチ８１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【８４６０】

Ｓ８５０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０２に移す。

【８４６１】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ８１２１により第１始動口８１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口８１２０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ、Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口８１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）に

おいて、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【８４６２】

Ｓ８５０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０３に移す。

【８４６３】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ８１４１により第２始動口８１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口８１４０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口８１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【８４６４】

また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては３つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は３個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【８４６５】

Ｓ８５０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０４に移す。

【８４６６】

Ｓ８５０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ８１３２により第１大入賞口８１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口８１３１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口８１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口８１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０５に移す。

【８４６７】

Ｓ８５０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ８１５２により第２大入賞口８１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口８１５１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口８１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口８１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に

送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０６に移す。
【８４６８】
Ｓ８５０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ８１５７によりＶ入賞口８１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口８１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口８１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０７に移す。
【８４６９】
Ｓ８５０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ８５０８に移す。
【８４７０】
このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ８１２７により通過ゲート８１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。
【８４７１】
Ｓ８５０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図５４７の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図５４７の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図５６７参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。
【８４７２】
［１２－５．サブ制御回路］
次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。
【８４７３】
まず、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種テーブルの詳細について、図５６９～図５７１を用いて説明する。
【８４７４】
［１２－５－１．演出モード決定テーブル］
第１２のパチンコ遊技機における演出モードを決定するための演出モード決定テーブルについて説明する。図５６９は、第１２のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【８４７５】
ここで、「演出モード」とは、サブ制御回路３００により行われる各種演出の状態を定めた情報をいう。

【８４７６】
図５６９に示すように、演出モード決定テーブルには、「遊技状態」と「モード移行条件」と演出モードを定める「演出モード情報」とが対応付けられている。なお、遊技状態は、主制御回路２００から受信した遊技状態指定コマンドによって判別されることになる。
【８４７７】
また、「モード移行条件」は、第２特別図柄の始動情報の有無と、前回の遊技状態とによって判別されるように構成されている。
【８４７８】
「演出モード情報」は、通常演出モードを示す演出モード情報＝００Ｈと、バトル決着演出モードを示す演出モード情報＝０１Ｈと、リベンジ演出モードを示す演出モード情報＝０２Ｈと、戦国タイム演出モードを示す演出モード情報＝０ＦＨとで構成されている。
【８４７９】
なお、本実施形態においては、演出モードとして、通常演出モード、バトル決着演出モード、リベンジ演出モード及び戦国タイム演出モードの４つの演出モードを備えて構成しているが、５つ以上の演出モードを備えて構成してもよい。
【８４８０】
サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図５６９に示す演出モード決定テーブルを参照し、遊技状態とモード移行条件とに基づいて、演出モード情報を決定することになる。
【８４８１】
図５６９に示す演出モード決定テーブルによれば、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合において、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないときには、演出モード情報＝００Ｈ（通常演出モード）が決定可能に構成され、第２特別図柄の始動情報が記憶されているときには、前回の遊技状態がＣ時短遊技状態であれば、演出モード情報＝０１Ｈ（バトル決着演出モード）が決定可能に構成され、前回の遊技状態がＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態であれば、演出モード情報＝０２Ｈ（リベンジ演出モード）が決定可能に構成されている。
【８４８２】
また、図５６９に示す演出モード決定テーブルによれば、現在の遊技状態がＣ時短遊技状態である場合には、演出モード情報＝０１Ｈ（バトル決着演出モード）が決定可能に構成されている。
【８４８３】
また、図５６９に示す演出モード決定テーブルによれば、現在の遊技状態がＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態である場合には、演出モード情報＝０ＦＨ（戦国タイム演出モード）が決定可能に構成されている。
【８４８４】
［１２－５－２．図柄演出パターン決定テーブル］
次に、図柄演出パターンを決定するための図柄演出パターン決定テーブルについて説明する。図５７０及び図５７１は、第１２のパチンコ遊技機における演出モード決定テーブルの一例である。
【８４８５】
ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。また、「図柄演出パターン」とは、特別図柄可変表示中において、少なくとも表示装置７に装飾図柄を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、第１の装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。
【８４８６】

サブ制御回路３００におけるサブＣＰＵ３０１は、図５７０または図５７１に示す図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターンを決定することになる。

【８４８７】

［通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図５７０（ａ）に示すように、通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺには、主制御回路２００から受信した第１特別図柄の変動パターンコマンドと、選択率（第１乱数値）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【８４８８】

また、「選択率」とは、第１の乱数範囲からなる第１乱数値に対して、取得された第１乱数値が所定の範囲内にあることに対応しているが、説明の便宜上、選択率に読み替えて記載している。なお、選択率については１～１００％の他に０％が含められていてもよく、０％の選択率という文言を排除するものではない。以上のことは、後述するテーブルにおける「選択率」についても同様である。本実施形態においては、異なる乱数範囲の複数種類の乱数値を多数備えており、適宜、乱数値の種類の説明を省略する。

【８４８９】

図５７０（ａ）に示す通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「時短当り」に対応する変動パターンコマンドであるときには、バトル前半演出とバトル後半演出とを実行する「特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１０～ＣＺ１２）」が決定可能に構成されている。このため、特別図柄の抽選で時短当りであるときには、バトル後半演出を実行させることができる。

【８４９０】

また、本実施形態においては、味方キャラクタとボスキャラクタとがバトルするバトル後半演出として、味方キャラクタが劣勢である演出を行う第１の演出態様（図柄演出パターンＣＺ１０）と、味方キャラクタが優勢である演出を行う第２の演出態様（図柄演出パターンＣＺ１１）と、味方キャラクタの勝利を示唆する演出を行う第３の演出態様（図柄演出パターンＣＺ１２）とのいずれかの演出態様で実行可能に構成されている。

【８４９１】

そして、図５７０（ａ）に示す通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、Ｃ時短遊技状態が終了し難い時短図柄（図５４４（ｂ）参照）であるほど、第１の演出態様よりも第２の演出態様でのバトル後半演出が実行され易く構成されている。さらに、Ｃ時短遊技状態から大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されている「特別図柄の選択図柄ｚ４０」の特別図柄の変動パターンコマンドである場合には、第３の演出態様でのバトル後半演出が実行可能に構成されている。

【８４９２】

また、図５７０（ａ）に示す通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＣＺによれば、特別図柄の変動パターンコマンドが「ハズレ」に対応する変動パターンコマンドであるときには、バトル前半演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１３）が決定可能に構成されている。このため、特別図柄の抽選でハズレであるときには、バトル前半演出を実行させ、バトル後半演出に発展することを期待させることができる。

【８４９３】

［バトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図５７０（ｂ）に示すように、バトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＢＫには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、Ｃ時短終了条件の普通図柄の可変表示回数の残り回数を示す残存時短回数と、第２特別図柄の始動情報の有無（第２特別図柄の保留個数）と、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【８４９４】

図５７０（ｂ）に示すバトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＢＫによれば、バトル決着演出として、「バトル決着勝利演出」、「バトル決着復活勝利演出」、「バトル決着敗北演出」、「バトル決着継続演出」または「バトル無敵継続演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ００～ＢＫ０４、ＢＫ２０～ＢＫ２７）が

決定可能に構成されている。このため、バトル決着演出モードにおいては、バトル決着演出を実行させることができる。

【８４９５】

また、図５７０（ｂ）に示すバトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＢＫによれば、通常遊技状態のハズレに対応する第２特別図柄の変動パターンコマンド（８４Ｈ１０Ｈ）である場合には、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると、「バトル決着継続演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ０５）が決定可能に構成され、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと、「バトル決着敗北演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ００）が決定可能に構成されている。

【８４９６】

また、図５７０（ｂ）に示すバトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＢＫによれば、Ｃ時短遊技状態のハズレに対応する特別図柄の変動パターンコマンド（８３Ｈ２２Ｈ、８４Ｈ２０Ｈ）である場合には、残存時短回数＝１回であるときに第２特別図柄の始動情報が記憶されていると、「バトル決着継続演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ１５）が決定可能に構成され、残存時短回数＝１回であるときに第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと、「バトル決着敗北演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ１０）が決定可能に構成されている。すなわち、Ｃ時短遊技状態の終了直前に特別図柄の抽選結果がハズレである場合には、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると「バトル決着継続演出」を実行され、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと「バトル決着敗北演出」を実行されることになる。

【８４９７】

また、図５７０（ｂ）に示すバトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＢＫによれば、Ｃ時短遊技状態のハズレに対応する特別図柄の変動パターンコマンド（８３Ｈ２２Ｈ、８４Ｈ２０Ｈ）である場合には、残存時短回数＝４～９９９６回であると「バトル無敵継続演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ２０）が決定可能に構成され、残存時短回数＝２～３または９９９７～１００００回であると「バトル決着継続演出」を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＢＫ１５）が決定可能に構成されている。すなわち、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態であることが識別可能となったとき（残存時短回数＝４～９９９６回のとき）には、特別図柄の抽選結果がハズレであるときに「バトル無敵継続演出」が実行され、Ｃ時短遊技状態から大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されていることを示唆することができる。

【８４９８】

［リベンジ演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図５７１（ａ）に示すように、リベンジ演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＶには、主制御回路２００から受信した第２特別図柄の変動パターンコマンドと、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【８４９９】

図５７１（ａ）に示すリベンジ演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＲＶによれば、リベンジ演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＲＶ００～ＲＶ０４）が決定可能に構成されている。このため、リベンジ演出モードにおいては、リベンジ演出を実行させることができる。

【８５００】

［戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブル］

図５７１（ｂ）に示すように、戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＳＧには、主制御回路２００から受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、図柄演出パターンとが対応付けられている。

【８５０１】

図５７１（ｂ）に示す戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルＳＧによれば、戦国タイム演出を実行する図柄演出パターン（図柄演出パターンＳＧ００～ＳＧ０

５）が決定可能に構成されている。このため、戦国タイム演出モード（Ａ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態）においては、戦国タイム演出を実行させることができる。

【８５０２】

［１２－６－１．サブ制御回路処理］

次に、図５７２を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図５７２は、第１２のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【８５０３】

図５７２に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ８６００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６１０に移す。

【８５０４】

Ｓ８６１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８からコマンドを入力したり、演出ボタン５４によって検出された遊技者による操作情報を入力したりする処理が行われる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６２０に移す。

【８５０５】

Ｓ８６２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ８６１０の処理で入力されたコマンドの解析が行われる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３０に移す。

【８５０６】

Ｓ８６３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図５７３を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６４０に移す。

【８５０７】

Ｓ８６４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６５０に移す。

【８５０８】

Ｓ８６５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６６０に移す。

【８５０９】

Ｓ８６６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６７０に移す。

【８５１０】

Ｓ８６７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６８０に移す。

【８５１１】

Ｓ８６８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６１０に戻す。

【８５１２】

［１２－６－２．演出態様決定処理］

次に、図５７３を参照して、サブ制御回路処理（図５７２参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図５７３は、第１２のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【８５１３】

Ｓ８６３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この処理では、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンが決定される。この演出パターン決定処理の詳細については、図５７４及び図５７５を参照して後述する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３２に移す。

【８５１４】

Ｓ８６３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ８６３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３３に移す。

【８５１５】

Ｓ８６３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ８６３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３４に移す。

【８５１６】

Ｓ８６３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ８６３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３５に移す。

【８５１７】

Ｓ８６３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ８６３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３６に移す。

【８５１８】

Ｓ８６３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ８６３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３７に移す。

【８５１９】
　Ｓ８６３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ８６３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図５７２参照）に戻す。
【８５２０】
［１２－６－３．演出パターン決定処理］
　次に、図５７４及び図５７５を参照して、演出態様決定処理（図５７３参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図５７４及び図５７５は、第１２のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。
【８５２１】
　Ｓ８６３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。
【８５２２】
　Ｓ８６３１－１において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－２に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－１０に移す。
【８５２３】
　Ｓ８６３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。
【８５２４】
　この特別図柄の保留個数加算処理では、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか「第２特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数（第１特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算し、「第２特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数（第２特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。
【８５２５】
　Ｓ８６３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。
【８５２６】
　Ｓ８６３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－２０に移す。
【８５２７】
　Ｓ８６３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。
【８５２８】
　この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－１２に移す。
【８５２９】
　Ｓ８６３１－１２において、サブＣＰＵ３０１は、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」を、特別図柄の停止表示後に設定する準備をする時短回数設定準備処理を行う。
【８５３０】
　この時短回数設定準備処理では、大当り、小当りまたは時短当りに対応する特別図柄の

情報を含む図柄指定コマンドを受信した場合には、図柄指定コマンドに含まれた特別図柄の情報に基づいて、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」を決定し、決定した各種の時短回数をワークＲＡＭ３０３の時短回数準備記憶領域に記憶する。ただし、時短遊技状態において時短当りに対応する特別図柄の情報を含む図柄指定コマンドを受信した場合には、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」を決定せずに、今回の時短回数設定準備処理を終了する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。

【８５３１】

Ｓ８６３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。

【８５３２】

Ｓ８６３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－３０に移す。

【８５３３】

Ｓ８６３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。

【８５３４】

この特別図柄の保留個数減算処理では、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタから１を減算し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタから１を減算する。また、今回減算した特別図柄の保留画像に対して、表示装置７に保留画像をシフトして表示させる保留シフト表示パターンを決定する。さらに、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－２２に移す。

【８５３５】

Ｓ８６３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶された演出モード情報を参照し、図柄演出パターン決定テーブルを決定する図柄演出テーブル決定処理を行う。

【８５３６】

この図柄演出テーブル決定処理では、通常演出モードであるときには、図５７０（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＣＺを決定し、バトル決着演出モードであるときには、図５７０（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＢＫを決定し、リベンジ演出モードであるときには、図５７１（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＲＶを決定し、戦国タイム演出モードであるときには、図５７１（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＳＧを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－２３に移す。

【８５３７】

Ｓ８６３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、上記図柄演出テーブル決定処理で決定された図柄演出パターン決定テーブルを参照し、図柄演出パターン決定テーブルに対応付けられた各種情報に基づいて、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。

【８５３８】

この図柄演出パターン決定処理では、決定された図柄演出パターン決定テーブルが図５

７０（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＣＺである場合には、第１乱数値を取得し、取得した第１乱数値と、受信した第１特別図柄の変動パターンコマンドとに基づいて、図柄演出パターンを決定する。また、図５７０（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＢＫである場合には、受信した特別図柄の変動パターンコマンドと、Ｃ時短終了条件の普通図柄の可変表示回数の残り回数を示す残存時短回数と、第２特別図柄の保留個数とに基づいて、図柄演出パターンを決定する。また、図５７１（ａ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＲＶまたは図５７１（ｂ）に示す図柄演出パターン決定テーブルＳＧである場合には、受信した第１特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。

【８５３９】

Ｓ８６３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【８５４０】

Ｓ８６３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－４０に移す。

【８５４１】

Ｓ８６３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。

【８５４２】

この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－３２に移す。

【８５４３】

Ｓ８６３１－３２において、サブＣＰＵ３０１は、決着待機演出決定処理を行う。

【８５４４】

この決着待機演出決定処理では、時短当りによりバトル後半演出を実行する「特定の図柄演出パターン（図柄演出パターンＣＺ１０～ＣＺ１２）」が決定されたときには、第１特別図柄の図柄確定時間において行われる演出として、決着待機演出パターンを決定する。なお、特定の図柄演出パターンが決定されなかったときには、決着待機演出パターンを決定しない。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－３３に移す。

【８５４５】

この決着待機演出決定処理により決着待機演出パターンが決定されることにより、バトル後半演出が実行された後の第１特別図柄の停止表示中においては、決着待機演出が実行されることになる。

【８５４６】

Ｓ８６３１－３３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、特別図柄に関する各種カウンタを更新する特図カウンタ更新処理を行う。

【８５４７】

この特図カウンタ更新処理では、時短遊技状態であるときには、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」を計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」から１を減算して更新する。なお、遊技状態は、主制御回路２００により管理され、遊技状態指定コマンドを受信することによりサブ制御回路３００は、遊技状態の情報を更新することになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－３４に移す。

【８５４８】
　Ｓ８６３１－３４において、サブＣＰＵ３０１は、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」及び「普通図柄の可変表示回数」を設定する時短回数設定処理を行う。
【８５４９】
　この時短回数設定処理では、上記時短回数設定準備処理によりワークＲＡＭ３０３の時短回数準備記憶領域に特別図柄の可変表示回数が記憶されている場合には、記憶されている特別図柄の可変表示回数をワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」に記憶し、ワークＲＡＭ３０３の時短回数準備記憶領域に普通図柄の可変表示回数が記憶されている場合には、記憶されている普通図柄の可変表示回数をワークＲＡＭ３０３の「サブ普通図柄時短カウンタ」に記憶する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。
【８５５０】
　Ｓ８６３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「普通図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。
【８５５１】
　Ｓ８６３１－４０において「普通図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－４１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－７０に移す。
【８５５２】
　Ｓ８６３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶された状態情報（現在の遊技状態）等を参照し、普通図柄に関する各種カウンタを更新する普図カウンタ更新処理を行う。
【８５５３】
　この普図カウンタ更新処理では、時短遊技状態であるときには、時短終了条件の「普通図柄の可変表示回数」を計数するワークＲＡＭ３０３の「サブ普通図柄時短カウンタ」から１を減算して更新する。なお、遊技状態は、主制御回路２００により管理され、遊技状態指定コマンドを受信することによりサブ制御回路３００は、遊技状態の情報を更新することになる。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。
【８５５４】
　Ｓ８６３１－７０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。
【８５５５】
　Ｓ８６３１－７０において「遊技状態指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－７１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－９９に移す。
【８５５６】
　Ｓ８６３１－７１において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。
【８５５７】
　Ｓ８６３１－７１において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－７２に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ８６３１－９９に移す。
【８５５８】
　Ｓ８６３１－７２において、サブＣＰＵ３０１は、上記Ｓ８６３１－７１で解析した現

在の遊技状態を示す状態情報をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－７３に移す。

【８５５９】

Ｓ８６３１－７３において、サブＣＰＵ３０１は、ワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新された状態情報を参照し、Ｂ時短遊技状態である場合には、Ｂ時短遊技状態設定処理を行う。

【８５６０】

このＢ時短遊技状態設定処理では、現在の遊技状態がＢ時短遊技状態に更新された場合には、Ｂ時短遊技状態におけるＢ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」に対応した回数（図５４４（ｃ）参照）を、ワークＲＡＭ３０３の「サブ特別図柄時短カウンタ」にセットする。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ８６３１－７４に移す。

【８５６１】

Ｓ８６３１－７４において、サブＣＰＵ３０１は、演出モードを設定する演出モード設定処理を行う。

【８５６２】

この演出モード設定処理では、図５６９に示す演出モード決定テーブルを参照して、現在の遊技状態と、モード移行条件とに基づいて演出モード情報を決定し、決定した演出モード情報をワークＲＡＭ３０３の演出モード情報記憶領域に記憶する。

【８５６３】

ここで、図５６９に示すように、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合において、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないときには、演出モード情報＝００Ｈ（通常演出モード）を決定し、第２特別図柄の始動情報が記憶されているときには、前回の遊技状態がＣ時短遊技状態であれば、演出モード情報＝０１Ｈ（バトル決着演出モード）を決定し、前回の遊技状態がＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態であれば、演出モード情報＝０２Ｈ（リベンジ演出モード）が決定する。また、現在の遊技状態がＣ時短遊技状態である場合には、演出モード情報＝０１Ｈ（バトル決着演出モード）が決定し、現在の遊技状態がＡ時短遊技状態またはＢ時短遊技状態である場合には、演出モード情報＝０ＦＨ（戦国タイム演出モード）を決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。

【８５６４】

Ｓ８６３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図５７３参照）に移す。

【８５６５】

［１２－７．遊技状態の移行図］

次に、図５７６を参照して、第１２のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図５７６は、第１２のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【８５６６】

（通常遊技状態の移行制御）

通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口８１２０に遊技球が入球可能に構成されている。

【８５６７】

図５７６に示すように、通常遊技状態において、第１始動口８１２０に遊技球が入球す

ると、第１特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定される（図５４０参照）。なお、遊技状態に関わらず、第１特別図柄の抽選では、「小当り」が判定されることはない。

【８５６８】

通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、各種の競争演出が実行される。各種の競争演出が実行された後に、大当りの第１特別図柄が停止表示され、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態に移行する。

【８５６９】

そして、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。

【８５７０】

また、通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されると、「バトル前半演出」と「バトル後半演出」とが実行される（図５７０（ａ）参照）。バトル後半演出が実行された後に、時短当りの第１特別図柄が停止表示され、Ｃ時短遊技状態に移行する（図５４４参照）。

【８５７１】

ここで、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されると、時短図柄に応じてＣ時短終了条件（普通図柄の可変表示回数）を異ならせており、大当り遊技状態に移行する期待度が異なるＣ時短遊技状態に移行する。また、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されても、通常遊技状態であるときにしかＣ時短遊技状態に移行できないように構成されている。

【８５７２】

また、通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「ハズレ」と判定されると、「バトル前半演出」が実行可能となっている。第１特別図柄の抽選により「ハズレ」と判定され、第１特別図柄が停止表示されても、大当り遊技状態またはＣ時短遊技状態に移行することはない。

【８５７３】

また、大当り遊技状態に移行せずに、特別図柄の可変表示回数が天井値（９５０回）に到達した後には、通常遊技状態からＢ時短遊技状態に移行する。

【８５７４】

このため、通常遊技状態からは、大当り遊技状態、Ｃ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態に移行可能に構成されている。

【８５７５】

（Ｃ時短遊技状態の移行制御）

Ｃ時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、通過ゲート８１２６に遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第２始動口８１４０がロング開放することにより、第２始動口８１４０に遊技球が入球可能に構成されている。

【８５７６】

第２始動口８１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図５４０参照）。特に、本実施形態では、第２特別図柄の抽選により約１／８．２という高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている。

【８５７７】

本実施形態においては、Ｃ時短遊技状態を終了させるＣ時短終了条件として「特別図柄の可変表示回数」と「普通図柄の可変表示回数」とを設定しているが、「特別図柄の可変表示回数」の終了条件は成立が困難であり、「普通図柄の可変表示回数」の終了条件が成立可能に構成されている。また、「普通図柄の可変表示回数」の終了条件は、時短図柄に応じて普通図柄の可変表示回数（１～３回、１００００回）を異ならせている（図５４４（ｂ）参照）。

【８５７８】
Ｃ時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、「バトル決着勝利演出」または「バトル決着復活勝利演出」が実行される（図５７０（ｂ）参照）。「バトル決着勝利演出」または「バトル決着復活勝利演出」が実行された後に、大当りの第２特別図柄が停止表示され、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態に移行する。
【８５７９】
そして、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５８０】
また、Ｃ時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、「バトル決着勝利演出」または「バトル決着復活勝利演出」が実行される（図５７０（ｂ）参照）。「バトル決着勝利演出」または「バトル決着復活勝利演出」が実行された後に、小当りの第２特別図柄が停止表示され、小当り遊技状態を経由して、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する。
【８５８１】
そして、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５８２】
また、Ｃ時短遊技状態において、Ｃ時短終了条件である普通図柄の可変表示回数が時短回数を計数すると、Ｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
【８５８３】
Ｃ時短遊技状態の終了直前でないときに、第２特別図柄の抽選により「ハズレ」と判定され、Ｃ時短終了条件の普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態であることが識別可能となった場合には「バトル無敵継続演出」が実行され、Ｃ時短終了条件の普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態であることが識別困難である場合には「バトル決着継続演出」が実行される（図５７０（ｂ）参照）。
【８５８４】
Ｃ時短遊技状態の終了直前であるときに、第２特別図柄の抽選により「ハズレ」と判定され、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと「バトル決着敗北演出」が実行され、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると「バトル決着継続演出」が実行される（図５７０（ｂ）参照）。
【８５８５】
図示は省略するが、Ｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときに第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、Ｃ時短遊技状態であるときと同様に、「バトル決着勝利演出」、「バトル決着復活勝利演出」、「バトル決着敗北演出」、「バトル決着継続演出」が実行される（図５７０（ｂ）参照）。
【８５８６】
（Ａ時短遊技状態の移行制御）
Ａ時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、通過ゲート８１２６に遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第２始動口８１４０がロング開放することにより、第２始動口８１４０に遊技球が入球可能に構成されている。第２始動口８１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図５４０参照）。
【８５８７】
Ａ時短遊技状態において、特別図柄の抽選が行われると、戦国タイム演出が実行される（図５７１（ｂ）参照）。

【８５８８】
Ａ時短遊技状態において、特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５８９】
Ａ時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態を経由して、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する。そして、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５９０】
図示は省略するが、Ａ時短遊技状態から大当り遊技状態を経由して通常遊技状態に移行したときに第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、リベンジ演出が実行される（図５７１（ａ）参照）。
【８５９１】
（Ｂ時短遊技状態の移行制御）
Ｂ時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、通過ゲート８１２６に遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選により第２始動口８１４０がロング開放することにより、第２始動口８１４０に遊技球が入球可能に構成されている。第２始動口８１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定される（図５４０参照）。
【８５９２】
Ｂ時短遊技状態において、特別図柄の抽選が行われると、戦国タイム演出が実行される（図５７１（ｂ）参照）。
【８５９３】
Ｂ時短遊技状態において、特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当りを契機とした第１のルートからの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５９４】
Ｂ時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行し、小当り遊技状態を経由して、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する。そして、小当りを契機とした第２のルートからの大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄に応じてＡ時短遊技状態または通常遊技状態に移行する（図５４４参照）。
【８５９５】
また、Ｂ時短遊技状態において、Ｂ時短終了条件である特別図柄の可変表示回数が時短回数を計数すると、Ｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
【８５９６】
図示は省略するが、Ｂ時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときに第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合には、リベンジ演出が実行される（図５７１（ａ）参照）。
【８５９７】
このように、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選において「時短当り」が判定されると、通常遊技状態からのみＣ時短遊技状態に移行可能に構成されている。そして、Ｃ時短遊技状態においては、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定される確率が高く、通常遊技状態よりも大当り遊技状態に移行し易く構成されている。このため、通常遊技状態においては、「大当り」のみならず「時短当り」にも興味を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【８５９８】
そして、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、通常遊技状態において「バトル前半演出」と「バトル後半演出」とが実行され、通常遊技状態から移行したＣ時短遊技状態においてバトル後半演出と関連した「バトル決着演出」が実行されることになる。このため、一連のバトル演出を通常遊技状態とＣ時短遊技状態とに亘って実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８５９９】
［１２－８．バトル演出のタイムチャート］
次に、第１２のパチンコ遊技機において行われるバトル演出の概略を説明する。図５７７は、第１２のパチンコ遊技機におけるバトル演出のタイムチャートの一例である。
【８６００】
図５７７は、「第１特別図柄表示部１６３」と「遊技状態」と「普通図柄表示部１６１」と「普通電動役物８１４６」と「第２特別図柄表示部１６４」と「表示装置７」とを上下に図示している。
【８６０１】
（タイムチャート１）
図５７７（ａ）は、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されてから、時短図柄１０（特別図柄の選択図柄ｚ１０）によってＣ時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝１回が設定されたＣ時短遊技状態に移行したときにおいて、バトル演出を実行するタイムチャート１の一例である。
【８６０２】
図５７７（ａ）のタイミング（ア）は、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、第１特別図柄表示部１６３において第１特別図柄の変動表示を開始するタイミングである。
【８６０３】
図５７７（ａ）のタイミング（ア）に示すように、第１特別図柄表示部１６３において第１特別図柄の変動表示を開始すると、表示装置７では、「通常変動演出」、「バトル前半演出」、「バトル後半演出」の順に演出が実行される。なお、「バトル前半演出」、「バトル後半演出」の表示画面の一例については、詳しくは後述する。
【８６０４】
図５７７（ａ）のタイミング（イ）は、第１特別図柄表示部１６３において第１特別図柄の変動表示が終了し、時短当りによる第１特別図柄（時短図柄１０）の停止表示を開始するタイミングである。
【８６０５】
図５７７（ａ）のタイミング（イ）に示すように、通常遊技状態において時短図柄１０の停止表示を開始すると、遊技状態は、通常遊技状態からＣ時短遊技状態に移行する。ここで、図５７７（ａ）では、時短図柄１０が停止表示されると、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１回が設定される。
【８６０６】
また、時短当りであるときには、時短当りでないときよりも長い特別図柄の図柄確定時間が決定される。本実施形態においては、時短図柄１０が停止表示されるときには、３秒の特別図柄の図柄確定時間が決定される。この特別図柄の図柄確定時間が経過するまで、時短図柄の停止表示が行われることになる。
【８６０７】
そして、時短図柄の停止表示中においては、表示装置７では、右打ちを指示するとともに、「決着待機演出」が実行されることになる。なお、「決着待機演出」の表示画面の一例については、詳しくは後述する。
【８６０８】
図５７７（ａ）のタイミング（ウ）は、Ｃ時短遊技状態において遊技球が通過ゲート８１２６に通過し、普通図柄表示部１６１において１回目の普通図柄の変動表示を開始する

タイミングである。
【８６０９】
図５７７（ａ）のタイミング（ウ）に示すように、Ｃ時短遊技状態において遊技球が通過ゲート８１２６に通過すると、約１／１．０の確率で「普通図柄当り」が決定されるとともに（図５４８参照）、第２始動口の開放パターンとして、ロング開放パターンを決定する（図５５０参照）。
【８６１０】
また、ロング開放パターンを決定した後には、普通図柄の変動表示の開始に伴い、普通図柄時短カウンタから１を減算して更新し、遊技状態は、Ｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（図５６６参照）。
【８６１１】
図５７７（ａ）のタイミング（エ）は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われ、普通図柄表示部１６１において普通図柄の停止表示を終了するタイミングである。ここで、本実施形態において、Ｃ時短遊技状態であるときには普通図柄の変動表示が１秒で終了し、普通図柄の停止表示が０．５秒で終了する。
【８６１２】
図５７７（ａ）のタイミング（エ）に示すように、普通図柄の停止表示を終了すると、普通電動役物８１４６は、ロング開放パターンによる作動を行う。そして、普通電動役物８１４６によりロング開放パターンが作動すると、第２始動口８１４０に遊技球が入球可能となる。
【８６１３】
図５７７（ａ）のタイミング（オ）は、第１特別図柄表示部１６３において時短当りによる第１特別図柄（時短図柄１０）の停止表示を終了するタイミングである。
【８６１４】
図５７７（ａ）のタイミング（オ）に示すように、時短図柄の停止表示を終了したときに、第２始動口８１４０に遊技球が入球していると、第２特別図柄表示部１６４において第２特別図柄の変動表示を開始する。
【８６１５】
図５７７（ａ）のタイミング（オ）に示すように、第２特別図柄表示部１６４において第２特別図柄の変動表示を開始し、第２特別図柄の抽選により「ハズレ」と判定されると、表示装置７では「バトル決着継続演出」が実行される。また、第２特別図柄の抽選により「大当り」または「ハズレ」と判定されると、表示装置７では「バトル決着勝利演出」または「バトル決着復活勝利演出」が実行される。なお、「バトル決着勝利演出」の表示画面の一例については、詳しくは後述する。
【８６１６】
このように、図５７７（ａ）に示すタイムチャート１によれば、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、通常遊技状態とＣ時短遊技状態とを契機として、一連のバトル演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【８６１７】
なお、図示は省略するが、時短図柄２０（特別図柄の選択図柄ｚ２０）によってＣ時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝２回が設定されたＣ時短遊技状態に移行したとき、時短図柄３０（特別図柄の選択図柄ｚ３０）によってＣ時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝３回が設定されたＣ時短遊技状態に移行したときは、特別図柄の図柄確定時間（５秒または７秒）、Ｃ時短遊技状態から通常遊技状態に移行するタイミングが異なるものの、図５７７（ａ）に示すタイムチャート１と同様である。
【８６１８】
（タイムチャート２）
図５７７（ｂ）は、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されてから、時短図柄４０（特別図柄の選択図柄ｚ４０）によってＣ時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態に移行したときに

おいて、バトル演出を実行するタイムチャート２の一例である。
【８６１９】
図５７７（ｂ）のタイミング（ア）は、図５７７（ａ）のタイミング（ア）と同様であり、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、第１特別図柄表示部１６３において第１特別図柄の変動表示を開始するタイミングである。
【８６２０】
図５７７（ｂ）のタイミング（イ）も、図５７７（ａ）のタイミング（イ）と同様であり、時短当りによる第１特別図柄（時短図柄４０）の停止表示を開始するタイミングである。ただし、図５７７（ｂ）では、時短図柄として、時短図柄４０が停止表示され、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される点、時短図柄４０が停止表示されるときには、７秒の特別図柄の図柄確定時間が決定される点で相違する。
【８６２１】
図５７７（ｂ）のタイミング（ウ）は、図５７７（ａ）のタイミング（ウ）と同様であり、普通図柄表示部１６１において１回目の普通図柄の変動表示を開始するタイミングである。
【８６２２】
図５７７（ｂ）のタイミング（ウ）に示すように、図５７７（ｂ）では、Ｃ時短終了条件として普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されることから、図５７７（ａ）のタイミング（ウ）とは異なり、遊技状態は、Ｃ時短遊技状態が終了せず、Ｃ時短遊技状態が継続する。
【８６２３】
図５７７（ｂ）のタイミング（エ）は、図５７７（ａ）のタイミング（エ）と同様であり、普通図柄表示部１６１において普通図柄の停止表示を終了し、普通電動役物８１４６がロング開放パターンによる作動を行うタイミングである。
【８６２４】
図５７７（ｂ）のタイミング（オ）は、図５７７（ａ）のタイミング（オ）と同様であり、第１特別図柄表示部１６３において時短当りによる第１特別図柄（時短図柄４０）の停止表示を終了するタイミングである。
【８６２５】
ここで、本実施形態においては、Ｃ時短終了条件として「普通図柄の可変表示回数」が設定されているが、Ｃ時短遊技状態において普通図柄の抽選が行われると、約１／１．０の確率で「普通図柄当り」が決定され、普通電動役物８１４６がすべてロング開放パターンによる作動を行う。このため、Ｃ時短終了条件としての「普通図柄の可変表示回数」は、「ロング開放パターンによる作動回数」に対応しているといえる。
【８６２６】
そして、本実施形態においては、Ｃ時短終了条件としての「普通図柄の可変表示回数」は、時短図柄の種別によって１～３回、１００００回のいずれかの回数が設定される。このため、Ｃ時短遊技状態において「ロング開放パターンによる作動回数」が４回目以降は、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態であることが識別可能となる。
【８６２７】
図５７７（ｂ）のタイミング（カ）は、Ｃ時短遊技状態において普通電動役物８１４６が４回目のロング開放パターンによる作動を行うタイミングである。
【８６２８】
図５７７（ｂ）のタイミング（オ）～タイミング（カ）までに、第２特別図柄表示部１６４において第２特別図柄の変動表示が行われた演出に対しては、表示装置７では「バトル決着継続演出」が実行される。また、図５７７（ｂ）のタイミング（カ）以降に、第２特別図柄表示部１６４において第２特別図柄の変動表示が行われた演出に対しては、表示装置７では「バトル無敵継続演出」が実行される。

【８６２９】
このように、図５７７（ｂ）に示すタイムチャート２によれば、通常遊技状態において「時短当り」が判定されると、通常遊技状態とＣ時短遊技状態とに亘って、一連のバトル演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。さらに、普通図柄の可変表示回数＝１００００回が設定されたＣ時短遊技状態であることが識別可能となったときには、特別図柄の抽選結果がハズレであるときに「バトル無敵継続演出」が実行され、Ｃ時短遊技状態から大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されていることを示唆することができる。
【８６３０】
［１２－９．演出内容］
以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出について、表示装置７の表示領域に表示される表示画面の一例について説明する。
【８６３１】
（バトル演出）
図５７８及び図５７９を参照して、バトル演出について説明する。図５７８及び図５７９は、第１２のパチンコ遊技機におけるバトル演出を説明する表示画面の一例である。
【８６３２】
図５７８（ａ）及び図５７８（ｂ）は、通常遊技状態の第１特別図柄の変動表示中において、バトル前半演出が実行されているときの表示画面の一例である。なお、バトル前半演出が実行される前には、装飾図柄がバラバラで高速変動する通常変動演出が実行されている。
【８６３３】
図５７８（ａ）に示すように、バトル前半演出が開始されると、ボスキャラクタが表示され、ボスキャラクタに到達することを目標とした演出が行われる。また、バトル演出では、表示画面の右下に装飾図柄が小さく表示される。
【８６３４】
図５７８（ｂ）に示すように、バトル前半演出では、味方キャラクタがザコキャラクタを倒して行き、ボスキャラクタに到達するまでの演出が行われる。なお、第１特別図柄の抽選がハズレであり、バトル後半演出を実行せずにバトル前半演出までを実行する場合には、味方キャラクタがザコキャラクタに倒され、バトル前半演出が終了する。
【８６３５】
図５７８（ｃ）及び図５７８（ｄ）は、通常遊技状態の第１特別図柄の変動表示中において、バトル後半演出が実行されているときの表示画面の一例である。
【８６３６】
図５７８（ｃ）に示すように、バトル後半演出が開始されると、味方キャラクタとボスキャラクタとがバトルする演出が行われる。このバトル後半演出は、上述したように、通常遊技状態における第１特別図柄の抽選により時短当りと判定されたときに実行されるものである。
【８６３７】
ここで、バトル後半演出では、味方キャラクタが劣勢である第１の演出態様と、味方キャラクタが優勢である第２の演出態様と、味方キャラクタの勝利を示唆する第３の演出態様とのいずれかの演出態様での演出が行われる。
【８６３８】
図５７８（ｄ）に示すように、第２の演出態様でのバトル後半演出では、味方キャラクタがボスキャラクタに複数回の攻撃を行い、味方キャラクタが優勢である演出が行われる。
【８６３９】
図５７８（ｅ）は、通常遊技状態の第１特別図柄の停止表示中において、決着待機演出が実行されているときの表示画面の一例である。
図５７８（ｅ）に示すように、決着待機演出では、右打ちをして第２始動口８１４０に

遊技球を入球させることにより、味方キャラクタとボスキャラクタとのバトルが決着することを示唆する演出が行われる。

【８６４０】

なお、決着待機演出では、装飾図柄が停止表示されているが、時短図柄１０～時短図柄４０を区別せずに、共通の時短図柄に対応する装飾図柄の組合せが停止表示される。

【８６４１】

図５７９（ｆ－１）及び図５７９（ｆ－２）は、第１特別図柄の停止表示中に第２始動口８１４０に遊技球が入球し、第１特別図柄の停止表示が終了した後に、第２特別図柄の変動表示中において、バトル決着演出が実行されているときの表示画面の一例である。

【８６４２】

図５７９（ｆ－１）に示すように、第２特別図柄の抽選により大当りまたは小当りと判定されたときには、バトル決着勝利演出が行われる。バトル決着勝利演出では、味方キャラクタがボスキャラクタに勝利した演出が行われる。

【８６４３】

なお、第２特別図柄の抽選により大当りまたは小当りと判定されたときには、バトル決着復活勝利演出も実行可能となっており、バトル決着復活勝利演出では、味方キャラクタがボスキャラクタに敗北した演出が行われた後、味方キャラクタが復活して、味方キャラクタがボスキャラクタに勝利した演出が行われる。

【８６４４】

図５７９（ｇ－１）は、バトル決着勝利演出が行われ、第２特別図柄の停止表示中において、当り停止表示演出が実行されているときの表示画面の一例である。

図５７９（ｇ－１）に示すように、当り停止表示演出では、大当り遊技状態に移行可能であることを報知する演出が行われる。

【８６４５】

図５７９（ｆ－２）に示すように、第２特別図柄の保留個数がないとき（第２特別図柄の始動情報が記憶されていないとき）に、第２特別図柄の抽選によりハズレと判定されたときには、バトル決着敗北演出が行われる。バトル決着敗北演出では、味方キャラクタがボスキャラクタに敗北した演出が行われる。

【８６４６】

なお、第２特別図柄の保留個数があるとき（第２特別図柄の始動情報が記憶されているとき）に、第２特別図柄の抽選によりハズレと判定されたときには、味方キャラクタとボスキャラクタとが鍔迫り合いを行うバトル決着継続演出が行われる。

【８６４７】

図５７９（ｇ－２）は、バトル決着敗北演出が行われ、第２特別図柄の停止表示中において、ハズレ停止表示演出が実行されているときの表示画面の一例である。

図５７９（ｇ－２）に示すように、ハズレ停止表示演出では、第２特別図柄の抽選がハズレであったことを報知するとともに、通常遊技状態に移行していることから、左打ちを指示する報知を行う。

【８６４８】

このように、通常遊技状態とＣ時短遊技状態とに亘って一連のバトル演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。特に、バトル後半演出と関連したバトル決着演出は、遊技者が右打ちを行い、第２始動口８１４０に遊技球を入球させたことを結果として行われる演出であり、遊技者の操作結果によって遊技結果を反映させた自力感を高め、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【８６４９】

また、第１２のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）に適用してもよい。スマートパチンコにおいて、遊技球の払い出しとは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。第１１のパチンコ遊技機をスマートパチンコに適用する場合には、その

遊技性（特別図柄制御処理、サブ制御回路処理等）に齟齬を生じえない限り、スマートパチンコの詳細制御を記載した第５のパチンコ遊技機の主制御メイン処理、システムタイマ割込処理等を適用すればよい。

【８６５０】

なお、第１２のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１２のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、時短当り及び、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

【８６５１】

（その他）

上述の第１２のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【８６５２】

また、第１２のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【８６５３】

更に、上記［４．拡張例］は、第１２のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【８６５４】

［１３．第１３のパチンコ遊技機］

次に、第１３のパチンコ遊技機について説明する。第１３のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第１３のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。

【８６５５】

なお、第１３のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

【８６５６】

以降、第１３のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【８６５７】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶

領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。
【８６５８】
［１３－１．遊技盤ユニット］
図５８０を参照して、第１３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット９０１０について説明する。この遊技盤ユニット９０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【８６５９】
図５８０は、第１３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット９０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット９０１０は、遊技盤としての遊技パネル９１００を備え、遊技パネル９１００に各種部材が配置され、遊技パネル９１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。
【８６６０】
図５８０に示されるように、第１３のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット９０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート９１２６と、第２始動口９１４０と、普通電動役物ユニット９１４５と、第１特別電動役物ユニット９１３０と、第２特別電動役物ユニット９１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【８６６１】
なお、第１３のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口９１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口９１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。
【８６６２】
（通過ゲート）
通過ゲート９１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット９１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート９１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット９１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート９１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート９１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート９１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート９１２６を入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。
【８６６３】
また、通過ゲート９１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート９１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。
【８６６４】
（第１始動口）
第１始動口９１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口９１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口９１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。
【８６６５】
（第２始動口）
第２始動口９１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート９１２６の下方（下流側）

に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット９１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口９１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口９１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【８６６６】

また、本実施形態においては、第２始動口９１４０は、通過ゲート９１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート９１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物９１４６が作動しているときには、第２始動口９１４０への遊技球の入球が可能となっている。

【８６６７】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット９１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート９１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット９１４５は、第２始動口９１４０と、第２始動口９１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ９１４１と、普通電動役物９１４６とを一体化したユニット体である。

【８６６８】

普通電動役物９１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ９１４７と、この普電用シャッタ９１４７を作動させる普電用ソレノイド９１４８（後述の図５８１参照）とを備える。普通電動役物９１４６すなわち普電用シャッタ９１４７は、第２始動口９１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口９１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【８６６９】

具体的には、普電用シャッタ９１４７は、第２始動口９１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口９１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ９１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口９１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口９１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル９１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ９１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口９１４０の入口と対向しない回避領域に位置して、第２始動口９１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル９１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口９１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ９１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ９１４７を構成してもよい。

【８６７０】

また、普通電動役物９１４６は、第２始動口９１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば１個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口９１４０を閉鎖状態にさせる。

【８６７１】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット９１３０は、右側領域１０７において通過ゲート９１２６、普通電動役物ユニット９１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット９１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット９１３０は、通過ゲート９１２６、普通電動役物ユニット９１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット９１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【８６７２】

第１特別電動役物ユニット９１３０は、第１大入賞口９１３１と、第１大入賞口９１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ９１３２（後述の図５８１参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ９１３４と、この第１特電用シャッタ９１３４を作動させる第１特電用ソレノイド９１３５（後述の図５８１参照）とを一体化したユニット体である。

【８６７３】

第１大入賞口９１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口９１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口９１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【８６７４】

第１大入賞口９１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口９１５１が開放し、開放された第２大入賞口９１５１に進入した遊技球が第２大入賞口９１５１内のＶ入賞口９１５６に入賞した場合の第２のルートときである。

【８６７５】

第１特電用シャッタ９１３４は、第１特電用ソレノイド９１３５（後述の図５８１参照）の作動により、第１大入賞口９１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口９１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成するものである。

【８６７６】

具体的には、第１特電用シャッタ９１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ９１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口９１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口９１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ９１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口９１３１を閉口し、第１大入賞口９１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。

【８６７７】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット９１５０は、右側領域１０７において通過ゲート９１２６及び普通電動役物ユニット９１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット９１５０は、通過ゲート９１２６または普通電動役物ユニット９１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【８６７８】

第２特別電動役物ユニット９１５０は、第２特別電動役物ユニット９１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口９１５１と、第２大入賞口９１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ９１５２と、第２大入賞口９１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ９１５４と、この第２特電用シャッタ９１５４を作動させて第２大入賞口９１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド９１５５（後述の図５８１参照）と、第２大入賞口９１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口９１５６と、Ｖ入賞口９１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ９１５７と、第２大入賞口９１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口９１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口９１５８と、Ｖ入賞口９１５６を開閉させるＶシャッタ９１５９と、このＶシャッタ９１５９を作動させてＶ入賞口９１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド９１６０（後述の図５８１参照）とを一体化したユニット体である。

【８６７９】

第２大入賞口９１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにお

いて第２大入賞口９１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口９１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【８６８０】

第２特電用シャッタ９１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド９１５５（後述の図５８１参照）の作動により、第２特電用シャッタ９１５４を前方に進出させて第２大入賞口９１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ９１５４を後方に退出させて第２大入賞口９１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【８６８１】

Ｖ入賞口９１５６は、Ｖシャッタ９１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【８６８２】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口９１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口９１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口９１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【８６８３】

また、例えば第１大入賞口９１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口９１３１が開放状態とされ、第１大入賞口９１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【８６８４】

通常口９１５８は、第２大入賞口９１５１に進入したもののＶ入賞口９１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口９１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口９１５１に進入した遊技球の全部が通常口９１５８を通過し、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【８６８５】

Ｖシャッタ９１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０（後述の図５８１参照）の作動により、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【８６８６】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット９１３０、普通電動役物ユニット９１４５、第２特別電動役物ユニット９１５０及び通過ゲート９１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【８６８７】

［１３－２．電気的構成］

次に、図５８１を参照して、第１３のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図５８１は、第１３のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【８６８８】

図５８１に示されるように、第１３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成され

る。
【８６８９】
しかしながら、第１３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【８６９０】
［１３－２－１．主制御回路］
主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド９１４８、第１特電用ソレノイド９１３５、第２特電用ソレノイド９１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０、第１始動口スイッチ９１２１、第２始動口スイッチ９１４１、通過ゲートスイッチ９１２７、第１大入賞口カウントスイッチ９１３２、第２大入賞口カウントスイッチ９１５２、Ｖ入賞口スイッチ９１５７の構成が一部異なっている。
【８６９１】
（普電用ソレノイド）
普電用ソレノイド９１４８は、普電用シャッタ９１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド９１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ９１４７を前方に進出させて第２始動口９１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ９１４７を後方に退出させて第２始動口９１４０を閉鎖状態とさせる。
【８６９２】
（第１特電用ソレノイド）
第１特電用ソレノイド９１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ９１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド９１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ９１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口９１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ９１３４を後方に倒立させて第１大入賞口９１３１を閉鎖状態とさせる。
【８６９３】
（第２特電用ソレノイド）
第２特電用ソレノイド９１５５は、第２特電用シャッタ９１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド９１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ９１５４を後方に退出させて第２大入賞口９１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ９１５４を前方に進出させて第２大入賞口９１５１を閉鎖状態とさせる。
【８６９４】
（Ｖシャッタ用ソレノイド）
Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０は、Ｖシャッタ９１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ９１５９を後方に退出させてＶ入賞口９１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ９１５９を前方に進出させてＶ入賞口９１５６を閉鎖状態とさせる。
【８６９５】
また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０は、第２大入賞口９１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口９１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口９１５６は第２大入賞口９１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口９１５１に入球すると、Ｖ入賞口９１５６にも原則として通過することになる。
【８６９６】
（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ９１２１は、第１始動口９１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ９１２１により第１始動口９１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ９１２１により第１始動口９１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【８６９７】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ９１４１は、第２始動口９１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ９１４１により第２始動口９１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば３個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ９１４１により第２始動口９１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【８６９８】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【８６９９】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ９１２７は、通過ゲート９１２６に設けられており、通過ゲート９１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ９１２７が通過ゲート９１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。

【８７００】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ９１３２は、第１大入賞口９１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ９１３２が第１大入賞口９１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口９１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用

の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【８７０１】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ９１５２は、第２大入賞口９１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ９１５２が第２大入賞口９１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【８７０２】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ９１５７は、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ９１５７がＶ入賞口９１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。
【８７０３】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ９１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ９１７９は、遊技盤ユニット９０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口９１２０、第２始動口９１４０、第１大入賞口９１３１、第２大入賞口９１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ９１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。
【８７０４】
［１３－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。
【８７０５】
（ボタン制御回路３１０）
ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。
【８７０６】
特に、本実施形態においては、演出ボタン５４は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備えており、演出ボタン５４の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第１の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第２の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第３の操作情報を出力する。
【８７０７】
［１３－２－３．払出・発射制御回路］

払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【８７０８】

さらに、第１３のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。

【８７０９】

［１３－３．基本仕様］

次に、図５８２～図５９２を参照して、第１３のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第１３のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【８７１０】

第１３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第１３のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【８７１１】

また、第１３のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。なお、時短遊技状態として、「Ａ時短遊技状態」及び「Ｃ時短遊技状態」に加え、大当りや時短当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」を備えてもよい。

【８７１２】

［１３－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図５８２は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８７１３】

図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【８７１４】

また、図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口９１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口９１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定され

る大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。
【８７１５】
すなわち、図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。
【８７１６】
本実施形態では、第１始動口９１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／２５の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。また、通常遊技状態において第２始動口９１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／８．２の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。
【８７１７】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理でも、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも第２特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」の判定が行われることが望ましい。さらには、第２特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されるように構成してもよいが、第２特別図柄の当り判定処理よりも第１特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「時短当り」の判定が行われることが望ましい。
【８７１８】
上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜適宜設計変更が自由である。
【８７１９】
また、第１３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第１３のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。
【８７２０】
また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口９１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口９１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口９１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ９１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。
【８７２１】
［１３－３－２．特別図柄判定テーブル］
図５８３は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図５８３に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【８７２２】
「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り、小当りまたは時短当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり

、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。
【８７２３】
特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口９１２０または第２始動口９１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。
【８７２４】
図５８３に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が２０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。
【８７２５】
また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２０」を決定する。
【８７２６】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。
【８７２７】
第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ５」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が８０～８９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ７」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ７」を決定する。
【８７２８】
本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合には、図５８３に示す特別図柄判定テーブルにおける特別図柄の図柄乱数値により、特別図柄の選択図柄としては、「ｚ２０」＜「ｚ１０」の選択率の関係式が成立するように構成されている。なお、上記選択率の関係式は、適宜設計変更してもよい。
【８７２９】
なお、第１３のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの

停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【８７３０】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【８７３１】

［１３－３－３．大当り種類決定テーブル］

図５８４は、第１３のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図５８４に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８７３２】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【８７３３】

図５８４に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【８７３４】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口９１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口９１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口９１３１の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口９１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。

【８７３５】

ここで、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口９１５１に進入した遊技球がＶ入賞口９１５６を通過する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口９１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口９１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口９１５１に進入した遊技球がＶ入賞口９１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。

【８７３６】

図５８４に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３」のときには、最大ラウンド数として４ラウンド（４Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１～３」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、１０ラウンド）が決定されるように構成してもよい。

【８７３７】

また、第２特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ７」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「

特別図柄の選択図柄ｚ５～７」のときには、最大ラウンド数としてすべて１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５～７」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。

【８７３８】

また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口９１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。

【８７３９】

［１３－３－４．小当り種類決定テーブル］

図５８５は、第１３のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図５８５に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８７４０】

小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【８７４１】

図５８５に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄（ｚ５～７）」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【８７４２】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口９１５１の最大開放回数、第２大入賞口９１５１の開放パターン及びＶ入賞口９１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口９１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【８７４３】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口９１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口９１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口９１５１が開放しているときには、Ｖ入賞口９１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンとして、第２大入賞口９１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口９１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【８７４４】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口９１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【８７４５】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口９１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【８７４６】

ここで、１回の大当り遊技状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、４Ｒ×１０個（第１の規定個数）×１５個（賞球個数）＝６００個）よりも、１回の小当り遊技

状態において払い出し可能な遊技球の総数（例えば、小当り１回×１０個（第２の規定個数）×１５個（賞球個数）＝１５０個）の方が少なく設定されており、大当り遊技状態が有利な「第１特別遊技状態」であり、小当り遊技状態が大当り遊技状態よりも利益の低い「第２特別遊技状態」であるといえる。

【８７４７】

また、大当り遊技状態における１ラウンドの最大開放時間（例えば２８秒）よりも、小当り遊技状態における１回の最大開放時間（例えば０．１秒）の方が短く設定されており、大当り遊技状態においては有利な「第１開放態様」により第１大入賞口９１３１が開放し、小当り遊技状態においては第１開放態様よりも不利な「第２開放態様」により第２大入賞口９１５１が開放するといえる。

【８７４８】

［１３－３－５．遊技状態関連設定テーブル］

図５８６は、第１３のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図５８６に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８７４９】

本実施形態では、図５８６に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図５８６（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図５８６（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２とを備えている。

【８７５０】

ここで、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【８７５１】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。なお、Ｂ時短遊技状態を備える場合には、状態フラグ＝２が「Ｂ時短遊技状態」を示すことになる。

【８７５２】

「普電作動パターン」とは、第２始動口８１４０の開放パターンを定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、普電作動パターン＝００であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。なお、普電作動パターン＝００よりも有利であり、かつ、普電作動パターン＝０１よりも不利な第２始動口８１４０の開放パターンとして、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される普電作動パターン＝０２を備えて構成してもよい。

【８７５３】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、Ａ時短遊技状態が終了する「Ａ時短終了条件」と、Ｃ時短遊技状態が終了する「Ｃ時短終了条件」とが備えられている。

【８７５４】

本実施形態において、Ｃ時短遊技状態（状態フラグ＝３）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」という。

【８７５５】

また、Ａ時短遊技状態（状態フラグ＝１）において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」といい、普電作動パターン＝０１が設定された

時短遊技状態を「第４時短遊技状態」という。
【８７５６】
さらに、時短遊技状態において、普電作動パターン＝００が設定された第１時短遊技状態、第３時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝０１が設定された第２時短遊技状態、第４時短遊技状態を総称して「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいう。
【８７５７】
（遊技状態関連設定テーブル１）
図５８６（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１は、大当り遊技状態の終了後に遊技状態を設定するためのテーブルである。
【８７５８】
図５８６（ａ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル１には、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ａ時短終了条件」が対応付けられている。
【８７５９】
「Ａ時短終了条件」とは、Ａ時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」を終了条件として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＡ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＡ時短終了条件が成立することにより、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。
【８７６０】
「特別図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。なお、「特別図柄の可変表示回数」を、時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれか一方の特別図柄が可変表示可能な回数を示してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。
【８７６１】
なお、本実施形態においては、「Ａ時短終了条件」を「特別図柄の可変表示回数」として設定しているが、「特別図柄の可変表示回数」に加えて、「小当り表示回数」、「普通図柄の可変表示回数」または「特定の時短図柄の表示回数」を設定してもよいし、「特別図柄の可変表示回数」を設定せずに、「小当り表示回数」、「普通図柄の可変表示回数」及び／または「特定の時短図柄の表示回数」を設定してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。
【８７６２】
図５８６（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ４、ｚ５」のときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、Ａ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。
また、「特別図柄の選択図柄ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝００、Ａ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定される。
【８７６３】
このように、本実施形態においては、大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第３時短遊技状態（一般遊技状態）」または「第４時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成されている。
【８７６４】
（遊技状態関連設定テーブル２）
図５８６（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２は、時短当りが判定されたときに遊技状態を設定するためのテーブルであり、特別図柄が停止表示したときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【８７６５】
図５８６（ｂ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の選択図柄に対して、時短当りと判定されたときの特別図柄の停止時の遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ｃ時短終了条件」が対応付けられている。
【８７６６】
「Ｃ時短終了条件」とは、Ｃ時短遊技状態が終了する終了条件であり、「特別図柄の可変表示回数」と「時短図柄１０の表示回数（特別図柄の選択図柄ｚ１０の表示回数）」とを終了条件として設定している。なお、「時短図柄２０の表示回数（特別図柄の選択図柄ｚ２０の表示回数）」は、後述するように、一般遊技状態（第１時短遊技状態）からＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行することを規制するため、Ｃ時短終了条件には設定されていない。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＣ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＣ時短終了条件が成立することにより、Ｃ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。
【８７６７】
図５８６（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短当りと判定されたときの「停止時の遊技状態が通常遊技状態」である場合に、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」のときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝００、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、時短図柄１０の表示回数＝１回が設定される。また、時短当りと判定されたときの「停止時の遊技状態が通常遊技状態」である場合に、「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」のときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１、Ｃ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝９５０回、時短図柄１０の表示回数＝１００００回が設定される。
【８７６８】
このように、本実施形態においては、Ｃ時短終了条件として時短図柄の表示回数を設定しているので、遊技状態への移行契機に新たな条件が加わり、遊技機の設計の幅を向上させることができる。
【８７６９】
そして、本実施形態においては、時短図柄が停止表示するときには、時短図柄１０であれば「第１時短遊技状態（一般遊技状態）」に移行し、時短図柄２０であれば「第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成されている。
【８７７０】
また、時短図柄によって、Ｃ時短終了条件としての「時短図柄１０の表示回数」を異ならせており、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」であれば、時短図柄１０が１回の表示されることにより第１時短遊技状態（一般遊技状態）が終了する。これに対し、「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」であれば、時短図柄１０が１００００回の表示されることにより第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）が終了することになるが、時短図柄１０が１００００回の表示されることは極めて困難であり、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）は、大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されていることになる。
【８７７１】
なお、本実施形態においては、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するときには、Ｃ時短終了条件として時短図柄１０の表示回数＝１００００回を設定したが、Ｃ時短終了条件としての時短図柄１０の表示回数が成立することが極めて困難な回数であれば、１００００回に限定されない。さらには、第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行するときにも、Ｃ時短終了条件としての時短図柄１０の表示回数が成立することが可能な回数を設定してもよい。
【８７７２】
また、本実施形態においては「Ｃ時短終了条件」として「時短図柄１０の表示回数」を

設定したが、特別図柄の変動表示を開始するときにＣ時短遊技状態を終了させるために、「時短図柄１０の決定回数」を設定してもよい。この「時短図柄１０の決定回数」を設定する場合の変形例については、詳しくは後述する。

【８７７３】

また、図５８６（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短当りと判定されたときの「停止時の遊技状態が時短遊技状態」である場合には、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されたとしても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成されている。

【８７７４】

詳しくは後述するが、本実施形態においては、特別図柄の停止表示を開始するときにＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、特別図柄の停止表示を終了するときに図５８６（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照しＣ時短遊技状態（第１時短遊技状態または第２時短遊技状態）を設定する。

【８７７５】

このため、第１時短遊技状態（一般遊技状態）において時短図柄１０が決定された場合には、時短図柄１０の停止表示を開始するときに通常遊技状態に移行され、時短図柄１０の停止表示を終了するときには、通常遊技状態に基づいて再び第１時短遊技状態に移行することになる。

【８７７６】

さらに、本実施形態においては、Ｃ時短終了条件として「時短図柄２０の表示回数（特別図柄の選択図柄ｚ２０の表示回数）」は設定されていないことから、第１時短遊技状態（一般遊技状態）において時短図柄２０の停止表示が開始されたとしても時短遊技状態が維持され、時短図柄２０の停止表示を終了するときには、既に時短遊技状態であることから新たに時短遊技状態を設定しない（第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行しない）。これにより、一般遊技状態（第１時短遊技状態）からＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行することを規制することができる。

【８７７７】

［１３－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図５８７及び図５８８は、第１３のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図５８７は、第１３のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図５８８は、第１３のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図５８７及び図５８８に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８７７８】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【８７７９】

図５８７及び図５８８に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図５８７及び図５８８の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【８７８０】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図５８７及び図５８８のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判

定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間を決定する。

【８７８１】

また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口９１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口９１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とを区別するときには、第１特別図柄の変動パターンコマンドまたは第２特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【８７８２】

（通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴは、通常遊技状態及び一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【８７８３】

図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「大当り」であるときには、各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０１Ｈ～０３Ｈ）が決定可能に構成されている。

【８７８４】

また、図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、「通常変動」または各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ、０４Ｈ～０６Ｈ）が決定可能に構成されている。

【８７８５】

また、図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」である場合に、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」であるときには、「ハズレ」と同様に、「通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ）」が決定可能に構成され、「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」であるときには、「ＲＵＳＨ突入演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【８７８６】

このように、一般遊技状態（第１時短遊技状態）に移行する時短図柄１０であるときには、通常変動が実行され、通常遊技状態から一般遊技状態に移行したことは示唆されないように構成されている。

【８７８７】

また、図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴによれば、第２特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「リベンジ演出」を実行可能な第２の特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～１４Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【８７８８】

上述した各種の「競争リーチ」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が、大当りまたはハズレであるときに実行され、大当りを示唆する演出である。「ＲＵＳＨ突入演出」は、所定のキャラクタが表示され、ＲＵＳＨ遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「通常変動」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）がハズレであるときに実行され、ハズレを示唆する演出である。「リベンジ演出」は、第２特別図柄の抽選結果に対する専用演出であり、大当りまたは小当りを示唆する演出である。

【８７８９】

（ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）
図５８８に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。
【８７９０】
図５８８に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「戦国タイム演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ～３６Ｈ）が決定可能に構成されている。
【８７９１】
［１３－３－７．特別図柄の先読み関連データ］
図５８９は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口９１２０または第２始動口９１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。
【８７９２】
図５８９（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。
【８７９３】
図５８９（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。
【８７９４】
図５８９（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。
【８７９５】
図５８９（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。
【８７９６】
「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図５８９（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。
【８７９７】
「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図５８９（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。
【８７９８】
「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図５８９（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。
【８７９９】
本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。
【８８００】
［１３－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］

図５９０は、第１３のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図５９０に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８８０１】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート９１２６に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【８８０２】

図５９０に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【８８０３】

メインＣＰＵ２０１は、図５９０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【８８０４】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図５９０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【８８０５】

このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるものではない。

【８８０６】

本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口９１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。

【８８０７】

また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。

【８８０８】

［１３－３－９．普通図柄判定テーブル］

図５９１は、第１３のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図５９１に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８８０９】

普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート９１２６

に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。

【８８１０】

図５９１に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【８８１１】

メインＣＰＵ２０１は、図５９１に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。

【８８１２】

図５９１に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。

【８８１３】

例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～９８のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が９９、１００のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。

【８８１４】

なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【８８１５】

特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択の図柄が選択されるように構成してもよい。

【８８１６】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図５９０参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図５９１参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【８８１７】

［１３－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］

図５９２は、第１３のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図５９２に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【８８１８】

第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ９１４７の作動態様としての第２始動口９１４０の開放パターンを決定する際に参照される。

【８８１９】

図５９２に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口９１４０の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【８８２０】

また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口９１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口９１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口９１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口９１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口９１４０を閉鎖させて普電用シャッタ９１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【８８２１】

メインＣＰＵ２０１は、図５９２に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口９１４０の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口９１４０の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口９１４０の開放パターンに対応する第２始動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【８８２２】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口９１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口９１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターンを備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【８８２３】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口９１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の開放時間は、第２始動口９１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【８８２４】

図５９２に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態及び一般遊技状態である場合（普電作動パターン＝００）には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されないように構成されている）。

【８８２５】

また、ＲＵＳＨ遊技状態（普電作動パターン＝０１）である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【８８２６】

このため、通常遊技状態及び一般遊技状態は、第２始動口９１４０に遊技球が入球することが困難な状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態は、第２始動口９１４０に遊技球が入球することが容易な状態となる。

【８８２７】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口９１４０が開放しても、第２始動口９１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口９１４０は閉鎖する）ことになる。

【８８２８】
［１３－４．主制御処理］
第１３のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。
【８８２９】
なお、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。
【８８３０】
［１３－４－１．特別図柄制御処理］
次に、図５９３を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図５９３は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【８８３１】
図５９３に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ９１０１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１０１の処理を実行した後、処理をＳ９１０２に移す。
【８８３２】
なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ９１０１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【８８３３】
Ｓ９１０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１０１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ９１０８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ９１０３に移す。
【８８３４】
Ｓ９１０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ９１０４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ９１０５に移す。
【８８３５】
Ｓ９１０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ９１０７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ９１０６に移す。
【８８３６】
Ｓ９１０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（

０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトすることになる。

【８８３７】

Ｓ９１０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【８８３８】

Ｓ９１０７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【８８３９】

Ｓ９１０８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図５９４を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１０３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【８８４０】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ９１０１～Ｓ９１０８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【８８４１】

このように、本実施形態では、第１３のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口９１２０または第２始動口９１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【８８４２】

［１３－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図５９４を参照して、特別図柄制御処理（図５９３参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図５９４は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【８８４３】

図５９４に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【８８４４】

Ｓ９１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５９３参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ９１１２に移す。

【８８４５】
　Ｓ９１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１１２の処理を実行した後、処理をＳ９１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ９１１３以降の処理を行う。
【８８４６】
　Ｓ９１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ９１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図５９５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１４に移す。
【８８４７】
　Ｓ９１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ９１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図５９６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１５に移す。
【８８４８】
　Ｓ９１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ９１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図５９８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１６に移す。
【８８４９】
　Ｓ９１１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ９１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図６０１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１７に移す。
【８８５０】
　Ｓ９１１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ９１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図６０２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１８に移す。
【８８５１】
　Ｓ９１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ９１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図６０３を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１１９に移す。
【８８５２】
　Ｓ９１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ９１１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図６０４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９１２０に移す。
【８８５３】
　Ｓ９１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ９１２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図６０５を参照して後述する。
【８８５４】
　メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１１３～Ｓ９１２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図５９３参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【８８５５】
［１３－４－３．特別図柄可変表示開始処理］
次に、図５９５を参照して、特別図柄管理処理（図５９４参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図５９５は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。
【８８５６】
Ｓ９１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５９４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ９１２２に移す。
【８８５７】
Ｓ９１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図５８２に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２２の処理を実行した後、処理をＳ９１２３に移す。
【８８５８】
Ｓ９１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図５８３に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記Ｓ９１２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２３の処理を実行した後、処理をＳ９１２５に移す。
【８８５９】
Ｓ９１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図５８７及び図５８８のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１２６に移す。
【８８６０】
本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態または一般遊技状態である場合には、図５８７に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴを決定し、状態フラグ及び普電作動パターンを参照してＲＵＳＨ遊技状態である場合には、図５８８に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。
【８８６１】
Ｓ９１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ９１２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２

６の処理を実行した後、処理をＳ９１２７に移す。
【８８６２】
Ｓ９１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図５９４参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２７の処理を実行した後、処理をＳ９１２８に移す。
【８８６３】
Ｓ９１２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２８の処理を実行した後、処理をＳ９１２９に移す。
【８８６４】
Ｓ９１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ９１２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ９１２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。
【８８６５】
なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。
【８８６６】
［１３－４－４．特別図柄可変表示終了処理］
次に、図５９６を参照して、特別図柄管理処理（図５９４参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図５９６は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。
【８８６７】
Ｓ９１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図５９４参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ９１４２に移す。
【８８６８】
Ｓ９１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の変動表示時間（例えば、５００ｍｓ）を決定し、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態に基づいて決定してもよいし、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１４２の処理を実行した後、処理をＳ９１４３に移す。
【８８６９】
Ｓ９１４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了判定処理を行う。この時短終了

判定処理では、特別図柄の停止表示を開始するときに、時短遊技状態の終了を判定する。この時短終了判定処理の詳細については、図５９７を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１４３の処理を実行した後、処理をＳ９１４４に移す。

【８８７０】

Ｓ９１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図５９４のＳ９１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１４４の処理を実行した後、処理をＳ９１４５に移す。

【８８７１】

Ｓ９１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第１特別図柄に対応した第１特別図柄演出停止コマンドと第２特別図柄に対応した第２特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１４５の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図５９４参照）に戻す。

【８８７２】

［１３－４－５．時短終了判定処理］

次に、図５９７を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行される時短終了判定処理について説明する。図５９７は、第１３のパチンコ遊技機における時短終了判定処理の一例を示すフローチャートである。

【８８７３】

Ｓ９１４３－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ９１４３－２に移し、時短遊技状態でないと判定した場合には、処理をＳ９１４３－７に移す。

【８８７４】

Ｓ９１４３－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了条件の特別図柄の可変表示回数に対応する「特図時短カウンタ」を減算する特図時短カウンタ減算処理を行う。この特図時短カウンタ減算処理では、メインＲＡＭ２０３の特図時短カウンタから１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４３－３に移す。

【８８７５】

Ｓ９１４３－３において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ９１２３の特別図柄決定処理により「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」が決定されたか否かを判定する。すなわち、時短図柄１０が決定されたか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短図柄１０が決定されたと判定した場合には、処理をＳ９１４３－４に移し、時短図柄１０が決定されていないと判定した場合には、処理をＳ９１４３－５に移す。

【８８７６】

Ｓ９１４３－４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短終了条件の時短図柄１０の表示回数に対応する「特定時短図柄回数カウンタ」を減算する特定時短図柄回数カウンタ減算処理を行う。この特定時短図柄回数カウンタ減算処理では、メインＲＡＭ２０３の特定時短図柄回数カウンタから１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４３－５に移す。

【８８７７】

Ｓ９１４３－５において、メインＣＰＵ２０１は、特図時短カウンタ＝０または特定時短図柄回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特図時短カウンタ＝０または特定時短図柄回数カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ９１４３－６に移し、特図時短カウンタ＝０及び特定時短図柄回数カウンタ＝０でないと判定

した場合には、処理をＳ９１４３－７に移す。
【８８７８】
　Ｓ９１４３－６において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、特図時短カウンタ、特定時短図柄回数カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。このため、時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４３－７に移す。
【８８７９】
　Ｓ９１４３－７において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４３－８に移す。
【８８８０】
　Ｓ９１４３－８において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ９１４３－７で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理の後、時短終了判定処理を終了する。
【８８８１】
［１３－４－６．特別図柄遊技判定処理］
　次に、図５９８を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図５９８は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。
【８８８２】
　Ｓ９１６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ９１６２に移す。
【８８８３】
　Ｓ９１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ９１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ９１７２に移す。
【８８８４】
　Ｓ９１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６４に移す。
【８８８５】
　Ｓ９１６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６５に移す。
【８８８６】

Ｓ９１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６６に移す。

【８８８７】

Ｓ９１６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数（特図時短カウンタ及び特定時短図柄回数カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第１のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６７に移す。

【８８８８】

Ｓ９１６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６８に移す。

【８８８９】

Ｓ９１６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１６９に移す。

【８８９０】

Ｓ９１６９において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８８９１】

Ｓ９１７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ９１７３に移し、小当りでない（すなわち時短当りまたはハズレ）と判定した場合には、処理をＳ９１８０に移す。

【８８９２】

Ｓ９１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１７４に移す。

【８８９３】

Ｓ９１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、図５８５に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、図５８５に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【８８９４】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図５８５に示す小当り種類決定テーブル

を参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口９１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図６０８参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１７５に移す。

【８８９５】

Ｓ９１７５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１７７に移す。

【８８９６】

Ｓ９１７７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１７８に移す。

【８８９７】

Ｓ９１７８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１７９に移す。

【８８９８】

Ｓ９１７９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８８９９】

Ｓ９１８０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、特別図柄の停止表示を終了するときに、Ｃ時短遊技状態への移行判定が行われる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図５９９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１８１に移す。

【８９００】

Ｓ９１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図６００を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８９０１】

［１３－４－７．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図５９９を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図５９９は、第１３のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【８９０２】

Ｓ９１８０－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ９１８０－２に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には（時短遊技状態である場合には）、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【８９０３】

Ｓ９１８０－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ９１８０－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【８９０４】
　Ｓ９１８０－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させるためのＣ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理においては、図５８６（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」のときには、状態フラグ＝３、普電作動パターン＝００、Ｃ時短終了条件として特図時短カウンタ＝９５０回、特定時短図柄回数カウンタ＝１回を設定する。また、「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」のときには、状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１、Ｃ時短終了条件として特図時短カウンタ＝９５０回、特定時短図柄回数カウンタ＝１００００回を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４３－４に移す。
【８９０５】
　Ｓ９１８０－４において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１８０－５に移す。
【８９０６】
　Ｓ９１８０－５において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ９１８０－４で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理の後、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。
【８９０７】
　このように、本実施形態のＣ時短遊技状態移行判定処理においては、通常遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行い、時短遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成されている。なお、通常遊技状態に加え、Ａ時短遊技状態において時短当りである場合にもＣ時短遊技状態への移行制御を行い、Ｃ時短遊技状態において時短当りである場合に限り、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成してもよい。
【８９０８】
［１３－４－８．特別図柄遊技終了処理］
　次に、図６００を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図６００は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。
【８９０９】
　Ｓ９１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１９２に移す。
【８９１０】
　Ｓ９１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定記憶領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１９３に移す。
【８９１１】
　Ｓ９１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステ

ムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【８９１２】

［１３－４－９．小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図６０１を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図６０１は、第１３のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【８９１３】

Ｓ９２０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ９２０２に移す。

【８９１４】

Ｓ９２０２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ９２０３に移す。

【８９１５】

Ｓ９２０３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ９２０９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ９２０４に移す。

【８９１６】

Ｓ９２０４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口９１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口９１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ９１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口９１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ９２０５に移し、第２大入賞口９１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ９２０９に移す。

【８９１７】

Ｓ９２０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２０６に移す。

【８９１８】

Ｓ９２０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、図５８５に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口９１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド９１５５に対して、第２大入賞口９１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口９１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２０７に移す。

【８９１９】

Ｓ９２０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われるこ

ととなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２０８に移す。
【８９２０】
Ｓ９２０８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８９２１】
Ｓ９２０９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口９１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ９１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ９２１０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ９２１８に移す。
【８９２２】
Ｓ９２１０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ９２１１に移す。
【８９２３】
Ｓ９２１１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１２に移す。
【８９２４】
Ｓ９２１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１３に移す。
【８９２５】
Ｓ９２１３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１４に移す。
【８９２６】
Ｓ９２１４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。第２のルートからの大当り遊技状態を開始する遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグ、普電作動パターン及び時短回数（特図時短カウンタ及び特定時短図柄回数カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１５に移す。
【８９２７】
Ｓ９２１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う

。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１６に移す。

【８９２８】

Ｓ９２１６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１７に移す。

【８９２９】

Ｓ９２１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１９７の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８９３０】

Ｓ９２１８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図５８５に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２１９に移す。

【８９３１】

Ｓ９２１９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２２０に移す。

【８９３２】

Ｓ９２２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６００を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８９３３】

［１３－４－１０．小当り遊技開放中処理］

次に、図６０２を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図６０２は、第１３のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【８９３４】

Ｓ９２２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ９２２２に移す。

【８９３５】

Ｓ９２２２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図６０１参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ９２２３に移す。

【８９３６】

Ｓ９２２３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口９１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、図５８５に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放

回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口９１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド９１５５に対して、第２大入賞口９１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口９１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２２４に移す。

【８９３７】

Ｓ９２２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８９３８】

［１３－４－１１．大入賞口開放準備処理］

次に、図６０３を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図６０３は、第１３のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【８９３９】

Ｓ９２３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ９２３２に移す。

【８９４０】

Ｓ９２３２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２３３に移す。

【８９４１】

Ｓ９２３３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ９２３４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ９２３８に移す。

【８９４２】

Ｓ９２３４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２３５に移す。

【８９４３】

Ｓ９２３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２３６に移す。

【８９４４】

Ｓ９２３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２

３７に移す。
【８９４５】
　Ｓ９２３７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８９４６】
　Ｓ９２３８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２３９に移す。
【８９４７】
　Ｓ９２３９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口９１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口９１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド９１３５に対して、第１大入賞口９１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口９１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２４０に移す。
【８９４８】
　Ｓ９２４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２４１に移す。
【８９４９】
　Ｓ９２４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２４２に移す。
【８９５０】
　Ｓ９２４２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８９５１】
［１３－４－１２．大入賞口開放制御処理］
　次に、図６０４を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図６０４は、第１３のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。
【８９５２】
　Ｓ９２５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ９２５２に移す。
【８９５３】
　Ｓ９２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口９１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口９１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞

個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ９１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口９１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【８９５４】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２５２において第１大入賞口９１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ９２５３に移し、第１大入賞口９１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ９２５４に移す。

【８９５５】

Ｓ９２５３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口９１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図６０３参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【８９５６】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１３３において第１大入賞口９１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口９１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ９２５４に移す。

【８９５７】

Ｓ９２５４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口９１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図５８４に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口９１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド９１３５に対して、第１大入賞口９１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口９１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２５５に移す。

【８９５８】

Ｓ９２５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２５６に移す。

【８９５９】

Ｓ９２５６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２５７に移す。

【８９６０】

Ｓ９２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【８９６１】

［１３－４－１３．大当り遊技状態終了処理］

次に、図６０５を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図６０５は、第１３のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。

【８９６２】
　Ｓ９２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ９２６２に移す。
【８９６３】
　Ｓ９２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２６３に移す。
【８９６４】
　Ｓ９２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図５８６（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、Ａ時短終了条件を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２６４に移す。
【８９６５】
　本実施形態においては、図５８６（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ４、ｚ５」のときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、Ａ時短終了条件として特図時短カウンタ＝１００００回を設定し、「特別図柄の選択図柄ｚ３、ｚ６、ｚ７」のときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝００、Ａ時短終了条件として特図時短カウンタ＝１００００回を設定する。
【８９６６】
　Ｓ９２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６００を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【８９６７】
［１３－４－１４．普通図柄制御処理］
　次に、図６０６を参照して、主制御メイン処理でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図６０６に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【８９６８】
　図６０６は、第１３のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図６０６に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。
【８９６９】
　Ｓ９３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ９３０１に移す。
【８９７０】

Ｓ９３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ９３１０以降の処理を行う。

【８９７１】

Ｓ９３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この普通図柄可変表示開始処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第２始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図６０７を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２２０に移す。

【８９７２】

Ｓ９３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この普通図柄可変表示終了処理は、普通図柄の変動表示時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この普通図柄可変表示終了処理では、普通図柄の図柄確定時間設定処理と、普通図柄演出停止コマンドの送信予約処理とを行った後、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９２３０に移す。

【８９７３】

普通図柄の図柄確定時間設定処理において、メインＣＰＵ２０１は、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５００ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットする。

【８９７４】

Ｓ９３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この普通図柄遊技判定処理は、普通図柄の図柄確定時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３４０に移す。

【８９７５】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【８９７６】

Ｓ９３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ９３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３５０に移す。

【８９７７】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図５９２に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第２始動口の開放パターン決定処理（図６０７参照）において決定された第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ９１４７を作動して、第２始動口９１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口９１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口９１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【８９７８】

Ｓ９３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ９３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ９３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【８９７９】

［１３－４－１５．普通図柄可変表示開始処理］

次に、図６０７を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図６０７は、第１３のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【８９８０】

図６０７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ９２１１）。

【８９８１】

Ｓ９３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ９３１２に移す。

【８９８２】

Ｓ９３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１３に移す。

【８９８３】

Ｓ９３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５９０に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１４に移す。

【８９８４】

Ｓ９３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図５９１に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１５に移す。

【８９８５】

Ｓ９３１５において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターン決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１６に移す。

【８９８６】

第２始動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、図５９２に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。

【８９８７】

Ｓ９３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図示しない普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理を

Ｓ９３１７に移す。
【８９８８】
　Ｓ９３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。本実施形態においては、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１０秒を決定し、時短遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１秒を決定する。このため、普電作動パターンに関わらず、時短遊技状態になると、通常遊技状態に比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮される。そして、決定した普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１８に移す。
【８９８９】
　Ｓ９３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図６０６）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９３１９に移す。
【８９９０】
　Ｓ９３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。
【８９９１】
［１３－４－１６．システムタイマ割込処理］
　次に、図６０８を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図６０８は、第１３のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【８９９２】
　Ｓ９４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４１２に移す。
【８９９３】
　Ｓ９４１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ９４７０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ９４１３に移す。
【８９９４】
　Ｓ９４１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４１４に移す。
【８９９５】
　Ｓ９４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４１５に移す。
【８９９６】
　Ｓ９４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。

この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びＲＡＭクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ９４１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ９４４０に移す。

【８９９７】

Ｓ９４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。

【８９９８】

ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。また、「遊技球の差玉数」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数であり、後述する遊技停止データ更新処理にて更新される。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈのとき）にオンとなる。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ９４１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ９４５０に移す。

【８９９９】

Ｓ９４１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４１８に移す。

【９０００】

Ｓ９４１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４１９に移す。

【９００１】

Ｓ９４１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４２０に移す。

【９００２】

Ｓ９４２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図６０９を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４３０に移す。

【９００３】

Ｓ９４３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６

４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４３１に移す。

【９００４】

Ｓ９４３１において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口９１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口９１５６の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド９１６０に対して、Ｖ入賞口９１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４５０に移す。

【９００５】

Ｓ９４４０において、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う。この設定制御処理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第１の遊技機において実行される設定制御処理（図４６～図４８参照）と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４７０に移す。

【９００６】

Ｓ９４５０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技停止機能作動管理フェーズに基づいて遊技停止状態フラグの設定や遊技停止機能に関する各種コマンドの送信予約処理等が行われる。ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の差玉数の情報を含めた遊技停止機能の状態を示す情報である。具体的には、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でない状態を示す遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、遊技停止状態として、遊技停止状態フラグがオン（＝１）にする。また、遊技球の差玉数を示す差玉数コマンドの送信予約処理を行ったり、遊技停止機能作動管理フェーズを示す遊技停止コマンドの送信予約処理を行ったりする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４５１に移す。

【９００７】

Ｓ９４５１において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４５２に移す。

【９００８】

Ｓ９４５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４６０に移す。

【９００９】

Ｓ９４６０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算して、遊技球の差玉数を更新する。そして、更新した遊技球の差玉数に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズを設定する。例えば、遊技球の差玉数が境界値未満の８９９９９以下のときには遊技停止機能作動管理フェーズとして「００Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が境界値以上から規

制値未満のとき（９００００～９４９９９）であるときには、遊技停止機能作動管理フェーズとして「０１Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が規制値以上である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０２Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０３Ｈ」が設定される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９４７０に移す。

【９０１０】

Ｓ９４７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９４１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【９０１１】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口９１２０、第２始動口９１４０、第１大入賞口９１３１、第２大入賞口９１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【９０１２】

［１３－４－１７．スイッチ入力検出処理］

次に、図６０９を参照して、システムタイマ割込処理中（図６０８参照）でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図６０９は、第１３のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【９０１３】

第１３のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ９１３２、第２大入賞口カウントスイッチ９１５２、Ｖ入賞口スイッチ９１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【９０１４】

Ｓ９５０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０２に移す。

【９０１５】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ９１２１により第１始動口９１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口９１２０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ、Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口９１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９０１６】

Ｓ９５０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０３に移す。

【９０１７】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ９１４１により第２始動口９１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口９１４０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～

第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口９１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９０１８】

また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては３つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は３個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【９０１９】

Ｓ９５０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０４に移す。

【９０２０】

Ｓ９５０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ９１３２により第１大入賞口９１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口９１３１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口９１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口９１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０５に移す。

【９０２１】

Ｓ９５０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ９１５２により第２大入賞口９１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口９１５１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口９１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口９１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０６に移す。

【９０２２】

Ｓ９５０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ９１５７によりＶ入賞口９１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口９１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口９１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０７に移す。

【９０２３】
　Ｓ９５０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９５０８に移す。
【９０２４】
　このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ９１２７により通過ゲート９１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。
【９０２５】
　Ｓ９５０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図５８９の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図５８９の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６０８参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。
【９０２６】
［１３－５．遊技状態の移行図］
　次に、図６１０を参照して、第１３のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図６１０は、第１３のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。
【９０２７】
　本実施形態においては、上述したように、通常遊技状態と、Ｃ時短遊技状態としての「第１時短遊技状態」と「第２時短遊技状態」、Ａ時短遊技状態としての「第３時短遊技状態」と「第４時短遊技状態」とを備えており、第１時短遊技状態、第３時短遊技状態を総称して「一般遊技状態」ともいい、第２時短遊技状態、第４時短遊技状態を総称して「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいう。
【９０２８】
　この「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）」は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口９１２０に遊技球が入球可能であり、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。
【９０２９】
　また、「ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態、第４時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、通過ゲート９１２６に遊技球が通過可能であるとともに、第２始動口９１４０に遊技球が入球可能であり、第２特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。なお、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選と比べて、小当りにより小当り遊技状態を経由して、大当り遊技状態に移行し易く構成されている。
【９０３０】
（通常遊技状態の移行制御）
　図６１０に示すように、通常遊技状態において、第１始動口９１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定され

る（図５８２参照）。なお、遊技状態に関わらず、第１特別図柄の抽選では、「小当り」が判定されることはない。

【９０３１】

通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄（大当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０３２】

通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されると、時短図柄１０であれば第１時短遊技状態（一般遊技状態）に移行し、時短図柄２０であれば第２時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行する。

【９０３３】

このように、通常遊技状態においては、大当り遊技状態、ＲＵＳＨ遊技状態、一般遊技状態に移行可能に構成されている。そして、通常遊技状態は、一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）と比べて、ＲＵＳＨ遊技状態に直行可能に構成されていることから、一般遊技状態よりも遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。言い換えれば、一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）は、通常遊技状態よりも遊技者にとって相対的に不利な遊技状態である。

【９０３４】

（第１時短遊技状態の移行制御）

第１時短遊技状態は、Ｃ時短終了条件として、特別図柄の可変表示回数＝９５０回、時短図柄１０の表示回数＝１回が設定され（図５８６（ｂ）参照）、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９０３５】

第１時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄（大当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０３６】

第１時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されると、時短図柄の停止表示を開始するときにＣ時短終了条件の成立の可否が判定され（図５９６参照）、特別図柄の停止表示を終了するときにＣ時短遊技状態への移行の判定が行われる（図５９８参照）。

【９０３７】

本実施形態においては、第１時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、時短図柄１０が決定された場合には、時短図柄１０の停止表示を開始するときに通常遊技状態に移行され、時短図柄１０の停止表示を終了するときには、通常遊技状態であることから当該時短図柄１０に対応した第１時短遊技状態に再び移行することになる。

【９０３８】

また、第１時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、時短図柄２０が決定された場合には、時短図柄２０が停止表示されたとしても、時短図柄２０の表示回数はＣ時短終了条件として設定されておらず、かつ、時短遊技状態であるときにはＣ時短遊技状態への移行の判定が行われないため、第１時短遊技状態を維持する。

【９０３９】

このため、通常遊技状態から第１時短遊技状態に移行した後には、第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、大当り遊技状態に移行しない限りは、第１特別図柄の抽選時の状態として第１時短遊技状態を無限的にループする。

【９０４０】

（第２時短遊技状態の移行制御）

第２時短遊技状態は、Ｃ時短終了条件として、特別図柄の可変表示回数＝９５０回、時

短図柄１０の表示回数＝１００００回が設定され（図５８６（ｂ）参照）、右打ちが正規な遊技態様とされ、第２特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９０４１】

本実施形態においては、第２特別図柄の抽選により「大当り」、「小当り」または「ハズレ」が判定され、第２特別図柄の抽選により約１／８．２という高い確率で「小当り」と判定されるように構成されている（図５８２参照）。

【９０４２】

第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄（大当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０４３】

第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。そして、小当り遊技状態を経由して、大当り遊技状態に移行し、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄（小当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０４４】

このように、第２時短遊技状態は、小当りと判定され易く、Ｃ時短終了条件が成立することは極めて困難であることから、大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されている遊技状態である。

【９０４５】

（第３時短遊技状態の移行制御）

第３時短遊技状態は、Ａ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定され（図５８６（ａ）参照）、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９０４６】

第３時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄（大当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０４７】

第３時短遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されたとしても、各種の時短図柄の表示回数はＡ時短終了条件として設定されておらず、かつ、時短遊技状態であるときにはＣ時短遊技状態への移行の判定が行われないため、第３時短遊技状態を維持する。

【９０４８】

このため、大当り遊技状態から第３時短遊技状態に移行した後には、Ａ時短終了条件が成立することは極めて困難であり、第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、大当り遊技状態に移行しない限りは、第１特別図柄の抽選時の状態として第３時短遊技状態を無限的にループする。

【９０４９】

（第４時短遊技状態の移行制御）

第４時短遊技状態は、Ａ時短終了条件として特別図柄の可変表示回数＝１００００回が設定され（図５８６（ａ）参照）、右打ちが正規な遊技態様とされ、第２特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９０５０】

第４時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄（大当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０５１】

第４時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。そして、小当り遊技状態を経由して、大当り遊技状態に移行し

、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄（小当り図柄）に応じて、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態に移行する。

【９０５２】

このように、第４時短遊技状態は、Ａ時短終了条件が成立することは極めて困難であり、小当りと判定され易いことから、大当り遊技状態に移行することが実質的に保障されている遊技状態である。

【９０５３】

以上、本実施形態においては、時短遊技状態において特別図柄の停止表示を開始するときにＣ時短終了条件の成立の可否が判定され（図５９６参照）、特別図柄の停止表示を終了するときにＣ時短遊技状態への移行の判定が行われる（図５９８参照）。また、Ｃ時短遊技状態への移行の判定（Ｃ時短遊技状態移行判定処理）においては、時短遊技状態であるときには、「時短当り」と判定されたとしても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成されている。

【９０５４】

そして、本実施形態においては、Ｃ時短終了条件として時短図柄の表示回数を設定している（図５８６（ｂ）参照）ので、遊技状態への移行契機に新たな条件が加わり、遊技機の設計の幅を向上させることができる。

【９０５５】

また、第１時短遊技状態においては、時短図柄１０が決定された場合には、時短図柄１０の停止表示を開始するときに通常遊技状態に移行され、時短図柄１０の停止表示を終了するときには、通常遊技状態であることから当該時短図柄１０に対応した第１時短遊技状態に再び移行することになる。このため、第１時短遊技状態においては、第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、大当り遊技状態に移行しない限りは、第１特別図柄の抽選時の状態として第１時短遊技状態を無限的にループすることになる。

【９０５６】

また、第３時短遊技状態においても、Ａ時短終了条件が成立することは極めて困難であり、第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、大当り遊技状態に移行しない限りは、第１特別図柄の抽選時の状態として第３時短遊技状態を無限的にループすることになる。

【９０５７】

これにより、一般遊技状態（第１時短遊技状態、第３時短遊技状態）では、一般遊技状態よりも遊技者にとって有利な通常遊技状態への移行契機に制限をかけることができ、時短遊技状態において移行させたい遊技状態と移行させたくない遊技状態とを設計可能となり、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【９０５８】

また、通常遊技状態が時短当りから移行した第１時短遊技状態よりも相対的に有利な遊技状態である場合には、第１時短遊技状態においては特別図柄の可変表示回数が規定回数（例えば、９５０回）となるとＣ時短終了条件が成立し、第１時短遊技状態を終了させる必要が生じることにより、遊技者の遊技を止めるタイミングが難しくなるという問題があった。

本実施形態においては、第１時短遊技状態に移行させた場合には、大当り遊技状態に移行するまでの間は第１時短遊技状態を維持することができるようになるため、遊技を止めるタイミングが明確になり、遊技への興趣を向上させることができる。

【９０５９】

本実施形態においては、時短遊技状態において「特別図柄の停止表示を開始」するときにＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、「特別図柄の停止表示を終了」するときにＣ時短遊技状態への移行の判定が行われるように構成した。

しかしながら、時短遊技状態において「特別図柄の変動表示を開始するとき」にＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、「特別図柄の停止表示を終了するとき」にＣ時短遊技状態への移行の判定が行われるように構成してもよいし、時短遊技状態において「特別図柄の変動表示を開始するとき」にＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、「特別図柄の

停止表示を開始するとき（特別図柄の変動表示を終了するとき）」にＣ時短遊技状態への移行の判定が行われるように構成してもよい。以下に、第１３のパチンコ遊技機の変形例１及び変形例２について説明する。

【９０６０】

［１３－６．第１３のパチンコ遊技機の変形例１］

時短遊技状態において「特別図柄の変動表示を開始するとき」にＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、「特別図柄の停止表示を終了するとき」にＣ時短遊技状態への移行が判定される変形例１について説明する。変形例１では、Ｃ時短終了条件の判定タイミングが異なっている。

【９０６１】

Ｃ時短終了条件の判定タイミングが異なる処理として、図６１１を参照して、特別図柄可変表示開始処理の変形例１について説明する。図６１１は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の変形例１の一例を示すフローチャートである。また、図６１１は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の後述する変形例２の一例を示すフローチャートでもある。

【９０６２】

図６１１に示す特別図柄可変表示開始処理は、図５９５に示す特別図柄可変表示開始処理の変形例であり、図５９５に示す特別図柄可変表示開始処理と同様の処理は、同一の番号を付して説明を省略する。

【９０６３】

Ｓ９１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行うが、この特別図柄決定処理を実行した後には、処理をＳ９１２４に移す。

【９０６４】

Ｓ９１２４において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了判定処理を行う。この時短終了判定処理では、「特別図柄の変動表示を開始するとき」に、時短遊技状態の終了を判定する。この時短終了判定処理の詳細については、図５９７と同様であるが、「時短図柄１０の表示回数」は「時短図柄１０の決定回数」と読み替えるものとする。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ９１２４の処理を実行した後、処理をＳ９１２５に移す。

【９０６５】

また、第１３のパチンコ遊技機の変形例１では、図５９６に示す特別図柄可変表示終了処理において、特別図柄の停止表示を開始するときのＳ９１４３の時短終了判定処理は行わないように変更される。

【９０６６】

これにより、特別図柄の変動表示を開始するときにＣ時短終了条件の成立の可否を判定し、特別図柄の変動表示を開始するときに時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる。

【９０６７】

［１３－７．第１３のパチンコ遊技機の変形例２］

時短遊技状態において「特別図柄の変動表示を開始するとき」にＣ時短終了条件の成立の可否が判定され、「特別図柄の停止表示を開始するとき（特別図柄の変動表示を終了するとき）」にＣ時短遊技状態への移行が判定される変形例２について説明する。変形例２では、Ｃ時短終了条件の判定タイミングと、Ｃ時短遊技状態への移行タイミングとが異なっている。

【９０６８】

Ｃ時短終了条件の判定タイミングが異なる処理としては、上述した特別図柄可変表示開始処理の変形例１（図６１１参照）と同じであり、説明を省略する。図６１１は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の後述する変形例２の一例を示すフローチャートでもある。

【９０６９】

Ｃ時短遊技状態への移行タイミングが異なる処理として、図６１２を参照して、特別図柄可変表示終了処理の変形例２について説明する。図６１２は、第１３のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の変形例２の一例を示すフローチャートである。

【９０７０】

図６１２に示す特別図柄可変表示終了処理は、図５９６に示す特別図柄可変表示終了処理の変形例であり、図５９５に示す特別図柄可変表示開始処理と同様の処理は、同一の番号を付して説明を省略する。

【９０７１】

Ｓ９１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間設定処理を行うが、この図柄確定時間設定処理を実行した後には、処理をＳ９１４６に移す。

【９０７２】

Ｓ９１４６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、「特別図柄の停止表示を開始するとき」に、Ｃ時短遊技状態への移行判定が行われる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図５９９と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ９１４４に移す。

【９０７３】

また、第１３のパチンコ遊技機の変形例１では、図５９８に示す特別図柄遊技判定処理において、特別図柄の停止表示を終了するときのＳ９１８０のＣ時短遊技状態移行判定処理は行わないように変更される。

【９０７４】

これにより、特別図柄の変動表示を開始するときにＣ時短終了条件の成立の可否を判定し、特別図柄の変動表示を開始するときに時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる。さらには、特別図柄の停止表示を終了するときに時短遊技状態からＣ時短遊技状態に移行させることができる。

【９０７５】

［１３－８．遊技状態の移行に関するタイムチャート］

次に、第１３のパチンコ遊技機の実施形態、変形例１及び変形例２における遊技状態の移行に関するタイムチャートについて説明する。図６１３は、第１３のパチンコ遊技機における遊技状態の移行に関するタイムチャートの一例である。

【９０７６】

図６１３は、「第１特別図柄表示部１６３」と「遊技状態」とを上下に図示している。

【９０７７】

（タイムチャート１）

図６１３（ａ）は、本実施形態において、第１時短遊技状態であるときに第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、時短図柄１０（特別図柄の選択図柄ｚ１０）が決定されたときのタイムチャート１の一例である。

【９０７８】

図６１３（ａ）のタイミング（ア）は、第１時短遊技状態において、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の停止表示を開始するタイミングである。

【９０７９】

図６１３（ａ）のタイミング（ア）に示すように、第１時短遊技状態において時短図柄１０の停止表示を開始すると、Ｃ時短終了条件が成立し、遊技状態が、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。

【９０８０】

図６１３（ａ）のタイミング（イ）は、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の停止表示を終了するタイミングである。

【９０８１】

図６１３（ａ）のタイミング（イ）に示すように、通常遊技状態において時短図柄１０の停止表示を終了すると、遊技状態が、通常遊技状態から時短図柄１０に対応した第１時

短遊技状態に移行する。
【９０８２】
このため、本実施形態においては、時短図柄１０の停止表示が行われている期間において、通常遊技状態が制御されていることになる。
【９０８３】
（タイムチャート２）
図６１３（ｂ）は、変形例１において、第１時短遊技状態であるときに第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、時短図柄１０（特別図柄の選択図柄ｚ１０）が決定されたときのタイムチャート２の一例である。
【９０８４】
図６１３（ｂ）のタイミング（ウ）は、第１時短遊技状態において、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の変動表示を開始するタイミングである。
【９０８５】
図６１３（ｂ）のタイミング（ウ）に示すように、第１時短遊技状態において時短図柄１０の変動表示を開始すると、Ｃ時短終了条件が成立し、遊技状態が、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
【９０８６】
図６１３（ｂ）のタイミング（イ）は、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の停止表示を終了するタイミングである。
【９０８７】
図６１３（ｂ）のタイミング（イ）に示すように、通常遊技状態において時短図柄１０の停止表示を終了すると、遊技状態が、通常遊技状態から時短図柄１０に対応した第１時短遊技状態に移行する。
【９０８８】
このため、変形例１においては、時短図柄１０の変動表示及び停止表示が行われている期間において、通常遊技状態が制御されていることになる。
【９０８９】
（タイムチャート３）
図６１３（ｃ）は、変形例２において、第１時短遊技状態であるときに第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定され、時短図柄１０（特別図柄の選択図柄ｚ１０）が決定されたときのタイムチャート３の一例である。
【９０９０】
図６１３（ｃ）のタイミング（ウ）は、第１時短遊技状態において、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の変動表示を開始するタイミングである。
【９０９１】
図６１３（ｃ）のタイミング（ウ）に示すように、第１時短遊技状態において時短図柄１０の変動表示を開始すると、Ｃ時短終了条件が成立し、遊技状態が、第１時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。
【９０９２】
図６１３（ｃ）のタイミング（エ）は、通常遊技状態において、第１特別図柄表示部１６３において時短図柄１０の停止表示を開始するタイミングである。なお、時短図柄１０の停止表示を開始するタイミングは、特別図柄の変動表示を終了するタイミングでもある。
【９０９３】
図６１３（ｃ）のタイミング（エ）に示すように、通常遊技状態において時短図柄１０の停止表示を開始すると、遊技状態が、通常遊技状態から時短図柄１０に対応した第１時短遊技状態に移行する。
【９０９４】
このため、変形例２においては、時短図柄１０の変動表示が行われている期間において、通常遊技状態が制御されていることになる。

【９０９５】
このように、第１３のパチンコ遊技機の実施形態、変形例１及び変形例２のいずれにおいても、第１時短遊技状態においては、第１特別図柄の抽選により大当りと判定され、大当り遊技状態に移行しない限りは、第１特別図柄の抽選時の状態として第１時短遊技状態を無限的にループさせることができる。
【９０９６】
また、第１３のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）に適用してもよい。スマートパチンコにおいて、遊技球の払い出しとは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。第１１のパチンコ遊技機をスマートパチンコに適用する場合には、その遊技性（特別図柄制御処理、サブ制御回路処理等）に齟齬を生じえない限り、スマートパチンコの詳細制御を記載した第５のパチンコ遊技機の主制御メイン処理、システムタイマ割込処理等を適用すればよい。
【９０９７】
なお、第１３のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１３のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、時短当り及び、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。
【９０９８】
（その他）
上述の第１３のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【９０９９】
また、第１３のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【９１００】
更に、上記［４．拡張例］は、第１３のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【９１０１】
［１４．第１４のパチンコ遊技機］
次に、第１４のパチンコ遊技機について説明する。第１４のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機である。第１４のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【９１０２】
なお、第１４のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の可変表示よりも第２特別図柄の可変表示が優先して行われる優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【９１０３】
以降、第１４のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構

成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。

【９１０４】

なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。また、遊技球の「払い出し」とは、実際に遊技者に遊技球を払い出すことに限られず、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（所謂スマートパチンコ）の場合には、払い出される遊技球の個数（賞球データ）を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。

【９１０５】

［１４－１．遊技盤ユニット］

図６１４を参照して、第１４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１４０１０について説明する。この遊技盤ユニット１４０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。

【９１０６】

図６１４は、第１４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１４０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１４０１０は、遊技盤としての遊技パネル１４１００を備え、遊技パネル１４１００に各種部材が配置され、遊技パネル１４１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。

【９１０７】

図６１４に示されるように、第１４のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１４０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート１４１２６と、第２始動口１４１４０と、普通電動役物ユニット１４１４５と、第１特別電動役物ユニット１４１３０と、第２特別電動役物ユニット１４１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【９１０８】

なお、第１４のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１４１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口１４１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。

【９１０９】

（通過ゲート）

通過ゲート１４１２６は、遊技球が通過可能なゲートで構成され、普通電動役物ユニット１４１４５の上方（上流側）に配置されており、通過ゲート１４１２６を通過した遊技球は、普通電動役物ユニット１４１４５に入球可能となっている。また、通過ゲート１４１２６は、右側領域１０７に配置されていることから、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。そして、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、本実施形態では、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過しても賞球は払い出されないが、通過ゲート１４１２６を入賞口（普図作動口）として、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるように構成してもよい。

【９１１０】

また、通過ゲート１４１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【９１１１】
（第１始動口）
第１始動口１４１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口１４１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１４１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。
【９１１２】
（第２始動口）
第２始動口１４１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート１４１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１４１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口１４１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口１４１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。
【９１１３】
また、本実施形態においては、第２始動口１４１４０は、通過ゲート１４１２６の下方（下流側）側に配置されているところから、通過ゲート１４１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物１４１４６が作動しているときには、第２始動口１４１４０への遊技球の入球が可能となっている。
【９１１４】
（普通電動役物ユニット）
普通電動役物ユニット１４１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート１４１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１４１４５は、第２始動口１４１４０と、第２始動口１４１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１４１４１と、普通電動役物１４１４６とを一体化したユニット体である。
【９１１５】
普通電動役物１４１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１４１４７と、この普電用シャッタ１４１４７を作動させる普電用ソレノイド１４１４８（後述の図６１５参照）とを備える。普通電動役物１４１４６すなわち普電用シャッタ１４１４７は、第２始動口１４１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口１４１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。
【９１１６】
具体的には、普電用シャッタ１４１４７は、第２始動口１４１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口１４１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ１４１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１４１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口１４１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル１４１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ１４１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１４１４０の入口と対向しない回避領域に位置して、第２始動口１４１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル１４１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口１４１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１４１４７に代えて、所謂電チューと呼ばれる左右方向に可動可能な可動部材で普電用シャッタ１４１４７を構成してもよい。

【９１１７】
　また、普通電動役物１４１４６は、第２始動口１４１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口１４１４０を閉鎖状態にさせる。
【９１１８】
（第１特別電動役物ユニット）
　第１特別電動役物ユニット１４１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１４１２６、普通電動役物ユニット１４１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１４１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット１４１３０は、通過ゲート１４１２６、普通電動役物ユニット１４１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１４１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【９１１９】
　第１特別電動役物ユニット１４１３０は、第１大入賞口１４１３１と、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２（後述の図６１５参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ１４１３４と、この第１特電用シャッタ１４１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１４１３５（後述の図６１５参照）とを一体化したユニット体である。
【９１２０】
　第１大入賞口１４１３１は、大当りのときに開放される入賞口であり、１回の大当りにおける１つのラウンドおいて第１大入賞口１４１３１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第１大入賞口１４１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。
【９１２１】
　第１大入賞口１４１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す特別の停止表示態様が導出された場合の第１のルートと、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１４１５１が開放し、開放された第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１４１５１内のＶ入賞口１４１５６に入賞した場合の第２のルートときである。
【９１２２】
　第１特電用シャッタ１４１３４は、第１特電用ソレノイド１４１３５（後述の図６１５参照）の作動により、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成するものである。
【９１２３】
　具体的には、第１特電用シャッタ１４１３４は、下方が軸支された開閉扉で構成されている。第１特電用シャッタ１４１３４が開放状態であるときには、開閉扉が前面側に倒れて第１大入賞口１４１３１が開口し、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第１大入賞口１４１３１へ誘導する。一方、第１特電用シャッタ１４１３４が閉鎖状態であるときには、開閉扉が倒立して第１大入賞口１４１３１を閉口し、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球が不可能または困難となる。
【９１２４】
（第２特別電動役物ユニット）
　第２特別電動役物ユニット１４１５０は、右側領域１０７において通過ゲート１４１２６及び普通電動役物ユニット１４１４５の下方（下流側）に設けられている。なお、第２特別電動役物ユニット１４１５０は、通過ゲート１４１２６または普通電動役物ユニット１４１４５の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。
【９１２５】

第２特別電動役物ユニット１４１５０は、第２特別電動役物ユニット１４１５０の内部に遊技球が進入できるように開口された第２大入賞口１４１５１と、第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２と、第２大入賞口１４１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１４１５４と、この第２特電用シャッタ１４１５４を作動させて第２大入賞口１４１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１４１５５（後述の図６１５参照）と、第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１４１５６と、Ｖ入賞口１４１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１４１５７と、第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１４１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１４１５８と、Ｖ入賞口１４１５６を開閉させるＶシャッタ１４１５９と、このＶシャッタ１４１５９を作動させてＶ入賞口１４１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１４１６０（後述の図６１５参照）とを一体化したユニット体である。

【９１２６】

第２大入賞口１４１５１は、小当りのときに開放される入賞口であり、１回の小当りにおいて第２大入賞口１４１５１に遊技球が入球可能な最大入賞個数（例えば１０個）が規定されている。この第２大入賞口１４１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【９１２７】

第２特電用シャッタ１４１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１４１５５（後述の図６１５参照）の作動により、第２特電用シャッタ１４１５４を前方に進出させて第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態と、第２特電用シャッタ１４１５４を後方に退出させて第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【９１２８】

Ｖ入賞口１４１５６は、Ｖシャッタ１４１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより上述した第２のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【９１２９】

第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１４１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１４１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、第２のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口１４１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【９１３０】

また、例えば第１大入賞口１４１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１４１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１４１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、大当り遊技状態（第２のルートを経た大当り遊技状態）に制御されるようにすればよい。

【９１３１】

通常口１４１５８は、第２大入賞口１４１５１に進入したもののＶ入賞口１４１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口１４１５８を通過した遊技球は機外に排出される。なお、第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球の全部が通常口１４１５８を通過し、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過がなかった場合には、大当り遊技状態が制御されないことになる。

【９１３２】

Ｖシャッタ１４１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０（後述の図６１５参照）の作動により、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態と、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態とを移行可能に構成するものである。

【９１３３】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット１４１３０、普通電動役物ユニット１４１４５、第２特別電動役物ユニット１４１５０及び通過ゲート１４１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【９１３４】

［１４－２．電気的構成］

次に、図６１５を参照して、第１４のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６１５は、第１４のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【９１３５】

図６１５に示されるように、第１４のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。

【９１３６】

しかしながら、第１４のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス及びサブ制御回路３００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【９１３７】

［１４－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１４１４８、第１特電用ソレノイド１４１３５、第２特電用ソレノイド１４１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０、第１始動口スイッチ１４１２１、第２始動口スイッチ１４１４１、通過ゲートスイッチ１４１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２、Ｖ入賞口スイッチ１４１５７の構成が一部異なっている。

【９１３８】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド１４１４８は、普電用シャッタ１４１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１４１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ１４１４７を前方に進出させて第２始動口１４１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１４１４７を後方に退出させて第２始動口１４１４０を閉鎖状態とさせる。

【９１３９】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド１４１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ１４１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１４１３５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１４１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口１４１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１４１３４を後方に倒立させて第１大入賞口１４１３１を閉鎖状態とさせる。

【９１４０】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１４１５５は、第２特電用シャッタ１４１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１４１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１４１５４を後方に退出させて第２大

入賞口１４１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１４１５４を前方に進出させて第２大入賞口１４１５１を閉鎖状態とさせる。

【９１４１】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０は、Ｖシャッタ１４１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ１４１５９を後方に退出させてＶ入賞口１４１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１４１５９を前方に進出させてＶ入賞口１４１５６を閉鎖状態とさせる。

【９１４２】

また、本実施形態では、Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０は、第２大入賞口１４１５１の開放時にあわせて作動し、Ｖ入賞口１４１５６を開放状態とさせる。すなわち、Ｖ入賞口１４１５６は第２大入賞口１４１５１の開放時から開放状態となり、遊技球が第２大入賞口１４１５１に入球すると、Ｖ入賞口１４１５６にも原則として通過することになる。

【９１４３】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１４１２１は、第１始動口１４１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１４１２１により第１始動口１４１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の取得条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１４１２１により第１始動口１４１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【９１４４】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ１４１４１は、第２始動口１４１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１４１４１により第２始動口１４１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の取得条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば３個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１４１４１により第２始動口１４１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【９１４５】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽

選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。
【９１４６】
（通過ゲートスイッチ）
通過ゲートスイッチ１４１２７は、通過ゲート１４１２６に設けられており、通過ゲート１４１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ１４１２７が通過ゲート１４１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。
【９１４７】
（第１大入賞口カウントスイッチ）
第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２は、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２が第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１４１３１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【９１４８】
（第２大入賞口カウントスイッチ）
第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２は、第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２が第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１への遊技球の入賞数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。
【９１４９】
（Ｖ入賞口スイッチ）
Ｖ入賞口スイッチ１４１５７は、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１４１５７がＶ入賞口１４１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。
【９１５０】
（遊技球回収スイッチ）
遊技球回収スイッチ１４１７９は、発射装置６から遊技領域１０５に発射された遊技球を検出する貫通型の近接スイッチである。遊技球回収スイッチ１４１７９は、遊技盤ユニット１４０１０の背面側であって、アウト口１７８、各種入賞口（例えば、第１始動口１４１２０、第２始動口１４１４０、第１大入賞口１４１３１、第２大入賞口１４１５１、一般入賞口１２２等）に入球した遊技球が通過する集合流路に配置されており、アウト口１７８への遊技球の入球のみならず、各種入賞口に入球した遊技球を区別なく検出するものである。遊技球回収スイッチ１４１７９により遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、遊技球を発射した発射遊技球数を計数する（後述する発射遊技球数カウンタを計数する）。
【９１５１】
［１４－２－２．サブ制御回路］
サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥ

Ｄ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

【９１５２】

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【９１５３】

本実施形態においては、演出ボタン５４は複数種別のボタン（決定ボタン、左右ボタン、上下ボタン）を備 えており、演出ボタン５４の種別に応じて異なる操作情報が出力されることになる。具体的には、決定ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第１の操作情報を出力し、左右ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第２の操作情報を出力し、上下ボタンに対応する演出ボタン５４からの操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に第３の操作情報を出力する。

【９１５４】

［１４－２－３．払出・発射制御回路］

払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【９１５５】

さらに、第１４のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００は、主制御回路２００から遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であることの遊技停止信号を入力すると、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）が行われる。なお、主制御回路２００では遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態であっても、払出・発射制御回路４００は、発射装置６による遊技球の発射停止が行われなくてもよい。

【９１５６】

［１４－３．基本仕様］

次に、図６１６～図６２６を参照して、第１４のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第１４のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【９１５７】

第１４のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第１４のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして確変制御を実行可能としてもよい。

【９１５８】

また、第１４のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当りを契機として大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、時短当りを契機として特別図柄の可変表示の終了後に移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。なお、時短遊技状態として、「Ａ時短遊技

状態」及び「Ｃ時短遊技状態」に加え、大当りや時短当りを契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」を備えてもよい。

【９１５９】

［１４－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図６１６は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「大当り」、「小当り」、「時短当り」または「ハズレ」を判定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９１６０】

図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、大当り判定用乱数値と、当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）で発生する。

【９１６１】

また、図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１４１２０への入球に基づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、時短当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。また、図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１４１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（大当り判定値データ、小当り判定値データ、ハズレ判定値データ）との関係が対応付けられている。

【９１６２】

すなわち、図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」は判定されるものの「小当り」は判定されず、第２特別図柄の当り判定処理では、「大当り」、「小当り」または「ハズレ」は判定されるものの「時短当り」は判定されないことになる。

【９１６３】

本実施形態では、第１始動口１４１２０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の当り判定処理に基づいて、第１特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／２５の選択率で「時短当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。なお、詳しくは後述するが、通常遊技状態において「時短当り」と判定されたときには、時短遊技状態に移行可能に構成されているが、時短遊技状態において「時短当り」と判定されても、時短遊技状態に移行できないように構成されている。

【９１６４】

また、第２始動口１４１４０に遊技球が入球した場合、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて、第２特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／３１９．７の選択率で「大当り」と判定し、約１／１．００４の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「ハズレ」と判定する。

【９１６５】

このように、図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルによれば、第２始動口１１１４０に遊技球が入球した場合、「ハズレ」よりも、「大当り」または「小当り」と判定されやすく構成されており、第２始動口１１１４０に遊技球が入球すれば、実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成されている。なお、第２特別図柄の当り判定処理に基づいて「ハズレ」は判定されないように構成してもよい。

【９１６６】

本実施形態においては、第２始動口１１１４０に遊技球が入球することにより、実質的に大当り遊技状態に移行可能に構成したことにより、後述する右打ちが正規な遊技態様とされる「ＲＵＳＨ遊技状態」及び「上位ＲＵＳＨ遊技状態」においては、第２始動口１１１４０を開放させるための普通図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９１６７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理でも、「小当り」が判定されるように構成してもよいが、第１特別図柄の当り判定処理よりも第２特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「小当り」の判定が行われることが望ましい。さらには、第２特別図柄の当り判定処理でも、「時短当り」が判定されるように構成してもよいが、第２特別図柄の当り判定処理よりも第１特別図柄の当り判定処理の方が有利となるように、相対的に低い選択率で「時短当り」の判定が行われることが望ましい。

【９１６８】

上述した「大当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「小当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「時短当り」と判定される乱数値の範囲（幅）、「ハズレ」と判定される乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【９１６９】

また、第１４のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当りまたは／および小当りの選択率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。ただし、第１４のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当りの選択率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【９１７０】

また、設定値に応じて大当りの選択率や小当りの選択率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Ｖ入賞口１４１５６の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてＶ入賞口１４１５６への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、小当り確率、Ｖ入賞口１４１５６の開放頻度（すなわち第２特電用シャッタ１４１５４の作動頻度）や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有利度合いを変更しうる条件のうちの一つまたは二つ以上を採用することにより、大当り遊技状態に制御される期待値が低設定よりも高設定の方が高くなるように構成してもよい。

【９１７１】

［１４－３－２．特別図柄判定テーブル］

図６１７は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。図６１７に示す特別図柄判定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９１７２】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り、小当りまたは時短当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【９１７３】

特別図柄判定テーブルには、特別図柄の種類と、上述の当落判定値データと、第１始動口１４１２０または第２始動口１４１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが、「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。

【９１７４】

図６１７に示す特別図柄判定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果と

して大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～１９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が２０～５９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が６０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ３」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ３」を決定する。

【９１７５】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～７９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ１０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ１０」を決定する。特別図柄の図柄乱数値が８０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ２０」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ２０」を決定する。

【９１７６】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値がいずれの値であっても、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ４」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ４」を決定する。

【９１７７】

第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、特別図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ５」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ５」を決定する。また、特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであるときには、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄として「ｚ６」を決定し、図柄指定コマンドとして「ｚＡ６」を決定する。

【９１７８】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【９１７９】

また、第１４のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様、時短当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。

【９１８０】

［１４－３－３．大当り種類決定テーブル］

図６１８は、第１４のパチンコ遊技機における大当り種類決定テーブルの一例である。なお、図６１８に示す大当り種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９１８１】

大当り種類決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「大当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。

【９１８２】

図６１８に示すように、大当り種類決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、

「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【９１８３】
「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口１４１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口１４１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口１４１３１の開放パターンには、大当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口１４１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。
【９１８４】
ここで、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５、ｚ６」に対応した「大当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１４１５６を通過する第２のルートを経て、大当り遊技状態に移行したときの開放態様である。この第２のルートを経て大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口１４１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口１４１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。なお、小当り遊技状態のときに開放された第２大入賞口１４１５１に進入した遊技球がＶ入賞口１４１５６を通過しなかったときには、大当り遊技状態は実行されないことになる。
【９１８５】
図６１８に示すように、大当り種類決定テーブルによれば、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定され、「特別図柄の選択図柄ｚ２、ｚ３」のときには、最大ラウンド数として４ラウンド（４Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第１特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ１～３」のときには、最大ラウンド数としてすべて同じラウンド数（例えば、１０ラウンド）が決定されるように構成してもよい。
【９１８６】
また、第２特別図柄の大当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ４」のときには、最大ラウンド数として１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５、ｚ６」のときには、最大ラウンド数としてすべて１０ラウンド（１０Ｒ）が決定されるように構成されている。なお、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５、ｚ６」に応じて、異なるラウンド数が決定されるように構成してもよい。
【９１８７】
また、特別図柄の選択図柄に応じて、第１大入賞口１４１３１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）及びＥＤ待ち時間（エンディング時間）のいずれかが異なるように構成してもよい。
【９１８８】
［１４－３－４．小当り種類決定テーブル］
図６１９は、第１４のパチンコ遊技機における小当り種類決定テーブルの一例である。なお、図６１９に示す小種類決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９１８９】
小当り種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、「小当り遊技状態の開放態様」を決定するテーブルである。
【９１９０】

図６１９に示されるように、小当り種類決定テーブルには、第２特別図柄の小当り判定値データが得られた場合に決定される「特別図柄の選択図柄ｚ５、ｚ６」に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【９１９１】

「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１４１５１の最大開放回数、第２大入賞口１４１５１の開放パターン及びＶ入賞口１４１５６の開放パターンを規定している。第２大入賞口１４１５１の開放パターンには、小当り遊技状態の開始待ち状態であるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。また、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンには、開放待ち時間、開放時間等が規定されている。

【９１９２】

ここで、小当り遊技状態の開始時には、第２大入賞口１４１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）とＶ入賞口１４１５６の開放パターンにおける開放待ち時間とが同時に計時されていき、第２大入賞口１４１５１が開放しているときには、Ｖ入賞口１４１５６も開放しているように構成されている。このため、小当り遊技状態が行われたときには、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）となっている。なお、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンとして、第２大入賞口１４１５１の開放パターンのように、Ｖ入賞口１４１５６を複数回開閉させるように複数回の開放時間と閉鎖時間とを規定してもよい。

【９１９３】

なお、特別図柄の選択図柄に応じて、第２大入賞口１４１５１の開放パターンにおけるＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンにおける開放待ち時間、開放時間、閉鎖時間の少なくともいずれかが異なるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【９１９４】

特に、特別図柄の選択図柄に応じて、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンを異ならせ、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な有利作動態様と、Ｖ入賞口１４１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な不利作動態様とが決定されるように小当り種類決定テーブルを構成してもよい。

【９１９５】

［１４－３－５．遊技状態関連設定テーブル］

図６２０は、第１４のパチンコ遊技機における遊技状態関連設定テーブルの一例である。なお、図６２０に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９１９６】

本実施形態では、図６２０に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図６２０（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図６２０（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２とを備えている。

【９１９７】

ここで、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。

【９１９８】

「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。なお、Ｂ時短遊技状態を備える場合には、状態フラグ＝２が「Ｂ時短遊技状態」を示すことになる。

【９１９９】

「普電作動パターン」とは、第２始動口８１４０の開放パターンを定めた情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、普電作動パターン＝００であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。なお、普電作動パターン＝００よりも有利であり、かつ、普電作動パターン＝０１よりも不利な第２始動口８１４０の開放パターンとして、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される普電作動パターン＝０２を備えて構成してもよい。

【９２００】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、Ａ時短遊技状態が終了する「Ａ時短終了条件」と、Ｃ時短遊技状態が終了する「Ｃ時短終了条件」とが備えられている。

【９２０１】

本実施形態において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「一般遊技状態」または「第０時短遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいう。

【９２０２】

また、「ＲＵＳＨ遊技状態」において、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数＝１００が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」ともいい、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数＝２００が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」または「上位ＲＵＳＨ遊技状態」ともいう。

【９２０３】

そして、通常遊技状態及び一般遊技状態（第０時短遊技状態）は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。また、ＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態、第２時短遊技状態）」は、右打ちが正規な遊技態様とされ、普通図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９２０４】

（遊技状態関連設定テーブル１）

図６２０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１は、大当り遊技状態の終了後に、特別図柄の選択図柄に基づいて遊技状態を設定するためのテーブルである。

【９２０５】

図６２０（ａ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル１には、特別図柄の選択図柄に対して、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ａ時短終了条件」が対応付けられている。

【９２０６】

「Ａ時短終了条件」は、第２特別図柄の保留個数が直前に減算されたときの遊技状態（減算時の遊技状態）に対して、「普通図柄の可変表示回数」と「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とを終了条件の内容として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＡ時短終了条件として設定されている。これらのいずれかのＡ時短終了条件が成立することにより、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【９２０７】

「普通図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において普通図柄の可変表示回数が開始された回数を示している。

【９２０８】

「第２特別図柄の減算回数」は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された第２特別図柄の始動情報がメインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされて、第２特別図柄の保留個数が減算された回数を示している。

【９２０９】

「第２特別図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において第２特別図柄の可変表示回数が開始された回数を示している。

【９２１０】

なお、「Ａ時短終了条件」として、「普通図柄の可変表示回数」と「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とに加え、「小当り表示回数」、「特定の小当り表示回数（転落小当りの表示回数）」、「時短図柄の表示回数」及び／または「特定の時短図柄の表示回数」を加えて設定してもよい。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」においても同様である。

【９２１１】

図６２０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合には、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ５」であると、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」が設定される。また、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ３」であると、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝００、普通図柄の可変表示回数＝９５０、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」が設定される。また、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合に、「特別図柄の選択図柄ｚ４、ｚ６」であると、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝２００、第２特別図柄の減算回数＝２、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」が設定される。

【９２１２】

また、減算時の遊技状態が時短遊技状態である場合には、「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ３」であると、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」が設定される。また、減算時の遊技状態が時短遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ４、ｚ５、ｚ６」であると、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝２００、第２特別図柄の減算回数＝２、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」が設定される。

【９２１３】

このように、本実施形態においては、減算時の遊技状態が通常遊技状態であるときの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」、「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」または「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成され、減算時の遊技状態が時短遊技状態であるときの大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」または「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成されている。

【９２１４】

なお、「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」においては、普通図柄の可変表示回数＝９５０が設定されているものの、普電作動パターン＝００が設定されており、「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することは極めて困難である。また、「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」において、イレギュラーな遊技態様として右打ちを行い、「普通図柄の可変表示回数」の終了条件を成立させるには、大量の遊技球を消費しなければならず、イレギュラーな遊技態様での遊技でのメリットをなくしている。

【９２１５】

ここで、「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」との関連性について説明する。

第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）では、第２特別図柄の減算回数＝１と第２特別

図柄の可変表示回数＝１とが設定されており、第２始動口１４１４０に遊技球が入球すると、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶された後、第２特別図柄の保留個数が減算され、「第２特別図柄の減算回数」による終了判定が行われる。「第２特別図柄の減算回数」による終了判定では、第２特別図柄の減算回数＝１が設定されていることから、時短遊技状態を終了すると判定し、「減算時の遊技状態」として通常遊技状態の情報を記憶する。その後、第２特別図柄の抽選により「大当り」または「小当り」が判定され（図６１６参照）、「第２特別図柄の可変表示回数」による終了判定が行われる。「第２特別図柄の可変表示回数」による終了判定では、第２特別図柄の可変表示回数＝１が設定されていることから、時短遊技状態を終了すると判定し、遊技状態を通常遊技状態に移行させる。そして、第２特別図柄の可変表示が終了すると、大当り遊技状態または小当り遊技状態の制御が行われることになる。

これに対し、第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）では、第２特別図柄の減算回数＝２と第２特別図柄の可変表示回数＝１とが設定されており、「第２特別図柄の減算回数」による終了判定では、時短遊技状態を継続すると判定し、「減算時の遊技状態」として時短遊技状態の情報を記憶する。その後、第２特別図柄の抽選により「大当り」または「小当り」が判定され（図６１６参照）、「第２特別図柄の可変表示回数」による終了判定では、時短遊技状態を終了すると判定し、遊技状態を通常遊技状態に移行させる。そして、第２特別図柄の可変表示が終了すると、大当り遊技状態または小当り遊技状態の制御が行われることになる。

【９２１６】

このように、第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）及び第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）のいずれの時短遊技状態も、第２特別図柄の可変表示が開始された後には通常遊技状態に移行するものの、第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）から通常遊技状態を経由して移行した大当り遊技状態の終了後には、「減算時の遊技状態」として通常遊技状態が参照され、第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）から通常遊技状態を経由して移行した大当り遊技状態の終了後には、「減算時の遊技状態」として時短遊技状態が参照されることになる。このことは、後述する「Ｃ時短終了条件」の「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とについても同様である。

これにより、時短遊技状態の終了条件によって遊技の多様性を図ることができる。

【９２１７】

なお、本実施形態においては、「Ａ時短終了条件」及び「Ｃ時短終了条件」として、「普通図柄の可変表示回数」と「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とを設定したが、他の図柄を基準として、「普通図柄の可変表示回数」と「第１特別図柄の減算回数」と「第１特別図柄の可変表示回数」と設定してもよいし、「第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示回数」と「普通図柄の減算回数」と「普通図柄の可変表示回数」と設定してもよい。

【９２１８】

（遊技状態関連設定テーブル２）

図６２０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２は、時短当りが判定されたときに遊技状態を設定するためのテーブルであり、特別図柄が停止表示したときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【９２１９】

図６２０（ｂ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の選択図柄に対して、時短当りと判定されたときの特別図柄の停止時の遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ｃ時短終了条件」が対応付けられている。

【９２２０】

「Ｃ時短終了条件」は、「普通図柄の可変表示回数」と「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とを終了条件の内容として設定している。また、図示は省略するが、大当り遊技状態に移行することもＣ時短終了条件として設定されている。こ

れらのいずれかのＣ時短終了条件が成立することにより、Ｃ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【９２２１】

図６２０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、時短当りと判定されたときの「停止時の遊技状態が時短遊技状態」である場合には、特別図柄の当り判定処理により「時短当り」と判定されたとしても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定しない（時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成されている。

【９２２２】

また、時短当りと判定されたときの「停止時の遊技状態が通常遊技状態」である場合には、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」であると、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝００、普通図柄の可変表示回数＝９５０、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」が設定される。「停止時の遊技状態が通常遊技状態」である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」であると、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」が設定される。

【９２２３】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態である場合に時短図柄が停止表示するときには、時短図柄１０であれば「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」に移行し、時短図柄２０であれば「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成されている。

【９２２４】

なお、本実施形態において、「ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）」においては普通図柄の可変表示回数＝１００を設定し、「上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）」においては普通図柄の可変表示回数＝２００を設定したが、上位ＲＵＳＨ遊技状態における普通図柄の可変表示回数は、ＲＵＳＨ遊技状態における普通図柄の可変表示回数よりも、大きい回数であれば、適宜設計変更が自由である。

【９２２５】

さらに、「一般遊技状態（第０時短遊技状態）」においては普通図柄の可変表示回数＝９５０を設定したが、普通図柄の可変表示回数は適宜設計変更が自由であり、例えば１０００回や１００００回等に設定してもよい。

【９２２６】

［１４－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図６２１及び図６２２は、第１４のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図６２１は、第１４のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図６２２は、第１４のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図６２１及び図６２２に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９２２７】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【９２２８】

図６２１及び図６２２に示すように、特別図柄の変動パターンテーブルには、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出さ

れる。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。また、図６２１及び図６２２の「備考」の欄は、分かりやすいように演出内容等を便宜上示したものである。

【９２２９】

メインＣＰＵ２０１は、遊技状態等に応じて図６２１及び図６２２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間を決定する。

【９２３０】

また、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定すると、決定した特別図柄の変動パターンに対応した特別図柄の変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、特別図柄の変動パターンコマンドは、第１始動口１４１２０に遊技球が入球したことを契機とした第１特別図柄の変動パターンであるか、第２始動口１４１４０に遊技球が入球したことを契機とした第２特別図柄の変動パターンであるかを識別可能に構成されている。ここで、第１特別図柄と第２特別図柄とを区別するときには、第１特別図柄の変動パターンコマンドまたは第２特別図柄の変動パターンコマンドともいう。

【９２３１】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９２３２】

図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「大当り」であるときには、各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０１Ｈ～０３Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９２３３】

また、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「ハズレ」であるときには、「通常変動」または各種の「競争リーチ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ、０４Ｈ～０６Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９２３４】

また、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」である場合に、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」であるときには、「ハズレ」と同様に、「通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ）」が決定可能に構成され、「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」であるときには、「ＲＵＳＨ突入演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９２３５】

このように、一般遊技状態（第０時短遊技状態）に移行する時短図柄１０であるときには、通常変動が実行され、通常遊技状態から一般遊技状態に移行したことは示唆されないように構成されている。

【９２３６】

また、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第２特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「リベンジ演出」を実行可能な第２の特別図柄の変動パターン（１０Ｈ～１４Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９２３７】

上述した各種の「競争リーチ」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が、大当りまたはハズレであるときに実行され、大当りを示唆する演出である。「ＲＵＳＨ突入

演出」は、所定のキャラクタが表示され、ＲＵＳＨ遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「通常変動」は、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）がハズレであるときに実行され、ハズレを示唆する演出である。「リベンジ演出」は、第２特別図柄の抽選結果に対する専用演出であり、大当りまたは小当りを示唆する演出である。

【９２３８】

（一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図６２１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２は、一般遊技状態（第０時短遊技状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９２３９】

図６２１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２は、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」または「ハズレ」であるとき、第２特別図柄の当り判定処理の結果であるときは、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１と同様に、特別図柄の変動パターンが決定され、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるときのみ、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１とは異なる特別図柄の変動パターンが決定されるように構成されている。

【９２４０】

一般遊技状態（第０時短遊技状態）において「時短当り」と判定されても新たに時短遊技状態に移行されないことから、図６２１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２では、第１特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「特別図柄の選択図柄」の種類に関わらず、「ハズレ」と同様に、「通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９２４１】

（ＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

図６２２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）及び上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９２４２】

図６２２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対しては、「戦国タイム演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ～３６Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９２４３】

［１４－３－７．特別図柄の先読み関連データ］

図６２３は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１４１２０または第２始動口１４１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【９２４４】

図６２３（ａ）は、特別図柄の先読み関連データとして、遊技状態に応じて、先読みを実行するか否かを定めた先読み実行対応テーブルである。

【９２４５】

図６２３（ａ）に示すように、通常遊技状態においては、第１特別図柄の始動情報に基づく先読みと、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みとの両方が実行可能である。また、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２特別図柄の始動情報に基づく先読みのみが実行可能となっている。

【９２４６】

図６２３（ｂ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【９２４７】
図６２３（ｂ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。
【９２４８】
「パラメータ１」は、大当り判定用乱数値に基づいて、大当り、小当り、時短当り及びハズレのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図６２３（ｃ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。
【９２４９】
「パラメータ２」は、大当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示される特別図柄の選択図柄を事前に解析した図柄情報であり、図６２３（ｄ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。
【９２５０】
「パラメータ３」は、大当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図６２３（ｅ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。
【９２５１】
本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。
【９２５２】
［１４－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］
図６２４は、第１４のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図６２４に示す普通図柄の当り判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９２５３】
普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。
【９２５４】
図６２４に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【９２５５】
メインＣＰＵ２０１は、図６２４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。
【９２５６】
本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図６２４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０～６５９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。このため、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／９９の選択率で決定されることになる。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が６６２～６５５３５である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄ハズレ判定値データ」に決定する。
【９２５７】
なお、「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」と決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由であ

る。
【９２５８】
　また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口１４１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技者に与える利益度を異ならせている。
【９２５９】
　また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。
【９２６０】
［１４－３－９．普通図柄判定テーブル］
　図６２５は、第１４のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図６２５に示す普通図柄判定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９２６１】
　普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。
【９２６２】
　図６２５に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【９２６３】
　メインＣＰＵ２０１は、図６２５に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。
【９２６４】
　図６２５に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【９２６５】
　例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～１００のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【９２６６】
　なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。
【９２６７】
　特に、本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当

り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄選択の図柄が選択されるように構成してもよい。

【９２６８】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図６２４参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図６２５参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【９２６９】

［１４－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］

図６２６は、第１４のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図６２６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９２７０】

第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ１４１４７の作動態様としての第２始動口１４１４０の開放パターンを決定する際に参照される。

【９２７１】

図６２６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口１４１４０の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【９２７２】

また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口１４１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口１４１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口１４１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口１４１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口１４１４０を閉鎖させて普電用シャッタ１４１４７の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。

【９２７３】

メインＣＰＵ２０１は、図６２６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口１４１４０の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口１４１４０の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口１４１４０の開放パターンに対応する第２始動口の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【９２７４】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口１４１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口１４１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターンを備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【９２７５】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。

【９２７６】

また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の開放時間は、第２始動口１４１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【９２７７】

図６２６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態及び一般遊技状態である場合（普電作動パターン＝００）には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている（「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されないように構成されている）。

【９２７８】

また、ＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態（普電作動パターン＝０１）である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【９２７９】

このため、通常遊技状態及び一般遊技状態は、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することが困難な状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態及び上位ＲＵＳＨ遊技状態は、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することが容易な状態となる。

【９２８０】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口１４１４０が開放しても、第２始動口１４１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口１４１４０は閉鎖する）ことになる。

【９２８１】

その他、図示は省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、普通図柄の変動パターンテーブルが記憶されている。普通図柄の変動パターンテーブルには、遊技状態と普通図柄の選択図柄と普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。そして、普通図柄の変動パターンテーブルは、通常遊技状態よりも、一般遊技状態を含む時短遊技状態の方が短い普通図柄の変動表示時間が対応対応付けられている。

【９２８２】

［１４－４．主制御処理］

第１４のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、第１のパチンコ遊技機において行われる主制御メイン処理、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。

【９２８３】

なお、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。

【９２８４】

［１４－４－１．特別図柄制御処理］

次に、図６２７を参照して、主制御メイン処理で行われる特別図柄制御処理について説明する。図６２７は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【９２８５】

図６２７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ１４１０１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（

特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１０２に移す。

【９２８６】

なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１４１０１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【９２８７】

Ｓ１４１０２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１０１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ１４１０９に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ１４１０３に移す。

【９２８８】

Ｓ１４１０３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１４１０４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ１４１０６に移す。

【９２８９】

Ｓ１４１０４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には、特別図柄制御処理を終了し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ１４１０５に移す。

【９２９０】

Ｓ１４１０５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトして、第１特別図柄の保留個数を減算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１０９に移す。

【９２９１】

Ｓ１４１０６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定記憶領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定記憶領域（０）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）にシフトし、第２特別図柄始動記憶領域（３）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（２）にシフトして、第２特別図柄の保留個数を減算する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１０７に移す。

【９２９２】

Ｓ１４１０７において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を減算した後、時短終了条件の第２特別図柄の減算回数の成立の有無を判定する時短終了第１判定処理を行う。この時短終了第１判定処理では、時短遊技状態である場合に、時短終了条件の第２特別図柄の減算回数に対応する「第２特別図柄減算回数カウンタ」から１を減算する。そして、第２特別図柄減算回数カウンタ＝０であるか否かを判定し、第２特別図柄減算回数カウンタ＝０であると判定した場合には、時短情報をクリアする。ここで、時短情報としては、第２特別図柄減算回数カウンタ、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数に対応

する普図時短カウンタ、時短終了条件の第２特別図柄の可変表示回数に対応する特図時短カウンタ、状態フラグ、普電作動パターンをクリア（＝０をセット）する。この時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１０８に移す。

【９２９３】

Ｓ１４１０８において、メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の保留個数を減算したときの状態をする減算遊技状態記憶処理を行う。この減算遊技状態記憶処理では、上記時短終了第１判定処理を行った後の遊技状態の情報を「減算時の遊技状態」としてメインＲＡＭ２０３に記憶する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１０９に移す。

【９２９４】

Ｓ１４１０９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図６２８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１０３の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【９２９５】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１４１０１～Ｓ１４１０９）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９２９６】

このように、本実施形態では、第１４のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１４１２０または第２始動口１４１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【９２９７】

［１４－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図６２８を参照して、特別図柄制御処理（図６２７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図６２８は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【９２９８】

図６２８に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【９２９９】

Ｓ１４１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図６２７参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１４１１２に移す。

【９３００】

Ｓ１４１１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１１２の処理を実行した後、処理をＳ１４１１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１４１１３以降の処理を行う。

【９３０１】

Ｓ１４１１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１４１１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理で

ある。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図６２９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１４に移す。

【９３０２】

Ｓ１４１１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１４１１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図６３０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１５に移す。

【９３０３】

Ｓ１４１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１４１１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図６３１を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１６に移す。

【９３０４】

Ｓ１４１１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ１４１１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図６３４を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１７に移す。

【９３０５】

Ｓ１４１１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ１４１１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図６３５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１８に移す。

【９３０６】

Ｓ１４１１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１４１１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図６３６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１１９に移す。

【９３０７】

Ｓ１４１１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１４１１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図６３７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４１２０に移す。

【９３０８】

Ｓ１４１２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。このＳ１４１２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図６３８を参照して後述する。

【９３０９】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１１３～Ｓ１４１２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図６２７参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【９３１０】

［１４－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図６２９を参照して、特別図柄管理処理（図６２８参照）中でメインＣＰＵ２０

１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図６２９は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【９３１１】

Ｓ１４１２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６２８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ１４１２２に移す。

【９３１２】

Ｓ１４１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り、小当り、時短当りまたはハズレを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図６１６に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の大当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１２２の処理を実行した後、処理をＳ１４１２３に移す。

【９３１３】

Ｓ１４１２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図６１７に示す特別図柄判定テーブルを参照し、上記Ｓ１４１２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定記憶領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１２３の処理を実行した後、処理をＳ１４１２４に移す。

【９３１４】

Ｓ１４１２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態等に応じて図６２１及び図６２２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１２５に移す。

【９３１５】

本実施形態の特別図柄の変動パターン決定処理では、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して通常遊技状態である場合には、図６２１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１を決定し、一般遊技状態である場合には、図６２１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２を決定し、ＲＵＳＨ遊技状態または上位ＲＵＳＨ遊技状態である場合には、図６２２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１を決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別と特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と特別図柄の選択図柄とリーチ判定用乱数値と演出選択用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。

【９３１６】

Ｓ１４１２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ１４１２４の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１２５の処理を実行した後、処理をＳ１４１２６に移す。

【９３１７】

Ｓ１４１２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示を開始させるときに、時短終了条件の第２特別図柄の可変表示回数の成立の有無を判定する時短終了第２判定処理を行う。この時短終了第２判定処理では、時短遊技状態であり、かつ、第２特別図柄の変動表示を開始するとき（第２特別図柄の変動パターンを決定したとき）には、時短終了条件の第２特別図柄の可変表示回数に対応する「特図時短カウンタ」から１を減算する。そして、特図時短カウンタ＝０であるか否かを判定し、特図時短カウンタ＝０であると判定した場合には、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、第２特別図柄減算回数カウンタ、普図時短カウンタ、特図時短カウンタ）をクリアする。この時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１２７に移す。

【９３１８】

本実施形態においては、図６２０の遊技状態関連設定テーブルに示すように、時短終了条件の第２特別図柄の可変表示回数は、第０時短遊技状態～第２時短遊技状態のいずれの時短遊技状態においても「１回」が設定されていることから、時短遊技状態に移行して第２特別図柄の可変表示が開始された後には、必ず通常遊技状態に移行することになる。

【９３１９】

Ｓ１４１２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図６２８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１２７の処理を実行した後、処理をＳ１４１２８に移す。

【９３２０】

Ｓ１４１２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１２８の処理を実行した後、処理をＳ１４１２９に移す。

【９３２１】

Ｓ１４１２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ１４１２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ１４１２４で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。

【９３２２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９３２３】

［１４－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図６３０を参照して、特別図柄管理処理（図６２８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図６３０は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【９３２４】

Ｓ１４１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと

判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６２８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ１４１４２に移す。

【９３２５】

Ｓ１４１４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、予め定められた特別図柄の変動表示時間（例えば、５００ｍｓ）を決定し、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。なお、特別図柄の図柄確定時間は、遊技状態に基づいて決定してもよいし、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよい。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１４２の処理を実行した後、処理をＳ１４１４４に移す。

【９３２６】

Ｓ１４１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図６２８のＳ１４１１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１４４の処理を実行した後、処理をＳ１４１４５に移す。

【９３２７】

Ｓ１４１４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この特別図柄演出停止コマンドは、第１特別図柄に対応した第１特別図柄演出停止コマンドと第２特別図柄に対応した第２特別図柄演出停止コマンドとで構成されている。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１４５の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６２８参照）に戻す。

【９３２８】

［１４－４－６．特別図柄遊技判定処理］

次に、図６３１を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図６３１は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【９３２９】

Ｓ１４１６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ１４１６２に移す。

【９３３０】

Ｓ１４１６２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りであると判定した場合には、処理をＳ１４１６３に移し、大当りでないと判定した場合には、処理をＳ１４１７２に移す。

【９３３１】

Ｓ１４１６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの外部信号処理を行う。この大当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、大当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６４に移す。

【９３３２】

Ｓ１４１６４において、メインＣＰＵ２０１は、第１ルート大当り開始準備設定処理を

行う。この第１ルート大当り開始準備設定処理においては、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６５に移す。

【９３３３】

Ｓ１４１６５において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６６に移す。

【９３３４】

Ｓ１４１６６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。大当りであると判定されたときの遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、第２特別図柄減算回数カウンタ、普図時短カウンタ、特図時短カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第１のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６７に移す。

【９３３５】

Ｓ１４１６７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６８に移す。

【９３３６】

Ｓ１４１６８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１６９に移す。

【９３３７】

Ｓ１４１６９において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９３３８】

Ｓ１４１７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１４１７３に移し、小当りでない（すなわち時短当りまたはハズレ）と判定した場合には、処理をＳ１４１８０に移す。

【９３３９】

Ｓ１４１７３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの外部信号処理を行う。この小当りの外部信号処理においては、特別図柄の選択図柄を参照し、小当り遊技状態のときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた小当り信号」生成する。その後、生成した小当り信号を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１７４に移す。

【９３４０】

Ｓ１４１７４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この

小当り開始準備設定処理においては、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。

【９３４１】

さらに、小当り開始準備設定処理においては、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンとして開放待ち時間を決定し、決定した開放待ち時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口閉鎖タイマカウンタにセットするとともに、Ｖ作動フラグをオンにする。なお、Ｖ入賞口１４１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１１１６０に関するＶ入賞制御処理は、後述するシステムタイマ割込処理（図６４１参照）において行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１７５に移す。

【９３４２】

Ｓ１４１７５において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１７７に移す。

【９３４３】

Ｓ１４１７７において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１７８に移す。

【９３４４】

Ｓ１４１７８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、後述する小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１７９に移す。

【９３４５】

Ｓ１４１７９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１６９の処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９３４６】

Ｓ１４１８０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、特別図柄の停止表示を終了するときに、Ｃ時短遊技状態への移行判定が行われる。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図６３２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１８１に移す。

【９３４７】

Ｓ１４１８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図６３３を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９３４８】

［１４－４－７．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図６３２を参照して、メインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図６３２は、第１４のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【９３４９】

Ｓ１４１８０－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照して通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１４１８０－２に移し、通常遊技状態でないと判定した場合には（時短遊技状態である場合には）、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【９３５０】

Ｓ１４１８０－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ１４１８０－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【９３５１】

Ｓ１４１８０－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態に移行させるためのＣ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理においては、図６２０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２を参照し、「特別図柄の選択図柄ｚ１０（時短図柄１０）」のときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝００、普通図柄の可変表示回数＝９５０、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」を設定する。「特別図柄の選択図柄ｚ２０（時短図柄２０）」のときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１８０－４に移す。

【９３５２】

Ｓ１４１８０－４において、状態フラグ及び普電作動パターンを参照して遊技状態を確認して、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１８０－５に移す。

【９３５３】

Ｓ１４１８０－５において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１４１８０－４で決定された遊技状態指定コマンドを送信バッファにセットする遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理の後、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了する。

【９３５４】

このように、本実施形態のＣ時短遊技状態移行判定処理においては、通常遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行い、時短遊技状態において時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成されている。なお、通常遊技状態に加え、Ａ時短遊技状態において時短当りである場合にもＣ時短遊技状態への移行制御を行い、Ｃ時短遊技状態において時短当りである場合に限り、Ｃ時短遊技状態への移行制御を行わないように構成してもよい。

【９３５５】

［１４－４－８．特別図柄遊技終了処理］

次に、図６３３を参照して、特別図柄遊技判定処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図６３３は、第１４のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【９３５６】

Ｓ１４１９１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１９２に移す。

【９３５７】

Ｓ１４１９２において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行

う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定記憶領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４１９３に移す。

【９３５８】

Ｓ１４１９３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理に戻す。

【９３５９】

［１４－４－９．小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図６３４を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図６３４は、第１４のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【９３６０】

Ｓ１４２０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ１４２０２に移す。

【９３６１】

Ｓ１４２０２において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１４２０３に移す。

【９３６２】

Ｓ１４２０３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ１４２０９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１４２０４に移す。

【９３６３】

Ｓ１４２０４において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１４１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１４１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１４１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ１４２０５に移し、第２大入賞口１４１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ１４２０９に移す。

【９３６４】

Ｓ１４２０５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２０６に移す。

【９３６５】

Ｓ１４２０６において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の

開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１４１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１４１５５に対して、第２大入賞口１４１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１４１５１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２０７に移す。

【９３６６】

Ｓ１４２０７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、後述する小当り遊技開放中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２０８に移す。

【９３６７】

Ｓ１４２０８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９３６８】

Ｓ１４２０９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１４１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、Ｖ入賞口スイッチ１４１５７による検出があったか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ１４２１０に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ１４２１８に移す。

【９３６９】

Ｓ１４２１０において、メインＣＰＵ２０１は、第２のルートからの大当りの外部信号処理を行う。この処理では、特別図柄の選択図柄を参照し、大当りのときに外部端子板１８４を介してホールコンピュータ１８６に出力される外部信号として「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を生成する。その後、生成した「特別図柄の選択図柄に応じた大当り信号」を外部端子板１８４に出力する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳＳ１４２１１に移す。

【９３７０】

Ｓ１４２１１において、メインＣＰＵ２０１は、第２ルート大当り開始準備設定処理を行う。この第２ルート大当り開始準備設定処理においては、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１２に移す。

【９３７１】

Ｓ１４２１２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、第２のルートからの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１３に移す。

【９３７２】

Ｓ１４２１３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１４に

移す。
【９３７３】
　Ｓ１４２１４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。第２のルートからの大当り遊技状態を開始する遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、第２特別図柄減算回数カウンタ、普図時短カウンタ、特図時短カウンタ）をクリアする処理を行う。すなわち、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する前に、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１５に移す。
【９３７４】
　Ｓ１４２１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１６に移す。
【９３７５】
　Ｓ１４２１６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１７に移す。
【９３７６】
　Ｓ１４２１７において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１９７の処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【９３７７】
　Ｓ１４２１８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２１９に移す。
【９３７８】
　Ｓ１４２１９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２２０に移す。
【９３７９】
　Ｓ１４２２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６３３を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【９３８０】
［１４－４－１０．小当り遊技開放中処理］
　次に、図６３５を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図６３５は、第１４のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【９３８１】
　Ｓ１４２２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１４２２２に移す。
【９３８２】
　Ｓ１４２２２において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１の最大開放時

間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図６３４参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１４２２３に移す。

【９３８３】

Ｓ１４２２３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１４１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、図６１９に示す小当り種類決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１４１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１４１５５に対して、第２大入賞口１４１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第２大入賞口１４１５１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２２４に移す。

【９３８４】

Ｓ１４２２４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、上述した小当り遊技閉鎖中処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９３８５】

［１４－４－１１．大入賞口開放準備処理］

次に、図６３６を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図６３６は、第１４のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【９３８６】

Ｓ１４２３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ１４２３２に移す。

【９３８７】

Ｓ１４２３２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３３に移す。

【９３８８】

Ｓ１４２３３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ１４２３４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１４２３８に移す。

【９３８９】

Ｓ１４２３４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３５に移す。

【９３９０】
　Ｓ１４２３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、後述する大当り遊技状態終了処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３６に移す。
【９３９１】
　Ｓ１４２３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３７に移す。
【９３９２】
　Ｓ１４２３７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【９３９３】
　Ｓ１４２３８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３９に移す。
【９３９４】
　Ｓ１４２３９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１４１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１４１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１４１３５に対して、第１大入賞口１４１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１４１３１が開放することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２４０に移す。
【９３９５】
　Ｓ１４２４０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２４１に移す。
【９３９６】
　Ｓ１４２４１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２４２に移す。
【９３９７】
　Ｓ１４２４２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【９３９８】
［１４－４－１２．大入賞口開放制御処理］

次に、図６３７を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図６３７は、第１４のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【９３９９】

Ｓ１４２５１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ１４２５２に移す。

【９４００】

Ｓ１４２５２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１４１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１４１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１４１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【９４０１】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４２５２において第１大入賞口１４１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ１４２５３に移し、第１大入賞口１４１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ１４２５４に移す。

【９４０２】

Ｓ１４２５３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１４１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図６３６参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【９４０３】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４１３３において第１大入賞口１４１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１４１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１４２５４に移す。

【９４０４】

Ｓ１４２５４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１４１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図６１８に示す大当り種類決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１４１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１４１３５に対して、第１大入賞口１４１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。これにより、第１大入賞口１４１３１が閉鎖することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２５５に移す。

【９４０５】

Ｓ１４２５５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２５６に移す。

【９４０６】

Ｓ１４２５６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２５７に移す。

【９４０７】
　Ｓ１４２５７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。
【９４０８】
［１４－４－１３．大当り遊技状態終了処理］
　次に、図６３８を参照して、特別図柄管理処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図６３８は、第１４のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【９４０９】
　Ｓ１４２６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ１４２６２に移す。
【９４１０】
　Ｓ１４２６２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技情報初期化処理を行う。この大当り遊技情報初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２６３に移す。
【９４１１】
　Ｓ１４２６３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定する大当り終了後状態設定処理を行う。この大当り終了後状態設定処理では、図６２０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、減算時の遊技状態と特別図柄の選択図柄とに基づいて、状態フラグ、普電作動パターン、Ａ時短終了条件を設定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２６４に移す。
【９４１２】
　本実施形態においては、図６２０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照し、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ５」であるときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」を設定する。また、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ３」であるときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝００、普通図柄の可変表示回数＝９５０、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」を設定する。また、減算時の遊技状態が通常遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ４、ｚ６」であるときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝２００、第２特別図柄の減算回数＝２、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」を設定する。
　また、減算時の遊技状態が時短遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ１、ｚ２、ｚ３」であるときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」を設定する。また、減算時の遊技状態が時短遊技状態である場合に「特別図柄の選択図柄ｚ４、ｚ５、ｚ６」であるときには、状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝２００、第２特別図柄の減算回数＝２、第２特別図柄の可変表示回数＝１の「第２時短遊技状態（上位ＲＵＳＨ遊技状態）」を設定する。
【９４１３】

Ｓ１４２６４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６３３を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理に戻す。

【９４１４】

［１４－４－１４．普通図柄制御処理］

次に、図６３９を参照して、主制御メイン処理でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図６３９に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【９４１５】

図６３９は、第１４のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図６３９に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【９４１６】

Ｓ１４３００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１４３０１に移す。

【９４１７】

Ｓ１４３０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１４３１０以降の処理を行う。

【９４１８】

Ｓ１４３１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。この普通図柄可変表示開始処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理では、普通図柄の当り判定処理、普通図柄決定処理、第２始動口の開放パターン決定処理、普通図柄の変動パターンの決定処理等が行われるが、詳細については、図６４０を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２２０に移す。

【９４１９】

Ｓ１４３２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。この普通図柄可変表示終了処理は、普通図柄の変動表示時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この普通図柄可変表示終了処理では、普通図柄の図柄確定時間設定処理と、普通図柄演出停止コマンドの送信予約処理とを行った後、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。普通図柄の図柄確定時間設定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５００ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットする。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４２３０に移す。

【９４２０】

Ｓ１４３３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。この普

通図柄遊技判定処理は、普通図柄の図柄確定時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３４０に移す。

【９４２１】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットし、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレに対応すると判定した場合には、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【９４２２】

Ｓ１４３４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ１４３４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３５０に移す。

【９４２３】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、図６２６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、後述する第２始動口の開放パターン決定処理（図６４０参照）において決定された第２始動口の開放パターンの動作に従って、普電用シャッタ１４１４７を作動して、第２始動口１４１４０を開閉状態にさせる。そして、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口１４１４０に入球するか、決定した第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口１４１４０を閉鎖状態にさせ、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットし、普通電動役物開放処理を終了する。

【９４２４】

Ｓ１４３５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ１４３５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この普通図柄当り終了処理では、上記Ｓ１４３４０の普通電動役物開放処理においてセットされた各種データがクリアされる。なお、普通図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理を主制御メイン処理に戻す。

【９４２５】

［１４－４－１５．普通図柄可変表示開始処理］

次に、図６４０を参照して、普通図柄制御処理中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図６４０は、第１４のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【９４２６】

図６４０に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１４２１１）。

【９４２７】

Ｓ１４３１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１４３１２に移す。

【９４２８】

Ｓ１４３１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１３に移す。

【９４２９】

Ｓ１４３１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図６２４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値に基づいて、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１４に移す。

【９４３０】

Ｓ１４３１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図６２５に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１５に移す。

【９４３１】

Ｓ１４３１５において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターン決定処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１６に移す。

【９４３２】

第２始動口の開放パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１は、図６２６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、普通図柄当りと判定された場合には、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。

【９４３３】

Ｓ１４３１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図示しない普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、決定した普通図柄の変動パターンを示す普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１７に移す。

【９４３４】

Ｓ１４３１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。本実施形態においては、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１０秒を決定し、時短遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１秒を決定する。このため、普電作動パターンに関わらず、時短遊技状態になると、通常遊技状態に比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮される。そして、決定した普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１８に移す。

【９４３５】

Ｓ１４３１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示を開始させるときに、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数の成立の有無を判定する時短終了第３判定処理を行う。この時短終了第３判定処理では、時短遊技状態であるときには、時短終了条件の普通図柄の可変表示回数に対応する「普図時短カウンタ」から１を減算する。そして、普図時短カウンタ＝０であるか否かを判定し、普図時短カウンタ＝０であると判定した場合には、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、第２特別図柄減算回数カウンタ、普図時短カウンタ、特図時短カウンタ）をクリアする。この時短情報をクリアされると、通常遊技状態に移行することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４３１９に移す。

【９４３６】

Ｓ１４３１９において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、普通図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を

行って制御状態番号を切り替えることにより、この普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図６３９）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理に戻す。

【９４３７】

［１４－４－１６．システムタイマ割込処理］

次に、図６４１を参照して、システムタイマ割込み処理について説明する。この処理は、タイマカウンタ（ＰＴＣ２）から入力されるタイムアウト割込みが発生した場合に、この割込みに対応する設定領域に定義されている、ＰＴＣ２タイムアウト割込みのエントリアドレス（プログラムアドレス）に基づいて呼び出される処理であり、例えば、２ｍｓｅｃの周期（割込み周期）で実行される。図６４１は、第１４のパチンコ遊技機におけるステムタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【９４３８】

Ｓ１４４１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタ（例えば、ＡＦレジスタ）の退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４１２に移す。

【９４３９】

Ｓ１４４１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ１４４７０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ１４４１３に移す。

【９４４０】

Ｓ１４４１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４１４に移す。

【９４４１】

Ｓ１４４１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４１５に移す。

【９４４２】

Ｓ１４４１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、電源投入時の起動状態として、電断復帰及びＲＡＭクリアのときには、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされ、設定変更中または設定確認中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされているフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ１４４１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ１４４４０に移す。

【９４４３】

Ｓ１４４１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。

【９４４４】

ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。また、「遊技球の差玉数」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した

数であり、後述する遊技停止データ更新処理にて更新される。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈのとき）にオンとなる。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１４４１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１４４５０に移す。

【９４４５】

Ｓ１４４１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４１８に移す。

【９４４６】

Ｓ１４４１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４１９に移す。

【９４４７】

Ｓ１４４１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、大当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４２０に移す。

【９４４８】

Ｓ１４４２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図６４２を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４３０に移す。

【９４４９】

Ｓ１４４３０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４３１に移す。

【９４５０】

Ｓ１４４３１おいて、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ作動フラグがオンである場合には、Ｖ入賞口１４１５６を開閉させるＶ入賞制御処理を行う。このＶ入賞制御処理においては、Ｖ作動フラグがオンであり、開放待ち時間が経過した（Ｖ入賞口閉鎖タイマカウンタ＝０）場合には、「特別図柄の選択図柄」に基づいて、Ｖ入賞口１４１５６の開放パターンとして開放時間を決定し、決定した開放時間をメインＲＡＭ２０３内のＶ入賞口開放タイマカウンタにセットするとともに、Ｖシャッタ用ソレノイド１４１６０に対して、Ｖ入賞口１４１５６を開放させるためのＶ入賞口開放制御データを出力する。なお、Ｖ入賞口開放制御データは、Ｖ入賞口開放タイマカウンタが０でない限り、継続して出力される。そして、Ｖ作動フラグがオンであり、Ｖ入賞口開放制御データが出力されているときに、開放時間が経過した（Ｖ入賞口開放タイマカウンタ＝０）場合には、Ｖ入賞口開放制御データの出力を停止し、Ｖ作動フラグをオフにする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４５０に移す。

【９４５１】

Ｓ１４４４０において、メインＣＰＵ２０１は、設定制御処理を行う。この設定制御処

理では、設定変更または設定確認が行われる。この設定制御処理は、第１の遊技機において実行される設定制御処理（図４６～図４８参照）と同様である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４７０に移す。

【９４５２】

Ｓ１４４５０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技停止機能作動管理フェーズに基づいて遊技停止状態フラグの設定や遊技停止機能に関する各種コマンドの送信予約処理等が行われる。ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の差玉数の情報を含めた遊技停止機能の状態を示す情報である。具体的には、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でない状態を示す遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、遊技停止状態として、遊技停止状態フラグがオン（＝１）にする。また、遊技球の差玉数を示す差玉数コマンドの送信予約処理を行ったり、遊技停止機能作動管理フェーズを示す遊技停止コマンドの送信予約処理を行ったりする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４５１に移す。

【９４５３】

Ｓ１４４５１において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４５２に移す。

【９４５４】

Ｓ１４４５２において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。性能表示モニタ制御処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４６０に移す。

【９４５５】

Ｓ１４４６０において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算して、遊技球の差玉数を更新する。そして、更新した遊技球の差玉数に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズを設定する。例えば、遊技球の差玉数が境界値未満の８９９９９以下のときには遊技停止機能作動管理フェーズとして「００Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が境界値以上から規制値未満のとき（９００００～９４９９９）であるときには、遊技停止機能作動管理フェーズとして「０１Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が規制値以上である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０２Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０３Ｈ」が設定される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４４７０に移す。

【９４５６】

Ｓ１４４７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１４４１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【９４５７】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口１４１２０、第２始動口１４１４０、第１大入賞口１４１３１、第２大入賞口１４１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【９４５８】

［１４－４－１７．スイッチ入力検出処理］

次に、図６４２を参照して、システムタイマ割込処理中（図６４１参照）でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図６４２は、第１４のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【９４５９】

第１４のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２、Ｖ入賞口スイッチ１４１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【９４６０】

Ｓ１４５０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０２に移す。

【９４６１】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ１４１２１により第１始動口１４１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口１４１２０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ、Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口１４１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９４６２】

Ｓ１４５０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０３に移す。

【９４６３】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１４１４１により第２始動口１４１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口１４１４０の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口１４１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９４６４】

また、本実施形態では、第１特別図柄に関しては４つの第１特別図柄始動記憶領域を有しているが、第２特別図柄に関しては３つの第１特別図柄始動記憶領域を有していない。このため、第１特別図柄の保留個数は４個となり、第２特別図柄の保留個数は３個となるように構成されている。なお、第１特別図柄の保留個数及び第２特別図柄の保留個数は、適宜設計変更自由であるが、４個以内とすることが望ましい。

【９４６５】

Ｓ１４５０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０４に移す。

【９４６６】

Ｓ１４５０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ１４１３２により第１大入賞口１４１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口１４１３１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口１４１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口１４１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０５に移す。

【９４６７】

Ｓ１４５０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ１４１５２により第２大入賞口１４１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口１４１５１の払出個数を示す賞球に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口１４１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第２大入賞口１４１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０６に移す。

【９４６８】

Ｓ１４５０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ１４１５７によりＶ入賞口１４１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１４１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口１４１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０７に移す。

【９４６９】

Ｓ１４５０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１４５０８に移す。

【９４７０】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ１４１２７により通過ゲート１４１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【９４７１】

Ｓ１４５０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読

みコマンド生成処理では、図６２３の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。なお、図６２３の先読み関連データに示したように、時短遊技状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態においては、第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値に基づく先読みコマンド（第２特別図柄の先読みコマンド）のみ生成可能となっている。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６４１参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【９４７２】

［１４－５．遊技状態の移行図］

次に、図６４３を参照して、第１４のパチンコ遊技機における遊技状態の移行について説明する。図６４３は、第１４のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す遊技状態移行図の一例である。

【９４７３】

本実施形態においては、上述したように、通常遊技状態と、一般遊技状態（第０時短遊技状態）と、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）と、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）とを備えている。

【９４７４】

そして、「通常遊技状態」及び「一般遊技状態（第０時短遊技状態）」は、普電作動パターン＝００の設定により左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１４１２０に遊技球が入球可能であり、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９４７５】

また、「ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）」、「上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）」は、普電作動パターン＝０１の設定により右打ちが正規な遊技態様とされ、通過ゲート１４１２６に遊技球が通過可能であり、普通図柄の抽選を主とした遊技性で構成されている。

【９４７６】

（通常遊技状態の移行制御）

図６４３に示すように、通常遊技状態において、第１始動口１４１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の抽選により「大当り」、「時短当り」または「ハズレ」が判定される（図６１６参照）。

【９４７７】

通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄が「第１特別図柄の大当り図柄１または大当り図柄２」であると、第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行し、第１特別図柄の選択図柄が「第１特別図柄の大当り図柄３」であると、第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。

【９４７８】

通常遊技状態において、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されると、第１特別図柄の選択図柄が「時短図柄１０」であれば第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行し、第１特別図柄の選択図柄が時短図柄２０であれば第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行する（図６２０（ｂ）参照）。

【９４７９】

このように、通常遊技状態においては、大当り遊技状態に移行することにより、大当り遊技状態の終了後にＲＵＳＨ遊技状態または一般遊技状態に移行可能に構成されるとともに、時短当りによりＲＵＳＨ遊技状態に直行可能に構成されている。そして、通常遊技状態は、一般遊技状態（第０時短遊技状態）と比べて、ＲＵＳＨ遊技状態に直行可能に構成されていることから、一般遊技状態よりも遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である

といえる。
【９４８０】
（一般遊技状態の移行制御）
一般遊技状態（第０時短遊技状態）は、普電作動パターン＝００、普通図柄の可変表示回数＝９５０、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１が設定され、第１特別図柄の抽選を主とした遊技性である。この一般遊技状態（第０時短遊技状態）においては、第１特別図柄の抽選により「時短当り」と判定されても、新たに時短遊技状態が設定されることはなく、ＲＵＳＨ遊技状態には直行不能に構成されている（図６２０（ｂ）参照）。
【９４８１】
一般遊技状態（第０時短遊技状態）において、第１特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。そして、大当り遊技状態の終了後には、第１特別図柄の選択図柄が「第１特別図柄の大当り図柄１または大当り図柄２」であると、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）に移行し、第１特別図柄の選択図柄が「第１特別図柄の大当り図柄３」であると、一般遊技状態（第０時短遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。
【９４８２】
このように、一般遊技状態（第０時短遊技状態）においては、大当り遊技状態に移行することにより、大当り遊技状態の終了後にＲＵＳＨ遊技状態または一般遊技状態に移行可能に構成されている。
【９４８３】
（ＲＵＳＨ遊技状態の移行制御）
ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）は、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝１００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１が設定され、普通図柄の抽選を主とした遊技性である。
【９４８４】
普通図柄の抽選に当選し、第２始動口１４１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選では「大当り」または「小当り」が判定される（図６１６参照）。
【９４８５】
ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）において、第２特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。ここで、減算時の遊技状態としては、第２特別図柄の減算回数＝１であることから、通常遊技状態の情報が記憶されている。そして、大当り遊技状態の終了後には、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。
【９４８６】
ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１４１５６を通過すると、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する。ここで、減算時の遊技状態としては、第２特別図柄の減算回数＝１であることから、通常遊技状態の情報が記憶されている。そして、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄が「小当り図柄１」であると、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）に移行し、第２特別図柄の選択図柄が「小当り図柄２」であると、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。
【９４８７】
ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が１００回となると、時短終了条件が成立し、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）が終了して通常遊技状態に移行する。ここで、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が１００回となる時短終了条件の成立確率は、約３１．７％であり、普通図柄の可変表示回数が１００回になる前に、普通図柄の抽選に当選（１／９９）し、第２始動口１４１４０がロ

ング開放され、第２始動口１４１４０に遊技球が入球可能となる確率、すなわちＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）の継続率は、約６８．３％に設定されている。

【９４８８】

このように、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）においては、普通図柄の抽選に当選し、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することにより、第１のルートからの大当り遊技状態または第２のルートからの大当り遊技状態に移行可能に構成され、大当り遊技状態の終了後には、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）または上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行可能に構成されている。また、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が１００回となると、通常遊技状態に移行可能に構成されている。

【９４８９】

（上位ＲＵＳＨ遊技状態の移行制御）

上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）は、普電作動パターン＝０１、普通図柄の可変表示回数＝２００、第２特別図柄の減算回数＝１、第２特別図柄の可変表示回数＝１が設定され、普通図柄の抽選を主とした遊技性である。

【９４９０】

普通図柄の抽選に当選し、第２始動口１４１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の抽選では「大当り」または「小当り」が判定される（図６１６参照）。

【９４９１】

上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）において、第２特別図柄の抽選により「大当り」と判定されると、大当り遊技状態に移行する。ここで、減算時の遊技状態としては、第２特別図柄の減算回数＝２であることから、時短遊技状態の情報が記憶されている。そして、大当り遊技状態の終了後には、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。

【９４９２】

上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）において、第２特別図柄の抽選により「小当り」と判定されると、小当り遊技状態に移行する。小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１４１５６を通過すると、第２のルートからの大当り遊技状態に移行する。ここで、減算時の遊技状態としては、第２特別図柄の減算回数＝２であることから、時短遊技状態の情報が記憶されている。そして、大当り遊技状態の終了後には、第２特別図柄の選択図柄が「小当り図柄１または小当り図柄２」であると、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行する（図６２０（ａ）参照）。

【９４９３】

上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が２００回となると、Ａ時短終了条件が成立し、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）が終了して通常遊技状態に移行する。ここで、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が２００回となるＣ時短終了条件の成立確率は、約１３．１％であり、普通図柄の可変表示回数が２００回になる前に、普通図柄の抽選に当選（１／９９）し、第２始動口１４１４０がロング開放され、第２始動口１４１４０に遊技球が入球可能となる確率、すなわち上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）の継続率は、約８６．９％に設定されている。

【９４９４】

このように、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）においては、普通図柄の抽選に当選し、第２始動口１４１４０に遊技球が入球することにより、第１のルートからの大当り遊技状態または第２のルートからの大当り遊技状態に移行可能に構成され、大当り遊技状態の終了後には、すべて上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）に移行可能に構成されている。また、上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）において、普通図柄の抽選に当選せずに、普通図柄の可変表示回数が２００回となると、通常遊技状態に移行可能に構成されている。

【９４９５】
上位ＲＵＳＨ遊技状態（第２時短遊技状態）は、ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）よりも時短遊技状態の継続率が高いことから、ＲＵＳＨ遊技状態よりも有利な時短遊技状態であるといえる。そして、上位ＲＵＳＨ遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には、すべて上位ＲＵＳＨ遊技状態に移行可能（上位ＲＵＳＨ遊技状態をループ可能）に構成されていることから、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【９４９６】
以上、第１４のパチンコ遊技機においては、「普通図柄の可変表示回数」と「第２特別図柄の減算回数」と「第２特別図柄の可変表示回数」とをＡ時短終了条件またはＣ時短終了条件として設定しており、第２特別図柄の保留個数が直前に減算されたときの遊技状態（減算時の遊技状態）に基づいて、Ａ時短終了条件またはＣ時短終了条件の条件内容を設定していることから、遊技の多様性を図り、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【９４９７】
また、第１４のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）に適用してもよい。スマートパチンコにおいて、遊技球の払い出しとは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。第１１のパチンコ遊技機をスマートパチンコに適用する場合には、その遊技性（特別図柄制御処理、サブ制御回路処理等）に齟齬を生じえない限り、スマートパチンコの詳細制御を記載した第５のパチンコ遊技機の主制御メイン処理、システムタイマ割込処理等を適用すればよい。
【９４９８】
なお、第１４のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１４のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、時短遊技状態は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（ＲＴ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、時短当り及び、小当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。
【９４９９】
（その他）
上述の第１４のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。
【９５００】
また、第１４のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。
【９５０１】
更に、上記［４．拡張例］は、第１４のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。
【９５０２】
［１５．第１５のパチンコ遊技機］
次に、第１５のパチンコ遊技機について説明する。第１５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機の１種２種混合機と類似しているが、所謂大当り抽選が行われず、小当り抽選の遊技性を主とした２種遊技機と称されるパチンコ遊技機である。第１５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と比して、遊技性や演出内容等が異なっており、それに

伴い遊技領域に配置される各種部材の構成も一部異なっている。
【９５０３】
なお、第１５のパチンコ遊技機は、第３のパチンコ遊技機と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とを並行して可変表示させず、第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。
【９５０４】
また、第１５のパチンコ遊技機は、遊技球の差玉数が規制値（例えば、９５０００個）に到達すると、遊技を停止させることが可能な「ゲームストップ機能」を備えている。なお、「遊技球の差玉数」とは、遊技者に付与した遊技球の累計数（払出遊技球数）から遊技者により使用された遊技球の累計数（発射遊技球数）を減算した数をいう。
【９５０５】
以降、第１５のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第１のパチンコ遊技機と同様の構成要件については同じ符号および同じステップ番号を付して、その構成や処理に関する詳しい説明を省略する。
【９５０６】
なお、本実施形態において、遊技者に所定の利益（遊技球の払い出し、遊技状態の移行）を付与することが可能な入球口（例えば、始動口や大入賞口）に「遊技球が入球すること」を適宜「入賞」ともいう。また、本実施形態において、図柄の「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を１回の「可変表示」と称する。
【９５０７】
［１５－１．遊技盤ユニット］
図６４４を参照して、第１５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１５０１０について説明する。この遊技盤ユニット１５０１０も、第１のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス４３（図２参照）の後方に位置するようにベースドア３（図２参照）の前方に配置される。
【９５０８】
図６４４は、第１５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１５０１０の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット１５０１０は、遊技盤としての遊技パネル１５１００を備え、遊技パネル１５１００に各種部材が配置され、遊技パネル１５１００の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１０５が形成されている。
【９５０９】
図６４４に示されるように、第１５のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１５０１０は、第１のパチンコ遊技機と比して、主に、通過ゲート１５１２６と、第２始動口１５１４０と、普通電動役物ユニット１５１４５と、第１特別電動役物ユニット１５１３０と、第２特別電動役物ユニット１５１５０との構成や配置が異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。
【９５１０】
なお、第１５のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１５１２０は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５に配置される第１始動口１２０と機能的にも共通するものであるが、第２始動口１５１４０との関連性から、第１のパチンコ遊技機と異なる符号を用いて改めて説明する。
【９５１１】
（通過ゲート）
通過ゲート１５１２６は、右側領域１０７の後述する普通電動役物ユニット１５１４５の上方に配置されており、右打ちされた遊技球が通過可能（左打ちされた遊技球が通過困難または不可能）となっている。通過ゲート１５１２６に遊技球が通過すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお

、本実施形態では、通過ゲート１５１２６に遊技球が通過しても、賞球は払い出されないが、所定の賞球（例えば１個の遊技球）が払い出されるような入賞口（いわゆる普図作動口）としてもよい。また、本実施形態においては、通過ゲート１５１２６を右側領域１０７における普通電動役物ユニット１５１４５の上方に配置したが、通過ゲート１５１２６を右側領域１０７における普通電動役物ユニット１５１４５の下方に配置してもよい。

【９５１２】

また、通過ゲート１５１２６を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。条件装置が作動していること（大当りとなる特別図柄が停止表示されていること）を前提として、通過ゲート１５１２６に遊技球が通過したことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

【９５１３】

（第１始動口）

第１始動口１５１２０は、表示装置７の表示領域の下方の遊技領域１０５に配置されており、左打ちされた遊技球が入球可能となり、遊技釘等により右打ちされた遊技球は入球困難または不可能に構成されている。第１始動口１５１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄抽選（第１特別図柄の当り判定処理）や、第１特別図柄の可変表示や、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第１始動口１５１２０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【９５１４】

（第２始動口）

第２始動口１５１４０は、右側領域１０７であって通過ゲート１５１２６の下方（下流側）に配置されるとともに、後述する普通電動役物ユニット１５１４５に設けられており、右打された遊技球が入球可能（左打ちされた遊技球が入球困難または不可能）となっている。第２始動口１５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄抽選（第２特別図柄の当り判定処理）や、第２特別図柄の可変表示や、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出しが行われたりする。第２始動口１５１４０に遊技球が入球した後の処理については、詳しくは後述する。

【９５１５】

また、本実施形態においては、第２始動口１５１４０は通過ゲート１５１２６の下流側に配置されているところから、通過ゲート１５１２６を通過した遊技球は、後述する普通電動役物１５１４６が作動したときには、第２始動口１５１４０に入球可能となるように構成されている。

【９５１６】

（普通電動役物ユニット）

普通電動役物ユニット１５１４５は、右側領域１０７であって通過ゲート１５１２６の下方（下流側）に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように配置されている。普通電動役物ユニット１５１４５は、第２始動口１５１４０と、第２始動口１５１４０への遊技球の入球を検出する第２始動口スイッチ１５１４１（後述の図６４５参照）と、普通電動役物１５１４６とを一体化したユニット体である。

【９５１７】

普通電動役物１５１４６は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ１５１４７と、この普電用シャッタ１５１４７を作動させる普電用ソレノイド１５１４８（後述の図６４５参照）とを備える。普通電動役物１５１４６すなわち普電用シャッタ１５１４７は、第２始動口１５１４０への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２始動口１５１４０への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに状態移行可能に構成される。

【９５１８】

具体的には、普電用シャッタ１５１４７は、第２始動口１５１４０の入口近傍に配置された略三角形の入球防止部と第２始動口１５１４０に向けて傾斜した平板状の入球誘導部とで構成されている。普電用シャッタ１５１４７が閉鎖状態であるときには、略三角形の

入球防止部は、第２始動口１５１４０の入口と対向する対向領域に位置して、第２始動口１５１４０への入球を阻害し、平板状の入球誘導部は、遊技パネル１５１００の表面に埋没し、右側領域１０７に流下している遊技球の受け入れることなく、遊技球を下方に流下させる。一方、普電用シャッタ１５１４７が開放状態であるときには、略三角形の入球防止部は、第２始動口１５１４０の入口と対向しない回避領域（例えば、遊技釘の傘上部から保護ガラス４３までの空隙）に位置して、第２始動口１５１４０への入球を阻害せず、平板状の入球誘導部は遊技パネル１５１００の表面から突出して、右側領域１０７に流下している遊技球を受け入れ、受け入れた遊技球を第２始動口１５１４０へ誘導する。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ１５１４７に代えて、いわゆる電チューと呼ばれる補助可動部材を採用してもよい。

【９５１９】

また、普通電動役物１５１４６は、第２始動口１５１４０を開放状態とさせているときに、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が入球すると、開放時間が経過していなくとも第２始動口１５１４０を閉鎖状態にさせる。

【９５２０】

（第１特別電動役物ユニット）

第１特別電動役物ユニット１５１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１５１２６、普通電動役物ユニット１５１４５及び後述する第２特別電動役物ユニット１５１５０よりも下方（下流側）に配置されている。なお、第１特別電動役物ユニット１５１３０は、右側領域１０７において通過ゲート１５１２６、普通電動役物ユニット１５１４５及び第２特別電動役物ユニット１５１５０の少なくともいずれかよりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域１０６に設けられていてもよい。

【９５２１】

第１特別電動役物ユニット１５１３０は、第１大入賞口１５１３１と、第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球を検出する第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２（後述の図６４５参照）と、前後方向に進退可能な第１特電用シャッタ１５１３４と、この第１特電用シャッタ１５１３４を作動させる第１特電用ソレノイド１５１３５（後述の図６４５参照）とを一体化したユニット体である。

【９５２２】

第１大入賞口１５１３１は、大当り遊技状態のときに開放される入賞口であり、この第１大入賞口１５１３１に１つの遊技球が入球する毎に、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【９５２３】

第１大入賞口１５１３１が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、特別図柄判定の結果が「小当り」であることを示す特定の停止表示態様が導出されたことによって第２大入賞口１５１５１が開放し、開放された第２大入賞口１５１５１に進入した遊技球が第２大入賞口１５１５１内のＶ入賞口１５１５６を通過したときである。

【９５２４】

第１特電用シャッタ１５１３４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第１特電用ソレノイド１５１３５の作動により、第１特電用シャッタ１５１３４を後方に退出させて第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第１特電用シャッタ１５１３４を前方に進出させて第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成するものである。なお、上記の第１特電用シャッタ１５１３４の突出板型の板状部材に代えて、下方が軸支され、左右のいずれか一方側に傾斜可能な可動部材を採用してもよい。

【９５２５】

（第２特別電動役物ユニット）

第２特別電動役物ユニット１５１５０は、右側領域１０７において通過ゲート１５１２６及び普通電動役物ユニット１５１４５の下方（下流側）に設けられている。

【９５２６】

第２特別電動役物ユニット１５１５０は、第２大入賞口１５１５１と、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を検出する第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２と、第２大入賞口１５１５１を開閉させることが可能な第２特電用シャッタ１５１５４と、この第２特電用シャッタ１５１５４を作動させて第２大入賞口１５１５１を開閉させる第２特電用ソレノイド１５１５５（後述の図６４５参照）と、第２大入賞口１５１５１に進入した遊技球が通過可能なＶ入賞口１５１５６と、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを検出するＶ入賞口スイッチ１５１５７と、第２大入賞口１５１５１に進入した遊技球のうちＶ入賞口１５１５６に進入しなかった遊技球が通過可能な通常口１５１５８と、Ｖ入賞口１５１５６を開閉させるＶシャッタ１５１５９と、このＶシャッタ１５１５９を作動させてＶ入賞口１５１５６を開閉させるＶシャッタ用ソレノイド１５１６０（後述の図６４５参照）とを一体化したユニット体である。

【９５２７】

第２大入賞口１５１５１は、小当り遊技状態のときに開放される入賞口であり、この第２大入賞口１５１５１に１つの遊技球が入球する毎に、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出されることになる。

【９５２８】

そして、本実施形態においては、小当り遊技状態のときに第２大入賞口１５１５１が開放されたときには、第２大入賞口１５１５１の上流側に設けられた第２始動口１５１４０に入球できなかった遊技球が、第２大入賞口１５１５１に入球可能となるように構成されている。このため、普通電動役物１５１４６が作動（第２始動口１５１４０が開放）しているときには第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が阻害され、普通電動役物ユニット１５１４５は、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を阻害する装置であるともいえる。

【９５２９】

第２特電用シャッタ１５１５４は、前後方向に進退可能な突出板型の板状部材からなり、第２特電用ソレノイド１５１５５の作動により、第２特電用シャッタ１５１５４を後方に退出させて第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が可能または容易な開放状態と、第２特電用シャッタ１５１５４を前方に進出させて第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が不可能または困難な閉鎖状態とに移行可能に構成するものである。

【９５３０】

Ｖ入賞口１５１５６は、Ｖシャッタ１５１５９により開閉可能な入賞口であるとともに、遊技球が通過することにより、大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【９５３１】

小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１５１５６を通過することにより、大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過したときの第２大入賞口１５１５１の開放を１ラウンド目として、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）は、第１大入賞口１５１３１を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。なお、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御された場合、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過した後（２ラウンド目以降）も、第２大入賞口１５１５１が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって実行されてもよい。

【９５３２】

また、例えば第１大入賞口１５１３１の内部にＶ入賞口を設ける等によって、Ｖ入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「小当り」であることを示す停止表示態様が導出されると第１大入賞口１５１３１が開放状態とされ、第１大入賞口１５１３１の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が進入すると、小当り遊技状態から大当り遊技状態に制御されるようにすればよい。

【９５３３】

通常口１５１５８は、第２大入賞口１５１５１に進入したもののＶ入賞口１５１５６を通過しなかった遊技球が進入（通過）するよう構成されたものである。通常口１５１５８

を通過した遊技球は機外に排出される。なお、小当り遊技状態のときに、開放した第２大入賞口１５１５１に進入した遊技球のすべてが通常口１５１５８を通過し、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過がなかった場合、大当り遊技状態に移行せずに小当り遊技状態が終了することになる。

【９５３４】

Ｖシャッタ１５１５９は、Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０（後述の図６４５参照）の作動により、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過が可能（又は容易）な開放状態と、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過が不可能（又は困難）な閉鎖状態とに移行可能に構成されている。本実施形態においては、後述するように、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数（例えば、５個）の遊技球が入球することをＶ入賞口１５１５６の開放条件として設定しており、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数の遊技球が入球すると、Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０の作動により、Ｖ入賞口１５１５６が開放状態となるように構成されている。

【９５３５】

なお、右側領域１０７に配置されている第１特別電動役物ユニット１５１３０、普通電動役物ユニット１５１４５、第２特別電動役物ユニット１５１５０及び通過ゲート１５１２６の配置関係は、適宜設計変更が自由である。

【９５３６】

［１５－２．電気的構成］

次に、図６４５を参照して、第１５のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図６４５は、第１５のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【９５３７】

図６４５に示されるように、第１５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路２００と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路３００と、払出・発射制御回路４００と、電源供給回路４５０とから構成される。

【９５３８】

しかしながら、第１５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続されるデバイス、サブ制御回路３００及び払出・発射制御回路４００の構成が一部異なっている。以下に、それぞれの構成やその配置について説明する。

【９５３９】

［１５－２－１．主制御回路］

主制御回路２００は、第１のパチンコ遊技機と比して、主制御回路２００に接続される普電用ソレノイド１５１４８、第１特電用ソレノイド１５１３５、第２特電用ソレノイド１５１５５、Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０、第１始動口スイッチ１５１２１、第２始動口スイッチ１５１４１、通過ゲートスイッチ１５１２７、第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２、Ｖ入賞口スイッチ１５１５７の構成が一部異なっている。

【９５４０】

（普電用ソレノイド）

普電用ソレノイド１５１４８は、普電用シャッタ１５１４７を作動させる電磁ソレノイドである。普電用ソレノイド１５１４８は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、普電用シャッタ１５１４７を前方に進出させて第２始動口１５１４０を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、普電用シャッタ１５１４７を後方に退出させて第２始動口１５１４０を閉鎖状態とさせる。

【９５４１】

（第１特電用ソレノイド）

第１特電用ソレノイド１５１３５は、開閉扉からなる第１特電用シャッタ１５１３４を作動させる電磁ソレノイドである。第１特電用ソレノイド１５１３５は、メインＣＰＵ２

０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第１特電用シャッタ１５１３４を前方に倒れさせ第１大入賞口１５１３１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第１特電用シャッタ１５１３４を後方に倒立させて第１大入賞口１５１３１を閉鎖状態とさせる。

【９５４２】

（第２特電用ソレノイド）

第２特電用ソレノイド１５１５５は、第２特電用シャッタ１５１５４を作動させる電磁ソレノイドである。第２特電用ソレノイド１５１５５は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、第２特電用シャッタ１５１５４を後方に退出させて第２大入賞口１５１５１を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、第２特電用シャッタ１５１５４を前方に進出させて第２大入賞口１５１５１を閉鎖状態とさせる。

【９５４３】

（Ｖシャッタ用ソレノイド）

Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０は、Ｖシャッタ１５１５９を作動させる電磁ソレノイドである。Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０は、メインＣＰＵ２０１により通電が行われる（ＯＮである）と、Ｖシャッタ１５１５９を後方に退出させてＶ入賞口１５１５６を開放状態とさせ、メインＣＰＵ２０１により通電が行われないと（ＯＦＦであると）と、Ｖシャッタ１５１５９を前方に進出させてＶ入賞口１５１５６を閉鎖状態とさせる。

【９５４４】

（第１始動口スイッチ）

第１始動口スイッチ１５１２１は、第１始動口１５１２０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１始動口スイッチ１５１２１により第１始動口１５１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１の始動条件が成立したものとして、第１特別図柄の始動情報（特図当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第１特別図柄の始動情報は、「第１特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第１特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第１特別図柄の当り判定処理や、第１特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第１始動口スイッチ１５１２１により第１始動口１５１２０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口用の賞球（例えば３個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【９５４５】

（第２始動口スイッチ）

第２始動口スイッチ１５１４１は、第２始動口１５１４０への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２始動口スイッチ１５１４１により第２始動口１５１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２の始動条件が成立したものとして、第２特別図柄の始動情報（特図当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得する。取得した第２特別図柄の始動情報は、「第２特別図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、第２特別図柄の判定開始条件（例えば、特別電動役物が作動していないこと、特別図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、第２特別図柄の当り判定処理や、第２特別図柄の可変表示に用いられることになる。また、第２始動口スイッチ１５１４１により第２始動口１５１４０への遊技球の入球が検出されると、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口用の賞球（例えば１個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示する。

【９５４６】

また、実施形態においては、第１特別図柄の始動情報に基づいた第１特別図柄の当り判定処理を「第１特別図柄の抽選」、第２特別図柄の始動情報に基づいた第２特別図柄の当り判定処理を「第２特別図柄の抽選」ともいい、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とをまとめて「特別図柄の抽選」ともいう。

【９５４７】

（通過ゲートスイッチ）

通過ゲートスイッチ１５１２７は、通過ゲート１５１２６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。通過ゲートスイッチ１５１２７が通過ゲート１５１２６への遊技球の通過を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報（普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）が取得する。取得した普通図柄の始動情報は、「普通図柄の保留個数（例えば４個）」までメインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に順番）に記憶され、普通図柄の判定開始条件（例えば、普通電動役物が作動していないこと、普通図柄の可変表示が行われていないこと等）が成立すると、普通図柄抽選（普通図柄の当り判定処理）や、普通図柄の可変表示に用いられることになる。なお、通過ゲートスイッチ１５１２７により通過ゲート１５１２６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【９５４８】

（第１大入賞口カウントスイッチ）

第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２は、第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２が第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、１ラウンドあたりの第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第１大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【９５４９】

（第２大入賞口カウントスイッチ）

第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２は、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を検出する貫通型の近接スイッチである。第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２が第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球数をカウントするとともに、第２大入賞口用の賞球（例えば１５個の遊技球）の払い出し処理を払出・発射制御回路４００に指示したりすることになる。

【９５５０】

（Ｖ入賞口スイッチ）

Ｖ入賞口スイッチ１５１５７は、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過を検出する貫通型の近接スイッチである。Ｖ入賞口スイッチ１５１５７がＶ入賞口１５１５６への遊技球の入球を検出すると、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態から大当り遊技状態への移行制御を行うことになる。なお、Ｖ入賞口スイッチ１５１５７によりＶ入賞口１５１５６への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。

【９５５１】

［１５－２－２．サブ制御回路］

サブ制御回路３００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、サブＣＰＵ３０１、プログラムＲＯＭ３０２、ワークＲＡＭ３０３、表示制御回路３０４、音声制御回路３０５、ＬＥＤ制御回路３０６、役物制御回路３０７およびコマンド入力ポート３０８を備えることは共通であるが、ボタン制御回路３１０と演出ボタン５４とを更に備えていることが相違している。

【９５５２】

（ボタン制御回路３１０）

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４を駆動させるための回路である。すなわち、

ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりするための回路である。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１からの駆動命令に応じて、演出ボタン５４を駆動させることになる。また、ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４が検出した遊技者の操作に関する操作信号を入力するための回路でもある。ボタン制御回路３１０は、演出ボタン５４から操作信号を入力すると、サブＣＰＵ３０１に所定の操作情報を出力することになる。

【９５５３】

［１５－２－３．払出・発射制御回路］

払出・発射制御回路４００は、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技球の払出・発射を制御するものであり、この払出・発射制御回路４００には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置８２、遊技球を発射させることが可能な発射装置６、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット１８０等が接続されている。

【９５５４】

さらに、第１５のパチンコ遊技機における払出・発射制御回路４００には、遊技球の差玉数が規制値に到達すると、ゲームストップ機能の作動により、発射装置６による遊技球の発射停止（発射ソレノイドへの電力の供給停止）、及び払出装置８２からの賞球の払い出し禁止の制御が行われる。

【９５５５】

［１５－３．基本仕様］

次に、図６４６～図６５６を参照して、第１５のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第１５のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【９５５６】

第１５のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないものの、時短制御が実行される時短遊技状態及び時短制御が実行されない通常遊技状態が用意されており、メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。なお、この第１５のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されないが、確変制御を実行可能としてもよい。

【９５５７】

また、第１５のパチンコ遊技機では、後述するように、時短移行条件（時短発生条件）の観点から区別される時短遊技状態として、大当り遊技状態の終了後に移行する「Ａ時短遊技状態」と、大当り遊技状態を契機とせずに特定図柄（時短図柄）が停止表示されることにより移行する「Ｃ時短遊技状態」とを備えている。さらに、大当り遊技状態を契機とせずに、特別図柄の可変表示回数が天井値に到達後に移行する「Ｂ時短遊技状態」を備えてもよい。なお、本実施形態においては、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、Ｃ時短遊技状態のいずれも区別しないときは、単に「時短遊技状態」ともいう。

【９５５８】

［１５－３－１．特別図柄の当り判定テーブル］

図６４６は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルは、「小当り」または「時短当り」を判定するためのテーブルであり、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９５５９】

図６４６に示すように、特別図柄の当り判定テーブルには、特別図柄の種別と、特図当り判定用乱数値と、当落判定値データ（小当り判定値データ、時短当り判定値データ）とが対応付けられている。なお、第１特別図柄および第２特別図柄ともに、特図当り判定用乱数値の総乱数値は６５５３６である。すなわち、上記の特図当り判定用乱数値は０～６５５３５の範囲（幅）の中から抽出される。

【９５６０】

図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第１始動口１５１２０への入球に基

づいて実行される第１特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「小当り」または「時短当り」と判定される特図当り判定用乱数値の範囲（幅）と、それに対応する当落判定値データ（小当り判定値データ、時短当り判定値データ）との関係が対応付けられている。この本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにより、第１特別図柄の当り判定処理では、「小当り」または「時短当り」のみが判定されることになる。

【９５６１】

本実施形態では、第１特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定処理の結果を、約１／１９９．８の選択率で「小当り」と判定し、それ以外は「時短当り」と判定する。詳しくは後述するが、通常遊技状態において「時短当り」と判定されたときには、所定の時短遊技状態に移行可能に構成されているが、時短遊技状態において「時短当り」と判定されても、新たに時短遊技状態に移行することはできず、現在の時短遊技状態を維持する「ハズレ」として取り扱われるように構成されている。

【９５６２】

また、図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルには、第２始動口１５１４０への入球に基づいて実行される第２特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「小当り」と判定される特図当り判定用乱数値の範囲（幅）と小当り判定値データとの関係のみが対応付けられている。このため、第２特別図柄の当り判定処理では、特別図柄の当り判定処理の結果を１／１（１００％）の選択率で「小当り」と判定されることになる。

【９５６３】

このように、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにおいては、第２特別図柄の当り判定処理では、第１特別図柄の当り判定処理よりも有利となるように、相対的に高い選択率で「小当り」の判定が行われるように構成されている。

【９５６４】

なお、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにおいては、「ハズレ」の当落判定値データが対応付けられていないが、特別図柄の種別と、特図当り判定用乱数値と、「ハズレ」の当落判定値データ（ハズレ判定値データ）とを対応付けてもよい。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判定処理において、「ハズレ」が判定されるように特別図柄の当り判定テーブルを構成してもよい。

【９５６５】

また、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにおいては、「時短当り」の時短当り判定値データが対応付けられているが、時短当り判定値データの代わりに「ハズレ」のハズレ判定値データを対応付けてもよい。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理では、「時短当り」を判定せずに、「時短当り」の代わりに「ハズレ」が判定されるように特別図柄の当り判定テーブルを構成してもよい。

【９５６６】

また、本実施形態の特別図柄の当り判定テーブルにおいては、「大当り」の当落判定値データが対応付けられていないが、特別図柄の種別と、特図当り判定用乱数値と、「大当り」の当落判定値データ（大当り判定値データ）とを対応付けてもよい。すなわち、第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判定処理において、「大当り」が判定されるように特別図柄の当り判定テーブルを構成してもよい。第１特別図柄の当り判定処理及び第２特別図柄の当り判定処理において「大当り」が判定されるように構成する場合には、第１特別図柄の当り判定処理と第２特別図柄の当り判定処理とで同一の選択率で「大当り」の判定が行われるように特別図柄の当り判定テーブルを構成することが望ましい。

【９５６７】

なお、「小当り」または「時短当り」と判定される特図当り判定用乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【９５６８】

［１５－３－２．特別図柄決定テーブル］

図６４７は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄決定テーブルの一例である。図６４７に示す特別図柄決定テーブルは、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定付ける

「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」を決定するテーブルであり、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９５６９】

「特別図柄の選択図柄」は、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであった場合に、停止表示される特別図柄の停止図柄を決定するための情報であり、「図柄指定コマンド」は、表示装置７の表示領域に特別図柄の停止図柄に対応した装飾図柄を表示するためにサブ制御回路３００に送信されるコマンドである。

【９５７０】

図６４７に示す特別図柄決定テーブルには、特別図柄の種別と、上述の当落判定値データと、第１始動口１５１２０または第２始動口１５１４０に遊技球が入球したときに取得される特別図柄の図柄乱数値とが「特別図柄の選択図柄」および「図柄指定コマンド」に対応付けて規定されている。特別図柄の図柄乱数値は、例えば０～９９の範囲（幅）の中から抽出される。

【９５７１】

図６４７に示す特別図柄決定テーブルによれば、第１特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合に、第１特別図柄の図柄乱数値が０～２４のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常小当り図柄）、図柄指定コマンド「ｚＡ１」が決定され、第１特別図柄の図柄乱数値が２５～４９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定小当り図柄１）、図柄指定コマンド「ｚＡ２」が決定され、第１特別図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定小当り図柄２）、図柄指定コマンド「ｚＡ３」が決定される。

【９５７２】

また、第１特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合に、第１特別図柄の図柄乱数値が０～８９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第１特別図柄の時短図柄１０）、図柄指定コマンド「ｚＡ１０」が決定され、第１特別図柄の図柄乱数値が９０～９９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ２０」（第１特別図柄の時短図柄２０）、図柄指定コマンド「ｚＡ２０」が決定される。

【９５７３】

また、第２特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合に、第２特別図柄の図柄乱数値が０～９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）、図柄指定コマンド「ｚＡ４」が決定され、第２特別図柄の図柄乱数値が１０～１９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）、図柄指定コマンド「ｚＡ５」が決定され、第２特別図柄の図柄乱数値が２０～３９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄）、図柄指定コマンド「ｚＡ６」が決定され、第２特別図柄の図柄乱数値が４０～６９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ）、図柄指定コマンド「ｚＡ７」が決定され、第２特別図柄の図柄乱数値が７０～９９のいずれかであると、特別図柄の選択図柄「ｚ８」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ）、図柄指定コマンド「ｚＡ８」が決定される。

【９５７４】

なお、「特別図柄の選択図柄」を決定する特別図柄の図柄乱数値の範囲、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【９５７５】

なお、本実施形態においては、図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルと図６４７に示す特別図柄決定テーブルとを参照し、特図当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて「特別図柄の選択図柄」が決定されるように構成されているが、図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルの当落判定値データを細分化し（例えば、通常小当り、特定小当り、転落小当り等）、特図当り判定用乱数値のみに基づいて、「特別図柄の選択図柄」が決定されるように構成してもよい。

【９５７６】
なお、第１５のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、第１のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ａ）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄が停止表示したときに第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４（図６４５参照）に表示される特別図柄の停止態様を、「特別図柄の選択図柄」に応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、第１特別図柄表示部１６３，第２特別図柄表示部１６４には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、大当りの停止態様、小当りの停止態様またはハズレの停止態様が表示される。また、第１のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図１２（Ｂ）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている。
【９５７７】
［１５－３－３．小当り態様決定テーブル］
図６４８は、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている小当り態様決定テーブルの一例である。図６４８に示す小種類決定テーブルは、小当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９５７８】
図６４８に示されるように、小当り態様決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「小当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。
【９５７９】
「小当り遊技状態の開放態様」は、小当り遊技状態のときに開放される第２大入賞口１５１５１の最大開放回数、第２大入賞口１５１５１の開放パターン、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件を規定している。第２大入賞口１５１５１の開放パターンには、ＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各回数の最大開放時間、各回数の閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。
【９５８０】
本実施形態においては、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）であるときには、他の特別図柄の選択図柄「ｚ１～ｚ３、ｚ５～ｚ８」（第２特別図柄の３Ｒ、７Ｒ、１０Ｒ小当り図柄）であるときよりも、第２大入賞口１５１５１の最大開放回数が少ない回数（例えば、２回）に設定されるように構成されている。すなわち、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄であるときには、他の小当り図柄であるときよりも、不利な小当り遊技状態の開放態様が設定されるように構成されている。また、特別図柄の選択図柄「ｚ４」であるときには、他の特別図柄の選択図柄「ｚ１～ｚ３、ｚ５～ｚ８」であるときよりも、不利な小当り遊技状態の開放態様となるように、第２大入賞口１５１５１の最大開放時間が短い時間に設定されるように構成してもよい。
【９５８１】
なお、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）と、他の特別図柄の選択図柄「ｚ１～ｚ３、ｚ５～ｚ８」とで、同じ小当り遊技状態の開放態様が設定されるように構成してもよい。第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を他の小当り図柄と同じ小当り遊技状態の開放態様に設定した場合には、ラウンド数が少ない２Ｒの小当りであっても、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過して小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する移行率は変わらず、遊技の興趣の低下を抑止することができる。
【９５８２】
Ｖ入賞口１５１５６の開放条件には、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数（例えば、５個）の遊技球が入球することが規定されている。小当り遊技状態において、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数の遊技球が入球すると、Ｖシャッタ１５１５９が作動してＶ入賞口１５１５６が開放する。このため、小当り遊技状態において、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球すると、その遊技球はＶ入賞口１５１５６を

通過して、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。また、小当り遊技状態において、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球できなかったときには、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過することができず、大当り遊技状態には移行されないことになる。

【９５８３】

詳しくは後述するが、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件として特定作動個数を設定することにより、時短遊技状態における小当り遊技状態のときには、時短遊技状態における普通電動役物１５１４６の作動（第２始動口１５１４０の開放）により第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が阻害され、特定作動個数を超える遊技球が第２大入賞口１５１５１に入球することは極めて困難となり、時短遊技状態における小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行することを規制することができる。

【９５８４】

なお、本実施形態においては、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件としての特定作動個数は、５個に設定されているが、１～９個のいずれかの個数に設定してもよい。この特定作動個数の数が、時短遊技状態における小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行することを規制するための規制率ともなるが、特定作動個数の数を大きくしてしまうと、上記規制率が向上する反面、通常遊技状態における小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する移行率が低下してしまうため、３～６個のいずれかの個数を設定することが望ましい。

【９５８５】

また、本実施形態においては、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件としての特定作動個数は、特別図柄の選択図柄によらず、同一の特定作動個数に設定されているが、特別図柄の選択図柄に基づいて、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件としての特定作動個数を異ならせてもよい。例えば、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄であるときには、他の小当り図柄であるときよりも少ない特定作動個数（例えば１個）に設定してもよい。このように、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄であるときには少ない特定作動個数を設定することにより、第２大入賞口１５１５１の開放パターンが不利な開放態様に設定されたとしても、遊技球がＶ入賞口１５１５６に通過しやすくなり、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する移行率を向上させることができる。

【９５８６】

また、本実施形態においては、通常遊技状態であるか時短遊技状態であるかの遊技状態に関わらず、特別図柄の選択図柄に基づいて、小当り遊技状態の開放態様が設定されるように構成されているが、遊技状態と特別図柄の選択図柄とに基づいて、小当り遊技状態の開放態様が設定されるように構成してもよい。

【９５８７】

［１５－３－４．大当り態様決定テーブル］

図６４９は、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている大当り態様決定テーブルの一例である。図６４９に示す大当り態様決定テーブルは、大当り遊技状態の作動内容を決定するテーブルであり、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９５８８】

図６４９に示されるように、大当り態様決定テーブルには、特別図柄の選択図柄に対して、「大当り遊技状態の開放態様」が対応付けられている。

【９５８９】

「大当り遊技状態の開放態様」は、大当り遊技状態のときに開放される第１大入賞口１５１３１の最大ラウンド数、第１大入賞口１５１３１の開放パターンを規定している。第１大入賞口１５１３１の開放パターンには、ＯＰ待ち時間（オープニング時間）、各ラウンドの最大開放時間、各ラウンドの閉鎖時間、ＥＤ待ち時間（エンディング時間）等が規定されている。なお、第１大入賞口１５１３１の開放パターンとして、各ラウンドあたりの最大開放時間を異ならせてもよいし、各ラウンドの閉鎖時間（ラウンドインターバル時間）を異ならせて規定してもよい。さらには、１回のラウンドあたりに第１大入賞口６１

３１を複数回開閉させるように開放回数と開放時間とを規定してもよい。
【９５９０】
本実施形態においては、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１５１５６を通過することにより、大当り遊技状態が行われることになる。小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、小当り遊技状態のときの第２大入賞口１５１５１の開放を１ラウンド目として、２ラウンド目以降から、第１大入賞口１５１３１を開放させる大当り遊技状態が開始される。
【９５９１】
また、図６４９に示す大当り態様決定テーブルによれば、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）であるときには、他の特別図柄の選択図柄「ｚ１～ｚ３、ｚ５～ｚ８」であるときよりも、２ラウンド（２Ｒ）の最大開放時間が短く設定されている（例えば５秒）。詳しくは後述するが、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）は、各種の時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）における共通の時短終了条件に設定されており、ＲＵＳＨ遊技状態が終了するときには、大当り遊技状態で付与される遊技球の獲得量を減らすように構成されている。
【９５９２】
なお、特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）であるときには、他の特別図柄の選択図柄「ｚ１～ｚ３、ｚ５～ｚ８」と同様に、２ラウンド（２Ｒ）の最大開放時間（例えば、２８秒）を設定してもよい。
【９５９３】
［１５－３－５．遊技状態関連設定テーブル］
図６５０は、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている遊技状態関連設定テーブルの一例である。図６５０に示す遊技状態関連設定テーブルは、遊技状態を設定するためのテーブルであり、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９５９４】
本実施形態では、図６５０に示すように、遊技状態関連設定テーブルとして、図６５０（ａ）に示す大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル１と、図６５０（ｂ）に示す時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル２とを備えている。
【９５９５】
ここで、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「時短終了条件」が対応付けられている。
【９５９６】
「状態フラグ」とは、遊技状態の種類を示すフラグであり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。状態フラグ＝０は「通常遊技状態」を示し、状態フラグ＝１は「Ａ時短遊技状態」を示し、状態フラグ＝３は「Ｃ時短遊技状態」を示している。なお、Ｂ時短遊技状態を備える場合には、状態フラグ＝２が「Ｂ時短遊技状態」を示すことになる。
【９５９７】
「普電作動パターン」とは、第２始動口１５１４０の開放パターンを定めた状態情報であり、メインＲＡＭ２０３の所定の記憶領域に記憶される。普電作動パターン＝００は、後述する「ロング開放パターンパターン」が決定され難く、後述する「ショート開放パターンパターン」が決定され易い状態を示し、普電作動パターン＝０１は、普電作動パターン＝００であるときよりも「ロング開放パターンパターン」が決定され易く、「ショート開放パターンパターン」が決定され難い状態を示している。なお、普電作動パターン＝００よりも有利であり、かつ、普電作動パターン＝０１よりも不利な第２始動口１５１４０の開放パターンとして、「ロング開放パターンパターン」と「ショート開放パターンパターン」とが決定される普電作動パターン＝０２を備えて構成してもよい。
【９５９８】

「時短終了条件」とは、時短遊技状態が終了する終了条件であり、Ａ時短遊技状態が終了する「Ａ時短終了条件」と、Ｃ時短遊技状態が終了する「Ｃ時短終了条件」とが備えられている。

【９５９９】

図６５０（ａ）に示すように、「Ａ時短終了条件」は、「特別図柄の可変表示回数」に加え、小当り図柄の表示回数として、「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ」と、「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ」とのいずれかの条件が設定される。Ａ時短終了条件として設定されたいずれかの終了条件が成立すると、Ａ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。なお、すべての時短遊技状態が終了する共通の終了条件として、大当り遊技状態が制御されることも設定されている。なお、本実施形態においては、「Ａ時短終了条件」の小当り図柄として、５種類の小当り図柄を設定しているが、少なくとも３種類以上の小当り図柄を設定すればよい。

【９６００】

図６５０（ｂ）に示すように、「Ｃ時短終了条件」は、「特別図柄の可変表示回数」に加え、「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄」とのいずれかの条件が設定される。Ｃ時短終了条件として設定されたいずれかの終了条件が成立すると、Ｃ時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することになる。

【９６０１】

時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」は、時短遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄の特別図柄が可変表示可能な合計回数を示している。なお、時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」を、時短遊技状態において第１特別図柄または第２特別図柄のいずれか一方の特別図柄が可変表示可能な回数を示してもよい。

【９６０２】

時短終了条件の「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄」と、「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ」と、「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ」とは、それぞれの小当り図柄の表示回数を示している。本実施形態においては、それぞれの小当り図柄の表示回数として１回を設定しており、それぞれの小当り図柄の決定に対応していることになる。なお、小当り図柄の表示回数として１回に限られず、複数回の表示回数を設定してもよい。

【９６０３】

本実施形態において、普電作動パターン＝００が設定された時短遊技状態を「一般遊技状態」または「第０時短遊技状態」ともいい、普電作動パターン＝０１が設定された時短遊技状態を「ＲＵＳＨ遊技状態」ともいう。

【９６０４】

また、「ＲＵＳＨ遊技状態」において、時短終了条件として「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」及び「第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄」が設定された時短遊技状態を「第１時短遊技状態」ともいい、時短終了条件として「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」及び「第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄」が設定された時短遊技状態を「第２時短遊技状態」ともいい、時短終了条件として「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」及び「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ」が設定された時短遊技状態を「第３時短遊技状態」ともいい、時短終了条件として「第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄」、「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ」及び「第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ」が設定された時短遊技状態を「第４時短遊技状態」ともいう。

【９６０５】

（遊技状態関連設定テーブル１）

図６５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１は、大当り遊技状態の終了後に、特別図柄の選択図柄に基づいて遊技状態を設定するためのテーブルである。

【９６０６】

図６５０（ａ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル１には、特別図柄の選択図柄

に対して、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ａ時短終了条件」が対応付けられている。

【９６０７】

図６５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１によれば、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常小当り図柄）または特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）であるときには、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０が設定され、Ａ時短終了条件は設定されない。

また、特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定小当り図柄１）または特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定小当り図柄２）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１００００が設定され、「第１時短遊技状態」が設定される。

また、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１００００が設定され、「第２時短遊技状態」が設定される。

また、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１００００が設定され、「第３時短遊技状態」が設定される。

また、特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ）または特別図柄の選択図柄「ｚ８」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ）であるときには、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１０００００が設定され、「第４時短遊技状態」が設定される。

【９６０８】

本実施形態のＡ時短終了条件においては、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１００００を設定しており、「特別図柄の可変表示回数」の終了条件が実質的に成立できない回数に設定している。このため、Ａ時短終了条件として設定された小当り図柄の決定により、Ａ時短遊技状態が終了可能に構成されている。なお、Ａ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」として、「特別図柄の可変表示回数」の終了条件が成立可能な回数（例えば、１０回等）を設定してもよい。

【９６０９】

このように、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選により、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、その大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、通常遊技状態または第１時短遊技状態に移行するように構成されている。

【９６１０】

なお、本実施形態においては、第１特別図柄の抽選により、特別図柄の選択図柄に応じて通常遊技状態または第１時短遊技状態に移行するように構成したが、通常遊技状態、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの遊技状態に移行するように構成してもよい。例えば、第１特別図柄の通常小当り図柄であるときには通常遊技状態に移行し、第１特別図柄の特定小当り図柄１であるときには第２時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行し、第１特別図柄の特定小当り図柄２であるときには第１時短遊技状態に移行するように、遊技状態関連設定テーブル１を構成してもよい。このように構成した場合には、第１特別図柄の抽選においては、特別図柄の選択図柄に応じて異なる時短遊技状態に移行させることが可能となるため、通常遊技状態における小当り図柄の種類（大当り遊技状態の種類）にも着目して遊技することができるようになり、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【９６１１】

また、第２特別図柄の抽選により、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、その大当り遊技状態の終了後には、特別図柄の選択図柄に応じて、通常遊技状態または第２時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかのＲＵＳＨ遊技状態に移行するように構成されている。

【９６１２】

詳しくは図６８０を用いて後述するが、通常遊技状態または一般遊技状態における小当り遊技状態からは大当り遊技状態に移行することが許容されている一方、ＲＵＳＨ遊技状態における小当り遊技状態からは大当り遊技状態に移行することがハードウェア的に規制されている。ＲＵＳＨ遊技状態においては、時短終了条件となる小当り図柄を契機とした小当り遊技状態は、通常遊技状態における小当り遊技状態となり、その小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後に、図６５０（ａ）に示す遊技状態関連設定テーブル１を参照して、時短終了条件となる小当り図柄に基づいて、各種の遊技状態が設定されることになる。

このため、第１時短遊技状態においては、時短終了条件となる小当り図柄は第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄及び３Ｒ小当り図柄であることから、第１時短遊技状態からは通常遊技状態または第２時短遊技状態に移行するように構成されている。同様にして、第２時短遊技状態からは通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行するように構成され、第３時短遊技状態からは通常遊技状態または第４時短遊技状態に移行するように構成され、第４時短遊技状態からは通常遊技状態または第４時短遊技状態に移行するように構成されている。

【９６１３】

（遊技状態関連設定テーブル２）

図６５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２は、時短当りが判定されたときに遊技状態を設定するためのテーブルであり、時短図柄が停止表示されたときに参照される遊技状態関連設定テーブルである。

【９６１４】

図６５０（ｂ）に示すように、遊技状態関連設定テーブル２には、特別図柄の選択図柄に対して、特別図柄の停止時の遊技状態（停止時の遊技状態）に基づいて、「遊技状態の設定」として、「状態フラグ」、「普電作動パターン」及び「Ｃ時短終了条件」が対応付けられている。

【９６１５】

図６５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、停止時の遊技状態が通常遊技状態である場合において、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第１特別図柄の時短図柄１０）であるときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、Ｃ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝５０が設定され、「第０時短遊技状態」が設定される。また、特別図柄の選択図柄「ｚ２０」（第１特別図柄の時短図柄２０）であるときには、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、Ｃ時短終了条件の「特別図柄の可変表示回数」＝１００が設定され、「第１時短遊技状態」が設定される。

【９６１６】

また、図６５０（ｂ）に示す遊技状態関連設定テーブル２によれば、停止時の遊技状態が時短遊技状態（第０時短遊技状態～第４時短遊技状態）である場合においては、時短当りが判定されたとしても、新たに時短遊技状態を設定しない（時短遊技状態が新たに作動しない）ように構成されている。

【９６１７】

このように、本実施形態においては、通常遊技状態である場合に、時短図柄１０が停止表示すると「第０時短遊技状態（一般遊技状態）」に移行し、時短図柄２０が停止表示すると「第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）」に移行するように構成されている。

【９６１８】

また、本実施形態においては、通常遊技状態である場合に時短図柄１０が停止表示されると、第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行するものの、Ｃ時短終了条件の特別図柄の可変表示回数＝５０が設定されており、特別図柄の可変表示回数の５０回転毎に、通常遊技状態に移行して、第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行する機会を付与している。なお、本実施形態においては、第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行するときには、Ｃ時短終了条件の特別図柄の可変表示回数として、特別図柄の可変表示回数＝５０を設定したが、特別図柄の可変表示回数のＣ時短終了条件が成立可能な時短回数であれば

、５０回に限られないし、複数の回数を設定してもよい（例えば、１００回ｏｒ２００回等）。

【９６１９】

また、本実施形態においては、通常遊技状態である場合に時短図柄２０が停止表示されると、第１時短遊技状態に移行するように構成したが、第２時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい。

【９６２０】

さらには、通常遊技状態である場合において、第１特別図柄の可変表示回数毎に移行レベルがＵＰし、時短図柄２０が停止表示されたときの移行レベルにより、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい（移行レベル１であれば第１時短遊技状態、移行レベル２であれば第２時短遊技状態等）。さらには、通常遊技状態である場合に時短図柄１０が停止表示されたことにより、第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行する毎に移行レベルがＵＰし、通常遊技状態である場合に時短図柄２０が停止表示されたときの移行レベルにより、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態に移行するように構成してもよい。

【９６２１】

また、本実施形態においては、「Ａ時短終了条件」及び「Ｃ時短終了条件」として、「特別図柄の可変表示回数」が設定されるように構成したが、「特別図柄の可変表示回数」に代わり、「普通図柄の可変表示回数」、「第１特別図柄の可変表示回数」または「第２特別図柄の可変表示回数」を設定してもよいし、「特別図柄の可変表示回数」に加え、「普通図柄の可変表示回数」、「第１特別図柄の可変表示回数」または「第２特別図柄の可変表示回数」を設定してもよい。さらに、「Ａ時短終了条件」と「Ｃ時短終了条件」とを異なる内容の終了条件に設定してもよい。

【９６２２】

［１５－３－６．特別図柄の変動パターンテーブル］

図６５１及び図６５２は、第１５のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図６５１は、第１５のパチンコ遊技機における通常遊技状態及び一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例であり、図６５２は、第１５のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図６５１及び図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルは、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９６２３】

特別図柄の変動パターンテーブルは、特別図柄の変動パターン、特別図柄の変動表示時間を決定するテーブルである。「特別図柄の変動パターン」とは、特別図柄の変動態様を定めた情報であり、少なくとも特別図柄の変動表示時間が定められている。

【９６２４】

メインＣＰＵ２０１は、図６５１及び図６５２のいずれかの特別図柄の変動パターンテーブルを決定し、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動表示時間とを決定する。

【９６２５】

また、メインＣＰＵ２０１は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンに対応した変動パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から送信された変動パターンコマンドに基づいて、表示装置７の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ３２から出力される音演出を制御する。なお、変動パターンコマンドは、第１始動口１５１２０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるか、第２始動口１５１４０に遊技球が入球したことを契機とした変動パターンであるかを識別可能に構成されている。

【９６２６】

（通常遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ１）

図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１は、通常遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１には、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、演出選択用乱数値は例えば０～９９（１００種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【９６２７】

通常遊技状態においては、正規な遊技態様として左打ちが行われていることから、本来的には第１始動口１５１２０に遊技球が入球可能であり、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるが、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した直後には、時短遊技状態に記憶した第２特別図柄の保留個数を消化することが行われることになる。このため、図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１では、第２特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対する変動パターンも規定されている。

【９６２８】

図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「小当り」であるときには、各種の「競争リーチ（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０１Ｈ～０３Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６２９】

また、図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」である場合に、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第１特別図柄の時短図柄１０）であるときには、「ＲＵＳＨ突入失敗演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（Ｃ０Ｈ）が決定可能に構成され、特別図柄の選択図柄「ｚ２０」（第１特別図柄の時短図柄２０）であるときには、「ＲＵＳＨ突入成功演出」を実行可能な特別図柄の変動パターン（Ｃ１Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９６３０】

また、図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１によれば、第２特別図柄においては、特別図柄の選択図柄（小当り図柄）に基づいて、「リベンジ演出」を実行可能な第２の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ、１２Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９６３１】

（一般遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＴ２）

図６５１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２は、一般遊技状態（第０時短遊技状態）のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。図６５１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２には、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、リーチ判定用乱数値と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。なお、リーチ判定用乱数値は例えば０～２４９（２５０種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【９６３２】

図６５１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２によれば、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「小当り」であるときには、図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１と同様に、各種の「競争リーチ（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（０１Ｈ～０３Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６３３】

上述したように、時短遊技状態（第０時短遊技状態～第４時短遊技状態）において、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）により時短当りが判定されたとしても、新たに

時短遊技状態を設定しないように構成されており、時短遊技状態の「時短当り」は、現在の時短遊技状態を維持する「ハズレ」として取り扱われる。

【９６３４】

このため、図６５１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２では、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り」である場合には、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、「通常変動」または各種の「競争リーチ（敗北）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（００Ｈ、０４Ｈ～０６Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６３５】

また、図６５１（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ２によれば、第２特別図柄においては、図６５１（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＴ１と同様に、特別図柄の選択図柄（小当り図柄）に基づいて、「リベンジ演出」を実行可能な第２の特別図柄の変動パターン（１１Ｈ、１２Ｈ）」が決定可能に構成されている。

【９６３６】

上述した各種の「競争リーチ」は、第１特別図柄の抽選結果としての小当りを示唆する演出である。「ＲＵＳＨ突入失敗演出」及び「ＲＵＳＨ突入成功演出」は、通常遊技状態において、ＲＵＳＨ遊技状態に移行することを示唆する演出である。また、「通常変動」は、遊技状態の移行がないこと（いわゆる「ハズレ」）を示唆する演出である。「リベンジ演出」は、第２特別図柄の抽選結果に対する専用演出であり、小当りを示唆する演出である。

【９６３７】

（ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブル）

ＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態～第４時短遊技状態）の特別図柄の変動パターンテーブルとしては、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と、図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２と、図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３と、図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４との４つの変動パターンテーブルを備えている。なお、ＲＵＳＨ遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルの数は４つに限定されず、１つでもよいし、２以上でもよい。

【９６３８】

図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４には、特別図柄の種別と、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）と、特別図柄の選択図柄と、演出選択用乱数値と、特別図柄の変動パターンと、特別図柄の変動表示時間とが対応付けられている。また、ＲＵＳＨ遊技状態は時短遊技状態でもあることから、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）として「時短当り」は「ハズレ」として取り扱われる。

【９６３９】

ＲＵＳＨ遊技状態においては、正規な遊技態様として右打ちが行われていることから、本来的には第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能であり、第１始動口１５１２０に遊技球が入球することは不可能（又は困難）であるが、通常遊技状態からＲＵＳＨ遊技状態に移行した直後には、通常遊技状態に記憶した第１特別図柄の保留個数を消化することが行われたり、イレギュラーな遊技態様として左打ちを行うことにより第１始動口１５１２０に遊技球が入球したりすることは可能となる。このため、図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４では、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に対する変動パターンも規定されている。

【９６４０】

（第１時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１）

図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１は、ＲＵＳＨ遊技状態における第１時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９６４１】

図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「小当り」である場合には、ＲＵＳ

Ｈ遊技状態の時短終了条件とならない特別図柄の選択図柄であることから、「短縮通常変動Ａ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３１Ｈ）が決定可能に構成されている。また、第１特別図柄において第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）が「時短当り＝ハズレ」である場合には、「短縮通常変動Ｂ」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６４２】

図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の共通の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）である場合には、演出選択用乱数値に基づいて、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または「第１戦バトル演出（敗北）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４１Ｈ、５１Ｈ）が決定可能に構成されている。また、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、演出選択用乱数値により、「第１戦バトル演出（敗北）」よりも「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方の特別図柄の変動パターンが決定され易く構成されている。

【９６４３】

また、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、第２特別図柄において、第１時短遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には第２時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）である場合には、「第１戦バトル演出（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（５２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６４４】

また、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１によれば、第２特別図柄において、第１時短遊技状態の時短終了条件とならない特別図柄の選択図柄「ｚ６」、「ｚ７」または「ｚ８」（第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂ）である場合には、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６４５】

（第２時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ２）

図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２は、ＲＵＳＨ遊技状態における第２時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９６４６】

図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、第１特別図柄においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と同様に、「短縮通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６４７】

図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の共通の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）である場合には、演出選択用乱数値に基づいて、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または「第２戦バトル演出（敗北）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４１Ｈ、６１Ｈ）が決定可能に構成されている。また、図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、演出選択用乱数値により、「第２戦バトル演出（敗北）」よりも「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方の特別図柄の変動パターンが決定され易く構成されている。

【９６４８】

また、図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、第２特別図柄において、第２時短遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には第３時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別

図柄の７Ｒ小当り図柄）である場合には、「第２戦バトル演出（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（６２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６４９】

また、図６５２（ｂ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ２によれば、第２特別図柄において、第２時短遊技状態の時短終了条件とならない特別図柄の選択図柄「ｚ５」、「ｚ７」または「ｚ８」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂ）である場合には、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５０】

（第３時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ３）

図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３は、ＲＵＳＨ遊技状態における第３時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９６５１】

図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、第１特別図柄においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と同様に、「短縮通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５２】

図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の共通の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）である場合には、演出選択用乱数値に基づいて、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または「第３戦バトル演出（敗北）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４１Ｈ、７１Ｈ）が決定可能に構成されている。また、図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、演出選択用乱数値により、「第３戦バトル演出（敗北）」よりも「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方の特別図柄の変動パターンが決定され易く構成されている。

【９６５３】

また、図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、第２特別図柄において、第３時短遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には第４時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ）である場合には、「第３戦バトル演出（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（７２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５４】

また、図６５２（ｃ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ３によれば、第２特別図柄において、第３時短遊技状態の時短終了条件とならない特別図柄の選択図柄「ｚ５」、「ｚ６」または「ｚ８」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂ）である場合には、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５５】

（第４時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＪ４）

図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４は、ＲＵＳＨ遊技状態における第４時短遊技状態のときに決定される特別図柄の変動パターンテーブルである。

【９６５６】

図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４によれば、第１特別図柄においては、第１特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて、図６５２（ａ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１と同様に、「短縮通常変動」を実行可能な特別図柄の変動パターン（３０Ｈ、３１Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５７】

図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４によれば、第２特別図柄に

おいて、ＲＵＳＨ遊技状態の共通の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）である場合には、演出選択用乱数値に基づいて、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または「最終決戦バトル演出（敗北）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４１Ｈ、８１Ｈ）が決定可能に構成されている。また、図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４によれば、演出選択用乱数値により、「最終決戦バトル演出（敗北）」よりも「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方の特別図柄の変動パターンが決定され易く構成されている。

【９６５８】

また、図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４によれば、第２特別図柄において、第４時短遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には第４時短遊技状態に移行する特別図柄の選択図柄「ｚ７」または「ｚ８」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂ）である場合には、「最終決戦バトル演出（勝利）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（８２Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６５９】

また、図６５２（ｄ）に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ４によれば、第２特別図柄において、第４時短遊技状態の時短終了条件とならない特別図柄の選択図柄「ｚ５」または「ｚ６」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄）である場合には、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」を実行可能な特別図柄の変動パターン（４０Ｈ）が決定可能に構成されている。

【９６６０】

上述した「短縮通常変動」は、通常変動よりも変動表示時間が短く、遊技状態の移行がないこと（いわゆる「ハズレ」）を示唆する演出である。

【９６６１】

「カード演出」は、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する小当り図柄であるのか、大当り遊技状態に移行困難な小当りであってＲＵＳＨ遊技状態を継続する小当り図柄であるのかを示唆する演出（すなわち、ＲＵＳＨ遊技状態が終了するか継続するかを示唆する演出）であり、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」は、ＲＵＳＨ遊技状態の終了を示唆し、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」は、ＲＵＳＨ遊技状態の継続を示唆する。

【９６６２】

各戦の「バトル演出」は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であるときに、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたか、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたかにより、大当り遊技状態とその大当り遊技状態の終了後の遊技状態の移行を示唆する演出（すなわち、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する大当り遊技状態を示唆する演出）であり、「バトル演出（勝利）」は、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する大当り遊技状態への移行を示唆し、「バトル演出（敗北）」は、通常遊技状態に移行する大当り遊技状態への移行を示唆する。

また、「バトル演出」は、ＲＵＳＨ遊技状態における各種の時短遊技状態に応じて異なるバトル演出が行われるように構成されており、第１時短遊技状態であるときにはキャラクタＡによる第１戦バトル演出が行われ、第２時短遊技状態であるときにはキャラクタＢによる第２戦バトル演出が行われ、第３時短遊技状態であるときにはキャラクタＣによる第３戦バトル演出が行われ、第４時短遊技状態であるときにはキャラクタＤによる最終決戦バトル演出が行われる。

【９６６３】

このように図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４によれば、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態における共通の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄であるときには、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または各種キャラクタの「バトル演出（敗北）」

が実行可能に構成されている。
【９６６４】
　また、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には再びＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄であるときには、各種キャラクタの「バトル演出（勝利）」が実行可能に構成されている。
【９６６５】
　また、第２特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄においては、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」が実行可能に構成され、第１特別図柄において、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄においては、「短縮通常変動」が実行可能に構成されている。
【９６６６】
　図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４によれば、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるときよりも短い変動表示時間を実行可能な特別図柄の変動パターンが決定可能に構成されている。これにより、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄を契機とした小当り遊技状態であって、遊技球がＶ入賞口１５１５６に通過困難な小当り遊技状態における遊技の間延び感を軽減させることができるようになり、延いては遊技の興趣低下を抑止することができる。
【９６６７】
　また、図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４によれば、ＲＵＳＨ遊技状態における各種の時短遊技状態に応じて異なるバトル演出が行われるので、バトル演出の演出態様によって移行先の遊技状態を示唆したり、大当り遊技状態に移行可能な期待度（バトル演出（勝利）が実行される期待度）を示唆したりすることができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、ＲＵＳＨ遊技状態の各種の時短遊技状態によらず、同じバトル演出が行われるように構成してもよいし、バトル演出の演出態様によって、大当り遊技状態に移行可能な期待度（バトル演出（勝利）が実行される期待度）が異なるように構成してもよい。
【９６６８】
　また、図６５２に示す特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４によれば、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄であるときには、演出選択用乱数値により「バトル演出（敗北）」よりも「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方の特別図柄の変動パターンが決定され易いことから、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」の方が「バトル演出（敗北）」よりも、ＲＵＳＨ遊技状態が終了する割合が高くなる。このため、「カード演出」と「バトル演出」とのいずれの演出が行われるかに緊張感を与え、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、本実施形態においては、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄であるときには、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」と「バトル演出（敗北）」との２種類の演出が実行されるように構成したが、３種類以上の演出が実行されるように構成してもよいし、「カード演出（ＲＵＳＨ終了）」または「バトル演出（敗北）」の１種類の演出が実行されるように構成してもよい。例えば、「バトル演出（敗北）」のみが実行されるように構成する場合には、各種の時短遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄のときに、「カード演出（ＲＵＳＨ継続）」の代わりに「バトル演出（引き分け）」が実行されるように構成すればよい。
【９６６９】
［１５－３－７．特別図柄の先読み関連データ］
　図６５３は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄の先読み関連データの一例である。ここで「先読み」とは、遊技球が第１始動口１５１２０または第２始動口１５１４０に入球して、主制御回路２００（メインＣＰＵ２０１）が特別図柄の始動情報（特図当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得したときに、特別図柄の抽選よりも事前に、取得した特別図柄の始動情報を解析することをいう。

そして、解析した情報（先読みコマンド）はサブ制御回路３００（サブＣＰＵ３０１）に送信され、先読みコマンドに基づいて「先読み演出」が実行可能となる。

【９６７０】

図６５３（ａ）は、特別図柄の始動情報を解析し、解析した情報としての先読みコマンドの構成の一例である。

【９６７１】

図６５３（ａ）に示すように、先読みコマンドは、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかの「特別図柄の種別」と、複数の「パラメータ１～３」とで構成されている。

【９６７２】

「パラメータ１」は、特図当り判定用乱数値に基づいて、小当りまたは時短当りのいずれであるかを事前に解析した当落情報であり、図６５３（ｂ）は、パラメータ１の設定テーブルの一例である。

【９６７３】

「パラメータ２」は、特図当り判定用乱数値、図柄乱数値に基づいて、停止表示されるときの特別図柄（選択図柄）を事前に解析した図柄情報であり、図６５３（ｃ）は、パラメータ２の設定テーブルの一例である。

【９６７４】

「パラメータ３」は、特図当り判定用乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値に基づいて、特別図柄の変動パターンを事前に解析した変動情報であり、図６５３（ｄ）は、パラメータ３の設定テーブルの一例である。

【９６７５】

本実施形態においては、特別図柄の始動情報についての先読みが行われてから、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われる前までの特別図柄の可変表示を「事前変動」ともいう。また、その特別図柄の始動情報に基づく特別図柄の抽選が行われたときの特別図柄の可変表示を「当該変動」ともいう。

【９６７６】

［１５－３－８．普通図柄の当り判定テーブル］

図６５４は、第１５のパチンコ遊技機における普通図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図６５４に示す普通図柄の当り判定テーブルは、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９６７７】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブルであり、通過ゲート１５１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。

【９６７８】

図６５４に示す普通図柄の当り判定テーブルには、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）と、普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の当り判定用乱数値は、例えば０～６５５３５の範囲（６５５３６種類）で取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【９６７９】

メインＣＰＵ２０１は、図６５４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定用乱数値の範囲（幅）に基づいて、普通図柄の当落判定値データを決定する。

【９６８０】

本実施形態では、メインＣＰＵ２０１は、図６５４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が１～６５５３５のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、メインＣＰＵ２０１は、取得された普通図柄の当り判定用乱数値が０である場合は「普通図柄ハズレ」と判定し、普通図柄の当落判定値データを「ハズ

レ判定値データ」に決定する。
【９６８１】
このように、本実施形態では、「普通図柄当り」が約１／１．００の選択率で決定され、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されている。なお、「普通図柄ハズレ」が決定されるよりも「普通図柄当り」が決定されやすく構成されることが望ましく、「普通図柄当り」の選択率は約１／１．００に限定されるものではなく、「普通図柄当り」の選択率は適宜設計変更が自由である。
【９６８２】
本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通（普通図柄当りの当選確率が共通）に設定されているが、後述するように遊技状態（普電作動パターン）に応じて第２始動口１５１４０の開放パターンを異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技者に与える利益度を異ならせている。
【９６８３】
また、本実施形態において、通常遊技状態か時短遊技状態かの遊技状態によらず、「普通図柄当り」の選択率が共通に設定されているが、遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。遊技状態に応じて「普通図柄当り」の選択率を異ならせる場合には、通常遊技状態における「普通図柄当り」の選択率よりも、時短遊技状態における「普通図柄当り」の選択率が高くなるように構成することが望ましい。さらには、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態またはＣ時短遊技状態とで時短遊技状態の種類によっても、「普通図柄当り」の選択率を異ならせてもよい。
【９６８４】
［１５－３－９．普通図柄判定テーブル］
図６５５は、第１５のパチンコ遊技機における普通図柄判定テーブルの一例である。なお、図６５５に示す普通図柄判定テーブルは、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。
【９６８５】
普通図柄判定テーブルは、上述の普通図柄の当落判定値データと、通過ゲート１５１２６を遊技球が通過した際に取得される普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄の選択図柄」を選択する際に参照されるテーブルである。
【９６８６】
図６５５に示される普通図柄判定テーブルには、上述の普通図柄の当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）と、普通図柄の図柄乱数値と、普通図柄の選択図柄とが対応づけられて規定されている。なお、普通図柄の図柄乱数値は、例えば０～１００（１０１種類）の中から取得される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。
【９６８７】
メインＣＰＵ２０１は、図６５５に示される普通図柄判定テーブルを参照し、普通図柄当り判定値データと普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄を決定する。
【９６８８】
図６５５に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄の選択図柄は以下のように選択される。
【９６８９】
例えば、普通図柄当り判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値が０～４９のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ１」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が５０～９９のいずれかであれば普通図柄の選択図柄として「ｆ２」を選択する。また、普通図柄ハズレ判定値データが得られた場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の図柄乱数値によらず、普通図柄の選択図柄として「ｆ３」を選択する。
【９６９０】

なお、「普通図柄の選択図柄」が選択される普通図柄の図柄乱数値の範囲（幅）、すなわち選択率は、上記値に限定されず、適宜設計変更が自由である。

【９６９１】

本実施形態においては、第１のパチンコ遊技機とは異なり、普通図柄の選択図柄を選択するにあたり、遊技状態によらずに、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成されている。なお、第１のパチンコ遊技機と同様に、遊技状態に応じて、普通図柄の選択図柄が選択されるように構成してもよい。

【９６９２】

また、本実施形態において、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の当り判定テーブル（図６５４参照）を参照して、取得された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて普通図柄の当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル（図６５５参照）を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄の選択図柄を決定するようにしているが、これに限られない。例えば、取得された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落判定値データ（普通図柄の当落）、および普通図柄の選択図柄をあわせて決定するようにしてもよい。

【９６９３】

［１５－３－１０．第２始動口の開放パターン決定テーブル］

図６５６は、第１５のパチンコ遊技機における第２始動口の開放パターン決定テーブルの一例である。なお、図６５６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルは、第１５のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記憶されている。

【９６９４】

第２始動口の開放パターン決定テーブルは、普通図柄当りと判定された場合に、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに応じて、普電用シャッタ１５１４７の作動態様としての第２始動口の開放パターンを決定する際に参照される。

【９６９５】

図６５６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルには、遊技状態（普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄と、第２始動口の開放パターンとが対応づけられて規定されている。

【９６９６】

また、「第２始動口の開放パターン」は、第２始動口１５１４０の１回目の開放状態における「１回目の開放時間」、第２始動口１５１４０の１回目の閉鎖状態における「１回目のウェイト時間」、第２始動口１５１４０の２回目の開放状態における「２回目の開放時間」、第２始動口１５１４０の２回目の閉鎖状態における「２回目のウェイト時間」、第２始動口１５１４０を閉鎖させて普通電動役物１５１４６の作動を終了する「エンディング時間」とで構成されている。なお、第２始動口の開放パターンは、上述した構成に限られず、３回以上の開放状態と閉鎖状態とを繰り返すことが可能に構成してもよいし、１回のみの開放状態からなる構成としてもよい。さらには、「１回目の開放時間」の前に、第２始動口１５１４０の１回目の開放を待機する「オープニング時間」を備えて構成してもよい。

【９６９７】

メインＣＰＵ２０１は、図６５６に示される第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（普電作動パターン）と普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。なお、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口の開放パターンを決定すると、決定した第２始動口の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【９６９８】

本実施形態では、第２始動口の開放パターンとして、第２始動口１５１４０の開放時間が短い不利な「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」と、第２始動口１５１４０の開放時間が長い有利な「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」との２種類の開放パターン

を備えている。なお、第２始動口の開放パターンとして、３種類以上の開放パターンを備えて構成してもよい。

【９６９９】

特に、本実施形態では、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」の開放時間は、極めて短い時間（例えば、０．０７２秒）が設定されている。このため、普通図柄当りと判定された場合であっても、「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が行われるときは、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することが不可能又は困難となり、実質的にハズレの扱いとなるように構成されている。また、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」の開放時間は、第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能となることになる長い時間（例えば、５．４秒）が設定されている。

【９７００】

図６５６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルによれば、通常遊技状態及び一般遊技状態である場合（普電作動パターン＝００）には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【９７０１】

また、ＲＵＳＨ遊技状態（普電作動パターン＝０１）である場合には、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、第２始動口の開放パターンとして「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成されている。

【９７０２】

このため、通常遊技状態及び一般遊技状態は、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することが困難な状態であり、ＲＵＳＨ遊技状態は、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することが容易な状態となる。これにより、通常遊技状態及び一般遊技状態は、正規な遊技態様として左打ちが規定され、ＲＵＳＨ遊技状態は、正規な遊技態様として右打ちが規定されていることになる。

【９７０３】

また、本実施形態では、普電用の規定個数は３個に設定されており、いずれかの第２始動口の開放パターンが決定され、第２始動口１５１４０が開放しても、第２始動口１５１４０に３個の遊技球が入球すると、その第２始動口の開放パターンは終了する（第２始動口１５１４０は閉鎖する）ことになる。

【９７０４】

なお、本実施形態では、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで区別なく同じ時短遊技状態において、普通図柄の選択図柄に基づいて同じ第２始動口の開放パターンが決定されるように構成されているが、Ａ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで、普通図柄の選択図柄に基づいて異なる第２始動口の開放パターンが決定されるように構成してもよい。例えば、Ａ時短遊技状態であれば、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときにも、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときにも、「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成し、Ｃ時短遊技状態であれば、普通図柄の選択図柄が「ｆ１」であるときには「ショート開放パターン（９１Ｈ０１Ｈ）」が決定され、普通図柄の選択図柄が「ｆ２」であるときには「ロング開放パターン（９１Ｈ０２Ｈ）」が決定されるように構成してもよい。

【９７０５】

その他、図示は省略するが、主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２には、普通図柄の変動パターンテーブルが記憶されている。普通図柄の変動パターンテーブルには、遊技状態と普通図柄の選択図柄と普通図柄の変動パターンと普通図柄の変動表示時間とが対応付けられている。そして、普通図柄の変動パターンテーブルは、通常遊技状態よりも、一般遊技状態を含む時短遊技状態の方が短い普通図柄の変動表示時間が対応対応付けられている。

【９７０６】
［１５－４．主制御処理］
第１５のパチンコ遊技機において、主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理の一部が一部異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理、普通図柄制御処理及びシステムタイマ割込処理について説明し、メインＣＰＵ２０１により実行されるその他の処理についての説明は省略する。
【９７０７】
なお、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが、以下では、第１のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて改めて説明する。
【９７０８】
［１５－４－１．特別図柄制御処理］
次に、図６５７を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）で行われる特別図柄制御処理について説明する。図６５７は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。
【９７０９】
図６５７に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、Ｓ１５００１において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５００２に移す。
【９７１０】
なお、図示しないが、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、Ｓ１５００１の処理に先だって、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。
【９７１１】
Ｓ１５００２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５００１でロードした特別図柄の制御状態番号が０であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御番号が０でないと判定した場合には処理をＳ１５００８に移し、特別図柄の制御番号が０であると判定した場合には処理をＳ１５００３に移す。
【９７１２】
Ｓ１５００３において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に第２特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第２特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第２特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１５００４に移し、第２特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には処理をＳ１５００５に移す。
【９７１３】
Ｓ１５００４において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に第１特別図柄の始動情報が記憶されているか否か、すなわち第１特別図柄の保留個数があるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、第１特別図柄の始動情報が記憶されていないと判定した場合には処理をＳ１５００７に移し、第１特別図柄の始動情報が記憶されていると判定した場合には、処理をＳ１５００６に移す。
【９７１４】
Ｓ１５００５において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域に記憶されている第２特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第２特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）に

シフトし、第２特別図柄始動記憶領域（２）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【９７１５】

Ｓ１５００６において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域に記憶されている第１特別図柄の始動情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域（０）にシフトするシフト処理を行う。このシフト処理では、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を特別図柄判定領域（０）にシフトし、第１特別図柄始動記憶領域（２）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（３）にシフトすることになる。

【９７１６】

Ｓ１５００７において、メインＣＰＵ２０１は、メインＲＡＭ２０３の第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域に特別図柄の始動情報（第１特別図柄及び第２特別図柄の保留個数）が一定時間以上にわたって記憶されていない場合には、デモ表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路３００が受信すると、サブＣＰＵ３０１はデモ表示演出を行う。

【９７１７】

Ｓ１５００８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図６５８を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【９７１８】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（Ｓ１５００１～Ｓ１５００８）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９７１９】

このように、本実施形態では、第１５のパチンコ遊技機として、第２特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第１特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第１特別図柄の始動情報が記憶されている場合、第２特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理が実行される優先変動機としてもよいし、第１始動口１５１２０または第２始動口１５１４０への入賞順（入球順）に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【９７２０】

［１５－４－２．特別図柄管理処理］

次に、図６５８を参照して、特別図柄制御処理（図６５７参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄管理処理について説明する。図６５８は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【９７２１】

図６５８に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「７」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【９７２２】

Ｓ１５０１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間（特別図柄タイマカウンタ）が０であるか否かを判定する。この特別図柄の待ち時間は、特別図柄管理処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において特別図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図６５７参照）に戻し、特別図柄の待ち時間が０であ

ると判定した場合には処理をＳ１５０１２に移す。
【９７２３】
Ｓ１５０１２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０１３に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５０１２の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１５０１３以降の処理を行う。
【９７２４】
Ｓ１５０１３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１５０１３の処理は、特別図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図６５９を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１４に移す。
【９７２５】
Ｓ１５０１４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１５０１４の処理は、特別図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図６６０を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１５に移す。
【９７２６】
Ｓ１５０１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技判定処理を行う。このＳ１５０１５の処理は、特別図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図６６２を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１６に移す。
【９７２７】
Ｓ１５０１６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技閉鎖中処理を行う。このＳ１５０１６の処理は、特別図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。この小当り遊技閉鎖中処理の詳細については、図６６５を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１７に移す。
【９７２８】
Ｓ１５０１７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技開放中処理を行う。このＳ１５０１７の処理は、特別図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。この小当り遊技開放中処理の詳細については、図６６６を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「４」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１８に移す。
【９７２９】
Ｓ１５０１８において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を行う。このＳ１５０１８の処理は、特別図柄の制御状態番号が「５」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図６６７を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「５」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０１９に移す。
【９７３０】
Ｓ１５０１９において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放制御処理を行う。このＳ１５０１９の処理は、特別図柄の制御状態番号が「６」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図６６８を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「６」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５０２０に移す。
【９７３１】
Ｓ１５０２０において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了処理を行う。この

Ｓ１５０２０の処理は、特別図柄の制御状態番号が「７」である場合に行われる処理である。この大当り遊技状態終了処理の詳細については、図６６９を参照して後述する。

【９７３２】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５０１３～Ｓ１５０２０の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を特別図柄制御処理（図６５７参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻す。

【９７３３】

［１５－４－３．特別図柄可変表示開始処理］

次に、図６５９を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図６５９は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【９７３４】

Ｓ１５０２１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「０」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「０」であると判定した場合には処理をＳ１５０２２に移す。

【９７３５】

Ｓ１５０２２において、メインＣＰＵ２０１は、小当りまたは時短当りを判定する特別図柄の当り判定処理を行う。この特別図柄の当り判定処理では、図６４６に示す特別図柄の当り判定テーブルを参照し、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の特図当り判定用乱数値に基づいて特別図柄の当り判定を行い、その判定結果に応じた当落判定値データを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２３に移す。

【９７３６】

Ｓ１５０２３において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定処理を行う。この特別図柄決定処理では、図６４７に示す特別図柄決定テーブルを参照し、上記Ｓ１５０２２の特別図柄の当り判定処理の判定結果としての当落判定値データと、特別図柄判定領域（０）にシフトされた特別図柄の始動情報としての特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の選択図柄と図柄指定コマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２４に移す。

【９７３７】

Ｓ１５０２４において、メインＣＰＵ２０１は、当選状態記憶処理を行う。この当選状態記憶処理では、大当り遊技状態の終了後等に当選時の遊技状態に基づいて遊技状態等を設定するため、小当りと判定されたときの当選時の遊技状態を示す当選時遊技状態データをメインＲＡＭ２０３の当選時遊技状態記憶領域にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２５に移す。

【９７３８】

Ｓ１５０２５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動パターンを決定する特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この特別図柄の変動パターン決定処理では、遊技状態を参照し、図６５１及び図６５２のいずれかの１つの特別図柄の変動パターンテーブルを決定する。そして、決定した特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果と、特別図柄の選択図柄等に基づいて、特別図柄の変動パターンと特別図柄の変動パターンコマンドとを決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２６に移す。

【９７３９】

Ｓ１５０２６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の変動表示時間を設定する特別図柄の変動表示時間設定処理を行う。この特別図柄の変動表示時間設定処理では、上記Ｓ１５０２５の特別図柄の変動パターン決定処理で決定された特別図柄の変動パターンテーブルを参照し、決定された特別図柄の変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示時間

を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の変動表示時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２７に移す。

【９７４０】

Ｓ１５０２７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「１」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図６５８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２８に移す。

【９７４１】

Ｓ１５０２８において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等が行われる。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された遊技状態指定コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０２９に移す。

【９７４２】

Ｓ１５０２９において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄演出開始コマンドとして、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」の送信予約処理を行う。図柄指定コマンドの送信予約処理としては、Ｓ１５０２３で決定された図柄指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理としては、特別図柄の種別がわかるように、Ｓ１５０２５で決定された特別図柄の変動パターンに対応する特別図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、「図柄指定コマンド」及び「特別図柄の変動パターンコマンド」をまとめて１つの特別図柄演出開始コマンドとしてもよい。

【９７４３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理を割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９７４４】

［１５－４－４．特別図柄可変表示終了処理］

次に、図６６０を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図６６０は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【９７４５】

Ｓ１５０４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「１」でないと判定した場合には、特別図柄可変表示開始処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「１」であると判定した場合には処理をＳ１５０４２に移す。

【９７４６】

Ｓ１５０４２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の図柄確定時間を設定する特別図柄の図柄確定時間設定処理を行う。この特別図柄の図柄確定時間設定処理では、遊技状態や特別図柄の当り判定処理の結果（当落）に基づいて特別図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定する。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した特別図柄の図柄確定時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットし、第１特別図柄表示部

１６３または第２特別図柄表示部１６４に特別図柄の停止表示をさせる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４３に移す。

【９７４７】

なお、特別図柄の図柄確定時間は、特別図柄の変動パターンに基づいて決定してもよいし、遊技状態のみに基づいて決定してもよい。さらには、予め定められた１つの図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓ）を決定してもよい。

【９７４８】

Ｓ１５０４３において、メインＣＰＵ２０１は、時短終了判定処理を行う。この時短終了判定処理では、時短遊技状態である場合において、時短遊技状態の終了条件としての特別図柄の可変表示回数を計数するための「時短回数カウンタ」と、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄の決定を判定するための「２Ｒ小当り図柄フラグ」と、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄の決定を判定するための「３Ｒ小当り図柄フラグ」と、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄の決定を判定するための「７Ｒ小当り図柄フラグ」と、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａの決定を判定するための「１０Ｒ小当り図柄Ａフラグ」と、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂの決定を判定するための「１０Ｒ小当り図柄Ｂフラグ」を更新する処理が行われる。そして、時短回数カウンタ＝０または各種の小当り図柄フラグがオフになると、時短遊技状態から通常遊技状態への移行制御を行う。この時短終了判定処理の詳細については、図６６１を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４４に移す。

【９７４９】

Ｓ１５０４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「２」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図６５８のＳ１５０１５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４５に移す。

【９７５０】

Ｓ１５０４５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４６に移す。

【９７５１】

Ｓ１５０４６において、メインＣＰＵ２０１は、図柄確定数カウンタの値を１加算する。第１～３のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９７５２】

［１５－４－５．時短終了判定処理］

次に、図６６１を参照して、特別図柄可変表示終了処理でメインＣＰＵ２０１により実行される時短終了判定処理について説明する。図６６１は、第１５のパチンコ遊技機における時短終了判定処理の一例を示すフローチャートである。

【９７５３】

Ｓ１５０４３－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照し、現在の遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１５０４３－２に移し、時短遊技状態でない（すなわち、通常遊技状態である）と判定した場合には、今回の時短終了判定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図６６０参照）に戻す。

【９７５４】

Ｓ１５０４３－２において、メインＣＰＵ２０１は、時短回数カウンタを更新する時短回数カウンタ更新処理を行う。この時短回数カウンタ更新処理では、メインＲＡＭ２０３の「時短回数カウンタ」から１を減算して更新する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４３－３に移す。

【９７５５】

Ｓ１５０４３－３において、メインＣＰＵ２０１は、時短回数カウンタ＝０であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短カウンタ＝０であると判定した場合には、処理をＳ１５０４３－４に移し、時短カウンタ＝０でないと判定した場合には、処理をＳ１５０４３－６に移す。

【９７５６】

Ｓ１５０４３－４において、メインＣＰＵ２０１は、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。ここで、時短情報のクリアとしては、状態フラグ、普電作動パターン、時短回数カウンタ、各種の小当り図柄フラグをクリア（＝０をセット）することになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０４３－５に移す。

【９７５７】

Ｓ１５０４３－５において、メインＣＰＵ２０１は、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の時短終了判定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図６６０参照）に戻す。

【９７５８】

Ｓ１５０４３－６において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データを参照し、小当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１５０４３－７に移し、小当りでないと判定した場合には、今回の時短終了判定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図６６０参照）に戻す。

【９７５９】

Ｓ１５０４３－７において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、上記Ｓ１５０２３で決定された小当り図柄が、いずれかの小当り図柄フラグでオンとなっている小当り図柄であるか否かを判定する。すなわち、今回決定された小当り図柄が、時短終了条件として設定された小当り図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短終了条件として設定された小当り図柄であると判定した場合には、処理をＳ１５０４３－４に移し、時短情報をクリアして、時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる。また、時短終了条件として設定された小当り図柄でないと判定した場合には、今回の時短終了判定処理を終了し、処理を特別図柄可変表示終了処理（図６６０参照）に戻す。

【９７６０】

具体的には、第１時短遊技状態である場合には、今回決定された小当り図柄が２Ｒ小当り図柄または３Ｒ小当り図柄であるときには、時短遊技状態から通常遊技状態に移行し、第２時短遊技状態である場合には、今回決定された小当り図柄が２Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄であるときには、時短遊技状態から通常遊技状態に移行し、第３時短遊技状態である場合には、今回決定された小当り図柄が２Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ａであるときには、時短遊技状態から通常遊技状態に移行し、第４時短遊技状態である場合には、今回決定された小当り図柄が２Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであるときには、時短遊技状態から通常遊技状態に移行することになる。

【９７６１】

なお、本実施形態においては、時短終了判定処理は、特別図柄の変動表示を終了したとき（変動表示時間の経過後）に行うように構成しているが、特別図柄の停止表示を終了したとき（図柄確定時間の経過後）に時短終了判定処理を行うように構成してもよいし、特別図柄の変動表示を開始したときに時短終了判定処理を行うように構成してもよい。

【９７６２】

［１５－４－６．特別図柄遊技判定処理］

次に、図６６２を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０

１により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図６６２は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【９７６３】

Ｓ１５０５０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「２」でないと判定した場合には、特別図柄遊技判定処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「２」であると判定した場合には処理をＳ１５０６１に移す。

【９７６４】

Ｓ１５０６１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の選択図柄を参照し、小当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当りに対応した特別図柄の選択図柄であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当りであると判定した場合には、処理をＳ１５０６２に移し、小当りでない（すなわち時短当り）と判定した場合には、処理をＳ１５０７０に移す。

【９７６５】

Ｓ１５０６２において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始準備設定処理を行う。この小当り開始準備設定処理においては、小当りである特別図柄の選択図柄に基づいて、図６４８に示す小当り態様決定テーブルのいずれかの小当り態様決定テーブルを決定する。そして、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大開放回数を決定し、決定した最大開放回数をメインＲＡＭ２０３の小当り開放回数の上限値にセットする。次に、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。さらに、決定した小当り態様決定テーブルを参照し、特別図柄の選択図柄に基づいてＶ入賞口１５１５６の開放条件としての特定作動個数を決定し、決定した特定作動個数をメインＲＡＭ２０３の特定作動個数カウンタにセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０６３に移す。

【９７６６】

Ｓ１５０６３において、メインＣＰＵ２０１は、小当りの状態表示処理を行う。この小当りの状態表示処理では、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０６４に移す。

【９７６７】

Ｓ１５０６４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０６５に移す。

【９７６８】

Ｓ１５０６５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図６５８のＳ１５０１６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０６６に移す。

【９７６９】

Ｓ１５０６６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開始表示コマンドの送信予約処理の処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、今回の特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９７７０】

Ｓ１５０７０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理では、通常遊技状態である場合に、時短当りであるか否

かを判定し、時短当りである場合には、Ｃ時短遊技状態を設定する処理を行う。このＣ時短遊技状態移行判定処理の詳細については、図６６３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０７１に移す。

【９７７１】

Ｓ１５０７１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図６６４を参照して後述する。なお、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９７７２】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（Ｓ１５０５０～Ｓ１５０７１）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９７７３】

［１５－４－７．Ｃ時短遊技状態移行判定処理］

次に、図６６３を参照して、特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるＣ時短遊技状態移行判定処理について説明する。図６６３は、第１５のパチンコ遊技機におけるＣ時短遊技状態移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【９７７４】

Ｓ１５０７０－１において、メインＣＰＵ２０１は、状態フラグを参照し、通常遊技状態であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、通常遊技状態であると判定した場合には、処理をＳ１５０７０－２に移し、通常遊技状態でない（すなわち、時短遊技状態である）と判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）に移す。

【９７７５】

このため、時短遊技状態である場合には、時短当りと判定されても、その時短当りを契機として新たに時短遊技状態を設定せずに（Ｃ時短遊技状態が新たに作動せずに）、現在の時短遊技状態が維持されるように構成されている。

【９７７６】

Ｓ１５０７０－２において、メインＣＰＵ２０１は、当落判定値データを参照し、時短当りであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、時短当りであると判定した場合には、処理をＳ１５０７０－３に移し、時短当りでないと判定した場合には、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）に移す。

【９７７７】

Ｓ１５０７０－３において、メインＣＰＵ２０１は、Ｃ時短遊技状態設定処理を行う。このＣ時短遊技状態設定処理では、図６５０（ｂ）の遊技状態関連設定テーブル２を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、普電作動パターン及びＣ時短終了条件）の設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、Ｃ時短遊技状態移行判定処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）に移す。

【９７７８】

具体的には、図６５０（ｂ）の遊技状態関連設定テーブル２を参照し、通常遊技状態である場合に、特別図柄の選択図柄「ｚ１０」（第１特別図柄の時短図柄１０）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝００、時短回数カウンタ＝５０を設定する。また、特別図柄の選択図柄「ｚ２０」（第１特別図柄の時短図柄２０）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ｃ時短遊技状態を示す状態フラグ＝３、普電作動パターン＝０１、時短回数カウンタ＝１００、２Ｒ小当り図柄フラグ＝１（２Ｒ小当り図柄フラグのオン）、３Ｒ小当り図柄フラグ＝１（３Ｒ小当り図柄フラグのオン）を設定する。

【９７７９】

［１５－４－８．特別図柄遊技終了処理］

次に、図６６４を参照して、特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）中でメインＣＰＵ

２０１により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図６６４は、第１５のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【９７８０】

Ｓ１５０７２において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号に「０」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「０」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次回の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０７３に移す。

【９７８１】

Ｓ１５０７３において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。また、特別図柄遊技終了処理における遊技状態指定パラメータ設定処理においては、メインＲＡＭ２０３内の特別図柄判定領域（０）に記憶された始動情報をクリアする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０７４に移す。

【９７８２】

Ｓ１５０７４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１５０７４の処理後、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を特別図柄遊技判定処理（図６６２参照）に戻す。

【９７８３】

［１５－４－９．小当り遊技閉鎖中処理］

次に、図６６５を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技閉鎖中処理について説明する。図６６５は、第１５のパチンコ遊技機における小当り遊技閉鎖中処理の一例を示すフローチャートである。

【９７８４】

Ｓ１５０８１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「３」でないと判定した場合には、小当り遊技閉鎖中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「３」であると判定した場合には処理をＳ１５０８２に移す。

【９７８５】

Ｓ１５０８２において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口制御処理を行う。このＶ入賞口制御処理では、後述する第２大入賞口通過検出処理（図６７３参照）で更新された特定作動個数カウンタ＝０であるか否かを判定する。特定作動個数カウンタ＝０でないと判定すると、Ｖシャッタ１５１５９を作動させず、Ｖ入賞口１５１５６の閉鎖状態を維持する。そして、特定作動個数カウンタ＝０であると判定すると、Ｖシャッタ用ソレノイド１５１６０にＶ入賞口開放制御データを出力し、Ｖシャッタ１５１５９を作動させて、Ｖ入賞口１５１５６を開放状態にする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０８３に移す。

【９７８６】

Ｓ１５０８３において、メインＣＰＵ２０１は、「小当り開放回数カウンタ値」をロードする。「小当り開放回数カウンタ」は、小当り開放回数を計数するカウンタである。なお、小当り開放回数カウンタの計数値（小当り開放回数カウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０８４に移す。

【９７８７】

Ｓ１５０８４において、メインＣＰＵ２０１は、ロードした小当り開放回数カウンタ値

が小当り開放回数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値であると判定した場合には、処理をＳ１５０８９に移し、小当り開放回数の上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１５０８５に移す。

【９７８８】

Ｓ１５０８５において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態において第２大入賞口１５１５１に入球した遊技球の個数（第２大入賞口１５１５１の入賞数）が最大入賞個数でないかを判定する。この処理では、第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２により計数された第２大入賞口カウンタの値が、予め規定された第２大入賞口１５１５１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１の入賞数が最大入賞個数でないと判定された場合には、処理をＳ１５０８６に移し、第２大入賞口１５１５１の入賞数が最大入賞個数であると判定された場合には、処理をＳ１５０８９に移す。

【９７８９】

Ｓ１５０８６において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数カウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０８７に移す。

【９７９０】

Ｓ１５０８７において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１を開放させる第２大入賞口の開放設定処理を行う。この第２大入賞口の開放設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図６４８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１５１５１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１５１５５に対して、第２大入賞口１５１５１を開放させるための第２大入賞口開放制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０８８に移す。

【９７９１】

Ｓ１５０８８において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「４」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、小当り遊技開放中処理（図６６６参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９７９２】

Ｓ１５０８９において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内にＶ入賞口１５１５６への遊技球の通過があったか否か（すなわち、後述するＶ入賞口通過フラグがオンであるか否か）を判定する。メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞検出があったと判定した場合には、処理をＳ１５０９１に移し、Ｖ入賞検出がなかったと判定した場合には、処理をＳ１５０９８に移す。

【９７９３】

Ｓ１５１０１において、メインＣＰＵ２０１は、大当り開始準備設定処理を行う。この大当り開始準備設定処理においては、小当りである特別図柄の選択図柄に基づいて、図６４９に示す大当り態様決定テーブルのいずれかの大当り態様決定テーブルを決定する。そして、決定した図６４９に示す大当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいて最大ラウンド数を決定し、決定した最大ラウンド数をメインＲＡＭ２０３の大当りラウンド数の上限値にセットする。さらに、決定した図６４９に示す大当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＯＰ待ち時間（オープニング時間）を決定し、決定したＯＰ待ち時間（オープニング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行

した後、処理をＳ１５０９２に移す。
【９７９４】
Ｓ１５０９２において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、小当り遊技状態からの大当り遊技状態は、２ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９３に移す。
【９７９５】
Ｓ１５０９３において、メインＣＰＵ２０１は、大当りの状態表示処理を行う。この大当りの状態表示処理では、上述して決定された最大ラウンド数に応じたラウンド表示ＬＥＤデータをセットするとともに、遊技者に右打ちを指示することを報知する右打ち指示データをセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９４に移す。
【９７９６】
Ｓ１５０９４において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態管理処理を行う。この遊技状態管理処理においては、メインＣＰＵ２０１は、時短情報（状態フラグ、普電作動パターン、時短回数カウンタ、各種の小当り図柄フラグ）をクリアする処理を行う。すなわち、小当り遊技状態からの大当り遊技状態に移行する前に、時短情報をクリアして、時短遊技状態を終了させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９５に移す。
【９７９７】
Ｓ１５０９５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９６に移す。
【９７９８】
Ｓ１５０９６において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする。なお、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技閉鎖中処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図６５８）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９７に移す。
【９７９９】
Ｓ１５０９７において、メインＣＰＵ２０１は、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の開始を示すＶ当り開始表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。
【９８００】
Ｓ１５０９８において、メインＣＰＵ２０１は、小当り開放回数の上限値または第２大入賞口１５１５１の入賞数が最大入賞個数となり、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過がなかった場合に、小当り終了準備設定処理を行う。この小当り終了準備設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図６４８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５０９９に移す。
【９８０１】
Ｓ１５０９９において、メインＣＰＵ２０１は、小当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１００に移す。すなわち、この小当り終了表示コマンドは、小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１５１５６に通過せずに、小当り遊技状態が終了したときに送信されることになる。
【９８０２】

Ｓ１５１００において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６６４を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技閉鎖中処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９８０３】

［１５－４－１０．小当り遊技開放中処理］

次に、図６６６を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される小当り遊技開放中処理について説明する。図６６６は、第１５のパチンコ遊技機における小当り遊技開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【９８０４】

Ｓ１５１０１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「４」でないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「４」であると判定した場合には処理をＳ１５１０２に移す。

【９８０５】

Ｓ１５１０２において、メインＣＰＵ２０１は、上述したＳ１５０８２と同様に、Ｖ入賞口制御処理を行う。このＶ入賞口制御処理では、特定作動個数カウンタ＝０であるか否かを判定し、特定作動個数カウンタ＝０であると判定すると、Ｖシャッタ１５１５９を作動させて、Ｖ入賞口１５１５６を開放状態にする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１０３に移す。なお、特定作動個数カウンタ＝０でない場合であっても、第２大入賞口１５１５１の１回目の開放時に、僅かな時間（例えば、５０ｍｓ）の間にＶ入賞口１５１５６を開放状態にさせるように制御してもよい。

【９８０６】

Ｓ１５１０３において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第２大入賞口の開放設定処理（図６６５のＳ１５０８７参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、小当り遊技開放中処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１５１０４に移す。

【９８０７】

Ｓ１５１０４において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口１５１５１を閉鎖させる第２大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第２大入賞口の閉鎖設定処理においては、上記小当り開始準備設定処理で決定した図６４８に示す小当り態様決定テーブルを参照し、小当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の開放回数（小当り開放回数カウンタ値）に基づいて、今回の第２大入賞口１５１５１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第２特電用ソレノイド１５１５５に対して、第２大入賞口１５１５１を閉鎖させるための第２大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１０５に移す。

【９８０８】

Ｓ１５１０５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「３」にセットする処理を行うことにより、この小当り遊技開放中処理の終了後に、小当り遊技閉鎖中処理（図６６５参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、小当り遊技開放中処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９８０９】

［１５－４－１１．大入賞口開放準備処理］

次に、図６６７を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図６６７は、第１５のパチ

ンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。
【９８１０】
　Ｓ１５１１１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「５」でないと判定した場合には、大入賞口開放準備処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「５」であると判定した場合には処理をＳ１５１１２に移す。
【９８１１】
　Ｓ１５１１２において、メインＣＰＵ２０１は、「ラウンドカウンタ値」をロードする。「ラウンドカウンタ」は、大当り遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値（ラウンドカウンタ値）は、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１１３に移す。
【９８１２】
　Ｓ１５１１３において、メインＣＰＵ２０１は、ロードしたラウンドカウンタ値が大当りラウンド数の上限値であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、大当りラウンド数が上限値であると判定した場合には、処理をＳ１５１１４に移し、大当りラウンド数が上限値でないと判定した場合には、処理をＳ１５１１８に移す。
【９８１３】
　Ｓ１５１１４において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了準備設定処理を行う。この大当り終了準備設定処理においては、図６４９に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」に基づいてＥＤ待ち時間（エンディング時間）を決定し、決定したＥＤ待ち時間（エンディング時間）をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１１５に移す。
【９８１４】
　Ｓ１５１１５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「７」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り遊技状態終了処理（図６５８）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１１６に移す。
【９８１５】
　Ｓ１５１１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１１７に移す。
【９８１６】
　Ｓ１５１１７において、メインＣＰＵ２０１は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１５１１７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。
【９８１７】
　Ｓ１５１１８において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンドカウンタ値に１を加算する処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１１９に移す。
【９８１８】
　Ｓ１５１１９において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１５１３１を開放させる第１大入賞口の開放設定処理を行う。この第１大入賞口の開放設定処理においては、図６４９に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在の

ラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１５１３１の最大開放時間を決定し、決定した最大開放時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１５１３５に対して、第１大入賞口１５１３１を開放させるための第１大入賞口開放制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１２０に移す。

【９８１９】

Ｓ１５１２０において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「６」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図６５８参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１２１に移す。

【９８２０】

Ｓ１５１２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１２２に移す。

【９８２１】

Ｓ１５１２２において、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。

【９８２２】

［１５－４－１２．大入賞口開放制御処理］

次に、図６６８を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図６６８は、第１５のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【９８２３】

Ｓ１５１３１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「６」でないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「６」であると判定した場合には処理をＳ１５１３２に移す。

【９８２４】

Ｓ１５１３２において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１５１３１が開放されたときに、１つのラウンドにおける第１大入賞口１５１３１に入球した遊技球の入賞数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２により計数された第１大入賞口カウンタの値が、予め規定された第１大入賞口１５１３１の最大入賞個数の値（例えば１０個）であるか否かが判定される。

【９８２５】

メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５１３２において第１大入賞口１５１３１の入賞数が最大入賞個数でないと判定した場合には、処理をＳ１５１３３に移し、Ｓ１５１３２において第１大入賞口１５１３１の入賞数が最大入賞個数であると判定した場合には、処理をＳ１５１３４に移す。

【９８２６】

Ｓ１５１３３において、メインＣＰＵ２０１は、１つのラウンドにおける第１大入賞口１５１３１の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、第１大入賞口の開放設定処理（図６６７のＳ１５１１９参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【９８２７】
メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５１３３において第１大入賞口１５１３１の最大開放時間が経過していないと判定した場合には、大入賞口開放制御処理を終了し処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。また、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５１３３において第１大入賞口１５１３１の最大開放時間が経過していると判定した場合には、処理をＳ１５１３４に移す。
【９８２８】
Ｓ１５１３４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口１５１３１を閉鎖させる第１大入賞口の閉鎖設定処理を行う。この第１大入賞口の閉鎖設定処理においては、図６４９に示す大当り態様決定テーブルを参照し、大当りの「特別図柄の選択図柄」、現在のラウンド数（ラウンドカウンタ値）に基づいて、今回のラウンドにおける第１大入賞口１５１３１の閉鎖時間を決定し、決定した閉鎖時間をメインＲＡＭ２０３内の特別図柄の待ち時間にセットする。そして、第１特電用ソレノイド１５１３５に対して、第１大入賞口１５１３１を閉鎖させるための第１大入賞口閉鎖制御データを生成する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１３５に移す。
【９８２９】
Ｓ１５１３５において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「５」にセットする処理を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図６６７参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１３６に移す。
【９８３０】
Ｓ１５１３６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの確認・更新処理等を行う。そして、現在の遊技状態を示す遊技状態指定コマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１３７に移す。
【９８３１】
Ｓ１５１３７において、メインＣＰＵ２０１は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。そして、Ｓ１５１３７の処理後、メインＣＰＵ２０１は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻す。
【９８３２】
［１５－４－１３．大当り遊技状態終了処理］
次に、図６６９を参照して、特別図柄管理処理（図６５８参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される大当り遊技状態終了処理について説明する。図６６９は、第１５のパチンコ遊技機における大当り遊技状態終了処理の一例を示すフローチャートである。
【９８３３】
Ｓ１５１４１において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」であるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、特別図柄の制御状態番号が「７」でないと判定した場合には、大当り遊技状態終了処理を終了して処理を特別図柄管理処理（図６５８参照）に戻し、特別図柄の制御状態番号が「７」であると判定した場合には処理をＳ１５１４２に移す。
【９８３４】
Ｓ１５１４２において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態初期化処理を行う。この大当り遊技状態初期化処理では、大当り遊技状態で用いた各種フラグ・データや、各種カウンタ（例えば、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ、Ｖ入賞口通過フラグ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１４３に移す。

【９８３５】
　Ｓ１５１４３において、メインＣＰＵ２０１は、大当り遊技状態終了後の遊技状態を設定するＡ時短遊技状態設定処理を行う。このＡ時短遊技状態設定処理では、図６５０（ａ）の遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄に基づいて、遊技状態（状態フラグ、普電作動パターン及びＡ時短終了条件）の設定を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５１４４に移す。
【９８３６】
　具体的には、図６５０（ａ）の遊技状態関連設定テーブル１を参照し、特別図柄の選択図柄「ｚ１」（第１特別図柄の通常小当り図柄）または特別図柄の選択図柄「ｚ４」（第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、通常遊技状態を示す状態フラグ＝０、普電作動パターン＝００を設定し、Ａ時短終了条件は設定しない。
　また、特別図柄の選択図柄「ｚ２」（第１特別図柄の特定小当り図柄１）または特別図柄の選択図柄「ｚ３」（第１特別図柄の特定小当り図柄２）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、時短回数カウンタ＝１００００、２Ｒ小当り図柄フラグ＝１（２Ｒ小当り図柄フラグのオン）、３Ｒ小当り図柄フラグ＝１（３Ｒ小当り図柄フラグのオン）を設定する。また、特別図柄の選択図柄「ｚ５」（第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、時短回数カウンタ＝１００００、２Ｒ小当り図柄フラグ＝１（２Ｒ小当り図柄フラグのオン）、７Ｒ小当り図柄フラグ＝１（７Ｒ小当り図柄フラグのオン）を設定する。また、特別図柄の選択図柄「ｚ６」（第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、時短回数カウンタ＝１００００、２Ｒ小当り図柄フラグ＝１（２Ｒ小当り図柄フラグのオン）、１０Ｒ小当り図柄Ａフラグ＝１（１０Ｒ小当り図柄Ａフラグのオン）を設定する。また、特別図柄の選択図柄「ｚ７」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａ）または特別図柄の選択図柄「ｚ８」（第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂ）であるときには、メインＲＡＭ２０３に対して、Ａ時短遊技状態を示す状態フラグ＝１、普電作動パターン＝０１、時短回数カウンタ＝１００００、２Ｒ小当り図柄フラグ＝１（２Ｒ小当り図柄フラグのオン）、１０Ｒ小当り図柄Ａフラグ＝１（１０Ｒ小当り図柄Ａフラグのオン）、１０Ｒ小当り図柄Ｂフラグ＝１（１０Ｒ小当り図柄Ａフラグのオン）を設定する。
【９８３７】
　Ｓ１５１４４において、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図６６４を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、大当り遊技状態終了処理を終了し、処理を特別図柄管理処理（図１８７参照）に戻す。
【９８３８】
　なお、メインＣＰＵ２０１は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り遊技状態終了処理を割込禁止区間内で行うことが好ましい。
【９８３９】
［１５－６－１４．普通図柄制御処理］
　次に、図６７０を参照して、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図６７０に示される普通図柄制御処理に先だって、メインＣＰＵ２０１は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動情報が記憶され、普通図柄の判定開始条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。
【９８４０】
　図６７０は、第１５のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図６７０に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「０」～「４」）は、普通図柄の制御状態番号である。メインＣＰＵ２０１は

、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。

【９８４１】

Ｓ１５２００において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０であるか否かを判定する。この普通図柄の待ち時間は、普通図柄制御処理の各種処理の待ち時間としてセットされ、例えば２ｍｓｅｃ周期で行われるシステムタイマ割込処理内において普通図柄タイマカウンタとして減算されていくことになる。メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の待ち時間が０でないと判定した場合には、普通図柄制御処理を終了し、処理を主制御メイン処理のＳ４１（図２１参照）に戻し、普通図柄の待ち時間が０であると判定した場合には処理をＳ１５２０１に移す。

【９８４２】

Ｓ１５２０１において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１０に移す。なお、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５２０１の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、Ｓ１５２１０以降の処理を行う。

【９８４３】

Ｓ１５２１０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を行う。このＳ１５２１０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「０」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理の詳細については、図６７１を参照して後述する。なお、普通図柄の制御状態番号が「０」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５２２０に移す。

【９８４４】

Ｓ１５２２０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示終了処理を行う。このＳ１５２２０の処理は、普通図柄の変動表示時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「１」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「１」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５２３０に移す。

【９８４５】

この普通図柄可変表示終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間が終了したか否かの判定を行い、普通図柄の変動表示時間が終了したと判定したときには、予め定められた普通図柄の図柄確定時間（例えば、５４０ｍｓｅｃ）を、メインＲＡＭ２０３内の普通別図柄の待ち時間にセットし、普通図柄の制御状態番号を「２」にセットする。なお、普通図柄の変動表示時間が終了していない場合には、普通図柄の制御状態番号を「１」に保持し、普通図柄の変動表示時間が終了することを待機することになる。

【９８４６】

Ｓ１５２３０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄遊技判定処理を行う。このＳ１５２３０の処理は、普通図柄の図柄確定時間が終了し、普通図柄の制御状態番号が「２」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「２」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５２４０に移す。

【９８４７】

この普通図柄遊技判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、停止表示された普通図柄の選択図柄（例えば、普通図柄当りまたは普通図柄ハズレ）の判定処理を行う。そして、停止表示された普通図柄の選択図柄が普通図柄当りに対応する場合には、第２始動口の開放パターン設定処理を行い、普通図柄の制御状態番号を「３」にセットする。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には、第２始動口の開放パターン設定処理を行わずに、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットする。

【９８４８】

この第２始動口の開放パターン設定処理では、図６５６に示す第２始動口の開放パターン決定テーブルを参照し、遊技状態（状態フラグ及び普電作動パターン）と、普通図柄の選択図柄とに基づいて、第２始動口の開放パターンを決定する。そして、決定した第２始

動口の開放パターンに基づいて、第２始動口１５１４０の開放回数、開放時間、ウェイト時間等を決定し、決定した各種の情報をセットする。その後、メインＣＰＵ２０１は、決定した第２始動口の開放パターンに対応する普通電動役物の開放パターンコマンドをサブＣＰＵ３０１に送信する。

【９８４９】

Ｓ１５２４０において、メインＣＰＵ２０１は、普通電動役物開放処理を行う。このＳ１５２４０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「３」である場合に行われる処理である。なお、普通図柄の制御状態番号が「３」でない場合には、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５２５０に移す。

【９８５０】

この普通電動役物開放処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１５２３０の普通図柄遊技判定処理において決定された第２始動口の開放パターンに従って、第２始動口１５１４０を開放状態にさせ、普電用の規定個数（例えば３個）の遊技球が第２始動口１５１４０に入球するか、第２始動口の開放パターンの動作がすべて終了すると、第２始動口１５１４０を閉鎖状態にさせる。そして、普通電動役物１５１４６の開放処理が終了すると、普通図柄の制御状態番号を「４」にセットする。

【９８５１】

Ｓ１５２５０において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄当り終了処理を行う。このＳ１５２５０の処理は、普通図柄の制御状態番号が「４」である場合に行われる処理である。メインＣＰＵ２０１は、この普通図柄当り終了処理を終了すると、普通図柄の制御状態番号を「０」にセットし、普通図柄制御処理を終了して処理を主制御メイン処理（図２０～図２３参照）に戻す。

【９８５２】

この普通図柄当り終了処理において、メインＣＰＵ２０１は、上記Ｓ１５２１０～Ｓ１５２４０において決定された普通図柄に関わる各種パラメータ、普通図柄判定領域に記憶された各種乱数値をリセット（クリア）する処理を行う。

【９８５３】

なお、メインＣＰＵ２０１は、割込み禁止区間を設定し、上述の普通図柄制御処理（Ｓ１５２００～Ｓ１５２５０）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【９８５４】

［１５－６－１５．普通図柄可変表示開始処理］

次に、図６７１を参照して、普通図柄制御処理（図６７０参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行される普通図柄可変表示開始処理の詳細について説明する。図６７１は、第１５のパチンコ遊技機における普通図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【９８５５】

図６７１に示されるように、メインＣＰＵ２０１は、先ず、普通図柄の制御状態番号が「０」であるか否かを判定する（Ｓ１５２１１）。

【９８５６】

Ｓ１５２１１において普通図柄の制御状態番号が「０」でないと判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄可変表示開始処理を終了し、処理を普通図柄制御処理（図６７０参照）に戻す。一方、普通図柄の制御状態番号が「０」であると判定された場合、メインＣＰＵ２０１は、処理をＳ１５２１２に移す。

【９８５７】

Ｓ１５２１２において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の始動情報のシフト処理を行う。この処理では、メインＲＡＭ２０３の普通図柄始動記憶領域（１）に記憶された始動情報を普通図柄判定領域（０）にシフトし、普通図柄始動記憶領域（２）～普通図柄始動記憶領域（４）に記憶された始動情報を普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（３）にシフトする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１３に移す。

【９８５８】
　Ｓ１５２１３において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の当り判定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図６５４に示す普通図柄の当り判定テーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄当り判定用乱数値とに基づいて、当落判定値データ（「普通図柄当り」または「普通図柄ハズレ」）を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１４に移す。
【９８５９】
　Ｓ１５２１４において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図６５５に示す普通図柄判定テーブルを参照し、上述の当落判定値データ（普通図柄の当り判定処理の結果）と、普通図柄判定領域（０）に記憶された普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、「普通図柄の選択図柄」を決定する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１５に移す。
【９８６０】
　Ｓ１５２１５において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理では、メインＣＰＵ２０１は、図示しない普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、普通図柄の選択図柄と、普通図柄の演出用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。そして、決定した普通図柄の変動パターンを示す普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１６に移す。
【９８６１】
　Ｓ１５２１６において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示時間設定処理を行う。この処理では、上述した普通図柄の変動パターン決定処理で決定された普通図柄の変動パターンに基づいて、普通図柄の変動表示時間を決定する。本実施形態においては、通常遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１０秒を決定し、時短遊技状態の普通図柄の変動パターンであれば、普通図柄の変動表示時間として１秒を決定する。このため、普電作動パターンに関わらず、時短遊技状態になると、通常遊技状態に比べて、普通図柄の変動表示時間が短縮される。そして、決定した普通図柄の変動表示時間を、メインＲＡＭ２０３内の普通図柄の待ち時間にセットし、普通図柄表示部１６１に普通図柄の変動表示を開始させる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１７に移す。
【９８６２】
　Ｓ１５２１７において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の制御状態番号に「１」をセットする処理を行う。普通図柄の制御状態番号を「１」にセットすることにより、普通図柄可変表示開始処理の終了後に、普通図柄可変表示終了処理（図６７０のＳ１５２２０参照）が行われることとなる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５２１８に移す。
【９８６３】
　Ｓ１５２１８において、メインＣＰＵ２０１は、普通図柄の変動パターンコマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された普通図柄の変動パターンコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路１３００に送信される。
【９８６４】
［１５－６－１６．システムタイマ割込処理］
　次に、図６７２を参照して、メインＣＰＵ２０１により、例えば２ｍｓｅｃの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。図６７２は、第１５のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。
【９８６５】
　Ｓ１５３１１において、メインＣＰＵ２０１は、保護レジスタの退避処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３１２に移す。
【９８６６】

Ｓ１５３１２において、メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフであるか否かを判定する。メインＣＰＵ２０１は、ＸＩＮＴ検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定した場合には処理をＳ１５３３０に移し、ＸＩＮＴ検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定した場合には処理をＳ１５３１３に移す。

【９８６７】

Ｓ１５３１３において、メインＣＰＵ２０１は割込許可処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３１４に移す。

【９８６８】

Ｓ１５３１４において、メインＣＰＵ２０１は、Ｉ／Ｏポート２０５の入力ポートの状態の読込処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３１５に移す。

【９８６９】

Ｓ１５３１５において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技許可フラグに基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。遊技許可フラグは、遊技許可フラグがオン（＝１）であるときには、遊技許可状態を示し、遊技許可フラグがオフ（＝０）であるときには、遊技不許可状態を示すものである。遊技許可フラグは、第１のパチンコ遊技機で説明したように、電源投入時の起動状態として、電断復帰中及びＲＡＭクリア実行中のときには、遊技許可フラグがオフ（＝遊技不許可状態）にセットされ、電断復帰後、ＲＡＭクリア実行後には、遊技許可フラグがオン（＝遊技許可状態）にセットされるフラグでもある。メインＣＰＵ２０１は、遊技許可状態であると判定した場合には処理をＳ１５３１６に移し、遊技許可状態でないと判定した場合には処理をＳ１５３３０に移す。

【９８７０】

Ｓ１５３１６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないか否かを判定する。この処理において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態フラグに基づいて、遊技停止状態でないか否かを判定する。ここで、「遊技停止状態フラグ」とは、遊技球の差玉数に基づいて遊技が停止されている状態か否かを示す情報であり、遊技停止状態フラグがオン（＝１）であるときには、「遊技停止状態」を示し、遊技停止状態フラグがオフ（＝０）であるときには、「遊技進行状態」を示すものである。また、「遊技球の差玉数」とは、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算した数であり、後述する遊技停止データ更新処理にて更新される。詳しくは後述するが、遊技停止状態フラグは、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈのとき）にオンとなる。メインＣＰＵ２０１は、遊技停止状態でないと判定した場合には処理をＳ１５３１７に移し、遊技停止状態であると判定した場合には処理をＳ１５３２３に移す。

【９８７１】

Ｓ１５３１７において、メインＣＰＵ２０１は、割込みカウンタの値を１加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理（図２０～図２３参照）中の割込禁止区間を計数（管理）するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３１８に移す。

【９８７２】

Ｓ１５３１８において、メインＣＰＵ２０１は、割込み周期タイマの更新処理を行う。割込み周期タイマの更新処理においては、メインＲＡＭ２０３の作業領域内の特別図柄タイマカウンタ、普通図柄タイマカウンタ、Ｖ入賞口開放タイマカウンタ等の各種タイマカウンタを減算していく。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３１９に移す。

【９８７３】

Ｓ１５３１９において、メインＣＰＵ２０１は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特図当り判定用乱数値の大当り判定用乱数カウンタ等）の更新処理が行われる。このように、所定周期（本実施例では２ｍｓｅｃ）で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２０に移す。

【９８７４】

Ｓ１５３２０において、メインＣＰＵ２０１は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図６７３を参照して後述する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２１に移す。

【９８７５】

Ｓ１５３２１において、メインＣＰＵ２０１は、遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理を行う。この遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理においては、遊技状態等応じて、普通図柄表示部１６１、普通図柄用保留表示部１６２、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、第１特別図柄用保留表示部１６５、第２特別図柄用保留表示部１６６および時短報知用表示部１６８のＬＥＤに点灯表示させるＬＥＤデータの出力を制御する処理である。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２３に移す。

【９８７６】

Ｓ１５３２３おいて、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止機能設定処理を行う。この遊技停止機能設定処理では、遊技停止機能作動管理フェーズに基づいて遊技停止状態フラグの設定や遊技停止機能に関する各種コマンドの送信予約処理等が行われる。ここで、「遊技停止機能作動管理フェーズ」とは、遊技球の差玉数の情報を含めた遊技停止機能の状態を示す情報である。具体的には、遊技球の差玉数が規制値（９５０００）以上、かつ、小当り遊技状態または大当り遊技状態でない状態を示す遊技停止機能作動管理フェーズ＝０３Ｈであるときには、遊技停止状態として、遊技停止状態フラグがオン（＝１）にする。また、遊技球の差玉数を示す差玉数コマンドの送信予約処理を行ったり、遊技停止機能作動管理フェーズを示す遊技停止コマンドの送信予約処理を行ったりする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２４に移す。

【９８７７】

Ｓ１５３２４において、メインＣＰＵ２０１は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドを主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２５に移す。

【９８７８】

Ｓ１５３２５において、メインＣＰＵ２０１は、性能表示モニタ制御処理を行う。この性能表示モニタ制御処理では、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この性能表示モニタ制御処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ１７０の表示内容更新処理等が行われる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３２６に移す。

【９８７９】

Ｓ１５３２６において、メインＣＰＵ２０１は、遊技停止データ更新処理を行う。遊技停止データ更新処理は、メインＲＡＭ２０３の作業領域（領域外エリア）を使用して行われる。この遊技停止データ更新処理では、遊技球を払い出した累計の払出数（払出遊技球数）から遊技球の発射した累計の発射球数（発射遊技球数）を減算して、遊技球の差玉数を更新する。そして、更新した遊技球の差玉数に基づいて、遊技停止機能作動管理フェーズを設定する。例えば、遊技球の差玉数が境界値未満の８９９９９以下のときには遊技停止機能作動管理フェーズとして「００Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が境界値以上から規制値未満のとき（９００００～９４９９９）であるときには、遊技停止機能作動管理フェーズとして「０１Ｈ」が設定され、遊技球の差玉数が規制値以上である場合においては、小当り遊技状態または大当り遊技状態であるとき（遊技停止状態前）には「０２Ｈ」が設定され、小当り遊技状態または大当り遊技状態でないとき（遊技停止状態中）には「０

３Ｈ」が設定される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５３３０に移す。

【９８８０】

Ｓ１５３３０において、メインＣＰＵ２０１は、Ｓ１５３１１で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【９８８１】

このように、本実施形態のシステムタイマ割込み処理によれば、遊技停止状態であるときには、スイッチ入力検出処理が行われなくなる。すなわち、遊技停止状態となったときには、第１始動口１５１２０、第２始動口１５１４０、第１大入賞口１５１３１、第２大入賞口１５１５１、一般入賞口１２２等に遊技球が入球または通過しても、遊技球の払い出しや各種乱数値の取得が行われなくなる（各種入賞口への遊技球の入球または通過が無効となる）。

【９８８２】

［１５－４－１７．スイッチ入力検出処理］

次に、図６７３を参照して、システムタイマ割込処理（図６７２参照）中でメインＣＰＵ２０１により実行されるスイッチ入力検出処理について説明する。図６７３は、第１５のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【９８８３】

第１５のパチンコ遊技機は、第１のパチンコ遊技機と比して、第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２、第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２、Ｖ入賞口スイッチ１５１５７の構成が付加されていることから、かかる処理が一部追加されている。

【９８８４】

Ｓ１５４０１において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０２に移す。

【９８８５】

この第１始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第１始動口スイッチ１５１２１により第１始動口１５１２０への遊技球の入球が検出されると、第１始動口１５１２０に応じた払出情報をセットし、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第１特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、特図当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ（First In、First Out）形式で１つの第１特別図柄判定領域に記憶する。そして、第１始動口１５１２０への入賞と第１特別図柄の保留個数とを示す第１特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第１特別図柄始動記憶領域（１）～第１特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第１始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９８８６】

Ｓ１５４０２において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口入賞検出処理を実行する。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０３に移す。

【９８８７】

この第２始動口入賞検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、第２始動口スイッチ１５１４１により第２始動口１５１４０への遊技球の入球が検出されると、第２始動口１５１４０に応じた払出情報をセットし、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、第２特別図柄の始動情報として各種乱数値（例えば、特図当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、演出選択用乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの第２特

別図柄判定領域に記憶する。そして、第２始動口１５１４０への入賞と第２特別図柄の保留個数とを示す第２特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２特別図柄の入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。一方、第２特別図柄始動記憶領域（１）～第２特別図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、第２始動口入賞検出処理を終了することになる。

【９８８８】

Ｓ１５４０３において、メインＣＰＵ２０１は、一般入賞口通過検出処理を行う。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口１２２への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０４に移す。

【９８８９】

Ｓ１５４０４において、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口通過検出処理を行う。第１大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第１大入賞口カウントスイッチ１５１３２により第１大入賞口１５１３１への遊技球の入球が検出されると、第１大入賞口１５１３１に応じた払出情報をセットするとともに、第１大入賞口１５１３１への遊技球の入賞数を計数するための第１大入賞口カウンタに１を加算して更新する。そして、第１大入賞口１５１３１への入賞を示す第１大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第１大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０５に移す。

【９８９０】

Ｓ１５４０５において、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口通過検出処理を行う。第２大入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、第２大入賞口カウントスイッチ１５１５２により第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が検出されると、第２大入賞口１５１５１に応じた払出情報をセットするとともに、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入賞数を計数するための第２大入賞口カウンタに１を加算して更新する。さらに、本実施形態においては、特定作動個数カウンタから１を減算して更新する。そして、第２大入賞口１５１５１への入賞を示す第２大入賞口入賞コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された第２大入賞口入賞コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信される。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０６に移す。

【９８９１】

Ｓ１５４０６において、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口通過検出処理を行う。Ｖ入賞口通過検出処理では、メインＣＰＵ２０１は、Ｖ入賞口スイッチ１５１５７によりＶ入賞口１５１５６への遊技球の通過が検出されると、Ｖ入賞口通過フラグをオンにする。そして、遊技球がＶ入賞口１５１５６を通過したことを示すＶ通過コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたＶ通過コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２）において、サブ制御回路３００に送信される。なお、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したとしても払出情報はセットされない。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０７に移す。

【９８９２】

Ｓ１５４０７において、メインＣＰＵ２０１は、ゲート通過検出処理を行う。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後、処理をＳ１５４０８に移す。

【９８９３】

このゲート通過検出処理において、メインＣＰＵ２０１は、通過ゲートスイッチ１５１２７により通過ゲート１５１２６への遊技球の通過が検出されると、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があるか否かを判定する。普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）に空き領域があると判定すると、普通図

柄の始動情報として各種乱数値（例えば、普通図柄当り判定用乱数値、普通図柄の図柄乱数値等）を取得し、取得した各種乱数値をＦＩＦＯ形式で１つの普通図柄始動記憶領域に記憶する。一方、普通図柄始動記憶領域（１）～普通図柄始動記憶領域（４）のいずれにも空き領域がないと判定すると、各種乱数値を取得せずに、ゲート通過検出処理を終了することになる。

【９８９４】

Ｓ１５４０８において、メインＣＰＵ２０１は、先読みコマンド生成処理を行う。先読みコマンド生成処理では、図６５３の先読み関連データを参照し、遊技状態に基づいて、今回の第１始動口入賞検出処理または第２始動口入賞検出処理で取得した各種乱数値を解析し、先読みコマンドを生成する。そして、生成した先読みコマンドをサブ制御回路３００に送信する先読みコマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された先読みコマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図６７２参照）において、サブ制御回路３００に送信されることになる。メインＣＰＵ２０１は、本処理を実行した後は、今回のスイッチ入力検出処理を終了する。

【９８９５】

［１５－５．サブ制御回路］

次に、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２に記憶されている各種の演出のテーブルの詳細について、図６７４～図６７５を用いて説明する。

【９８９６】

［１５－５－１．Ｖ通過指示演出決定テーブル］

図６７４は、第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過指示演出決定テーブルの一例である。

【９８９７】

Ｖ通過指示演出決定テーブルは、サブ制御回路３００が小当り開始表示コマンドを受信したときに、サブＣＰＵ３０１が、演出パターンとしてＶ通過指示演出パターンを決定するためのテーブルである。

【９８９８】

ここで、「演出パターン」とは、キャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等を定めた情報をいう。そして、「Ｖ通過指示演出パターン」とは、右打ちを行い、第２大入賞口１５１５１に遊技球を入球させ、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを指示する演出を定めた情報である。

【９８９９】

本実施形態においては、Ｖ通過指示演出パターンとして、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を遊技者に明確に把握させる「Ｖ通過指示演出パターン１」（例えば、大きな文字からなる「Ｖを狙え」の表示）と、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を遊技者に把握可能にさせる「Ｖ通過指示演出パターン２」（例えば、小さな文字からなる「Ｖを狙え」の表示）と、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を遊技者に把握困難させる「Ｖ通過指示演出パターン０」（例えば、極小の文字からなる「Ｖ」マークの点滅表示）とを備えている。

【９９００】

図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルには、小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）と、特別図柄の種類と、演出パターンとしてのＶ通過指示演出パターンとが対応付けられている。

【９９０１】

「特別図柄の種類」とは、図柄指定コマンドを受信したときに決定された特別図柄の選択図柄を示しており、図柄指定コマンドｚＡ１であれば第１特別図柄の「通常小当り図柄」を示し、図柄指定コマンドｚＡ２であれば第１特別図柄の「特定小当り図柄１」を示し、図柄指定コマンドｚＡ３であれば第１特別図柄の「特定小当り図柄２」を示し、図柄指定コマンドｚＡ４であれば第２特別図柄の「２Ｒ小当り図柄」を示し、図柄指定コマンドｚＡ５であれば第２特別図柄の「３Ｒ小当り図柄」を示し、図柄指定コマンドｚＡ６であ

れば第２特別図柄の「７Ｒ小当り図柄」を示し、図柄指定コマンドｚＡ７であれば第２特別図柄の「１０Ｒ小当り図柄Ａ」を示し、図柄指定コマンドｚＡ８であれば第２特別図柄の「１０Ｒ小当り図柄Ｂ」を示している。このことは、後述するＶ通過演出決定テーブル（図６７５参照）においても同様である。

【９９０２】

サブＣＰＵ３０１は、小当り開始表示コマンドを受信したときに、図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルを参照し、当選時の遊技状態と特別図柄の種類とに基づいて、Ｖ通過指示演出パターンを決定する。このため、Ｖ通過指示演出パターンは、小当り遊技状態の開始から実行可能となる。

【９９０３】

図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルによれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態または第０時短遊技状態であるときには、特別図柄の種類によらず、「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成されている。

【９９０４】

また、図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルによれば、当選時の遊技状態が第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態であるときに、第１特別図柄において、時短終了条件とならない小当り図柄としての通常小当り図柄、特定小当り図柄１または特定小当り図柄２であると「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９０５】

当選時の遊技状態が第１時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン２」が決定可能に構成され、時短終了条件となる小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９０６】

当選時の遊技状態が第２時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン２」が決定可能に構成され、時短終了条件となる小当り図柄としての７Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９０７】

当選時の遊技状態が第３時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン２」が決定可能に構成され、時短終了条件となる小当り図柄としての１０Ｒ小当り図柄Ａであると「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９０８】

当選時の遊技状態が第４時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン２」が決定可能に構成され、時短終了条件となる小当り図柄としての１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９０９】

このように図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルによれば、ＲＵＳＨ遊技状態の各種の時短遊技状態であるときに、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技

状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄であるときには、「Ｖ通過指示演出パターン２」が決定可能に構成され、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には再びＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄であるときには、「Ｖ通過指示演出パターン１」が決定可能に構成され、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには、「Ｖ通過指示演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９１０】

これにより、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるために、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが容易な小当り遊技状態であるときには、Ｖ通過指示演出パターン１及びＶ通過指示演出パターン２によるＶ通過指示演出により、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを遊技者に把握させることができる。一方、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるために、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが困難な小当り遊技状態であるときには、Ｖ通過指示演出パターン０によるＶ通過指示演出により、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を遊技者に把握困難させ、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過しなかったことの損失感を排除することができる。

【９９１１】

また、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが容易な小当り遊技状態であっても、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する小当り図柄と、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後に再びＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄とでは、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態に応じて、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示の報知態様を異ならせており、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【９９１２】

なお、本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには、「Ｖ通過指示演出パターン０」を決定可能に構成したが、Ｖ通過指示演出パターンを決定しないように構成してもよい。すなわち、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を行わないように構成してもよい。さらには、「Ｖ通過指示演出パターン０」によるＶ通過指示演出として、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示を行わずに、「右打ち継続」の文字のように、ＲＵＳＨ遊技状態が終了しないことを示唆する報知態様にて演出を行ってもよい。

【９９１３】

また、本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄において、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄と、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の終了後には再びＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄とで、異なるＶ通過指示演出パターンを決定可能に構成したが、同じＶ通過指示演出パターン（例えば、Ｖ通過指示演出パターン１）を決定可能に構成してもよい。

【９９１４】

また、本実施形態においては、小当り開始表示コマンドを受信したときにＶ通過指示演出パターンを決定し、小当り遊技状態の開始から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを指示する演出を実行可能に構成したが、第２特別図柄の可変表示（後半の変動表示や停止表示）から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを指示する演出を実行可能に構成してもよい。第２特別図柄の可変表示から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを指示する演出を実行可能に構成する場合には、特別図柄の変動パターンコマンドまたは特別図柄演出停止コマンドを受信したときに、図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルと同様にして、小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）と、特別図柄の種類とに基づいて、Ｖ通過指示演出パターンを決定すればよい。

【９９１５】

［１５－５－２．Ｖ通過演出決定テーブル］
図６７５は、第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出決定テーブルの一例である。
【９９１６】
Ｖ通過演出決定テーブルは、サブ制御回路３００がＶ通過コマンドを受信したときに、サブＣＰＵ３０１が、演出パターンとしてＶ通過指示演出パターンを決定するためのテーブルである。この「Ｖ通過演出パターン」とは、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知する演出を定めた情報である。
【９９１７】
本実施形態においては、Ｖ通過演出パターンとして、通常の報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知する「Ｖ通過演出パターン１」と、イレギュラーな報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知する「Ｖ通過演出パターン０」とを備えている。
【９９１８】
図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルには、小当りと判定されたときの遊技状態（当選時の遊技状態）と、特別図柄の種類と、演出パターンとしてのＶ通過演出パターンとが対応付けられている。
【９９１９】
サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過コマンドを受信したときに、図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルを参照し、当選時の遊技状態と特別図柄の種類とに基づいて、Ｖ通過演出パターンを決定する。このため、Ｖ通過演出パターンは、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときから実行可能となる。
【９９２０】
図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルによれば、当選時の遊技状態が通常遊技状態または第０時短遊技状態であるときには、特別図柄の種類によらず、「Ｖ通過パターン１」が決定可能に構成されている。
【９９２１】
また、図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルによれば、当選時の遊技状態が第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかの時短遊技状態であるときに、第１特別図柄において、時短終了条件とならない小当り図柄としての通常小当り図柄、特定小当り図柄１または特定小当り図柄２であると「Ｖ通過パターン０」が決定可能に構成されている。
【９９２２】
当選時の遊技状態が第１時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄または３Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過演出パターン０」が決定可能に構成されている。
【９９２３】
当選時の遊技状態が第２時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過演出パターン０」が決定可能に構成されている。
【９９２４】
当選時の遊技状態が第３時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ａであると「Ｖ通過演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過演出パターン０」が決定可能に構成されている。
【９９２５】
当選時の遊技状態が第４時短遊技状態であるときに、第２特別図柄において、時短終了

条件となる小当り図柄としての２Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂであると「Ｖ通過演出パターン１」が決定可能に構成され、時短終了条件とならない小当り図柄としての３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄であると「Ｖ通過演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９２６】

このように図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルによれば、ＲＵＳＨ遊技状態の各種の時短遊技状態であるときに、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるときには「Ｖ通過演出パターン１」が決定可能に構成され、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには「Ｖ通過演出パターン０」が決定可能に構成されている。

【９９２７】

これにより、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるために、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが容易な小当り遊技状態である場合には、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときに、Ｖ通過演出パターン１によるＶ通過演出により通常の報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる。一方、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるために、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが困難な小当り遊技状態である場合には、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときに、Ｖ通過演出パターン０によるＶ通過演出によりイレギュラーな報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる。

【９９２８】

なお、本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄と、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄とで、異なるＶ通過演出パターンを決定可能に構成したが、同じＶ通過演出パターン（例えば、Ｖ通過演出パターン１）を決定可能に構成してもよい。

【９９２９】

（その他のテーブル）

その他、図示は省略するが、サブ制御回路３００のプログラムＲＯＭ３０２には、図柄演出パターン決定テーブル等が記憶されている。図柄演出パターン決定テーブルは、サブ制御回路３００が特別図柄の変動パターンコマンドを受信したときに、サブＣＰＵ３０１が、演出パターンとして図柄演出パターンを決定するためのテーブルである。

【９９３０】

「図柄演出パターン」とは、特別図柄の可変表示中において、少なくとも表示装置７に装飾図柄を所定の変動態様で可変表示させることを定めた情報である。なお、図柄演出パターンの種類によっては、装飾図柄の可変表示に加え、背景表示態様およびキャラクタ等の表示演出や、音声演出、演出ボタン５４の操作態様の変化演出等も定められていることもある。また、図柄演出パターンの他に、各種の演出パターンの表示演出が重畳して実行可能となっている。

【９９３１】

そして、図柄演出パターン決定テーブルには、図６５１及び図６５２の特別図柄の変動パターンテーブルの備考欄に示した各種の演出が行われるように、特別図柄の変動パターンコマンドと図柄演出パターンとが対応付けられている。

【９９３２】

次に、主制御回路２００からサブ制御回路３００に送信される各種のコマンド等に基づいたサブ制御回路３００の制御内容について説明する。

【９９３３】

［１５－５－３．サブ制御回路処理］

図６７６を参照して、サブ制御回路３００のサブＣＰＵ３０１により実行される各種処理の内容について説明する。図６７６は、第１５のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【９９３４】
図６７６に示すように、サブＣＰＵ３０１は、先ず、初期化処理を行う（Ｓ１５５００）。この初期化処理では、例えば、ＲＡＭアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５１０に移す。
【９９３５】
なお、上述の初期化処理（Ｓ１５５００）は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のＳ１５５１０～Ｓ１５５８０の処理が繰り返し実行される。
【９９３６】
Ｓ１５５１０において、サブＣＰＵ３０１は、データを入力するデータ入力処理を行う。このデータ入力処理では、コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理との両方の処理が行われる。
【９９３７】
コマンド入力ポート３０８の読込処理では、コマンド入力ポート３０８にセットされている主制御回路２００から送信されたコマンドを読み出す。また、演出ボタン５４の入力処理では、演出ボタン５４によって検出された遊技者の操作に関する操作情報をボタン制御回路３１０から入力する。
【９９３８】
コマンド入力ポート３０８の読込処理と、演出ボタン５４の入力処理とが終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５２０に移す。
【９９３９】
Ｓ１５５２０において、サブＣＰＵ３０１は、コマンド解析処理を実行する。この処理では、Ｓ１５５１０の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３０に移す。
【９９４０】
Ｓ１５５３０において、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインＣＰＵ２０１から送信されたコマンドに基づいて、演出パターンを決定したり、決定した演出パターンに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト（例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト、演出ボタン駆動リクエスト等）を生成したりする。この演出態様決定処理の詳細については、図６７７を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５４０に移す。
【９９４１】
Ｓ１５５４０において、サブＣＰＵ３０１は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストを表示制御回路３０４に送信する。表示制御回路３０４は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（描画リクエスト）に基づいて、表示装置７の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５５０に移す。
【９９４２】
Ｓ１５５５０において、サブＣＰＵ３０１は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストを音声制御回路３０５に送信する。音声制御回路３０５は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（サウンドリクエスト）に基づいて、スピーカ３２に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５６０に移す。
【９９４３】
Ｓ１５５６０において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤ制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、ＬＥＤリクエストをＬＥＤ制御回路３０６に送信する。ＬＥＤ制御回路３０６は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（ＬＥＤリクエスト

）に基づいて、ＬＥＤ群４６を構成するＬＥＤの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５７０に移す。

【９９４４】

Ｓ１５５７０において、サブＣＰＵ３０１は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストを役物制御回路３０７に送信する。役物制御回路３０７は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（役物リクエスト）に基づいて、演出用役物群５８を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ（不図示）を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５８０に移す。

【９９４５】

Ｓ１５５８０において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン制御処理を実行する。この処理において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストをボタン制御回路３１０に送信する。ボタン制御回路３１０は、サブＣＰＵ３０１から送信されたメッセージ（演出ボタン駆動リクエスト）に基づいて、演出ボタン５４の操作態様を変化させたり、演出ボタン５４を振動させたりする駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、サブ制御回路処理を終了する。

【９９４６】

［１５－５－４．演出態様決定処理］

次に、図６７７を参照して、サブ制御回路処理（図６７６参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出態様決定処理の詳細について説明する。図６７７は、第１５のパチンコ遊技機における演出態様決定処理の一例を示すフローチャートである。

【９９４７】

Ｓ１５５３１において、サブＣＰＵ３０１は、演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。この演出パターン決定処理においては、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドの種別に基づいて、表示装置７に表示される表示演出の態様や、スピーカ３２から出力される音演出の態様、演出ボタン５４の操作態様等を定めた演出パターンを決定する。この演出パターン決定処理の詳細については、図６７８及び図６７９を参照して後述する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３２に移す。

【９９４８】

Ｓ１５５３２において、サブＣＰＵ３０１は、アニメーションリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１５５３１において決定された演出パターンに基づいてアニメーションリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３３に移す。

【９９４９】

Ｓ１５５３３において、サブＣＰＵ３０１は、描画リクエストの生成処理を実行する。この処理では、Ｓ１５５３２において生成されたアニメーションリクエストに基づいて描画リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３４に移す。

【９９５０】

Ｓ１５５３４において、サブＣＰＵ３０１は、サウンドリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１５５３１において決定された演出パターンに基づいてサウンドリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３５に移す。

【９９５１】

Ｓ１５５３５において、サブＣＰＵ３０１は、ランプリクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１５５３１において決定された演出パターンに基づいてランプリクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３６に移す。

【９９５２】

Ｓ１５５３６において、サブＣＰＵ３０１は、役物リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１５５３１において決定された演出パターンに基づいて役物リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３７に移す。

【９９５３】

Ｓ１５５３７において、サブＣＰＵ３０１は、演出ボタン駆動リクエストの生成処理を実行する。この処理では、上記Ｓ１５５３１において決定された演出パターンに基づいて演出ボタン駆動リクエストを生成する。この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、演出態様決定処理を終了し、処理を描画制御処理（図６７６参照）に移す。

【９９５４】

［１５－５－５．演出パターン決定処理］

次に、図６７８を参照して、演出態様決定処理（図６７７参照）中でサブＣＰＵ３０１により実行される演出パターン決定処理の詳細について説明する。図６７８及び図６７９は、第１５のパチンコ遊技機における演出パターン決定処理の一例を示すフローチャートである。

【９９５５】

Ｓ１５５３１－１において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の入賞コマンド」であるか否かを判定する。

【９９５６】

Ｓ１５５３１－１において「特別図柄の入賞コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－２に移す。一方、「特別図柄の入賞コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－３に移す。

【９９５７】

Ｓ１５５３１－２において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を加算等する特別図柄の保留個数加算処理を行う。この特別図柄の保留個数加算処理では、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるか「第２特別図柄の入賞コマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数（第１特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算し、「第２特別図柄の入賞コマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数（第２特別図柄の保留個数カウンタ）に１を加算する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。

【９９５８】

Ｓ１５５３１－３において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが特別図柄の「先読みコマンド」であるか否かを判定する。

【９９５９】

Ｓ１５５３１－３において「先読みコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４に移す。一方、「先読みコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－１０に移す。

【９９６０】

Ｓ１５５３１－４において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の始動情報の内容を記憶する保留情報記憶処理を行う。

【９９６１】

この保留情報記憶処理では、「第１特別図柄の先読みコマンド」であるか「第２特別図柄の先読みコマンド」であるかを判別し、先読みコマンドの各種パラメータ（図６５３参照）を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と対応するように、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶する。すなわち、主制御回路２００のメインＲＡＭ２０３に記憶された特別図柄の始動情報に対応する情報が、サブ制御回路３００のワークＲＡＭ３０３にも記憶されることになる。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１５５３１－５に移す。
【９９６２】
Ｓ１５５３１－５において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出を実行するための先読み演出パターン決定する先読み演出決定処理を行う。この先読み演出決定処理では、図示しない先読み演出パターン決定テーブルを参照して、受信した先読みコマンド等に基づいて、事前変動で実行する先読み演出パターンを決定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９６３】
Ｓ１５５３１－１０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「図柄指定コマンド」であるか否かを判定する。
【９９６４】
Ｓ１５５３１－１０において「図柄指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－１１に移す。一方、「図柄指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－２０に移す。
【９９６５】
Ｓ１５５３１－１１において、サブＣＰＵ３０１は、停止表示する装飾図柄の種類を決定する装飾図柄決定処理を行う。この装飾図柄決定処理では、図柄指定コマンドの内容に基づいて、特別図柄の選択図柄の情報をワークＲＡＭ３０３の特別図柄記憶領域に記憶するとともに、装飾図柄の停止図柄を決定し、決定した停止図柄をワークＲＡＭ３０３の停止図柄記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－１２に移す。
【９９６６】
Ｓ１５５３１－１２において、サブＣＰＵ３０１は、当選時の遊技状態の情報を記憶する当選状態記憶処理を行う。この当選遊技状態記憶処理では、小当りまたは時短当りに対応する図柄指定コマンドである場合には、現在の遊技状態の情報を当選時の遊技状態の情報として、ワークＲＡＭ３０３の当選状態記憶領域に記憶する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９６７】
Ｓ１５５３１－２０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄の変動パターンコマンド」であるか否かを判定する。
【９９６８】
Ｓ１５５３１－２０において「特別図柄の変動パターンコマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－２１に移す。一方、「特別図柄の変動パターンコマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－３０に移す。
【９９６９】
Ｓ１５５３１－２１において、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄の保留個数を減算等する特別図柄の保留個数減算処理を行う。この特別図柄の保留個数減算処理では、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるか「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるかを判別し、「第１特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第１特別図柄の保留個数カウンタから１を減算し、「第２特別図柄の変動パターンコマンド」であるときには、ワークＲＡＭ３０３の第２特別図柄の保留個数カウンタから１を減算する。さらに、ワークＲＡＭ３０３の装飾図柄判定領域、第１装飾図柄始動記憶領域及び第２装飾図柄始動記憶領域に記憶された各種情報を、メインＲＡＭ２０３の特別図柄判定領域、第１特別図柄始動記憶領域及び第２特別図柄始動記憶領域と同様にシフトさせる。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１５５３１－２２に移す。
【９９７０】

Ｓ１５５３１－２２において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出パターンを決定する図柄演出パターン決定処理を行う。この図柄演出パターン決定処理では、図示しない図柄演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、図６５１及び図６５２の特別図柄の変動パターンテーブルの備考欄に示した各種の演出を実行可能な図柄演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は処理をＳ１５５３１－２３に移す。

【９９７１】

Ｓ１５５３１－２３において、サブＣＰＵ３０１は、予告演出パターンを決定する予告演出パターン決定処理を行う。この予告演出パターン決定処理では、図示しない予告演出パターン決定テーブルを参照して、受信した特別図柄の変動パターンコマンド等に基づいて、当該変動で実行する予告演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。

【９９７２】

Ｓ１５５３１－３０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「特別図柄演出停止コマンド」であるか否かを判定する。

【９９７３】

Ｓ１５５３１－３０において「特別図柄演出停止コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－３１に移す。一方、「特別図柄演出停止コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４０に移す。

【９９７４】

Ｓ１５５３１－３１において、サブＣＰＵ３０１は、図柄演出を終了させるための図柄演出終了処理を行う。この図柄演出終了処理では、図柄演出パターンによる図柄演出の実行を終了させる図柄演出実行終了データを作成する。また、図柄演出終了処理では、装飾図柄決定処理によって決定された装飾図柄の停止図柄を停止表示させる図柄停止表示データを作成する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。

【９９７５】

Ｓ１５５３１－４０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。この「小当り開始表示コマンド」は、上述したように小当り遊技状態の開始を示すコマンドである。

【９９７６】

Ｓ１５５３１－４０において「小当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４１に移す。一方、「小当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４２に移す。

【９９７７】

Ｓ１５５３１－４１において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過指示演出パターンを決定するＶ通過指示演出パターン決定処理を行う。このＶ通過指示演出パターン決定処理では、図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルを参照し、当選時の遊技状態と特別図柄の種類とに基づいて、Ｖ通過指示演出パターンを決定する。

この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。

【９９７８】

Ｓ１５５３１－４２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ通過コマンド」であるか否かを判定する。この「Ｖ通過コマンド」は、上述したようにＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを示すコマンドである。

【９９７９】

Ｓ１５５３１－４２において「Ｖ通過コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４３に移す。一方、「Ｖ通過コマンド」でないと判定した

場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４４に移す。
【９９８０】
Ｓ１５５３１－４３において、サブＣＰＵ３０１は、Ｖ通過演出パターンを決定するＶ通過演出パターン決定処理を行う。このＶ通過演出パターン決定処理では、図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルを参照し、当選時の遊技状態と特別図柄の種類とに基づいて、Ｖ通過演出パターンを決定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９８１】
Ｓ１５５３１－４４において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「小当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。この「小当り終了表示コマンド」は、上述したように小当り遊技状態において遊技球がＶ入賞口１５１５６に通過せずに、小当り遊技状態が終了したことを示すコマンドである。
【９９８２】
Ｓ１５５３１－４４において「小当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－４５に移す。一方、「小当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－５０に移す。
【９９８３】
Ｓ１５５３１－４５において、サブＣＰＵ３０１は、小当り終了演出を行うための小当り終了演出パターンを決定する小当り終了演出決定処理を行う。この小当り終了演出決定処理では、大当り遊技状態に移行せずに、小当り遊技状態が終了したことを示唆する小当り終了演出パターンを決定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９８４】
Ｓ１５５３１－５０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「Ｖ当り開始表示コマンド」であるか否かを判定する。この「Ｖ当り開始表示コマンド」は、小当り遊技状態からの大当り遊技状態の開始を示すコマンドである。
【９９８５】
Ｓ１５５３１－５０において「Ｖ当り開始表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－５１に移す。一方、「Ｖ当り開始表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－５２に移す。
【９９８６】
Ｓ１５５３１－５１において、サブＣＰＵ３０１は、小当り遊技状態からの大当り遊技状態における大当り演出パターンを決定する大当り演出パターン決定処理を行う。この大当り開始演出決定処理では、特別図柄の種類に基づいて、大当り遊技状態を示唆する大当り演出パターンを決定する。
この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９８７】
Ｓ１５５３１－５２において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「大当り終了表示コマンド」であるか否かを判定する。
【９９８８】
Ｓ１５５３１－５２において「大当り終了表示コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－５３に移す。一方、「大当り終了表示コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－６０に移す。
【９９８９】
Ｓ１５５３１－５３において、サブＣＰＵ３０１は、大当り遊技状態の終了演出を行うための終了演出パターンを決定する大当り終了演出決定処理を行う。この大当り終了演出決定処理では、特別図柄の種類に基づいて、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態

に応じた終了演出パターンを決定する。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９９０】
　Ｓ１５５３１－６０において、サブＣＰＵ３０１は、メインＣＰＵ２０１から受信したコマンドが「遊技状態指定コマンド」であるか否かを判定する。
【９９９１】
　Ｓ１５５３１－６０において「遊技状態指定コマンド」であると判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－６１に移す。一方、「遊技状態指定コマンド」でないと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－９９に移す。
【９９９２】
　Ｓ１５５３１－６１において、サブＣＰＵ３０１は、今回受信した遊技状態指定コマンドから現在の遊技状態を解析し、解析した現在の遊技状態がワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に記憶されている状態情報と異なるか、すなわち遊技状態の更新がされたか否かを判定する。
【９９９３】
　Ｓ１５５３１－６１において遊技状態の更新がされたと判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、処理をＳ１５５３１－６２に移す。一方、遊技状態の更新がされていない（遊技状態が保持されている）と判定した場合、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９９４】
　Ｓ１５５３１－６２において、サブＣＰＵ３０１は、上記Ｓ１５５３１－６１で解析した現在の遊技状態を示す状態情報（通常遊技状態、第０時短遊技状態～第４時短遊技状態）をワークＲＡＭ３０３の遊技状態記憶領域に更新して記憶する状態情報更新処理を行う。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は、今回の演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９９５】
　Ｓ１５５３１－９９において、サブＣＰＵ３０１は、その他、メインＣＰＵ２０１から受信した各種コマンドに応じた演出パターンを決定したり、その他のカウンタを更新したりする。例えば、第１大入賞口入賞コマンドまたは第２大入賞口入賞コマンドの受信に応じて遊技球の累計の払出情報を更新したりする。
　この処理を終了すると、サブＣＰＵ３０１は演出パターン決定処理を終了し、処理をアニメーションリクエストの生成処理（図６７７参照）に移す。
【９９９６】
［１５－６．遊技状態の移行の説明］
　以上のような主制御回路２００のメインＣＰＵ２０１により実行される各種処理により、移行される遊技状態について説明する。図６８０は、第１５のパチンコ遊技機におけるＲＵＳＨ遊技状態の移行条件を説明する説明図の一例であり、図６８１は、第１５のパチンコ遊技機における遊技状態の移行を示す移行図の一例である。
【９９９７】
　上述したように、第１５のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態、第０時短遊技状態（一般遊技状態）、ＲＵＳＨ遊技状態としての第１時短遊技状態、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、第４時短遊技状態の複数の遊技状態を備えている。
【９９９８】
　通常遊技状態及び一般遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１５１２０に遊技球が入球することは可能である一方、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することは困難な状態である。このため、通常遊技状態及び一般遊技状態では、第１特別図柄の抽選が主として行われることになる。
【９９９９】

ＲＵＳＨ遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされ、第１始動口１５１２０に遊技球が入球することは困難である一方、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することは可能な遊技状態である。このため、ＲＵＳＨ遊技状態では、第２特別図柄の抽選が主として行われることになる。

【１００００】

（ＲＵＳＨ遊技状態の移行条件の説明）

図６８０に示す説明図においては、左から順に、図６４７の特別図柄の選択図柄を示す「特別図柄の選択図柄（小当り図柄）」、図６４７の特別図柄の図柄乱数値による選択率を示す「特別図柄の選択率」、図６５０（ａ）の各種の時短遊技状態で設定されている時短終了条件の小当り図柄を示す「時短終了条件の小当り図柄」、Ｖ入賞口１５１５６への遊技球の通過の可能性を示す「Ｖ入賞口の通過」、図６５０（ａ）の大当り遊技状態の終了後に設定される遊技状態を示す「移行先の遊技状態」、説明の概要を記載した「備考」を図示している。なお、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件である特別図柄の可変表示回数（例えば、１００００回）についての説明は省略する。

【１００００１】

ここで、「時短終了条件となる小当り図柄」であるときには、第２特別図柄の可変表示の終了後にＲＵＳＨ遊技状態から通常遊技状態に移行して、通常遊技状態において小当り遊技状態が行われる。通常遊技状態において小当り遊技状態が行われている場合には、右打ちにより右側領域１０７を流下している遊技球が通過ゲート１５１２６を通過して普通図柄の抽選が行われても、第２始動口の開放パターンとしてショート開放パターンが決定され、第２始動口１５１４０に遊技球が入球することなく、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球可能となる。そして、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球すると、その遊技球はＶ入賞口１５１５６を通過して、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。

このため、時短終了条件となる小当り図柄を契機とした小当り遊技状態からは、大当り遊技状態に移行可能となり、大当り遊技状態の終了後に各種の遊技状態に移行可能となる。

【１００００２】

また、「時短終了条件とならない小当り図柄」であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態が維持され、ＲＵＳＨ遊技状態において小当り遊技状態が行われる。ＲＵＳＨ遊技状態において小当り遊技状態が行われている場合には、右打ちにより右側領域１０７を流下している遊技球が通過ゲート１５１２６を通過して普通図柄の抽選が行われると、第２始動口の開放パターンとしてロング開放パターンが決定され、第２始動口１５１４０に遊技球が入球し、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球困難となる。そして、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数以内の遊技球が入球しても、その遊技球はＶ入賞口１５１５６を通過することなく、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行できない。

このため、時短終了条件とならない小当り図柄を契機とした小当り遊技状態からは、大当り遊技状態に移行困難となり、現在の時短遊技状態が維持されることになる。

【１００００３】

図６８０（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技状態としての第１時短遊技状態からの移行を説明する説明図の一例である。第１時短遊技状態は、時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄と第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄とが設定されている。

【１００００４】

図６８０（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選により第１特別図柄の通常小当り図柄、特定小当り図柄１または特定小当り図柄２が決定されたときには、いずれの小当り図柄も時短終了条件とならない小当り図柄であることから、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第１時短遊技状態においてイレギュラーな遊技態様として左打ち等が行われ、第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、第１時短遊技状態が維持される。

【１００００５】

第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、第１時短遊技状態が維持される。

【１００００６】

第１時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または３Ｒ小当り図柄が決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第２時短遊技状態に移行する。

【１００００７】

このように、第１時短遊技状態からは時短終了条件となる小当り図柄を契機として、通常遊技状態または第２時短遊技状態に移行可能に構成されている。そして、時短終了条件となる小当り図柄の「特別図柄の選択率」によれば、第１時短遊技状態から第２時短遊技状態に移行する移行率は、第１移行率として５０％（＝１０／２０）に設定されている。

【１００００８】

図６８０（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技状態としての第２時短遊技状態からの移行を説明する説明図の一例である。第２時短遊技状態は、時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄と第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄とが設定されている。

【１００００９】

図６８０（ｂ）に示すように、第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、いずれの小当り図柄も時短終了条件とならない小当り図柄であることから、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第２時短遊技状態において第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、第２時短遊技状態が維持される。

【１００１０】

第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、第２時短遊技状態が維持される。

【１００１１】

第２時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄が決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第３時短遊技状態に移行する。

【１００１２】

このように、第２時短遊技状態からは時短終了条件となる小当り図柄を契機として、通常遊技状態または第３時短遊技状態に移行可能に構成されている。そして、時短終了条件となる小当り図柄の「特別図柄の選択率」によれば、第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行する移行率は、第２移行率として約６６．７％（＝２０／３０）に設定されている。

【１００１３】

図６８０（ｃ）は、ＲＵＳＨ遊技状態としての第３時短遊技状態からの移行を説明する説明図の一例である。第３時短遊技状態は、時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄と第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａとが設定されている。

【１００１４】

図６８０（ｃ）に示すように、第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、いずれの小当り図柄も時短終了条件とならない小当り図柄であることから、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第３時短遊技状態において第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、第３時短遊技状態が維持される。

【１００１５】

第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、第３時短遊技状態が維持される。

【１００１６】

第３時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ａが決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａを契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第４時短遊技状態に移行する。

【１００１７】

このように、第３時短遊技状態からは時短終了条件となる小当り図柄を契機として、通常遊技状態または第４時短遊技状態に移行可能に構成されている。そして、時短終了条件となる小当り図柄の「特別図柄の選択率」によれば、第３時短遊技状態から第４時短遊技状態に移行する移行率は、第３移行率として７５％（＝３０／４０）に設定されている。

【１００１８】

図６８０（ｄ）は、ＲＵＳＨ遊技状態としての第４時短遊技状態からの移行を説明する説明図の一例である。第４時短遊技状態は、時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄と、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａと、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ｂとが設定されている。

【１００１９】

図６８０（ｄ）に示すように、第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、いずれの小当り図柄も時短終了条件とならない小当り図柄であることから、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第４時短遊技状態において第１特別図柄の抽選により小当り図柄が決定されたとしても、第４時短遊技状態が維持される。

【１００２０】

第４時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄が決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難である。このため、第４時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄が決定されたときには、第４時短遊技状態が維持される。

【１００２１】

第４時短遊技状態において、第２特別図柄の抽選により時短終了条件となる小当り図柄として、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態には移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂを契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態

に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第４時短遊技状態に移行する。
【１００２２】
このように、第４時短遊技状態からは時短終了条件となる小当り図柄を契機として、通常遊技状態または第４時短遊技状態に移行可能に構成されている。そして、時短終了条件となる小当り図柄の「特別図柄の選択率」によれば、第４時短遊技状態の継続率は、第４移行率として約８５．７％（＝６０／７０）に設定されている。
【１００２３】
（遊技状態の移行図の説明）
上述した図６８０に示したＲＵＳＨ遊技状態の移行条件の説明を踏まえ、図６８１を参照して、各種の遊技状態の移行について説明する。
【１００２４】
（通常遊技状態）
通常遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされており、第１始動口１５１２０に遊技球が入球可能である。通常遊技状態において、第１始動口１５１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の始動情報に基づいて第１特別図柄の抽選が行われ、小当りまたは時短当りが判定される（図６４６参照）。
【１００２５】
通常遊技状態において小当りと判定されると、通常遊技状態において小当り遊技状態が行われ、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第１特別図柄の通常小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第１特別図柄の特定小当り図柄１または特定小当り図柄２を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第１時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。
【１００２６】
通常遊技状態において時短当りと判定されると、第１特別図柄の時短図柄１０であるときには、第０時短遊技状態（一般遊技状態）に移行し、第１特別図柄の時短図柄２０であるときには、第１時短遊技状態に移行する（図６５０（ｂ）参照）。
【１００２７】
このように、通常遊技状態からは、小当りを契機として通常遊技状態または第１時短遊技状態に移行可能に構成され、時短当りを契機として第０時短遊技状態（一般遊技状態）または第１時短遊技状態に移行可能に構成されている。
【１００２８】
（第０時短遊技状態：一般遊技状態）
第０時短遊技状態は、左打ちが正規な遊技態様とされており、第１始動口１５１２０に遊技球が入球可能である。一般遊技状態において、第１始動口１５１２０に遊技球が入球すると、第１特別図柄の始動情報に基づいて第１特別図柄の抽選が行われ、小当りまたは時短当りが判定される（図６４６参照）。
【１００２９】
第０時短遊技状態において時短当りと判定されても、新たに時短遊技状態に移行することはできず、現在の時短遊技状態を維持し、ハズレとして取り扱われる。このことは、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態においても同様である。
【１００３０】
第０時短遊技状態において小当りと判定されると、第０時短遊技状態において小当り遊技状態が行われる。第０時短遊技状態は、普電作動パターン＝００が設定されており、通常遊技状態と同様に、第２始動口の開放パターンとしてショート開放パターンが決定される（図６５６参照）。このため、第０時短遊技状態において小当り遊技状態が行われている場合には、右打ちにより右側領域１０７を流下している遊技球は第２始動口１５１４０に入球することなく、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球可能となり、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第１特別図柄の通常小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大

当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第１特別図柄の特定小当り図柄１または特定小当り図柄２を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第１時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。

【１００３１】

また、第０時短遊技状態において、特別図柄の可変表示回数のＣ時短終了条件が成立する（特別図柄の可変表示回数が５０回を計数する）と、通常遊技状態に移行する。

【１００３２】

このように、第０時短遊技状態からは、小当りを契機として通常遊技状態または第１時短遊技状態に移行可能に構成され、特別図柄の可変表示回数のＣ時短終了条件が成立すると、通常遊技状態に移行する。

【１００３３】

第０時短遊技状態及び通常遊技状態は、両者の遊技状態ともに、左打ちが正規な遊技態様とされ、第１特別図柄の抽選が主として行われる遊技状態であるが、時短当りを契機として第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行可能という点において、通常遊技状態は、第０時短遊技状態よりも遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。本実施形態においては、特別図柄の可変表示回数のＣ時短終了条件が成立可能な時短回数に設定しており、特別図柄の可変表示回数の時短回数毎に通常遊技状態に移行するので、通常遊技状態から時短当りによる第１時短遊技状態（ＲＵＳＨ遊技状態）に移行する機会を付与して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１００３４】

（第１時短遊技状態：ＲＵＳＨ遊技状態）

第１時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされており、第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能である。第１時短遊技状態において、第２始動口１５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、小当りが判定される（図６４６参照）。

【１００３５】

第１時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件となる小当り図柄として第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または３Ｒ小当り図柄が決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第２時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。

【１００３６】

第１時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難であり、第１時短遊技状態が維持される。

【１００３７】

このように、第１時短遊技状態からは、時短終了条件となる小当り図柄を契機として、２Ｒの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行し、３Ｒの大当り遊技状態の終了後には第２時短遊技状態に移行することになる。そして、第１時短遊技状態であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の継続率（第２時短遊技状態への移行率）が５０％であり、第２時短遊技状態に移行するときの大当り遊技状態の最大ラウンド数が３Ｒであり、約４５０個の遊技球が遊技者に付与されることになる。

【１００３８】

（第２時短遊技状態：ＲＵＳＨ遊技状態）

第２時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされており、第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能である。第２時短遊技状態において、第２始動口１５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、小当りが

判定される（図６４６参照）。
【１００３９】
　第２時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件となる小当り図柄として第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄が決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第３時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。
【１００４０】
　第２時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難であり、第２時短遊技状態が維持される。
【１００４１】
　このように、第２時短遊技状態からは、時短終了条件となる小当り図柄を契機として、２Ｒの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行し、７Ｒの大当り遊技状態の終了後には第３時短遊技状態に移行することになる。また、第２時短遊技状態からは、第１時短遊技状態のＲＵＳＨ遊技状態に成り下がることはないように構成されている。そして、第２時短遊技状態であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の継続率（第３時短遊技状態への移行率）が約６６．７％であり、第３時短遊技状態に移行するときの大当り遊技状態の最大ラウンド数が７Ｒであり、約９５０個の遊技球が遊技者に付与されることになる。
【１００４２】
（第３時短遊技状態：ＲＵＳＨ遊技状態）
　第３時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされており、第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能である。第３時短遊技状態において、第２始動口１５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、小当りが判定される（図６４６参照）。
【１００４３】
　第３時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件となる小当り図柄として第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ａが決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａを契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第４時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。
【１００４４】
　第３時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄、７Ｒ小当り図柄または１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難であり、第３時短遊技状態が維持される。
【１００４５】
　このように、第３時短遊技状態からは、時短終了条件となる小当り図柄を契機として、２Ｒの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行し、１０Ｒの大当り遊技状態の終了後には第４時短遊技状態に移行することになる。また、第３時短遊技状態からは、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態のＲＵＳＨ遊技状態に成り下がることはないように構成されている。そして、第３時短遊技状態であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の継続率（第４時短遊技状態への移行率）が７５％であり、第４時短遊技状態に移行するときの大当り遊技状態の最大ラウンド数が１０Ｒであり、約１５００個の遊技球が遊技者に付与されることになる。
【１００４６】

（第４時短遊技状態：ＲＵＳＨ遊技状態）
　第４時短遊技状態は、右打ちが正規な遊技態様とされており、第２始動口１５１４０に遊技球が入球可能である。第４時短遊技状態において、第２始動口１５１４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の始動情報に基づいて第２特別図柄の抽選が行われ、小当りが判定される（図６４６参照）。
【１００４７】
　第４時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件となる小当り図柄として第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄、１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂが決定されたときには、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能となる。そして、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行し、第２特別図柄の１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂを契機として小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行したときには、大当り遊技状態の終了後に第４時短遊技状態に移行する（図６５０（ａ）参照）。
【１００４８】
　第４時短遊技状態において小当りと判定され、時短終了条件とならない小当り図柄として、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄または７Ｒ小当り図柄が決定されたときには、大当り遊技状態には移行困難であり、第４時短遊技状態が維持される。
【１００４９】
　このように、第４時短遊技状態からは、時短終了条件となる小当り図柄を契機として、２Ｒの大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行し、１０Ｒの大当り遊技状態の終了後には第４時短遊技状態に移行することになる。また、第４時短遊技状態からは、第１時短遊技状態、第２時短遊技状態または第３時短遊技状態のＲＵＳＨ遊技状態に成り下がることはないように構成されている。そして、第４時短遊技状態であるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の継続率（第４時短遊技状態への移行率）が約８５．７％であり、第４時短遊技状態に移行するときの大当り遊技状態の最大ラウンド数が１０Ｒであり、約１５００個の遊技球が遊技者に付与されることになる。
【１００５０】
　本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態として、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態の４つの時短遊技状態を備え、段階的に「ＲＵＳＨ遊技状態の継続率（移行率）」及び「大当り遊技状態の最大ラウンド数（遊技者に付与される遊技球の量）」が向上していくように構成されている。これにより、ＲＵＳＨ遊技状態が継続する毎に、遊技者に付与されるメリットが大きくなっていき、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１００５１】
　なお、本実施形態においては、ＲＵＳＨ遊技状態として、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態の４つの時短遊技状態を備えて構成したが、複数の時短遊技状態を備えて構成すればよく、ＲＵＳＨ遊技状態として２つの時短遊技状態を備えて構成してもよい。
【１００５２】
［１５－８．演出の表示内容］
　以上の主制御回路２００及びサブ制御回路３００等の制御により実行される演出の表示内容について説明する。
【１００５３】
（カード演出）
　次に、図６８２を参照して、ＲＵＳＨ遊技状態で実行可能なカード演出について説明する。図６８２は、第１５のパチンコ遊技機におけるカード演出が実行されているときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。
【１００５４】
　図６８２に示すカード演出は、図６５２の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４に示したように、カード演出を実行可能な特別図柄の変動パターンコマンド（４０Ｈ、４１Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンの演出の一例である。

【１００５５】
図６８２（ａ）は、第１時短遊技状態においてカード演出が開始されたときの表示画面の一例である。
図６８２（ａ）に示すように、カード演出が開始されるときには、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたことを示唆する「ＲＵＳＨ終了」の文字、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が決定されたことを示唆する「ＲＵＳＨ継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示され、そのチャンスカードが裏返しになってシャッフルされる表示が行われる。
【１００５６】
ここで、ＲＵＳＨ遊技状態としての第１時短遊技状態であるときには、表示画面の上方には、「第１ＲＵＳＨ」の文字が表示されている。図示は省略するが、第２時短遊技状態であるときには「第２ＲＵＳＨ」の文字が表示され、第３時短遊技状態であるときには「第３ＲＵＳＨ」の文字が表示され、第４時短遊技状態であるときには「第４ＲＵＳＨ」の文字が表示され、ＲＵＳＨ遊技状態としていずれの時短遊技状態であるのかを識別可能に構成されている。さらに、ＲＵＳＨ遊技状態としていずれの時短遊技状態であるのかを識別可能に背景態様も異ならせることが望ましい。
【１００５７】
また、ＲＵＳＨ遊技状態であるときには、各種の時短遊技状態に限定されず、表示画面の右上方には右打ちを指示する右打指示画像が表示されるとともに、表示画面の右下方には特別図柄に対応した３つの装飾図柄が変動表示されている。また、カード演出においてはチャンスカードによって隠蔽されているが、右打指示画像の下方には、時短遊技状態を契機として大当り遊技状態または小当り遊技状態で払い出された遊技球の累計数を示す「ｘｘｘｐｔ」の累計払出画像が表示されている（図６８２（ｄ－１）等参照）。
【１００５８】
図６８２（ｂ）は、第１時短遊技状態においてカード演出が開始されてから、第２特別図柄の抽選結果を示唆するまでの共通の表示画面の一例である。
図６８２（ｂ）に示すように、チャンスカードが裏返しになってシャッフルされると、そのカードを１つ選択するような表示が行われる。
【１００５９】
図６８２（ｃ－１）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が決定されたとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４０Ｈであるとき）に行われるカード演出の表示画面の一例である。
図６８２（ｃ－１）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が決定されたときには、選択されたカードがゆっくりと反転され、「ＲＵＳＨ継続」の文字が記載されたチャンスカードが表示される。また、表示画面の右下方の装飾図柄は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄の組合せが仮停止表示される。
【１００６０】
図６８２（ｄ－１）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が停止表示されたときに行われる表示画面の一例である。
図６８２（ｄ－１）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が停止表示されたときには、表示画面の中央に「ＲＵＳＨ継続」の文字が大きく表示され、時短遊技状態を維持しつつ小当り遊技状態に移行する。
【１００６１】
図６８２（ｃ－２）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたとき（特別図柄の変動パターンコマンドが４１Ｈであるとき）に行われるカード演出の表示画面の一例である。
図６８２（ｃ－２）に示すように、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたときには、選択されたカードがゆっくりと反転され、「ＲＵＳＨ終了」の文字が記載されたチャンスカードが表示される。また、表示画面の右下方の装飾図柄は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄の組合せが仮停止表示される

。
【１００６２】
図６８２（ｄ－２）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときに行われる表示画面の一例である。
図６８２（ｄ－２）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときには、表示画面の上方に「ＲＵＳＨ終了」の文字が大きく表示され、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態に移行する。
【１００６３】
このように、本実施形態のカード演出によれば、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたか、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄が決定されたかにより、ＲＵＳＨ遊技状態が終了するか継続するかを示唆することができ、ＲＵＳＨ遊技状態が継続されるのかに興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。なお、カード演出において、ＲＵＳＨ遊技状態が終了するか継続するかを示唆することに加え、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたことを示唆してもよい。
【１００６４】
（バトル演出）
次に、図６８３を参照して、ＲＵＳＨ遊技状態で実行可能なバトル演出について説明する。図６８３は、第１５のパチンコ遊技機におけるバトル演出が実行されているときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。
【１００６５】
図６８３に示すバトル演出は、図６５２の特別図柄の変動パターンテーブルＪ１～Ｊ４に示したように、バトル演出を実行可能な特別図柄の変動パターンコマンド（５１Ｈ、５２Ｈ、６１Ｈ、６２Ｈ、７１Ｈ、７２Ｈ、８１Ｈ、８２Ｈ）に基づいて実行される図柄演出パターンの演出の一例である。
【１００６６】
図６８３（ａ）は、第１時短遊技状態においてバトル演出が開始されたときの表示画面の一例である。
図６８３（ａ）に示すように、バトル演出が開始されるときには、バトル演出の開始を示す「バトル開始」の文字が表示されるとともに、第１時短遊技状態であるときには「第１戦　対戦キャラクタＡ」の文字が表示される。
【１００６７】
図示は省略するが、第２時短遊技状態であるときには「第２戦　対戦キャラクタＢ」の文字が表示され、第３時短遊技状態であるときには「第３戦　対戦キャラクタＣ」の文字が表示され、第４時短遊技状態であるときには「最終決戦　対戦キャラクタＤ」の文字が表示され、バトル演出の演出内容やＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄であることの期待度（バトル演出（勝利）が実行される期待度）が異なることを識別可能に構成されている。
【１００６８】
図６８３（ｂ）は、第１時短遊技状態においてバトル演出が開始されてから、第２特別図柄の抽選結果を示唆するまでの共通の表示画面の一例である。
図６８３（ｂ）に示すように、味方キャラクタとキャラクタＡとで第１演出態様で対戦が行われるような表示が行われる。
【１００６９】
図示は省略するが、第２時短遊技状態であるときには、味方キャラクタとキャラクタＢとで第２演出態様で対戦が行われるような表示が行われ、第３時短遊技状態であるときには、味方キャラクタとキャラクタＣとで第３演出態様で対戦が行われるような表示が行われ、第４時短遊技状態であるときには、味方キャラクタとキャラクタＤとで第４演出態様で対戦が行われるような表示が行われる。
【１００７０】

図６８３（ｃ－１）は、第１時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたとき（特別図柄の変動パターンコマンドが５２Ｈであるとき）に行われるバトル演出の表示画面の一例である。

図６８３（ｃ－１）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたときには、味方キャラクタが勝利する演出が行われる。また、表示画面の右下方の装飾図柄は、時短遊技状態に移行する小当り図柄の組合せが仮停止表示される。

【１００７１】

図６８３（ｄ－１）は、第１時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときに行われる表示画面の一例である。

図６８３（ｄ－１）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときには、表示画面の中央に、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄の組合せが大きく表示され、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態に移行する。ここで、第１時短遊技状態において、第１時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄（３Ｒ小当り図柄）であるときには、第１の装飾図柄の組合せ（例えば「１１１」等）が表示される。

【１００７２】

図示は省略するが、第２時短遊技状態において、第２時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄（７Ｒ小当り図柄）であるときには、第２の装飾図柄の組合せ（例えば「５５５」等）が表示され、第３時短遊技状態において、第３時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄（１０Ｒ小当り図柄Ａ）であるときには、第３の装飾図柄の組合せ（例えば「３３３」等）が表示され、第４時短遊技状態において、第４時短遊技状態の時短終了条件であり、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄（１０Ｒ小当り図柄Ａまたは１０Ｒ小当り図柄Ｂ）であるときには、第４の装飾図柄の組合せ（例えば「７７７」等）が表示される。

【１００７３】

図６８３（ｃ－２）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたとき（特別図柄の変動パターンコマンドが５１Ｈであるとき）に行われるバトル演出の表示画面の一例である。

図６８３（ｃ－２）に示すように、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたときには、味方キャラクタが敗北する演出が行われる。また、表示画面の右下方の装飾図柄は、通常遊技状態に移行する小当り図柄の組合せが仮停止表示される。

【１００７４】

図６８３（ｄ－２）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときに行われる表示画面の一例である。

図６８３（ｄ－２）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄が停止表示されたときには、表示画面の上方に「ＲＵＳＨ終了」の文字が大きく表示され、通常遊技状態に移行した後、小当り遊技状態に移行する。

【１００７５】

このように、本実施形態のバトル演出によれば、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であるときに、通常遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたか、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたかにより、大当り遊技状態とその大当り遊技状態の終了後の遊技状態の移行を示唆することができ、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する大当り遊技状態への移行に興味を持たせ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１００７６】

（Ｖ通過指示演出）

次に、図６８４を参照して、小当り遊技状態で実行可能なＶ通過指示演出について説明する。図６８４は、第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過指示演出が実行されているときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【１００７７】

図６８４に示すＶ通過指示演出は、図６７４に示すＶ通過指示演出決定テーブルに示したように、Ｖ通過指示演出パターンによる演出の一例である。

【１００７８】

図６８４（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であって、大当り遊技状態の終了後にはＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄を契機とした小当り遊技状態のときに行われる「Ｖ通過指示演出パターン１」によるＶ通過指示演出の表示画面の一例である。また、図６８４（ａ）は、図６８３（ｄ－１）の小当り図柄が停止表示されたときに引き続いて行われる表示画面でもある。

図６８４（ａ）に示すように、「Ｖ通過指示演出パターン１」によるＶ通過指示演出では、表示画面の上方に「Ｖを狙え」の大きな文字と、表示画面の中央に右打ちを大きくアピールするための右矢印画像とが表示される。

【１００７９】

図６８４（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であって、大当り遊技状態の終了後には通常遊技状態に移行する小当り図柄を契機とした小当り遊技状態のときに行われる「Ｖ通過指示演出パターン２」によるＶ通過指示演出の表示画面の一例である。また、図６８４（ｂ）は、図６８２（ｄ－２）及び図６８３（ｄ－２）の小当り図柄が停止表示されたときに引き続いて行われる表示画面でもある。

図６８４（ｂ）に示すように、「Ｖ通過指示演出パターン２」によるＶ通過指示演出では、表示画面の右下方に「Ｖを狙え」の小さな文字が表示される。

【１００８０】

図６８４（ｃ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄を契機とした小当り遊技状態のときに行われる「Ｖ通過指示演出パターン０」によるＶ通過指示演出の表示画面の一例である。また、図６８４（ｃ）は、図６８２（ｄ－１）の小当り図柄が停止表示されたときに引き続いて行われる表示画面でもある。

図６８４（ｃ）に示すように、「Ｖ通過指示演出パターン０」によるＶ通過指示演出では、表示画面の左下方に「Ｖ」マークが点滅表示される。

【１００８１】

このように、本実施形態のＶ通過指示演出によれば、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であるときには、「Ｖを狙え」の文字により、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを遊技者に把握させることができる。一方、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるために、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが困難な小当り遊技状態であるときには、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを遊技者に把握困難させ、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過しなかったことの損失感を排除することができる。

【１００８２】

また、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であっても、大当り遊技状態の終了後に移行する遊技状態に応じて、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させる指示の報知態様を異ならせており、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１００８３】

（Ｖ通過演出及び大当り開始演出）

次に、図６８５を参照して、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときに実行可能なＶ通過演出及び大当り開始演出について説明する。図６８５は、第１５のパチンコ遊技機におけるＶ通過演出及び大当り開始演出が実行されているときに表示装置７に表示される表示画面の一例である。

【１００８４】

図６８５に示すＶ通過演出は、図６７５に示すＶ通過演出決定テーブルに示したように、Ｖ通過演出パターンによるＶ通過演出の一例であり、図６８５に示す大当り開始演出は、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことにより、Ｖ当り開始表示コマンドに基づい

て実行される大当り演出パターンによる大当り開始演出の一例である。
【１００８５】
図６８５（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であって、大当り遊技状態の終了後にＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときのＶ通過演出及び大当り開始演出の表示画面の一例である。また、図６８５（ａ）は、図６８４（ａ）のＶ通過指示演出に引き続いて行われる表示画面でもある。
図６８５（ａ）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるときには「Ｖ通過演出パターン１」によるＶ通過演出として、表示画面の左中方に「Ｖ」の文字を大きく表示したウィンドウ表示が行われる。また、大当り遊技状態の終了後にＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄であることから、大当り開始演出として、表示画面の上方に「昇格ＢＯＮＵＳ」の文字と、所定のキャラクタとが表示される。
【１００８６】
図６８５（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であって、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときのＶ通過演出及び大当り開始演出の表示画面の一例である。また、図６８５（ｂ）は、図６８４（ｂ）のＶ通過指示演出に引き続いて行われる表示画面でもある。
図６８５（ｂ）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件となる小当り図柄であるときには「Ｖ通過演出パターン１」によるＶ通過演出として、表示画面の左中方に「Ｖ」の文字を大きく表示したウィンドウ表示が行われる。また、大当り遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行する小当り図柄であることから、大当り開始演出として、表示画面の中央に「Ｓｍａｌｌ　Ｃｈａｎｃｅ」の文字が表示される。
【１００８７】
図６８５（ｃ）は、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄を契機として大当り遊技状態に移行困難可能な小当り遊技状態から、イレギュラー的にＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときのＶ通過演出及び大当り開始演出の表示画面の一例である。また、図６８５（ｃ）は、図６８４（ｃ）のＶ通過指示演出に引き続いて行われる表示画面でもある。
図６８５（ｃ）に示すように、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であるときには「Ｖ通過演出パターン０」によるＶ通過演出として、表示画面の左中方に「Ｓｕｒｐｒｉｓｅ　Ｖ」の文字を表示したウィンドウ表示が行われる。また、大当り遊技状態の終了後に第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれかのＲＵＳＨ遊技状態に移行する小当り図柄であることから、大当り開始演出として、表示画面の中央に「Ｒａｎｄｏｍ　ＢＯＮＵＳ」の文字が表示される。
【１００８８】
これにより、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときには、「Ｖ」のウィンドウ表示により、通常の報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる。一方、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件とならない小当り図柄であり、大当り遊技状態に移行困難可能な小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときには、「Ｓｕｒｐｒｉｓｅ　Ｖ」のウィンドウ表示により、イレギュラーな報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる。
【１００８９】
このように、第１５のパチンコ遊技機においては、通常遊技状態と、複数の時短遊技状態からなるＲＵＳＨ遊技状態とを少なくとも備え、各種の時短遊技状態の時短終了条件における小当り図柄を異ならせるように構成されている。
これにより、各種の時短遊技状態の継続率（移行率）や時短遊技状態に移行可能な大当り遊技状態の最大ラウンド数（遊技者に付与される遊技球の量）を異ならせることができ

、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１００９０】
　また、第１５のパチンコ遊技機においては、Ｖ通過指示演出として、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄であるときには、「Ｖを狙え」を表示するＶ通過指示演出を実行可能である一方で、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、大当り遊技状態に移行困難可能な小当り図柄であるときには、「Ｖを狙え」を表示するＶ通過指示演出を実行しないように構成されている。
　これにより、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが可能であるときには、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを遊技者に把握させることができる一方で、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることが困難であるときには、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球を通過させることを遊技者に把握困難させ、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過しなかったことの損失感を排除することができる。
【１００９１】
　また、第１５のパチンコ遊技機においては、右側領域１０７において通過ゲート１５１２６を配置し、通過ゲート１５１２６の下流側に普通電動役物ユニット１５１４５に配置し、普通電動役物ユニット１５１４５の下流側に第２特別電動役物ユニット１５１５０を配置している。
　これにより、普通電動役物ユニット１５１４５にある第２始動口１５１４０の開放により第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が阻害され、普通電動役物ユニット１５１４５により、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を阻害することができる。
【１００９２】
　また、第１５のパチンコ遊技機においては、第２特別電動役物ユニット１５１５０に第２特電用シャッタ１５１５４とＶシャッタ１５１５９とを備え、Ｖ入賞口１５１５６の開放条件として、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数の遊技球が入球することが規定されている。
　これにより、小当り遊技状態において、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数を超える遊技球が入球すると、その遊技球はＶ入賞口１５１５６を通過して、小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行可能とすることができる。さらに、時短遊技状態における小当り遊技状態のときには、時短遊技状態における第２始動口１５１４０の開放により第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球が阻害され、特定作動個数を超える遊技球が第２大入賞口１５１５１に入球することは極めて困難となり、時短遊技状態における小当り遊技状態から大当り遊技状態に移行することを規制することができる。
【１００９３】
　また、第１５のパチンコ遊技機においては、ＲＵＳＨ遊技状態の図柄演出として、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれの時短遊技状態であるときにも、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する小当り図柄（２Ｒ小当り図柄）が決定されたときには、カード演出が実行可能となるように構成されている。さらに、ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、時短遊技状態に移行する小当り図柄が決定されたときには、ＲＵＳＨ遊技状態の各種の時短遊技状態の種別に応じて異なるキャラクタによるバトル演出が実行可能となるように構成されている。
　これにより、遊技状態や小当り図柄の種別に応じた演出を実行することができ、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１００９４】
　また、第１５のパチンコ遊技機においては、Ｖ通過演出として、大当り遊技状態に移行可能な小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときには、Ｖ通過演出パターン１によるＶ通過演出を実行可能とし、大当り遊技状態に移行困難可能な小当り図柄を契機とした小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときには、Ｖ通過演出パターン１とは異なるＶ通過演出パターン０によるＶ通過演出を実行可能となるように構成されている。
　これにより、大当り遊技状態に移行可能な小当り遊技状態からＶ入賞口１５１５６に遊

技球が通過したときには、通常の報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる一方、大当り遊技状態に移行困難可能な小当り遊技状態から、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過したときには、イレギュラーな報知態様でＶ入賞口１５１５６に遊技球が通過したことを報知することができる。

【１００９５】

また、第１５のパチンコ遊技機においては、一般遊技状態（第０時短遊技状態）と、一般遊技状態よりも有利な通常遊技状態とを少なくとも備え、通常遊技状態である場合には、時短図柄１０が停止表示されると一般遊技状態（第０時短遊技状態）に移行し、時短図柄２０が停止表示されるとＲＵＳＨ遊技状態（第１時短遊技状態）に移行し、一般遊技状態（第０時短遊技状態）である場合には、特別図柄の可変表示回数が第０時短遊技状態のＣ時短終了条件として設定された特別図柄の可変表示回数（時短回数）となったことに基づいて、通常遊技状態に移行するように構成されている。

これにより、一般遊技状態においては、特別図柄の可変表示回数の時短回数毎に通常遊技状態に移行するので、通常遊技状態からの時短当りによるＲＵＳＨ遊技状態に移行する機会を付与して、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１００９６】

また、第１５のパチンコ遊技機においては、第２大入賞口１５１５１の上流側に配置された普通電動役物ユニット１５１４５により、第２大入賞口１５１５１への遊技球の入球を阻害することから、同じ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態であったとしても、時短終了条件となる小当り図柄（通常遊技状態における小当り遊技状態）であったか、時短終了条件とならない小当り図柄（時短遊技状態における小当り遊技状態）であったかにより、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過する割合が異なるように構成されている。

これにより、ソフトウェア的に遊技状態を制御するだけでなく、ハードウェア的にも遊技状態を制御することができる。

【１００９７】

また、第１５のパチンコ遊技機においては、所定の小当り図柄（ＲＵＳＨ遊技状態の時短終了条件であり、通常遊技状態に移行する２Ｒ小当り図柄）が決定されたときには、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれの時短遊技状態であるときにも、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過する割合が略同一となるように構成されている。

これにより、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のいずれの時短遊技状態であるときにも、共通の条件で、ＲＵＳＨ遊技状態を終了または継続させることができる。

【１００９８】

第１５のパチンコ遊技機は、特別図柄の抽選において「大当り」を判定せずに、「小当り」を判定する２種遊技機と称されるパチンコ遊技機について説明したが、第３のパチンコ遊技機と同様に、特別図柄の抽選において「大当り」と「小当り」を判定する１種２種混合機と称されるパチンコ遊技機に適用してもよい。

【１００９９】

また、第１５のパチンコ遊技機は、封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機（以下「スマートパチンコ」ともいう）に適用してもよい。スマートパチンコにおいて、遊技球の払い出しとは、遊技者に所定の遊技価値を付与することであり、払い出された遊技球の個数を遊技機の記憶領域や電子的な記憶媒体（遊技カード）に記憶させることを含む概念である。第１５のパチンコ遊技機をスマートパチンコに適用する場合には、その遊技性（特別図柄制御処理、サブ制御回路処理等）に齟齬を生じえない限り、スマートパチンコの詳細制御を記載した第５のパチンコ遊技機の主制御メイン処理、システムタイマ割込処理等を適用すればよい。

【１０１００】

また、第１５のパチンコ遊技機の実施形態に記載された技術をスロットマシンに適用してもよい。スロットマシンに適用する場合には、第１５のパチンコ遊技機で実行される各種演出は、スロットマシンに備えられた表示装置、リール等による演出に置き換えればよい。また、各種の時短遊技状態は、再遊技のリプレイ確率が向上したリプレイタイム（Ｒ

Ｔ状態）、所定の小役や停止ボタンの操作内容を報知するアシストタイム（ＡＴ状態）、リプレイタイムとアシストタイムが同時に制御されるアシストリプレイタイム（ＡＲＴ状態）のいずれかの状態に置き換えればよい。また、大当り、小当り（Ｖ小当り、転落小当り）、時短当りは、特定役に当選すること、特定の図柄の組み合わせが停止表示されること（特定の図柄の組み合わせが入賞すること）、ＲＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＴ状態の突入当選に当選すること、ＡＲＴ状態の突入当選に当選することのいずれかに置き換えればよい。

【１０１０１】

（その他）

上述の第１５のパチンコ遊技機は、変形例を含めて各実施形態同士で互いの技術を適用することができる。上述の実施形態は、本発明の内容を限定するものではなく、特許請求の範囲を逸脱しない程度に変更を加えることができる。

【１０１０２】

また、第１５のパチンコ遊技機に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の各実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

【１０１０３】

更に、上記［４．拡張例］は、第１５のパチンコ遊技機にも、その遊技性や制御に齟齬を生じえない限り適用可能である。

【１０１０４】

以下、上述した遊技機における構成とその構成から奏する効果について付記する。

【１０１０５】

＜付記４－１＞

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【１０１０６】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）とＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０２１－５３４４３号公報）。

【１０１０７】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ＲＯＭに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、ＲＡＭに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ＲＯＭの遊技用エリアとＲＡＭの遊技用エリアをバンク０に割り当て、ＲＯＭの領域外エリアとＲＡＭの領域外エリアをバンク１に割り当てている。

【１０１０８】

このように、バンクごとにＲＯＭとＲＡＭで別の領域を割り当てることによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【１０１０９】

しかしながら、従来の構成では、所定領域のクリア処理やデータのセット処理等を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【１０１１０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる遊技機を提供することを目的とする。

また、さらなる本発明の目的は、所定領域のクリア処理やデータの格納処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することである。

【１０１１１】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ４２０１）を備え、前記演算処理手段は、所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避することを特徴とする（例えば、第３実施形態に係るパチンコ機）。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【１０１１２】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値（例えば、割込み許可レジスタ２の値）、第２の値（例えば、割込み許可レジスタ１の値）で管理され、前記第１の値、及び第２の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「０」、割込み許可命令では許可「１」）ように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【１０１１３】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ２の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【１０１１４】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第１の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ２の値をスタックに退避する）ように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。

【１０１１５】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記第１の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行するように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができる。
【１０１１６】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記第１の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第１の値を復帰させるように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。
【１０１１７】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記第１の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、前記データの格納処理、または前記クリア処理が終わった後で、退避していた前記第１の値を復帰させ、復帰させた前記第１の値が割込み禁止状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行しないように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。さらに、呼び出された時点で割込み禁止状態であった場合は、割込み禁止状態を維持するために、重複した割込み禁止命令を行わないようにして、プログラムの構成を簡潔かつ小サイズにすることができる。
【１０１１８】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記第１の値を退避した後で、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行し、前記データの格納処理、またはクリア処理が終わった後で、退避していた前記第１の値を復帰させ、復帰させた前記第１の値が割込み許可状態を示す値である場合、割込み許可命令を実行するように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し

元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【１０１１９】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ４２０３）を備え、前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリア）を含み、前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出される際に、前記第１の値は使用されず、前記第２の値に所定の値がセットされる（例えば、割込み許可レジスタ１に「０」がセットされる）ように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【１０１２０】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、前記所定処理が、前記遊技用の領域に係る処理から、前記遊技用以外の領域に係る処理として呼び出された後、前記遊技用の領域に係る処理に戻る際に、前記第１の値が、前記第２の値にセットされる（例えば、割込み許可レジスタ２の値が割込み許可レジスタ１にセットされる）ように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、指定された領域に対して、データの格納処理、またはクリア処理を実行する処理を呼び出すことができ、また、呼び出された割込み制御状態を保持しておくことで、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【１０１２１】

上記構成の遊技機によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。

【１０１２２】

また、上記構成の遊技機によれば、所定領域のクリア処理やデータのセット処理といった所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を保存するとともに、当該呼び出される処理において割込み禁止状態で処理を行い、その後、呼び出し元に戻る際に、割込み制御状態を、保存した状態に戻すことができるため、処理のタイミングや順序を気にする必要がなくなり、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる。

【１０１２３】

さらに、プログラムにおいて、割込み制御状態の制御、所定領域のクリア処理、及び当該所定処理へのデータの格納処理がひとまとまりに記述されることで、管理上、及び処理上の一層の効率化が図られる。

【１０１２４】
＜付記４－２＞
従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。
【１０１２５】
また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）とＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０２１－５３４４３号公報）。
【１０１２６】
このようなパチンコ遊技機では、例えば、ＲＯＭに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、ＲＡＭに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ＲＯＭの遊技用エリアとＲＡＭの遊技用エリアをバンク０に割り当て、ＲＯＭの領域外エリアとＲＡＭの領域外エリアをバンク１に割り当てている。
【１０１２７】
また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。
【１０１２８】
このように、バンクごとにＲＯＭとＲＡＭで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。
【１０１２９】
しかしながら、初期化処理におけるスタックポインタの設定は、ＲＡＭの遊技用エリアに関しては、バンク０に係る処理（プログラム）によって行い、ＲＡＭの領域外エリアに関しては、バンク０からバンク切り替えを行って、バンク１に係る処理（プログラム）を行う必要があるものの、当該スタックポインタの設定を行う処理やバンク切り替えのタイミング・順序について、効率的かつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。また、初期化処理においてＲＡＭをクリアする場合にも、その範囲を決定する処理について、効率的でかつ簡潔な構成となるように考慮されたものはなかった。
【１０１３０】
本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行い、ＲＡＭのクリア範囲を決定する初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０１３１】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ４２０１）と、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ４２０３）と、を備え、前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メ

インＲＡＭ４２０３の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリア）を含み、さらに、前記遊技用の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（遊技用エリア））は前記遊技用の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に設けられたスタック（例えば、スタックエリア（領域外エリア））は前記遊技用以外の領域に係る処理によって利用され、前記遊技用以外の領域に係る処理が最初に呼び出された場合に、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定することを特徴とする（例えば、第３実施形態に係るパチンコ機）。

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【１０１３２】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用の領域に係る処理から呼び出され、前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域に設けられたスタックのスタックポインタを設定した後に、指定領域のＣＲＣ算出（例えば、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア、及び領域外エリアに関するＣＲＣ算出）を行うように構成される。

このような本発明の構成によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定を行うことができ、スタックエリアの設定に係る初期化処理を、効率的かつ簡潔な構成で実行することができることが望ましい。

【１０１３３】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行うように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインＲＡＭの指定領域に関して異常を検知することができる。

【１０１３４】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、前記電源投入時のＣＲＣ算出と、前記電断時のＣＲＣ算出は共通の処理であるように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入の前後において、メインＲＡＭの指定領域に関して異常を検知することができる。

【１０１３５】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、前記電源投入時に、起動状態（例えば、電断復帰、設定確認、メインＲＡＭ４２０３のクリア、及び設定変更）に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲（例えば、メインＲＡＭ４２０３においてデータをクリアする範囲）が設定され、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致しなかった場合であって、電源投入時に設定変更が指示されている場合、前記クリア範囲の先頭アドレスに、異常時に設定されるクリア範囲の先頭アドレス（例えば、異常時ＲＡＭクリア範囲先頭アドレス）を設定するように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインＲＡＭのクリア範囲を調整することができる。

【１０１３６】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、電源投

入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、前記クリア範囲を決定するクリア範囲判定データ（例えば、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリアに係るクリア範囲先頭アドレスの下位１バイト）は、前記遊技用の領域に係る処理において設定され、前記遊技用以外の領域に係る処理は、前記遊技用以外の領域についてのクリア範囲を、前記クリア範囲判定データに基づいて決定するように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインＲＡＭのクリア範囲を調整することができ、さらに、遊技用エリアについて判定されたクリア範囲の一部に基づいて、領域外エリアのクリア範囲を決定することにより、処理が効率化されるとともに、プログラムのサイズを小さくすることができる。

【１０１３７】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第１入力手段（例えば、設定キー差込口４１７４）、及び第２入力手段（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ４１７６）を備え、電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、設定変更中の電断復帰である場合、今回の電源投入時における前記第１入力手段、及び前記第２入力手段の状態情報に、前回の前記第１入力手段、及び前記第２入力手段の状態情報をセットするように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、前回、設定変更の途中で電断が発生した場合であっても、電源投入時に続けて設定変更を行うことができる。

【１０１３８】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第１入力手段、及び第２入力手段を備え、電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第１入力手段と前記第２入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定するように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインＲＡＭのクリア範囲を調整することができる。

【１０１３９】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、さらに、電源投入時に設定変更を指示するための、第１入力手段、及び第２入力手段を備え、電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第１入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が、設定確認、または設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定しないように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインＲＡＭのクリア範囲を調整することができる。

【１０１４０】

好適には、本発明に係る遊技機は、電源投入時に、指定領域のＣＲＣ算出が行われ、前記電源投入時の前記ＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値と、前記電源投入時の前の電断時に、前記指定領域のＣＲＣ算出によって得られたＣＲＣ値との比較処理を行い、さらに

、電源投入時に設定変更を指示するための、第１入力手段、及び第２入力手段を備え、電源投入時に、起動状態に応じて前記記憶手段におけるクリア範囲が設定され、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第１入力手段と前記第２入力手段がオンの場合（例えば、起動状態が設定変更である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第１入力手段がオフ、かつ前記第２入力手段がオンの場合（例えば、起動状態がメインＲＡＭ４２０３のクリアである場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、前記比較処理の結果、ＣＲＣ値が一致した場合であって、電源投入時において、前記第１入力手段と前記第２入力手段がオフの場合（例えば、起動状態が電断復帰である場合）、前記クリア範囲の先頭アドレスに、電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを設定し、前記設定変更時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域と、前記電断復帰時に設定されるクリア範囲の先頭アドレスを記憶する記憶領域（例えば、レジスタ）は同じであるように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、電源投入時の起動状態に応じて、メインＲＡＭのクリア範囲を調整することができ、クリア範囲が同じ記憶領域に記憶されることで、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリアのクリア範囲を決定する場合に１つの記憶領域を参照するだけでよく、処理が単純化、効率化される。

【１０１４１】

上記構成の遊技機によれば、バンクごとに設けられているスタックポインタの設定等の初期化処理や、そのためのバンク切り替えを、効率的かつ簡潔な構成で実行することができる。

【１０１４２】

＜付記４－３＞

従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。

【１０１４３】

また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、バンク切り替えによって、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）とＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）をそれぞれ区分けして使用するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０２１－５３４４３号公報）。

【１０１４４】

このようなパチンコ遊技機では、例えば、ＲＯＭに関しては、遊技に関する処理に関連するプログラムとデータを含んだ遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連するデータ等を含む領域外エリアに区分し、ＲＡＭに関しては、遊技に関する処理に関連する作業領域等を含む遊技用エリアと、遊技以外の処理に関連する作業領域等を含む領域外エリアに区分し、さらに、ＲＯＭの遊技用エリアとＲＡＭの遊技用エリアをバンク０に割り当て、ＲＯＭの領域外エリアとＲＡＭの領域外エリアをバンク１に割り当てている。

【１０１４５】

また、データの演算や記憶に用いられるレジスタの一部は、バンクごとに設けられ、さらに、データを一時的に保持するためのメモリ領域であるスタックにおける現在の操作位置を示すスタックポインタも、バンクごとに設定される。

【１０１４６】

このように、バンクごとにＲＯＭとＲＡＭで別の領域を割り当て、さらに、レジスタやスタックを別個に設定することによって、パチンコ遊技機においてプログラムを実行する際に、バンクを切り替えて、遊技用エリアを利用する処理と、領域外エリアを利用する処理を個別に管理することができ、遊技に関する処理と遊技以外の処理について、利用するプログラムやデータが混同しないように切り分けることができる。

【１０１４７】

このような、遊技用エリアと領域外エリアが設定された遊技機では、初期化処理において、遊技用エリアに関するクリア処理と、領域外エリアに関するクリア処理を別個に行う必要があり、さらに、遊技機の起動時の状況に応じて、ＲＡＭのクリア範囲を調整する必要がある。

【１０１４８】

また、従来の構成では、所定の処理を行う場合に、バンクの切り替えが行われると、その間の割込み禁止、割込み許可の設定が保持されない場合があり、そのために、バンクの切り替えが行われる場合に、所定のフラグをオン、オフするなどして割込み禁止、割込み許可の設定を管理し、また、そのような所定のフラグのオン、オフについても、タイミングや処理順序を意識して行う必要があった。

【１０１４９】

しかしながら、このようなＲＡＭのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定するよう考慮されたものはなく、また、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができるような構成はなかった。

【１０１５０】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、ＲＡＭのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定し、また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、割込み禁止、割込み許可の設定を正常に維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【１０１５１】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ４２０１）と、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ４２０３）と、を備え、前記記憶手段は、遊技用の領域（例えば、メインＲＡＭ４２０３の遊技用エリア）、及び遊技用以外の領域（例えば、メインＲＡＭ４２０３の領域外エリア）を含み、電源投入時に、前記遊技用の領域、及び前記遊技用以外の領域の少なくとも一部をクリアするクリア制御が実行され、前記クリア制御は、 前記遊技用以外の領域をクリアする場合、そのクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲（遊技用の領域のクリア範囲を指定する情報であって、例えば、遊技用の領域のクリア範囲の先頭アドレスの下位１バイト）に応じて設定可能とすることを特徴とする（例えば、第３実施形態に係るパチンコ機）。

このような本発明の構成によれば、ＲＡＭのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。

【１０１５２】

好適には、本発明に係る遊技機は、前記クリア制御は、電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整する（例えば、スタックエリア（遊技用エリア）のスタックポインタＳＰの初期設定アドレスから数バイト分をクリア範囲から除外する）ように構成されることが望ましい

。
このような本発明の構成によれば、呼び出したプログラムが戻り番地に正常に戻ることができ、正常なクリア処理が担保される。
【１０１５３】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じたと判定された場合に、前記遊技用以外の領域の対応するクリア範囲をクリアし、改めて、性能表示モニタを制御するための設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、性能モニタ制御イニシャルテーブルをメインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域のすべてがクリアされた場合であっても、性能表示モニタを制御するための初期値（例えば、ＬＥＤの設定等に関する初期値）が設定されるため、電源投入後に、当該初期値に基づいて性能表示モニタの制御を開始することができる。
【１０１５４】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記クリア制御は、前記記憶手段に異常が生じていないと判定された場合に、性能表示モニタを制御するための設定値を、前記記憶手段に格納することなく、電源投入時の初期化用設定値を、前記遊技用以外の領域に格納する（例えば、電源投入時初期化用データをメインＲＡＭ４２０３の作業領域（領域外エリア）に格納する）ように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、遊技用以外の領域の一部がクリアされた場合であっても、電源投入時の初期化用設定値（例えば、ＬＥＤの設定等に関する設定値）が格納されるため、電源投入後に、当該設定値に基づいて制御を開始することができる。
【１０１５５】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記クリア制御は、電源投入時の起動状態が電断復帰でない場合に、前記遊技用の領域に記憶された戻り番地を保護するために、クリア範囲を調整し、その後、調整後のクリア範囲に基づいて、前記遊技用の領域をクリアするように構成される。
このような本発明の構成によれば、ＲＡＭのクリア処理に関し、電源投入時の起動状態に応じて、ＲＡＭのクリア範囲を効果的に切り分けることができることが望ましい。
【１０１５６】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記クリア制御は、前記遊技用以外の領域のクリア範囲を、前記遊技用の領域のクリア範囲に対応付けられた判定データ（例えば、ＲＡＭクリア範囲判定データ）に応じて設定可能とし、前記判定データを前記遊技用以外の領域とは異なる領域（例えば、所定のレジスタ）に退避した後、前記遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアするように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、遊技用の領域のクリア範囲、及び遊技用以外の領域のクリア範囲を識別可能な判定データを、遊技用以外の領域のクリア範囲をクリアした後も利用可能とすることができ、判定データが利用可能なタイミングを意識する必要がなくなる。
【１０１５７】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、所定処理（例えば、データの格納処理や所定領域のクリア処理）を実行する際に、割込み禁止状態か割込み許可状態かを示す割込み制御状態（例えば、割込み許可レジスタ）を退避するように構成されることが望ましい。
このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。
【１０１５８】
好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それ

ぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値（例えば、割込み許可レジスタ２の値）、第２の値（例えば、割込み許可レジスタ１の値）で管理され、前記第１の値、及び第２の値は、前記割込み禁止命令、及び前記割込み許可命令によって同じ値に設定される（例えば、割込み禁止命令では禁止「０」、割込み許可命令では許可「１」）ように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。
【１０１５９】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、前記割込み制御状態を退避した後で（例えば、割込み許可レジスタ２の値がフラグレジスタに格納された後で）、前記割込み禁止命令を実行するように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。
【１０１６０】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、所定処理を実行する際に、割込み禁止状態や割込み許可状態かを示す割込み制御状態を退避し、前記割込み制御状態は、割込み禁止命令で割込み禁止状態、割込み許可命令で割込み許可状態に設定され、それぞれ、割込み禁止状態か割込み許可状態かを識別可能な第１の値、第２の値で管理され、前記割込み禁止命令を実行した後で、前記第１の値を退避する（例えば、フラグレジスタに格納された割込み許可レジスタ２の値をスタックに退避する）ように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。また、呼び出された処理で割込み禁止状態としつつ、呼び出された際の割込み制御状態を保持しておくことができる。
【１０１６１】
　上記構成の遊技機によれば、ＲＡＭのクリア処理に関し、遊技用エリアと領域外エリアのクリア範囲についての情報を効果的に設定することができ、これによって、当該クリア処理の効率化を図ることができ、さらに、プログラムの構成を簡潔にし、かつプログラムのサイズを小さくすることができる。また、所定処理が呼び出された場合に、呼び出された際の割込み制御状態が退避されるので、呼び出された際の割込み制御状態を意識することなく、所定処理を呼び出すことができる。
【１０１６２】
＜付記４－４＞
　従来、パチンコ遊技機と呼ばれる遊技機が知られており、このパチンコ遊技機は、一般に、遊技盤に発射された遊技球が転動可能な遊技領域と、この遊技領域に設けられた始動領域と、図柄表示装置と、図柄表示装置を制御する可変表示制御手段とを備える。このような遊技機では、遊技球が始動領域を通過（遊技球の始動口入賞）したことなどの所定の条件が成立すると、可変表示制御手段が図柄表示装置を制御して、図柄表示装置の表示領域上に識別情報（例えば後述の特別図柄等）を変動表示させる。そして、図柄表示装置の表示領域上に最終的に導出表示された識別情報が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技状態が遊技者に有利な大当り遊技状態（所謂「大当り」）に移行する。
【１０１６３】
　また、従来、パチンコ遊技機の主制御回路において、パチンコ遊技機の電断時等に発生する外部割込み要求に応じて、割込み処理を実行するように構成されたパチンコ遊技機が知られている（例えば、特開２０２１－５３４４３号公報）。
【１０１６４】
　このようなパチンコ遊技機の割込み処理では、入力ポートの状態を読み出して、電断信

号を検知中であると判定した場合、所定フラグをオンにセットし、他の処理は、当該所定フラグがオンの状態である場合に、所定の電断処理を行うように構成される。

【１０１６５】

しかしながら、このようなパチンコ遊技機の構成では、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生すると、そのような状況を想定してプログラムを作成しなければならず、プログラムが複雑になるとともに、そのサイズが大きくなるという問題がある。また、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題については、上記のような割込みに関連するものだけではない。

【１０１６６】

また、割込み処理を開始した後に、他の割込み要因が発生するという状況を想定するために、電断に係る割込処理を早急に実行することができないという問題が生じ、また、それぞれの割込み要因に対応する割込み処理に関して、実行タイミングや処理順を考慮する必要がある。

【１０１６７】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができる遊技機を提供することを目的とする。また、割込み処理の対応や他の要因により、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる遊技機を提供することも目的とする。

上記目的を達成するために、本発明は以下の遊技機を提供する。

【１０１６８】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、遊技の動作を制御するための演算処理（例えば、遊技用エリアに係る処理）と、遊技以外の処理を行うための演算処理（例えば、領域外エリアに係る処理）を行う演算処理手段（例えば、メインＣＰＵ４２０１）を備え、前記演算処理手段は、割込み要因が電断である割込みを検知した場合に、電断に係る割込み処理（例えば、図１３１に示す外部マスカブル割込み処理）を実行し、前記電断に係る割込み処理において、割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタＰＴＣ２）である割込み処理（例えば、図１３２に示すシステムタイマ割込み処理）を実行しないように設定することを特徴とする（例えば、第３実施形態に係るパチンコ機）。

このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。

【１０１６９】

好適には、本発明に係る遊技機は、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段（例えば、メインＲＡＭ４２０３）を備え、前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレス（例えば、対応する割込み処理の開始アドレス）を有する設定領域が記憶され、前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行するように構成されることが望ましい。

このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成され、対応するエントリアドレスに割込み処理を記述するだけで、割込み要因ごとの個別の処理を設定することができる。

【１０１７０】

好適には、本発明に係る遊技機は、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理

を実行し、前記設定領域は、割込み要因ごとに、前記エントリアドレスと、対応する割込み処理の優先順位を含み、前記エントリアドレスと前記優先順位は、所定のデータ（例えば、ビット「０」）によって区切られているように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、割込み要因に応じて、対応する割込み処理が実行されるように構成されるとともに、割込み要因の優先順位を設定することができる。
【１０１７１】
　好適には、本発明に係る遊技機は、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、前記記憶手段には、前記割込み要因に対応したエントリアドレスを有する設定領域が記憶され、前記演算処理手段は、割込みを検知した場合に、当該割込みの割込み要因に対応した前記エントリアドレスが示す割込み処理を実行し、前記設定領域には、前記割込み要因として、複数のタイマカウンタの割込み（例えば、タイマカウンタＰＴＣ０～ＰＴＣ２）、複数の非同期シリアル送受信の受信割込み（例えば、非同期シリアル送受信ＲＸ０、ＲＸ１）、及び少なくとも外部端子（ＸＩＮＴ）から入力される外部割込みに係るエントリアドレスと優先順位を含むことができるように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、複数の異なる割込み要因に対して、対応する割込み処理を設定することができる。
【１０１７２】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記電断に係る割込み処理は、割込み要因がタイマカウンタである割込み処理を実行しないように設定するため、マスクデータを専用のレジスタ（例えば、割込み要因マスクレジスタ）に記憶し（例えば、割込み要因マスクで割込みマスクレジスタを更新し）、前記マスクデータの各ビットは、そのビットに対応する割込み要因が発生した場合に、対応する割込み処理を実行するか否かを決定するために用いられるように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、マスクデータの内容を調整することによって、特定の割込み要因に対応する割込み処理を実行するか否かを制御することができる。
【１０１７３】
　好適には、本発明に係る遊技機は、さらに、前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段を備え、前記記憶手段は、遊技用の領域、及び遊技用以外の領域を含み、前記演算処理手段は、割込み要因がタイマカウンタ（例えば、タイマカウンタＰＴＣ２）である割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、前記タイマカウンタに係る割込み処理は、前記遊技用以外の領域に関し、異常状態監視処理（例えば、図１３５に示す異常状態監視処理（領域外））を実行するように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。
【１０１７４】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理（例えば、図１３６の遊技ＬＥＤ点灯データ出力処理）を実行し、前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理を１命令で行い、前記更新処理は、前記ＬＥＤコモンデータに１を加算した場合に、前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第１計算結果領域に０をセットするとともに、第２計算結果領域にも０をセットし、前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第１計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第２計算結果領域にも前記加算の結果をセットする（例えば、図１３６のステップＳ４４８２に示す処理）ように構

成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第２計算結果領域にも値をセットする処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。
【１０１７５】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、前記点灯データ出力処理は、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理を１命令で行い、前記更新処理は、前記ＬＥＤコモンデータに１を加算した場合に、前記加算の結果が、指定した最大値以上である場合に、第１計算結果領域に０をセットするとともに、第２計算結果領域にも０をセットし、前記加算の結果が、指定した最大値未満である場合に、第１計算結果領域に前記加算の結果をセットするとともに、第２計算結果領域にも前記加算の結果をセットし、前記第２計算結果領域にセットされた値を、前記遊技ＬＥＤのＬＥＤデータを格納する領域の数で除算し、商を前記第２計算結果領域にセットし、余りを第３計算結果領域にセットする（例えば、図１３６のステップＳ４４８３に示す処理）ように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。また、図柄表示を行うための遊技ＬＥＤに関するＬＥＤコモンデータに係る更新処理であって、条件に応じて、第２計算結果領域にも値をセットする処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。
【１０１７６】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、割込み要因がタイマカウンタである割込みを検知した場合に、タイマカウンタに係る割込み処理を実行し、前記タイマカウンタに係る割込み処理は、ＬＥＤの点灯データを出力する点灯データ出力処理を実行し、前記点灯データ出力処理は、前記ＬＥＤのダイナミック点灯を行うためのコモンデータの初期値として定数（例えば、ビット列「１０００００００」）を用いるように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、タイマカウンタに係る割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上し、異常状態の監視等、様々な処理を簡潔なプログラムで記述することができる。
【１０１７７】
　好適には、本発明に係る遊技機は、前記演算処理手段は、遊技状態に係る情報を更新する遊技状態情報更新処理（例えば、図１３７に示す遊技状態情報更新処理）を実行し、前記遊技状態情報更新処理は、指定した領域（例えば、２バイトレジスタ）に記憶されている１バイトデータに基づいて２バイトコマンドを生成するコマンド生成処理を１命令で実行し（例えば、図１３７のステップＳ４５１３に示す処理）、前記コマンド生成処理は、前記１バイトデータを指定したビット位置で振り分け、それぞれ上位ビットに０をセットして１バイトデータとし、これらの１バイトを結合して２バイトデータのコマンドを生成

するように構成されることが望ましい。
　このような本発明の構成によれば、２バイトレジスタに記憶されている１バイトデータに基づいて、２バイトコマンドを生成する処理を１命令で行うことができ、プログラムの記述を簡潔にすることができる。
【１０１７８】
　上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、当該他の割込みを想定した処理のために分岐命令を記載しなくて済み、結果的に、プログラムの構成が簡潔になるとともに、サイズを小さくすることができる。
【１０１７９】
　また、上記構成の遊技機によれば、割込み要因マスクを利用した構成によって、電断が発生した後の他の割込みの発生を制限することができるため、電断の検知後、早急に電断に係る処理を実行することができ、また、当該他の割込みによる処理との実行タイミングや処理順を考慮する必要がなくなる。
【１０１８０】
　さらに、他の割込みに処理においても、電断発生時の割込み処理を含む他の割込み処理の実行タイミングや処理順を考慮する必要がなく、設計の自由度が向上する。
【１０１８１】
　また、割込み要因に関連するものだけでなく、プログラムが複雑化し、サイズが大きくなるという問題を解決することができる。
【１０１８２】
＜付記：第５のパチンコ遊技機（第１の特徴部）＞
　従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。
【１０１８３】
　また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。
【１０１８４】
　このようなパチンコ遊技機においては、この高確率遊技状態や時短遊技状態において大当り遊技状態を短期間に制御可能となっており、遊技者は多量の遊技価値（遊技球）を獲得することができる。
【１０１８５】
　しかしながら、遊技者が獲得した累計の遊技価値が高まっていくと（所謂出玉が増加していくと）、遊技の射幸性が高まる恐れがあり、遊技の射幸性を適切に抑制する必要があった。
　本発明の目的は、遊技の射幸性を適切に抑制する遊技機を提供することである。
【１０１８６】
　上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）は、
　作業領域を有する記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２０３）と、電源の供給が停止され、その後に電源の供給がされて電断復帰した場合に、前記記憶手段が有する作業領域の設定を行う電断復帰設定手段（例えば、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」である場合に指定範囲クリア処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、特定の操作（例えば、ＲＡＭクリ

アスイッチ１７６による操作）により前記記憶手段が有する所定の作業領域を初期化するための特定操作初期化手段（例えば、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」である場合に指定範囲クリア処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、ゲームを実行可能なゲーム実行手段（例えば、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（例えば、主制御コマンド送受信処理等を行うメインＣＰＵ２０１と払出・発射制御回路４００）と、遊技者に付与した遊技価値の増加数と前記ゲームに用いた遊技価値の消費数とに基づいて遊技価値の差数を算出する差数算出手段（例えば、ゲームストップ機能カウンタ更新処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が規制値（例えば、９５０００個）となったことを条件として、前記ゲーム実行手段により実行される前記ゲームを停止させることが可能なゲーム停止手段（例えば、ゲームストップ機能遊技停止中処理、ゲームストップ機能制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、を備え、前記記憶手段は、前記ゲーム実行手段によって実行されるゲームの進行情報（例えば、メインＲＡＭ２０３の図柄制御データ領域に記憶される特別図柄の制御データ等）と、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されているゲーム停止状態の情報（例えば、メインＲＡＭ２０３のゲームストップ機能管理領域に記憶される遊技停止状態等）と、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数（例えば、メインＲＡＭ２０３のゲームストップ機能カウンタ領域に記憶される遊技球の差玉数の情報）とを少なくとも記憶し、前記電断復帰設定手段は、前記特定操作初期化手段により所定の作業領域が初期化されずに電断復帰した場合には、前記記憶手段に記憶された前記ゲームの進行情報と前記ゲーム停止状態の情報とを保持し、前記特定操作初期化手段は、前記記憶手段に記憶された前記ゲームの進行情報と前記ゲーム停止状態の情報とを少なくとも初期化することを特徴とする。

【１０１８７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記電断復帰設定手段は、前記特定操作初期化手段により所定の作業領域が初期化されずに電断復帰した場合には、前記記憶手段に記憶された前記ゲームの進行情報と前記ゲーム停止状態の情報とを保持しつつ、前記記憶手段に記憶された前記遊技価値の差数を初期化し、前記特定操作初期化手段は、前記記憶手段に記憶された前記ゲームの進行情報と前記ゲーム停止状態の情報と前記遊技価値の差数とを少なくとも初期化することが望ましい。

【１０１８８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値付与手段は、前記ゲーム停止状態であっても、前記ゲーム停止状態になる前に前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を遊技者に付与することが可能であることが望ましい。

【１０１８９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段により実行される前記ゲームに関するゲーム異常を監視するゲーム異常監視手段（例えば、状態監視処理の前段部の処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記遊技価値付与手段により付与される遊技価値に関する付与異常を監視する付与異常監視手段（例えば、状態監視処理の後段部の処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、を更に備え、前記ゲーム異常監視手段は、前記ゲーム停止状態であるときには前記ゲーム異常の監視が行われず、前記付与異常監視手段は、前記ゲーム停止状態であるときにも前記付与異常を監視することが可能であることが望ましい。

【１０１９０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記付与異常監視手段は、複数の付与異常の監視結果の情報を含めた付与状態通知コマンド（例えば、払出状態通知コマンド）を前記演出制御部に送信し、前記演出制御部は、前記付与状態通知コマンドを受

信すると、前記付与状態通知コマンドに含まれた前記付与異常の連続受信回数を判定し、判定した前記連続受信回数が異常判定回数以上である場合に、前記付与異常の報知を前記報知手段に実行させることが望ましい。

【１０１９１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記ゲーム停止手段は、前記ゲームを停止させると、ゲームストップ機能完了コマンドを前記演出制御部に送信し、前記演出制御部は、前記ゲームストップ機能完了コマンドを受信すると、遊技停止報知を前記報知手段に実行させ、前記報知手段は、前記遊技停止報知として、ゲームが停止されていることを報知するとともに、前記遊技価値付与手段によって遊技価値を遊技者に付与しているときには、遊技価値の付与が継続されていることを報知することが実行可能であることが望ましい。

【１０１９２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記ゲーム停止手段は、前記ゲームを停止させると、前記差数算出手段によって算出された遊技価値の差数を含めたゲームストップ機能完了コマンドを前記演出制御部に送信し、前記遊技価値付与手段は、所定数の遊技価値を遊技者に付与したことを完了すると、所定数の遊技価値の情報を含めた払出完了コマンドを前記演出制御部に送信し、前記演出制御部は、前記ゲームストップ機能完了コマンドを受信すると、遊技停止報知を前記報知手段に実行させ、前記払出完了コマンドを受信すると、前記ゲームストップ機能完了コマンドに含まれた遊技価値の差数と前記払出完了コマンドに含まれた所定数の遊技価値の情報とに基づいて、遊技価値の付与残数を算出し、前記報知手段は、前記遊技停止報知として、ゲームが停止されていることを報知するとともに、前記遊技価値の付与残数を示唆することが実行可能であることが望ましい。

【１０１９３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記ゲーム実行手段は、ゲームの進行情報に応じてゲームコマンドを前記演出制御部に送信するとともに、複数の発光部からなる動作表示手段（例えば、普通図柄表示部１６１、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４等の遊技ＬＥＤ）にゲームの進行情報に応じた発光態様を行わせ、前記演出制御部は、前記ゲームコマンドを受信すると、ゲームの演出を前記報知手段に実行させ、前記動作表示手段は、前記ゲーム停止状態であるときには消灯することが望ましい。

【１０１９４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、ゲームの進行情報に応じた遊技情報を外部端子板から出力する処理を実行する遊技情報出力手段（例えば、遊技情報データ生成処理等を行うメインＣＰＵ２０１）を更に備え、前記ゲーム停止手段は、前記ゲーム停止状態であるときには、前記遊技情報出力手段の実行を無効化させて、前記ゲーム停止状態であることを示す特定のセキュリティ信号を外部端子板から出力することが望ましい。

【１０１９５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記ゲーム停止手段は、前記ゲームを停止させておらず、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値よりも小さい境界値（例えば、９００００個）となると、前記遊技価値の差数

を含めたゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に送信し、前記演出制御部は、前記ゲームストップ機能状態コマンドを受信すると、ゲームが停止されることを事前に報知する第１の遊技停止予告を前記報知手段に実行させ、前記ゲーム停止手段は、前記遊技価値の差数が前記境界値となり、前記報知手段に前記第１の遊技停止予告が行われている場合であっても、前記ゲーム停止手段による状態に応じたセキュリティ信号を出力しないことが望ましい。

【１０１９６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、遊技機の試射試験で用いるための試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力する処理を実行する試射試験信号出力手段（例えば、試射試験信号生成処理等を行うメインＣＰＵ２０１）を更に備え、前記試射試験信号出力手段は、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記境界値となると、特定の試験信号を試射試験専用の出力ポートから出力し、前記ゲーム停止手段は、前記ゲーム停止状態であるときには、前記試射試験信号出力手段の実行を無効化させることが望ましい。

【１０１９７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値付与手段によって付与された前記遊技価値に基づいて算出される性能情報を表示する性能表示手段（例えば、性能表示モニタ１７０）と、前記性能情報を算出し、算出した性能情報を前記性能表示手段に表示させる処理を実行可能な性能表示制御手段（例えば、性能表示モニタ集計除算処理、性能表示モニタ制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）とを更に備え、前記性能表示制御手段は、前記ゲーム停止状態であるときにも実行可能であることが望ましい。

【１０１９８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記差数算出手段は、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を前記遊技価値の差数に加算して更新することにより、前記遊技価値の増加数を算出する差数加算手段（例えば、差玉カウンタ３バイト加算処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記遊技価値の増加数から前記ゲームに用いた遊技価値の消費数を減算する差数減算手段（例えば、差玉カウンタ３バイト減算処理等を行うメインＣＰＵ２０１）とを有し、前記性能表示制御手段は、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を加算値として算出し、算出した加算値を前記性能情報に加算して更新し、前記差数加算手段は、前記性能表示制御手段によって算出された前記加算値を前記遊技価値の差数に加算して更新することが望ましい。

【１０１９９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記差数算出手段は、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した所定数の遊技価値を前記遊技価値の差数に加算して更新することにより、前記遊技価値の増加数を算出する差数加算手段（例えば、差玉カウンタ３バイト加算処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記遊技価値の増加数から前記ゲームに用いた遊技価値の消費数を減算する差数減算手段（例えば、差玉カウンタ３バイト減算処理等を行うメインＣＰＵ２０１）とを有し、前記遊技価値の差数は、所定量の単位からなる第１の差数（例えば、１０００個単位の第１差玉数）と所定量よりも小さい単位からなる第２の差数（例えば、１個単位の第２差玉数）とに区分けされており、前記差数加算手段は、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を第２の差数に加算して、加算結果を前記所定量で除算し、除算結果の余りを第２の差数として更新し、除算結果の商を第１の差数に加算して更新することが望ましい。

【１０２００】

本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【１０２０１】

＜付記：第５のパチンコ遊技機（第２の特徴部）＞

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）は、

ゲームを実行可能なゲーム実行手段（例えば、特別図柄制御処理及び普通図柄制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記ゲームの実行結果に応じて獲得した遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（例えば、主制御コマンド送受信処理等を行うメインＣＰＵ２０１と払出・発射制御回路４００）と、遊技者に付与した遊技価値の増加数と前記ゲームに用いた遊技価値の消費数とに基づいて遊技価値の差数を算出する差数算出手段（例えば、ゲームストップ機能カウンタ更新処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が規制値（例えば、９５０００個）となったことを条件として、前記ゲーム実行手段により実行される前記ゲームを停止させることが可能なゲーム停止手段（例えば、ゲームストップ機能遊技停止中処理、ゲームストップ機能制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、所定の報知を実行可能な報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）と、を備え、前記報知手段は、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値よりも小さい境界値（例えば、９００００個）となったことを条件として、ゲームが停止されることを事前に報知する第１の遊技停止予告と、前記ゲーム停止手段によりゲームが停止されているときに、ゲームが停止されていることを報知する遊技停止報知と、を少なくとも実行可能であり、前記第１の遊技停止予告を実行しているときには、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数を示唆する差数示唆報知（例えば、技球の差玉数が規制値に到達するまでの遊技球の停止残数）を実行可能であることを特徴とする。

【１０２０２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、前記ゲームの実行結果が特別結果を満たすときには、遊技者に遊技価値を付与することが可能な特別遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（例えば、大入賞口開放準備処理、大入賞口開放制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）を有し、前記ゲーム停止手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値となった場合には、前記ゲームを停止させず、前記特別遊技状態の制御が終了した後に前記ゲームを停止させることが可能であり、前記報知手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値となった場合には、当該特別遊技状態の終了後にゲームが停止されることを事前に報知する第２の遊技停止予告を実行可能であることが望ましい。

【１０２０３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記第２の遊技停止予告を実行しているときには、前記差数示唆報知を行わないことが望ましい。

【１０２０４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記特別遊技状態制御手段は、前記ゲームの実行結果が第１の特別結果（例えば、大当り）を満たすときには、第１の特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を制御するとともに、前記ゲームの実行結果が前記第１の特別結果とは異なる第２の特別結果（例えば、小当り）を満たすときには、前記第１の特別遊技状態よりも遊技者に付与される遊技価値が相対的に低い第２の特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）を制御し、前記第２の特別遊技状態を制御しているときに特定条件（例えば、遊技球がＶ入賞口５１５６へに通過すること）を満たすと、前記第２の特別遊技状態から第１の特別遊技状態を制御可能であり、前記報知手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記第１の特別遊技状態または前記第２の特別遊技状態が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値となった場合には、前記第２の遊技停止予告を実行可能であり、前記特別遊技状態制御手段によって前記第２の特別遊技状態が制御されているときに前記特定条件を満たすと前記第２の遊技停止予告を継続して行い、前記第２の特別遊技状態が制御されているときに前記特定条件を満たさないと前記第２の遊技停止予告の実行を終了することが望ましい。

【１０２０５】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、始動条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、特別図柄関連チェック処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記始動情報取得手段によって取得された前記始動情報を所定の保留個数まで記憶する保留記憶手段（例えば、特別図柄始動記憶領域等を有するメインＲＡＭ２０３）と、前記保留記憶手段によって記憶された前記始動情報に基づいて、前記ゲームの実行結果を判定するゲーム結果判定手段（例えば、特別図柄の当り判定処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記ゲーム結果判定手段が判定を行うよりも事前に、前記保留記憶手段に記憶された始動情報が前記特別結果を満たすか否かの判定を行う事前判定手段（例えば、先読み演出決定処理等を行うサブＣＰＵ３０１）と、を有し、前記報知手段は、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値未満であるときの前記特別遊技状態においては、前記事前判定手段の判定結果に基づく先読み報知演出（例えば、先読み演出）を実行可能であるが、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値以上であるときの前記特別遊技状態においては、前記先読み報知演出の実行を規制することが望ましい。
【１０２０６】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記第１の遊技停止予告を実行しているときには、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記境界値よりも小さい解除値（例えば、８８９９９個）となったことを条件として、当該第１の遊技停止予告の実行を終了することが望ましい。
【１０２０７】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記第２の遊技停止予告を実行しているときには、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値を下回ったとしても当該第２の遊技停止予告の実行を終了せずに継続し、前記特別遊技状態の制御が終了することを条件として、当該第２の遊技停止予告の実行を終了して前記遊技停止報知の実行を開始することが望ましい。
【１０２０８】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、作業領域を有する記憶手段（例えば、メインＲＡＭ２０３）と、電源の供給が停止され、その後に電源の供給がされて電断復帰した場合に、前記記憶手段が有する作業領域の設定を行う電断復帰設定手段（例えば、電断復帰時の起動状態が「電断復帰」である場合に指定範囲クリア処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、特定の操作（例えば、ＲＡＭクリアスイッチ１７６による操作）により前記記憶手段が有する所定の作業領域を初期化するための特定操作初期化手段（例えば、電断復帰時の起動状態が「ＲＡＭクリア」である場合に指定範囲クリア処理等を行うメインＣＰＵ２０１）とを更に備え、前記報知手段は、前記特定操作初期化手段により所定の作業領域が初期化されずに、前記電断復帰設定手段により電断復帰した場合において、電源の供給が停止される電断前に前記第１の遊技停止予告を実行していたときには、前記第１の遊技停止予告の実行を終了し、前記電断前に前記第２の遊技停止予告を実行していたときには、前記第２の遊技停止予告の実行を再開し、前記電断前に前記遊技停止報知を実行していたときには、前記遊技停止報知の実行を再開することが望ましい。
【１０２０９】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときには、時系列的に連続する複数の報知演出からなる特別報知演出（例えば、大当り演出）を実行可能であるとともに、前記特定操作初期化手段により所定の作業領域が初期化されずに、前記電断復帰設定手段により電断復帰した場合において、前記電断前に前記特別遊技状態において前記第２の遊技停止予告を実行していたときには、前記第２の遊技停止予告の実行を再開するとともに、前記特別報知演出を最初の報知演出から開始することが望ましい。

【１０２１０】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記報知手段を有する演出制御部（例えば、サブ制御回路３００）を更に備え、前記ゲーム停止手段は、前記ゲームを停止させておらず、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記境界値となると、前記遊技価値の差数を含めたゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に送信し、前記ゲームを停止させると、ゲームストップ機能完了コマンドを前記演出制御部に送信し、前記演出制御部は、前記ゲームストップ機能完了コマンドを受信すると、前記遊技停止報知を前記報知手段に実行させ、前記ゲームストップ機能状態コマンドを受信すると、前記第１の遊技停止予告を前記報知手段に実行させることが望ましい。
【１０２１１】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値の差数は、所定量の単位からなる第１の差数（例えば、１０００個単位の第１差玉数）と所定量よりも小さい単位からなる第２の差数（例えば、１個単位の第２差玉数）とに区分けされており、前記ゲーム停止手段は、前記ゲームを停止させておらず、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記境界値となると、前記遊技価値の差数として、前記第２の差数を含めずに前記第１の差数を含めたゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に送信することが望ましい。
【１０２１２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム停止手段は、前記差数算出手段によって算出された現在の前記第１の差数と、直前に前記ゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に送信したときの前回の前記第１の差数との変化量を比較し、前記変化量がゼロでないことを条件に、現在の前記第１の差数を含めた前記ゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に新たに送信することが望ましい。
【１０２１３】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム停止手段は、前記変化量が増加しているときには、現在の前記第１の差数を含めた前記ゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に新たに送信するとともに、前記変化量が所定の変化値（例えば、１）よりも減少したときには、現在の前記第１の差数を含めた前記ゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に新たに送信し、前記変化量が所定の変化値よりも減少しなかったときには、前記ゲームストップ機能状態コマンドを前記演出制御部に送信しないことが望ましい。
【１０２１４】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値付与手段によって獲得した遊技価値の情報及び前記ゲームで消費された遊技価値の情報が含まれた入賞情報コマンドを前記演出制御部に送信する入賞情報コマンド送信手段を更に備え、
前記演出制御部は、前記入賞情報コマンドを受信すると、前記入賞情報コマンドに含まれた獲得した遊技価値及び消費された遊技価値の情報と、前記ゲームストップ機能状態コマンドに含まれた前記第１の差数とに基づいて、前記第２の差数を算出して、前記遊技価値付与手段によって算出されている遊技価値の差数を補完し、補完した遊技価値の差数に基づいて、前記差数示唆報知を前記報知手段に実行させることが望ましい。
【１０２１５】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第５のパチンコ遊技機）において、前記演出制御部は、前記第１の差数が算出される最小単位よりも小さくかつ前記第２の差数が算出される最小単位よりも大きい表示単位（例えば、１００個単位または５００個単位等）にて、補完した遊技価値の差数に基づいた前記差数示唆報知を前記報知手段に実行させることが望ましい。
【１０２１６】

本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。
【１０２１７】
＜付記：第６のパチンコ遊技機＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。
【１０２１８】
また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。
【１０２１９】
このようなパチンコ遊技機においては、この高確率遊技状態や時短遊技状態において大当り遊技状態を短期間に制御可能となっており、遊技者は多量の遊技価値（遊技球）を獲得することができる。
【１０２２０】
しかしながら、遊技者が獲得した累計の遊技価値が高まっていくと（所謂出玉が増加していくと）、遊技の射幸性が高まる恐れがあり、遊技の射幸性を適切に抑制する必要があった。
本発明の目的は、遊技の射幸性を適切に抑制する遊技機を提供することである。
【１０２２１】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）は、遊技を制御可能な遊技制御手段（例えば、主制御回路２００及びサブ制御回路３００）と、遊技に応じて獲得した遊技価値を遊技者に付与可能な遊技価値付与手段（例えば、主制御回路２００及び枠制御回路４１０）と、遊技者に付与した遊技価値である付与数（例えば、遊技球の累計数、払出遊技球数）と遊技者が遊技に用いた遊技価値である消費数（例えば、遊技球の累計数、発射遊技球数）とに基づいて遊技価値の差数（例えば、遊技球の差玉数）を算出する差数算出手段（例えば、ゲームストップ機能カウンタ更新処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が規制値（例えば、９５０００個）となったことを条件として、遊技者の遊技を停止させることが可能な遊技停止手段（例えば、ゲームストップ機能遊技停止中処理、ゲームストップ機能制御処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、遊技に関する異常を監視する異常監視手段（例えば、状態監視処理等を行うメインＣＰＵ２０１及び枠制御回路４１０）と、所定の報知を行う報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）とを備え、前記報知手段は、前記異常監視手段によって異常が認識されると、エラー報知を行うことが可能であるとともに、前記遊技停止手段によって遊技者の遊技が停止されることに関連した遊技停止関連報知（例えば、ゲーム停止関連報知）を行うことが可能であり、前記エラー報知よりも前記遊技停止関連報知を優先して報知可能であることを特徴とする。
【１０２２２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、遊技に関する設定値を変更可能な設定値変更手段（例えば、設定変更確認処理等を行うメインＣＰＵ２０１）と、前記設定値を確認可能な設定値確認手段（例えば、設定変更確認処理等を行うメインＣＰＵ２０１）とを備え、前記報知手段は、前記設定値変更手段による前記設定値の変更に関する設定変更報知と、前記設定値確認手段による前記設定値の確認に関する設定確認報知とを行うことが可能であり、前記エラー報知よりも前記設定変更報知及び

前記設定確認報知を優先して報知可能であるとともに、前記設定変更報知及び前記設定確認報知よりも遊技停止関連報知を優先して報知可能であることが望ましい。

【１０２２３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記遊技停止手段は、前記遊技制御手段によって遊技者に有利な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値となった場合には、遊技者の遊技を停止させず、当該特別遊技状態が終了した後に遊技者の遊技を停止させることが可能であり、前記遊技停止関連報知として、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値よりも小さい境界値となったことを条件として、遊技者の遊技が停止されることを事前に報知する遊技停止予告報知（例えば、ゲーム停止予告報知）と、前記遊技制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときに、前記差数算出手段によって算出された前記遊技価値の差数が前記規制値となった場合に、当該特別遊技状態の終了後に遊技者の遊技が停止されることを事前に報知する遊技停止準備報知（例えば、ゲーム停止準備報知）と、前記遊技停止手段により遊技者の遊技が停止されているときに、遊技者の遊技の停止を報知する遊技停止報知（例えば、ゲーム停止報知）とを行うことが可能であることが望ましい。

【１０２２４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記遊技停止準備報知を行った後に、前記設定値確認手段による前記設定値の確認が行われると、前記遊技停止準備報知と前記設定確認報知とを同時に行うことが可能であることが望ましい。

【１０２２５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記遊技停止報知を行った後に、前記設定値確認手段による前記設定値の確認が行われると、前記遊技停止準備報知と前記設定確認報知とを同時に行うことが可能であることが望ましい。

【１０２２６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記遊技停止予告報知を行った後に、前記設定値確認手段による前記設定値の確認が行われると、前記遊技停止予告報知を終了し、前記設定確認報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０２２７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、音を出力する音出力手段（例えば、スピーカ３２等）を少なくとも有し、前記音出力手段は、前記遊技制御手段によって遊技者の遊技が実行されているときには、演出音を出力し、前記遊技停止手段により遊技者の遊技が停止されると、前記演出音を消音して、前記遊技停止報知として遊技停止音（例えば、ゲーム停止音）を第１の音声時間（例えば、３０秒）まで出力することが可能であることが望ましい。

【１０２２８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記音出力手段は、前記遊技停止準備報知として遊技停止準備音（例えば、ゲーム停止準備音）を第２の音声時間（例えば、１０秒）まで出力し、前記遊技停止予告報知として遊技停止予告音（例えば、ゲーム停止予告音）を第３の音声時間（例えば、１０秒）まで出力し、前記遊技停止準備音の第２の音声時間及び前記遊技停止予告音の第３の音声時間よりも、前記遊技停止音の第１の音声時間が長く設定されていることが望ましい。

【１０２２９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記音出力手段に加え、画像を表示する画像表示手段（例えば、表示装置７等）を有し、前記画像表示手段は、前記遊技停止報知として遊技停止画像（例えば、ゲーム停

止画像）を表示し、前記遊技停止予告報知として遊技停止予告画像（例えば、ゲーム停止予告画像）を表示し、前記遊技停止準備報知として遊技停止準備画像（例えば、ゲーム停止準備画像）を表示し、前記遊技停止音、前記遊技停止予告音及び前記遊技停止準備音を出力する音声時間は、前記遊技停止画像、前記遊技停止予告画像及び前記遊技停止準備画像を表示するいずれの表示時間よりも短く設定されていることが望ましい。

【１０２３０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記遊技停止手段により遊技が停止された場合においては、前記画像表示手段は、前記遊技停止画像を電源の供給が停止されるまで表示し、電源の供給が停止された後に電源の供給がされて電断復帰したときには、前記遊技停止画像を電源の供給が停止されるまで再び表示し、前記音出力手段は、前記遊技停止音を第１の音声時間まで出力した後は、前記遊技停止音を電源の供給が停止されるまで消音し、前記電断復帰したときには、再び前記遊技停止音を第１の音声時間まで出力することが可能であることが望ましい。

【１０２３１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、遊技者の遊技における演出として演出役物（例えば、演出用役物群５８）を初期位置と終点位置とに亘って移動させる演出役物可動手段（例えば、演出用駆動モータ５７）とを備え、前記演出役物可動手段は、前記遊技停止手段により遊技者の遊技が停止されると、前記演出役物を初期位置に移動させることが可能であることが望ましい。

【１０２３２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記遊技停止予告報知及び前記遊技停止準備報知は、前記遊技停止関連報知として共通する報知態様（例えば、特定ＬＥＤの赤色）と、それぞれが異なる報知態様（例えば、特定ＬＥＤの全点灯または点滅）との組合せにより報知することが可能であることが望ましい。

【１０２３３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、前記報知手段における報知の出力を調整する出力調整手段（例えば、出力調整操作情報を生成するサブデバイス入力処理、サウンドリクエスト生成処理及びランプリクエスト生成処理等を行うサブＣＰＵ３０１）とを備え、

前記出力調整手段は、前記遊技停止手段によって遊技者の遊技が停止されている場合には、出力の調整ができないことが望ましい。

【１０２３４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第６のパチンコ遊技機）において、遊技者からの演出操作を受け付ける演出操作手段（例えば、演出ボタンセンサ５５）とを備え、前記遊技制御手段は、前記遊技停止手段によって遊技者の遊技が停止されている場合には、前記演出操作手段により演出操作を受け付けても、演出を実行しないことが望ましい。

【１０２３５】

本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。

【１０２３６】

＜付記：第７のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。

【１０２３７】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異

ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。

【１０２３８】

このようなパチンコ遊技機においては、大当り遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な遊技状態（高確率遊技状態や時短遊技状態）に移行可能となっており、移行した有利な遊技状態において再びの大当り遊技状態に移行可能となっている。このように大当り遊技状態の終了後に有利な遊技状態に移行することで、遊技者は複数の大当り遊技状態から遊技価値（例えば遊技球）を獲得可能に構成されている。

【１０２３９】

しかしながら、大当り遊技状態の終了後に有利な遊技状態に移行した場合であっても、その有利な遊技状態において再び大当り遊技状態に移行するまでに所定の移行期間（例えば、複数回の図柄の可変表示）を要しており、遊技の興趣を向上させるには一層の改善余地があった。

本発明の目的は、より遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することである。

【１０２４０】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）は、

第１始動条件の成立に基づいて第１ゲーム（例えば、特別図柄に関する遊技）を実行可能であり、前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立に基づいて前記第１ゲームとは異なる第２ゲーム（例えば、普通図柄に関する遊技）を実行可能な遊技機において、前記第１ゲームの実行態様を制御可能なゲーム制御手段と、少なくとも前記第１ゲームが実行され得る遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、複数種類の特別条件のうちいずれかの特別条件が成立した場合に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を制御可能な特別遊技状態制御手段と、演出実行部（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）において実行可能な演出を制御可能な演出制御手段（例えば、サブ制御回路３００）と、遊技領域に設けられ、遊技媒体が入賞容易な状態と入賞困難な状態とに変位可能な変位部材（例えば、普通電動役物ユニット７１４５）と、を備え、前記ゲーム制御手段は、はずれ結果と、前記はずれ結果とは異なる特定結果（例えば、時短当り）と、前記はずれ結果及び前記特定結果のいずれとも異なる特別結果（例えば、大当り）とを少なくとも含むいずれかの結果を導出可能であり、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとって有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）とを少なくとも含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、前記演出は、前記特定結果又は前記特別結果が導出されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出、図柄演出、バトル演出）を含むことを特徴とする。

【１０２４１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記複数種類の特別条件は、前記ゲーム制御手段の実行結果として前記特別結果が導出されたことを条件とする第１の特別条件（例えば、第１のルートからの大当り遊技状態）と、前記変位部材が入賞容易な状態に変位した場合に入賞可能となる所定の領域（例えば、特電作動口７１４２）を遊技媒体が通過したことを条件とする第２の特別条件（例えば、第２のルートからの大当り遊技状態）とを少なくとも含むことが望ましい。

【１０２４２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記特定遊技状態は、普通特定遊技状態（例えば、第３時短遊技状態または第４時短遊技状態からなる変動時間短縮状態）と、前記普通特定遊技状態と比して前記第２の特別条件が成立しやすい特殊特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態または第２時短遊技状態からなる特電入賞容易状態）とを少なくとも含むことが望ましい。

【１０２４３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記第２ゲームの実行結果が所定結果（例えば、普通図柄当り）となったことに基づいて前記変位

部材を入賞容易な状態とすることが可能であり、前記特殊特定遊技状態は、前記普通特定遊技状態よりも前記第２ゲームの結果が前記所定結果となりやすい状態または前記普通特定遊技状態よりも前記変位部材を入賞容易にする時間が相対的に長い状態（例えば、ロング開放状態）のうち少なくともいずれかの状態であることが望ましい。

【１０２４４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記特定結果は、第１の特定結果（例えば、時短図柄ｚ６）と、前記第１の特定結果とは異なる第２の特定結果（例えば、時短図柄ｚ７）とを少なくとも含み、前記特殊特定遊技状態は、第１特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態とは異なる第２特定遊技状態（例えば、第２時短遊技状態）とを少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、前記ゲーム制御手段の実行結果に基づいて前記第１の特定結果が導出された場合に、前記第１特定遊技状態に制御可能であり、前記ゲーム制御手段の実行結果に基づいて前記第２の特定結果が導出された場合に、前記第２特定遊技状態に制御可能であることが望ましい。

【１０２４５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記特定結果は、前記第１の特定結果と、前記第２の特定結果と、前記第１の特定結果及び前記第２の特定結果とは異なる第３の特定結果（例えば、時短図柄ｚ８）とを少なくとも含んでおり、前記普通特定遊技状態は、第３特定遊技状態（例えば、第３時短遊技状態）と、前記第３特定遊技状態よりも前記通常遊技状態に移行するための時短終了条件が成立しやすい第４特定遊技状態（例えば、第４時短遊技状態）とを少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、前記ゲーム制御手段の実行結果に基づいて前記第３の特定結果が導出された場合に、前記第４特定遊技状態に制御可能であることが望ましい。

【１０２４６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記遊技状態制御手段は、前記普通特定遊技状態に制御されている場合において前記特定結果が導出された場合には、該普通特定遊技状態を終了させて、新たに特定遊技状態を制御する一方で、前記特殊特定遊技状態に制御されている場合において前記特定結果が導出される場合には、該特殊特定遊技状態を終了させることなく継続して制御することが望ましい。

【１０２４７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記普通特定遊技状態において実行可能な示唆演出（例えば、図柄演出、バトル演出）を前記特殊特定遊技状態において実行しないように制御可能であることが望ましい。

【１０２４８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記第１ゲームの実行態様にかかわる装飾図柄として主図柄と、前記主図柄よりも小さい領域にて表示される副図柄とを表示可能であり、前記普通特定遊技状態は、前記主図柄及び前記副図柄のいずれもが表示され得る遊技状態であり、前記特殊特定遊技状態は、前記主図柄が表示されず前記副図柄が表示され得る遊技状態であることが望ましい。

【１０２４９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記特殊特定遊技状態に制御されているときに前記第２ゲームの実行結果にかかわる所定演出を実行可能である一方で、前記普通特定遊技状態に制御されているときに前記所定演出を実行しないことが望ましい。

【１０２５０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記演出は、前記第２ゲームの実行結果にかかわり実行され得る所定演出を含み、前記演出制御手段は、前記第１特定遊技状態で実行され得る前記所定演出と前記第２特定遊技状態で実行

され得る前記所定演出とを異なる演出実行態様で実行可能に制御することが望ましい。
【１０２５１】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記遊技状態制御手段は、前記第２の特別条件が成立したときの遊技状態が前記第１特定遊技状態であると、前記特別遊技状態の終了後に前記第２特定遊技状態を制御可能であり、前記第２の特別条件が成立したときの遊技状態が前記第１特定遊技状態と異なる遊技状態であると、前記特別遊技状態の終了後に前記普通特定遊技状態を制御可能であることが望ましい。
【１０２５２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記第１ゲームの実行時間（例えば、特別図柄の変動表示時間）を決定可能な第１ゲーム実行時間決定手段と、前記第２ゲームの実行時間（例えば、普通図柄の変動表示時間）を決定可能な第２ゲーム実行時間決定手段とを備え、前記第１ゲーム実行時間決定手段は、前記特殊特定遊技状態のときには、前記普通特定遊技状態で決定される前記第１ゲームの実行時間よりも、相対的に長い前記第１ゲームの実行時間を決定可能であり、前記第２ゲーム実行時間決定手段は、前記特殊特定遊技状態のときには、前記普通特定遊技状態で決定される前記第２ゲームの実行時間よりも、相対的に短い前記第２ゲームの実行時間を決定可能であることが望ましい。
【１０２５３】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第７のパチンコ遊技機）において、前記第１ゲーム実行時間決定手段は、前記普通特定遊技状態のときには、前記普通特定遊技状態で決定される前記第２ゲームの実行時間よりも、相対的に短い前記第１ゲームの実行時間を決定可能であり、前記第２ゲーム実行時間決定手段は、前記特殊特定遊技状態のときには、前記特殊特定遊技状態で決定される前記第１ゲームの実行時間よりも、相対的に短い前記第２ゲームの実行時間を決定可能であることが望ましい。
【１０２５４】
本発明によれば、より遊技の興趣を向上させることができる。
【１０２５５】
＜付記：第８のパチンコ遊技機＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。
【１０２５６】
そして、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。
【１０２５７】
しかしながら、遊技状態に更なる変化を与え、新たなる遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。
本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【１０２５８】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第８のパチンコ遊技機）は、
取得条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段

により取得された始動情報を所定数保留可能な保留手段と、開始条件が成立すると前記保留手段により保留されている前記始動情報に基づく図柄変動を実行可能な図柄変動実行手段と、前記図柄変動の実行結果を判定する判定手段と、前記判定手段の判定よりも先行して前記図柄変動の実行結果を判定可能な先行判定手段と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて実行可能な当該演出又は前記先行判定手段の判定結果に基づいて実行可能な先行演出（例えば、先読み演出）の何れかを実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機において、前記判定手段又は前記先行判定手段により判定される判定結果として、特定結果（例えば、時短図柄）と、前記特定結果とは異なる特別結果（例えば、大当り図柄または小当り図柄）と、を少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記判定手段の判定結果として前記特定結果が導出された場合に移行可能な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記判定手段の判定結果として前記特別結果が導出された場合に移行可能であり、所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定結果は、第１特定結果（例えば、時短図柄１０）と、前記第１特定結果とは異なる第２特定結果（例えば、時短図柄２０）と、を含み、前記特定遊技状態は、前記第１特定結果が導出された場合に移行可能な第１特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記第２特定結果が導出された場合に移行可能であり、前記第１特定遊技状態よりも遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、第２時短遊技状態）と、を含むことを特徴とする。

【１０２５９】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記判定手段は、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容する一方で、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果が導出される場合には該特定結果の導出を許容しないことが望ましい。

【１０２６０】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段と、を備え、前記通常遊技状態または前記第１特定遊技状態が制御されているときには第１の発射操作（例えば、左打ち）を正規な態様として遊技を進行させ、前記第２特定遊技状態が制御されているときには第２の発射操作（例えば、右打ち）を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【１０２６１】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第１特定遊技状態は、前記通常遊技状態よりも不利若しくは前記通常遊技状態と有利度合いが同じ遊技状態であることが望ましい。

【１０２６２】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記通常遊技状態において前記第１特定結果が導出される割合は、前記特定遊技状態において前記第２特定結果が導出される割合よりも大きいことが望ましい。

【１０２６３】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記判定手段は、前記特別結果が導出される割合として第１の確率にて当該特別結果を導出可能であり、前記特定結果が導出される割合として前記第１の確率よりも高い第２の確率にて当該特定結果を導出可能であることが望ましい。

【１０２６４】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態又は前記特定遊技状態に制御されているときに前記図柄変動の変動回数が所定の回数（例えば、天井値の９５０回）に達したことを条件とする特定条件が成立する場合に前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態とは異なる第３特定遊技状態（例えば、第４時短遊技状態）に制御可能であり、前記第３特定遊技状態は、少なくとも前記第１特定遊技状

態より遊技者に有利な遊技状態であり、前記特定条件は、前記通常遊技状態に制御されているときに成立するよりも相対的に高い割合で前記第１特定遊技状態に制御されているときに成立することが望ましい。

【１０２６５】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が制御された後に前記第１特定遊技状態及び前記第２特定遊技状態とは異なる第４特定遊技状態（例えば、第５時短遊技状態）に制御可能であり、前記第４特定遊技状態は、前記図柄変動の変動回数が特定回数（例えば、切替回数の１回または５回）実行されるまでは前記第２の発射操作を正規な態様として遊技を進行させる一方で、前記図柄変動の変動回数が前記特定回数を経過した場合には前記第１の発射操作を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【１０２６６】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記保留手段に保留されている先の始動情報が前記特別結果を導出するものである場合には、前記先の始動情報よりも後に保留されている後の始動情報が前記第１特定結果及び前記第２特定結果であるかにかかわらず前記特定結果の導出にかかわる先行演出を実行させないことが可能であることが望ましい。

【１０２６７】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記先行演出は、前記特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、期待ＵＰゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーン）を少なくとも含み、前記特定先行演出は、前記保留手段に前記第２特定結果が導出される前記始動情報が存在する場合に該第２特定結果が導出される前記始動情報に対して実行可能な演出である一方で、前記第１特定結果が導出される前記始動情報が存在する場合に該第１特定結果が導出される前記始動情報に対して実行されない演出であることが望ましい。

【１０２６８】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記保留手段に保留されている先の始動情報が前記第２特定結果を導出するものである場合には、前記先の始動情報よりも後に保留されている後の始動情報に対して前記先行演出を実行させないことが可能な一方で、前記保留手段に保留されている前記先の始動情報が前記第１特定結果を導出するものである場合には、前記後の始動情報に対して前記先行演出を実行可能であることが望ましい。

【１０２６９】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記当該演出は、前記第１特定結果又は前記第２特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定当該演出（例えば、カード演出）を含み、前記先行演出は、前記第１特定結果又は前記第２特定結果が導出される可能性があることを示唆する特定先行演出（例えば、期待ＵＰゾーン、モード移行ゾーン、ＲＵＳＨ期待ゾーン）を含み、前記特定当該演出は、第１の演出態様（例えば、白カード演出）と、前記第１の演出態様よりも前記第２特定結果が導出される割合が相対的に高い第２の演出態様（例えば、赤カード演出）とを少なくとも含む何れかの演出態様で実行可能であり、前記演出実行手段は、先の前記図柄変動において前記特定先行演出が実行された場合には、先の前記図柄変動において前記特定先行演出が実行されなかった場合よりも相対的に高い割合で前記第２の演出態様にて前記特定当該演出を実行することが可能であることが望ましい。

【１０２７０】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記先行演出は、前記先行判定手段により判定される前記図柄変動の変動結果が前記特別結果又は前記特定結果の何れである場合にも実行可能な特殊先行演出（例えば、期待ＵＰゾーン）を少なくとも含み、前記特殊先行演出は、少なくとも前記通常遊技状態及び前記第１特定遊技状態にて実行可能な演出であり、前記演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されているときの方が前記第１特定遊技

状態に制御されているときよりも相対的に高い割合で前記特殊先行演出を実行可能であることが望ましい。

【１０２７１】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記判定手段によって前記第１特定結果又は前記第２特定結果が判定された場合には、前記遊技状態制御手段により前記通常遊技状態が制御されているときと、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態又は前記第２特定遊技状態が制御されているときとで異なる前記当該演出を実行可能であることが望ましい。

【１０２７２】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル１０１００）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域（例えば、第１始動口１０１２０）及び特定領域（例えば、第２通過ゲート１０１２６Ｌ）と、前記遊技領域に設けられ、前記特定領域に遊技球が進入したことを条件に、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入困難な閉鎖状態とに変化可能な補助可変入賞装置（例えば、普通電動役物１０１４６）と、を備え、前記第１特定遊技状態は、不利第１特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記不利第１特定遊技状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやくなる有利第１特定遊技状態（例えば、第３時短遊技状態）とを有し、前記始動情報取得手段は、前記始動領域又は前記補助可変入賞装置に遊技球が進入することを前記取得条件として、前記始動領域に遊技球が進入したときには第１の始動情報（例えば、第１特別図柄の始動情報）を取得し、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入したときには第２の始動情報（例えば、第２特別図柄の始動情報）を取得し、前記判定手段は、前記第２の始動情報に基づく前記図柄変動の実行結果を前記第１の始動情報基づく前記図柄変動の実行結果よりも前記特別結果と判定しやすく、前記始動領域は、前記特定領域よりも下流側に設けられていることが望ましい。

【１０２７３】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１０２７４】

＜付記：第９のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【１０２７５】

そして、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。

【１０２７６】

しかしながら、遊技状態に更なる変化を与え、新たなる遊技状態に応じた演出を行うことにより、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

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

【１０２７７】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第９のパチンコ遊技機）は、

識別図柄の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、前記識別図柄の可変表示の実行結果が特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件判定手段に

よって第１の特別条件（例えば、大当りまたは小当り）を満たすと判定された場合に、前記識別図柄の可変表示の終了後に遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）を制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記識別図柄の可変表示が実行される遊技状態として、所定の領域への遊技球の進入が容易ではない非入賞容易状態（例えば、通常遊技状態）と、前記非入賞容易状態よりも相対的に前記所定の領域への遊技球の進入が容易となる入賞容易状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、前記入賞容易状態は、前記特別条件判定手段によって前記第１の特別条件を満たすと判定された場合に移行可能な（例えば、第５時短遊技状態）と、前記特別条件判定手段によって前記第１の特別条件とは異なる第２の特別条件（例えば、時短当り）を満たすと判定された場合に移行可能な通常入賞容易状態と、を含み、前記通常入賞容易状態は、第１通常入賞容易状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記第１通常入賞容易状態及び前記非入賞容易状態よりも有利な第２通常入賞容易状態（例えば、第２時短遊技状態）と、少なくとも含み、前記特別条件判定手段は、前記遊技状態制御手段によって前記非入賞容易状態が制御されているときには、前記第２の特別条件を満たすと判定可能である一方で、前記遊技状態制御手段によって前記入賞容易状態が制御されているときには、前記第２の特別条件を満たすと判定しないか、前記非入賞容易状態が制御されているときよりも前記第２の特別条件を満たすと判定し難く、前記遊技状態制御手段は、前記第１通常入賞容易状態において、前記可変表示実行手段により実行される前記識別図柄の可変表示が規定回数（例えば、第１時短回数～第３時短回数）になると、前記非入賞容易状態に移行させることが可能であり、前記演出実行手段は、前記第１通常入賞容易状態においては、前記可変表示実行手段による前記識別図柄の可変表示の実行回数に基づいて、一般演出（例えば、一般演出モード及び前兆演出モードの演出）を実行可能であることを特徴とする。

【１０２７８】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者の発射操作により遊技媒体を発射させて、遊技を進行させる発射操作手段を備え、前記遊技状態制御手段によって前記非入賞容易状態または前記第１通常入賞容易状態が制御されているときには第１の発射操作（例えば、左打ち）を正規な態様として遊技を進行させ、前記第２通常入賞容易状態が制御されているときには第２の発射操作（例えば、右打ち）を正規な態様として遊技を進行させることが望ましい。

【１０２７９】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記第１通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数未満の第１実行回数であるとき（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が１～３９のとき）には第１の一般演出（例えば、一般演出モードの演出）を実行可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数未満であって前記第１実行回数を超過する第２実行回数であるとき（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が４０～４９のとき）には前記第１の一般演出とは異なる第２の一般演出（例えば、前兆演出モードのモード移行煽り演出）を実行可能であることが望ましい。

【１０２８０】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数であるときには、前記第１の一般演出及び前記第２の一般演出とは異なる特定の一般演出（例えば、前兆演出モードのモード移行演出）を実行可能であり、前記特定の一般演出は、前記通常入賞容易状態または前記第１通常入賞容易状態であることを示唆することが望ましい。

【１０２８１】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間が対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、前記変動パターン決定手段は、前記第１通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の

可変表示の実行回数が前記第１実行回数であるときには第１の変動パターン（例えば、通常の特別図柄の変動パターン００Ｈ）を決定可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第２実行回数であるときには前記第１の変動パターンとは異なる第２の変動パターン（例えば、示唆用の特別図柄の変動パターン１０Ｈ）を決定可能であり、前記可変表示実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、前記識別図柄の可変表示を実行可能であることが望ましい。

【１０２８２】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間が対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、前記変動パターン決定手段は、前記第１通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記規定回数であるときには、特定の変動パターン（例えば、判定用の特別図柄の変動パターン１１Ｈ）を決定可能であることが望ましい。

【１０２８３】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技状態に基づいて、少なくとも前記識別図柄の可変表示時間が対応付けられた変動パターンを決定する変動パターン決定手段を備え、前記変動パターン決定手段は、前記第１通常入賞容易状態と前記第２通常入賞容易状態とで異なる変動パターンを決定可能であり、前記可変表示実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに基づいて、前記識別図柄の可変表示を実行可能である
ことが望ましい。

【１０２８４】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記変動パターン決定手段は、前記第２通常入賞容易状態と前記特別入賞容易状態とで異なる前記変動パターンを決定可能であるとともに、前記特別入賞容易状態のときには、前記第２通常入賞容易状態のときよりも短い前記識別図柄の可変表示時間が対応付けられた短縮用の変動パターンを決定可能であることが望ましい。

【１０２８５】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第１通常入賞容易状態に移行するときに、複数の規定回数の中からいずれかの１つの規定回数（例えば、第１時短回数～第３時短回数）を決定する規定回数決定手段を備え、複数の規定回数は、所定の規定回数（例えば、第１時短回数の５０回）と、前記所定の規定回数よりも多い規定回数である特定の規定回数（例えば、第２時短回数の１００回または第３時短回数の１５０回）とを含んでいることが望ましい。

【１０２８６】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記規定回数決定手段によって前記特定の規定回数が決定された場合には、前記所定の規定回数未満の前記第１実行回数（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が１～３９）と、前記所定の規定回数未満であって前記第１実行回数を超過する前記第２実行回数（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が４０～４９）とが設定され得るものであり、前記演出実行手段は、前記第１通常入賞容易状態においては、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第１実行回数または／及び前記第２実行回数よりも多い第３実行回数（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が５１～８９）になるときに、前記第１の一般演出を実行可能であり、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記第２実行回数または／及び前記第３実行回数よりも多い第４実行回数（例えば、第１特別図柄の可変表示回数が９０～９９のとき）になるときに、前記第２の一般演出を実行可能であることが望ましい。

【１０２８７】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記規定回数決定手段によって前記特定の規定回数が決定された場合には、前記第１通常入賞容易状態において、前記識別図柄の可変表示の実行回数が前記所定の規定回数または／及び前記特定の規定回数になるときに、前記第１の一般演出及び前記第２の一般演出とは異なる特定の一般演

出を実行可能であり、前記特定の一般演出は、前記通常入賞容易状態または前記第１通常入賞容易状態であることを示唆することが望ましい。

【１０２８８】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第１通常入賞容易状態は、不利第１通常入賞容易状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記不利第１通常入賞容易状態よりも相対的に有利な有利第１通常入賞容易状態（例えば、第３時短遊技状態）とを有し、前記演出実行手段は、前記通常入賞容易状態、前記不利第１通常入賞容易状態または前記有利第１通常入賞容易状態であることを示唆する特定の一般演出（例えば、モード移行演出）を実行可能であることが望ましい。

【１０２８９】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤（例えば、遊技パネル１１１００）と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が進入可能な始動領域（例えば、第１始動口１１１２０）及び特定領域（例えば、第２通過ゲート１１１２６Ｌ）と、前記遊技領域に設けられ、前記特定領域に遊技球が進入したことを条件に、遊技球が進入可能な開放状態と遊技球が進入困難な閉鎖状態とに変化可能な補助可変入賞装置（例えば、普通電動役物１１１４６）と、を備え、前記第１通常入賞容易状態は、不利第１通常入賞容易状態と、前記不利第１通常入賞容易状態よりも相対的に有利な有利第１通常入賞容易状態とを有し、前記有利第１通常入賞容易状態は、前記第２通常入賞容易状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入し難いが、前記不利第１通常入賞容易状態よりも相対的に前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやく、前記可変表示実行手段は、前記始動領域に遊技球が進入したときには第１の識別図柄（例えば、第１特別図柄）の可変表示を実行可能であるとともに、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入したときには第２の識別図柄（例えば、第２特別図柄）の可変表示を実行可能であり、前記特別条件判定手段は、前記第２の識別図柄の可変表示の実行結果を前記第１の識別図柄の可変表示の実行結果よりも前記第１の特別条件を満たすと判定しやすいとともに、前記第２の識別図柄の可変表示の実行結果をハズレよりも前記第１の特別条件を満たすと判定しやすく、前記始動領域は、前記特定領域よりも下流側に設けられていることが望ましい。

【１０２９０】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利第１通常入賞容易状態においては、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入しやくなるときには、前記補助可変入賞装置に遊技球が進入可能となることを示唆する開放示唆演出（例えば、テロップ演出）を実行可能であることが望ましい。

【１０２９１】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１０２９２】

＜付記：第８のパチンコ遊技機及び第９のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。

【１０２９３】

また、パチンコ遊技機においては、遊技の興趣を向上させるために、特別図柄の抽選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）や、始動口への入球率を異ならせた遊技状態（時短遊技状態、非時短遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている（特開２０１３－５９６８２号公報参照）。

【１０２９４】

このようなパチンコ遊技機においては、この高確率遊技状態や時短遊技状態において大

当り遊技状態を短期間に制御可能となっており、遊技者は多量の遊技価値（遊技球）を獲得することができる。

【１０２９５】

しかしながら、遊技者が獲得した累計の遊技価値が高まっていくと（所謂出玉が増加していくと）、遊技の射幸性が高まる恐れがあり、遊技の射幸性を適切に抑制する必要があった。

本発明の目的は、遊技の射幸性を適切に抑制する遊技機を提供することである。

【１０２９６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第８のパチンコ遊技機または第９のパチンコ遊技機）は、ゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲームが実行される遊技状態として、遊技者にとって不利な不利遊技状態（例えば、通常遊技状態または一般遊技状態）と、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態、ＲＵＳＨ遊技状態）とを少なくとも含む何れかの遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記ゲームの実行結果に応じて、遊技者に所定数の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、遊技者に付与した遊技価値の累計増加数（例えば、遊技球の増加数（ＭＹ））を計数することが可能な計数手段と、前記計数手段によって前記累計増加数として規制値（例えば、９５０００個）を計数したことを条件として、ゲームを停止させることが可能なゲーム停止手段と、前記ゲーム停止手段がゲームを停止させる前に、ゲームが停止されることに関連して遊技停止予告（例えば、第１遊技停止予告、第２遊技停止予告及び第３遊技停止予告）に関する報知を行う報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）と、を備え、前記報知手段は、前記累計増加数が前記規制値よりも下回っている所定の計数範囲（例えば、８５０００～９４９９９個）にあるときに、予告開始条件が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であることを特徴とする。

【１０２９７】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記所定の計数範囲は、第１の境界値未満の第１の計数範囲（例えば、８５０００～８９９９９個）と、前記第１の境界値以上から前記規制値未満の第２の計数範囲（例えば、９００００～９４９９９個）とで区画され、前記報知手段は、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第１の計数範囲にあるときには、第１の予告開始条件（例えば、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する特定の大当り遊技状態中、ＲＵＳＨ遊技状態）が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であり、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第２の計数範囲にあるときには、第２の予告開始条件（例えば、大当り遊技状態中等）が成立すると、前記遊技停止予告に関する報知が可能であることが望ましい。

【１０２９８】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記有利遊技状態は、有利度合いの異なる複数の有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を有しており、前記第１の予告開始条件の成立は、特定の有利遊技状態（例えば、ＲＵＳＨ遊技状態に移行する特定の大当り遊技状態）に移行することであり、前記第２の予告開始条件の成立は、複数の有利遊技状態のいずれかに移行することであることが望ましい。

【１０２９９】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記第１の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記遊技状態制御手段によって制御されている遊技状態に基づいて終了させることが可能であり、前記第２の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記計数手段によって前記規制値が計数されるまで継続して行うことが可能であることが望ましい。

【１０３００】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記第１の計数範囲にあるときに開始された前記遊技停止予告に対しては、前記累計増加数が前記第１の計数範囲にあるときに前記遊技状態制御手段によって前記不利遊技状態が開始されると、前記遊技停止予告を終了し、前記累計増加数が前記第２の計数範囲に到達すると、前記遊技停止予告

を前記計数手段によって前記規制値が計数されるまで継続して行うことが可能であることが望ましい。

【１０３０１】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記第１の計数範囲にあるときに前記遊技停止予告に関する報知が行われたことを示す実行済情報を記憶する予告履歴記憶部を備え、前記報知手段は、前記遊技状態制御手段によって前記不利遊技状態が制御されているときに前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第１の計数範囲から前記第２の計数範囲に到達した場合に、前記予告履歴記憶部に前記実行済情報が記憶されていないときには、前記第２の予告開始条件が成立したとして前記遊技停止予告に関する報知を行い、前記予告履歴記憶部に前記実行済情報が記憶されているときには、前記遊技停止予告に関する報知を行わないことが可能であることが望ましい。

【１０３０２】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第１の計数範囲にあるときには、前記第１の予告開始条件が成立すると、第１遊技停止予告に関する報知が可能であり、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記第２の計数範囲にあるときには、前記第２の予告開始条件が成立すると、前記第１遊技停止予告とは異なる第２遊技停止予告に関する報知が可能であることが望ましい。

【１０３０３】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記ゲームの実行結果が特別条件を満たすときに、遊技者に遊技価値を付与することが可能な特別の有利遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を制御可能であり、前記ゲーム停止手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別の有利遊技状態が制御されており、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記規制値以上となった場合には、前記特別の有利遊技状態が終了した後に、ゲームを停止させることが可能であり、前記報知手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別の有利遊技状態が制御されており、前記計数手段によって計数された前記累計増加数が前記規制値以上となった場合には、前記第１遊技停止予告及び前記第２遊技停止予告とは異なる第３遊技停止予告に関する報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３０４】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されているときには、ゲームが停止されていることに関連して遊技停止報知を行い、変更条件（例えば、強制報知時間の経過）が成立するまでは、第１の報知態様で遊技停止報知を行い、前記変更条件が成立すると、前記第１の報知態様とは異なる第２の報知態様で遊技停止報知を行うことが望ましい。

【１０３０５】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段は、前記遊技停止報知として規制画像の表示を行う画像表示手段を少なくとも含み、前記画像表示手段は、前記変更条件が成立するまでは、第１の規制画像の表示を行い、前記変更条件が成立すると、前記第１の規制画像とは大きさが異なる第２の規制画像の表示を行うことが望ましい。

【１０３０６】

好適には、本発明に係る遊技機において、前記ゲームが実行されていないときに行われるデモ演出を実行するデモ演出手段と、を備え、前記デモ演出手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記画像表示手段により前記第１の規制画像の表示が行われているときには、前記デモ演出を実行不可能であり、前記画像表示手段により前記第２の規制画像の表示が行われているときには、前記デモ演出を実行可能であることが望ましい。

【１０３０７】

好適には、本発明に係る遊技機において、遊技者からの演出操作を受け付ける演出操作手段と、を備え、前記画像表示手段は、前記第２の規制画像の表示を行っている場合に、

前記演出操作手段により演出操作を受け付けると、遊技者の操作により特別な画像（例えば、ＱＲコードの画像）を表示させることが可能であることが望ましい。
【１０３０８】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段に関する音量を調整する音量調整手段と、を備え、前記音量調整手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記変更条件が成立するまでは音量を調整不可能であり、前記変更条件が成立すると音量を調整可能であることが望ましい。
【１０３０９】
好適には、本発明に係る遊技機において、前記報知手段に関する光量を調整する光量調整手段と、を備え、前記光量調整手段は、前記ゲーム停止手段によってゲームが停止されている場合において、前記変更条件が成立するまでは光量を調整不可能であり、前記変更条件が成立すると光量を調整可能であることが望ましい。
【１０３１０】
本発明によれば、遊技の射幸性を適切に抑制することができる。
【１０３１１】
＜付記：第１０のパチンコ遊技機－１＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。
【１０３１２】
このような遊技機においては、遊技者が遊技を行っていないときや特別図柄の抽選が行われていないときには、デモ演出を実行することが知られている（特開２０２２－１０９８２９号公報参照）。
【１０３１３】
さらに、近年では、内部に封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機が知られてきている（特開２０１２－２３９５４２号公報参照）。
【１０３１４】
しかしながら、遊技者がトイレや食事休憩等により離席しており、デモ演出が実行されている遊技機においては、遊技者がその遊技機を確保しているか否かが不明確であり、遊技店においては遊技者同士のトラブルが発生する恐れがあった。
【１０３１５】
特に、内部に封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機においては、従来のように上皿に遊技球があることが目に見えるものでなく、遊技者が遊技機を確保しているか否かがより一層不明確になっており、遊技者同士のトラブルが発生する可能性が高まってきている。
本発明の目的は、遊技者同士のトラブルを防止することができる遊技機を提供することである。
【１０３１６】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）は、所定の始動条件の成立に基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段を有する遊技機において、報知開始条件の成立に基づいて、遊技者が休憩中である休憩報知を行うことが可能な休憩報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）を備え、前記休憩報知手段は、前記休憩報知を行っているときに、解除条件が成立すると、前記休憩報知を終了することを特徴とする。
【１０３１７】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、時間を

計時する計時手段（例えば、休憩タイマ更新処理）を備え、前記解除条件は、前記計時手段によって所定の解除時間が経過すること（例えば、第２休憩解除処理）を含むことが望ましい。

【１０３１８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記休憩報知手段は、前記計時手段によって所定の解除時間が計時されている計時情報を報知可能であることが望ましい。

【１０３１９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記休憩報知として、第１の休憩報知（例えば、小休憩報知）及び前記第１の休憩報知とは異なる第２の休憩報知（例えば、食事休憩報知）を少なくとも含む複数の休憩報知からいずれかの休憩報知を選択可能な休憩報知選択手段（例えば、サブデバイス入力処理）を備え、前記休憩報知手段は、前記休憩報知選択手段によって選択された休憩報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３２０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記解除条件は、前記休憩報知選択手段によって前記第１の休憩報知が選択されたときには、前記計時手段によって第１の解除時間（例えば、１０分）が経過することであり、前記休憩報知選択手段によって前記第２の休憩報知が選択されたときには、前記計時手段によって前記第１の解除時間とは異なる第２の解除時間（例えば、４５分）が経過することであることが望ましい。

【１０３２１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記解除条件は、前記ゲーム実行手段により前記ゲームが実行されること（例えば、第３休憩解除処理）を含むことが望ましい。

【１０３２２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、遊技者の所定の操作を検知する操作検知手段（例えば、演出ボタンセンサ５５、発射装置６に設けられたタッチセンサ）を備え、前記解除条件は、前記操作検知手段により所定の操作が検知されたこと（例えば、第１休憩解除処理、第４休憩解除処理）を含むことが望ましい。

【１０３２３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲームに用いる遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）を備え、前記解除条件は、前記遊技価値記憶手段によって記憶された遊技価値が変化したこと（例えば、第５休憩解除処理）を含むことが望ましい。

【１０３２４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記休憩報知手段は、少なくとも１回の前記ゲームが実行された後に、前記ゲームの実行が終了している状態において、前記報知開始条件が成立すると（例えば、第２休憩表示許可フラグ＝ＯＮ）、前記休憩報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３２５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲームに用いる遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）を備え、前記休憩報知手段は、前記遊技価値記憶手段に遊技価値が記憶されている状態において、前記報知開始条件が成立すると、前記休憩報知を行うことが可能である（例えば、第１自動休憩設定処理）ことが望ましい。

【１０３２６】

好適には、遊技用装置（例えば、カードユニット１８１）と通信可能に接続されている遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲームに用いる遊技価値を記

憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）と、遊技者の転送操作を検知する転送操作検知手段（例えば、計数スイッチ１９５）と、前記転送操作検知手段により前記転送操作が検知されたことを条件として、前記遊技価値記憶手段に記憶されている遊技価値を前記遊技用装置に転送可能な転送手段（例えば、計数スイッチ検知処理及び遊技機通知情報送信処理）を備え、前記報知開始条件は、前記転送操作検知手段により前記転送操作が検知されたこと（例えば、第２自動休憩設定処理）を含むことが望ましい。

【１０３２７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記報知開始条件は、前記ゲーム実行手段により前記ゲームが実行されていない待機時間が特定の待機時間（例えば、休憩開始時間）となること（例えば、第１自動休憩設定処理）を含むことが望ましい。

【１０３２８】

好適には、遊技用装置（例えば、カードユニット１８１）と通信可能に接続されている遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲームに用いる遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）と、遊技者により転送操作が行われると、前記遊技価値記憶手段に記憶されている遊技価値を前記遊技用装置に転送可能な転送手段（例えば、計数スイッチ検知処理及び遊技機通知情報送信処理）を備え、前記休憩報知手段は、前記遊技価値記憶手段に遊技価値が記憶されている状態において前記休憩報知を行うときには、遊技者に所定の注意を促す注意喚起報知（例えば、「持球が残っています。計数ボタンを操作して、遊技カードを忘れずにお取りください」の注意喚起画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３２９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、遊技店側での特定操作により、前記休憩報知手段による前記休憩報知を報知可能または報知不能に設定する休憩条件設定手段（例えば、休憩条件設定処理）を備えることが望ましい。

【１０３３０】

本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）によれば、遊技者同士のトラブルを防止することができる。

【１０３３１】

＜付記：第１０のパチンコ遊技機－２＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。

【１０３３２】

さらに近年では、内部に封入された遊技球を循環させ、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機が知られてきている（特開２０１２－２３９５４２号公報参照）。

【１０３３３】

内部に封入された遊技球を循環させ、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機には、遊技用装置（カードユニット）が接続されており、カードユニットが遊技者の貸出操作を受け付けると、カードユニットから遊技価値の情報が遊技機に送信され、遊技機では、遊技価値に基づいて内部に封入された遊技球を発射することが可能となる。そして、発射された遊技球が入賞口に入球すると遊技者に所定の遊技価値が付与され、遊技機が遊技者の計数操作を受け付けると、遊技者に付与された遊技価値の情報がカードユニットに転送されることになる。

【１０３３４】

そして、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機においては、従来のように外部から遊技球やメダルが供給される遊技機とは異なり、様々なエラーや遊技状況が考えられ、遊技状況を適切に把握できることが望まれていた。

【１０３３５】

本発明の目的は、内部に封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機において、遊技状況を適切に把握することができる遊技機を提供することである。

【１０３３６】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）は、遊技用装置（例えば、カードユニット１８１）と通信可能に接続された遊技機において、ゲームに用いる遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）と、前記遊技価値記憶手段に記憶された前記遊技価値を用いてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲーム実行手段によって前記ゲームが実行されことにより、前記ゲームに用いられた遊技価値を計数して、前記遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値を更新する遊技価値計数手段（例えば、所有遊技球数更新処理等）と、所定の状況を監視する監視手段（例えば、枠異常イベント情報判定処理、カードユニット通信異常情報記憶処理等）と、前記監視手段によって前記所定の状況が監視されると、前記所定の状況に関する状況報知を行う状況報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）とを備えることを特徴とする。

【１０３３７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記遊技領域において所定数の遊技球が停留している第１の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第１の状況であると判定されると、第１状況報知（例えば、「遊技領域球詰まり異常」の異常報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３３８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技領域に向けて遊技球を発射可能な発射装置と、を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記発射装置によって発射された所定数の遊技球が前記遊技領域に到達していない第２の状況であるか否かを判定し、

前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第２の状況であると判定されると、第２状況報知（「発射装置異常」の異常報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３３９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域と、遊技者の発射操作により前記遊技領域に向けて遊技球を発射可能な発射装置と、前記ゲームに用いられた遊技球を循環させて、前記発射装置に遊技球を送り出す循環装置（例えば、循環ユニット４２０）と、を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記循環装置から前記発射装置に遊技球が送り出されていない第３の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第３の状況であると判定されると、第３状況報知（例えば、「循環ユニット球詰まり異常」の異常報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、通常遊技状態を制御可能であるとともに、特別条件が成立すると、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を制御可能であり、前記通常遊技状態が制御されているときには第１の発射操作（例えば、左打ち）が遊技者にとって有利な発射操作であるとともに、前記特別遊技状態が制御されているときには第２の発射操作（例えば、右打ち）が遊技者にとって有利な発射操作であり、前記監視手段（例えば、状態監視処

理）は、前記所定の状況として、前記特別遊技状態が制御されているときに前記第２の発射操作が行われていない第４の状況（例えば、左打ち）であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第３の状況であると判定されずに、前記第４の状況であると判定されると、前記第２の発射操作を促す第４状況報知（例えば、右打ちの報知）を行うことが可能であり、前記監視手段によって前記第３の状況であると判定されると、前記第３状況報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技領域に向けて遊技球を発射可能な発射装置と、遊技者により転送操作が行われると、前記遊技価値記憶手段に記憶されている遊技価値を前記遊技用装置に転送する転送手段（例えば、計数スイッチ検知処理及び遊技機通知情報送信処理）と、を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記転送手段によって前記遊技価値が前記遊技用装置にすべて転送されたものの、前記遊技領域に到達していない遊技球が残存している第５の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第５の状況であると判定されると、第５状況報知（例えば、「発射可能な遊技球が残っています」の第１残存報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記転送手段によって前記遊技価値が前記遊技用装置にすべて転送されたものの、前記遊技領域に到達している遊技球が残存している第６の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第６の状況であると判定されると、第６状況報知（例えば、「残存した遊技球の流下中」の第２残存報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記遊技価値記憶手段に前記遊技価値が記憶されていないときに、前記遊技領域を流下している遊技球が遊技価値を付与可能な入賞口に入球した第７の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第７の状況であると判定されると、第７状況報知（例えば、「チーン・ジャラジャラ」の特殊入賞音）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記遊技価値記憶手段に前記遊技価値が記憶されているときに、前記遊技領域を流下している遊技球が前記入賞口に入球した第８の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第８の状況であると判定されると、前記第７状況報知とは異なる第８状況報知（例えば、「チーン」の通常入賞音）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、遊技者により転送操作が行われると、前記遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値を前記遊技用装置に転送する転送手段（例えば、計数スイッチ検知処理及び遊技機通知情報送信処理）と、前記転送操作を行う転送操作部（例えば、計数ボタン７１）に設けられ、所定の発光態様で発光を行うことが可能な転送操作発光部（例えば、計数ボタン７１に内蔵されたＬＥＤ等の発光部）と、を備え、前記監視手段は、前記所定の状況として、前記遊技用装置と通信不能な第９の状況であるか否かを判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第９の状況であると判定されると、第９状況報知（例えば、「カードユニット通信異常」の異常報知画像の表示）を行うことが可能であり、前記転送操作発光部は、前記監視手段によって前記第９の状況でないと判定されると、第１の発光態様で発光を行うこ

とが可能であり、前記監視手段によって前記第９の状況であると判定されると、前記第１の発光態様とは異なる第２の発光態様で発光または消灯することが可能であることが望ましい。

【１０３４６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記監視手段は、少なくとも前記遊技用装置と通信不能な第９の状況を含む複数の所定の状況を監視することが可能であり、電源の供給が停止された後に電源の供給がされて電断復帰したときには、電断復帰前に監視されていた所定の状況の情報を一度クリアした後、再び所定の状況の監視を行い、前記遊技用装置の電源の供給が保持されたまま、遊技機が電断復帰したときには、少なくとも前記第９の状況であると判定し、前記状況報知手段は、前記監視手段によって前記第９の状況であると判定されると、第９状況報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３４７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲームを管理するための主制御部（例えば、主制御回路２００）と、前記主制御部及び前記遊技用装置と通信可能であり、前記遊技価値を管理するための遊技価値制御部（例えば、枠制御回路４１０）と、を備え、前記ゲーム実行手段は、前記主制御部に設けられ、前記遊技価値記憶手段及び前記遊技価値計数手段は、前記遊技価値制御部に設けられ、前記監視手段は、前記ゲームの進行に関するゲーム状況を監視するゲーム状況監視手段（例えば、領域外異常状態監視処理）と、前記遊技価値に関連する遊技価値状況を監視する遊技価値状況監視手段（例えば、枠異常イベント情報判定処理）とを有し、前記ゲーム状況監視手段は、前記主制御部に設けられ、前記遊技価値状況監視手段は、前記遊技価値制御部に設けられていることが望ましい。

【１０３４８】

本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）によれば、内部に封入された遊技球を循環させて遊技を進行する遊技機において、遊技状況を適切に把握することができる。

【１０３４９】

＜付記：第１０のパチンコ遊技機－３＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、特別図柄の抽選が行われ、この特別図柄の抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂パチンコ遊技機）が知られている。さらには、所定枚数のメダル等を投入して、スタートレバーを操作することにより複数のリールが回動され、停止表示されたリールのシンボルの組合せに基づいて、特定枚数のメダルやボーナスゲームなどの特典が付与される遊技機（所謂スロットマシンとも称される回胴式遊技機）も知られている。

【１０３５０】

さらに近年では、内部に封入された遊技球を循環させ、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機が知られてきている（特開２０１２－２３９５４２号公報参照）。

【１０３５１】

内部に封入された遊技球を循環させ、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機には、遊技用装置（カードユニット）が接続されており、カードユニットが遊技者の貸出操作を受け付けると、カードユニットから遊技価値の情報が遊技機に送信され、遊技機では、遊技価値に基づいて内部に封入された遊技球を発射することが可能となる。そして、発射された遊技球が入賞口に入球すると遊技者に所定の遊技価値が付与され、遊技機が遊技者の計数操作を受け付けると、遊技者に付与された遊技価値の情報がカードユニットに転送されることになる。

【１０３５２】

そして、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機においては、遊技価値に関する状況を適切に把握できることが望まれていた。

本発明の目的は、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機において、遊技価値に関する状況を適切に把握することができる遊技機を提供することである。

【１０３５３】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）は、遊技用装置（例えば、カードユニット１８１）と通信可能に接続された遊技機において、ゲームに用いる遊技価値を記憶する遊技価値記憶手段（例えば、枠ＲＡＭ４１３の所有遊技球カウンタ）と、前記遊技価値記憶手段に記憶された前記遊技価値を用いてゲームを実行可能なゲーム実行手段と、前記ゲーム実行手段によって前記ゲームが実行されことにより、前記ゲームに用いられた遊技価値を計数して、前記遊技価値記憶手段に記憶された遊技価値を更新する遊技価値計数手段（例えば、所有遊技球数更新処理等）と、遊技者により転送操作が行われると、前記遊技価値記憶手段に記憶されている遊技価値を前記遊技用装置に転送可能な転送手段（例えば、計数スイッチ検知処理及び遊技機通知情報送信処理）と、所定の報知を行う報知手段（例えば、表示装置７、スピーカ３２、ＬＥＤ群４６等）とを備え、前記報知手段は、遊技者により転送操作が行われると、転送報知（例えば、計数中報知、転送中警告報知及び計数完了報知等）を行うことが可能であることを特徴とする。

【１０３５４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、第１の転送報知（例えば、第１計数完了報知～第４計数完了報知）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３５５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値記憶手段は、遊技者の貸出操作が行われることにより、前記遊技価値に貸出価値を加算し、前記報知手段は、遊技者の貸出操作が行われることにより、前記遊技価値記憶手段によって前記遊技価値に前記貸出価値が加算されたときには、前記転送報知とは異なる加算報知（例えば、「ピロン」の貸出球数記憶音）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３５６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記転送手段は、遊技者により第１の転送操作（例えば、ワンショットの押下）が行われると、所定単位毎の遊技価値を前記遊技用装置に転送可能であるとともに、遊技者により第２の転送操作（例えば、長押し）が行われると、所定単位を超える遊技価値を前記遊技用装置に転送可能であり、前記報知手段は、遊技者により前記第１の転送操作が行われているときには、第２の転送報知（例えば、「ブー」の通常計数中音）を行い、遊技者により前記第２の転送操作が行われているときには、前記第２の転送報知とは異なる第３の転送報知（例えば、「ブ・ブ・ブ」の長押し計数中音）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３５７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技価値に対応する遊技球が流下可能な遊技領域と、前記遊技領域に向けて遊技球を発射可能な発射装置と、を備え、前記報知手段は、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されたものの、前記遊技領域に到達していない遊技球が残存しているときには、第１の残存報知（例えば、「発射可能な遊技球が残っています」の第１残存報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３５８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記報知手段は、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されたものの、前記遊技領域に到達している遊技球が残存しているときには、前記第１の残存報知とは異なる第２の残存報知（例えば、「残存した遊技球

の流下中」の第２残存報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。
【１０３５９】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、所定の始動条件が成立することにより、所定の識別図柄の可変表示を行うことが可能な可変表示実行手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理）を有し、前記報知手段は、前記可変表示実行手段によって所定の識別図柄の可変表示が行われていない場合に、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、第４の転送報知（例えば、「お疲れ様でした」の第１計数完了画像の表示）を行い、前記可変表示実行手段によって所定の識別図柄の可変表示が行われている場合に、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、前記第４の転送報知とは異なる第５の転送報知（例えば、「遊技球がないことに注意してください」の第３計数完了画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。
【１０３６０】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記可変表示実行手段は、第１の始動条件が成立することにより、第１の識別図柄の可変表示を行うことが可能な第１可変表示実行手段（例えば、第１特別図柄の特別図柄可変表示開始処理）と、前記第１の始動条件とは異なる第２の始動条件が成立することにより、前記第１の識別図柄とは異なる第２の識別図柄の可変表示を行うことが可能な第２可変表示実行手段（例えば、第２特別図柄の特別図柄可変表示開始処理）と、を有し、前記報知手段は、前記第１可変表示実行手段によって前記第１の識別図柄の可変表示が行われていない（例えば、特別図柄変動状態でない）場合には、前記第２可変表示実行手段による前記第２の識別図柄の可変表示の実行の可否に関わらず、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、前記第４の転送報知を行い、前記第１可変表示実行手段によって前記第１の識別図柄の可変表示が行われている（例えば、特別図柄変動状態である）場合には、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、前記第５の転送報知を行うことが可能であることが望ましい。
【１０３６１】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、特別条件が成立すると、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）を制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、大入賞口開放準備処理、大入賞口開放制御処理等）と、を有し、前記報知手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されていないときに、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、第６の転送報知（例えば、「お疲れ様でした」の第１計数完了画像の表示）を行い、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときに、前記転送手段により前記遊技価値記憶手段に記憶されているすべての遊技価値が前記遊技用装置に転送されると、前記第６の転送報知とは異なる第７の転送報知（例えば、「遊技球がありません。遊技球を補充してください。」の第４計数完了画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。
【１０３６２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記遊技用装置と通信不能な通信異常であるか否かを判定する通信異常判定手段（例えば、カードユニット通信異常情報記憶処理等）を備え、前記報知手段は、遊技者により転送操作が行われたときに、前記通信異常判定手段によって前記通信異常であると判定されていると、異常報知（例えば、「カードユニット通信異常」の異常報知画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。
【１０３６３】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記転

送手段は、遊技者により転送操作が行われると、所定単位毎の遊技価値を前記遊技用装置に転送可能であり、前記報知手段は、遊技者により転送操作が行われると、前記遊技価値記憶手段に記憶された前記遊技価値の残数に基づいて、前記転送報知を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３６４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、特別条件が成立すると、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を制御可能な特別遊技状態制御手段と、を有し、前記報知手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されている場合に遊技者により転送操作が行われ、前記遊技価値記憶手段に記憶された前記遊技価値が特定価値未満となったときには、第８の転送報知（例えば、「もうすぐ遊技球が無くなり、遊技ができなくなります」の第２転送中警告画像の表示）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３６５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、所定の始動条件が成立することにより、所定の識別図柄の可変表示を行うことが可能な可変表示実行手段（例えば、特別図柄可変表示開始処理）と、前記所定の識別図柄の可変表示が実行される遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）とを少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を有し、前記報知手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態が制御されている場合に遊技者により転送操作が行われ、前記遊技価値記憶手段に前記遊技価値が残存しているときには、第９の転送報知（例えば、「カードの取り忘れにご注意ください」の転送終了警告報知）を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３６６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）において、前記ゲーム実行手段は、特別条件が成立すると、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態または小当り遊技状態）を制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、大入賞口開放準備処理、大入賞口開放制御処理等）と、を有し、前記転送手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御されているときには、前記遊技価値記憶手段に記憶されている遊技価値を前記遊技用装置に転送しないことが可能であることが望ましい。

【１０３６７】

本発明に係る遊技機（例えば、第１０のパチンコ遊技機）によれば、遊技価値に基づいてゲームを実行可能な遊技機において、遊技価値に関する状況を適切に把握することができる。

【１０３６８】

＜付記：第１１のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【１０３６９】

近年、パチンコ遊技機においては、特定図柄（所謂時短図柄）が表示されることにより、大当り遊技状態を経由せずに時短遊技状態に移行する機能が知られている（特開２０２２－１２８５４８号公報参照）。

【１０３７０】

しかしながら、大当り遊技状態を経由せずに時短遊技状態する場合には、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

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

【１０３７１】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）は、

所定の始動条件の成立に基づいてゲームを実行可能なゲーム実行手段を有する遊技機において、前記ゲームの実行結果を抽選する抽選手段と、前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記ゲームの実行態様を複数の変動パターンの何れかから決定することが可能な変動パターン決定手段と、前記抽選手段の抽選結果が特別結果となったことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、前記ゲームが実行される遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、演出実行手段により実行される演出を制御する演出制御手段と、前記演出制御手段により制御される演出を実行可能な演出モードを制御する演出モード制御手段と、を備え、

前記抽選手段は、抽選結果として前記特別結果（例えば、大当り）と、前記特別結果とは異なる特定結果（例えば、時短当り）と、を少なくとも含む何れに決定可能であり、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定遊技状態は、前記特別結果が導出された後に移行され得る第１特定遊技状態（例えば、Ａ時短遊技状態）と、前記特定結果が導出された後に移行され得る第２特定遊技状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を少なくとも含み、

前記変動パターン決定手段は、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに決定可能な第１変動パターン（例えば、Ａ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＡ１、変動パターンテーブルＡ２）と、前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに決定可能な第２変動パターン（例えば、Ｃ時短遊技状態の特別図柄の変動パターンテーブルＣ１）とを少なくとも含む何れかの変動パターンを決定可能であることを特徴とする。

【１０３７２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、

前記演出モード制御手段は、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに制御され得る第１演出モード（例えば、地中モード、超越モード）と、前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに制御され得る第２演出モード（例えば、黄金モード）と、を少なくとも含む何れかの演出モードに制御可能であることが望ましい。

【１０３７３】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、

前記演出モード制御手段は、前記第１演出モードに制御されているときに前記抽選手段の抽選結果として前記特定結果が導出された場合であっても前記第２演出モードに制御することなく前記第１演出モードを継続して制御することが可能であることが望ましい。

【１０３７４】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、

前記変動パターン決定手段は、前記第２変動パターンよりも前記ゲームの実行時間時間が相対的に遅い第３変動パターン（例えば、Ｃ時短遊技状態の変動パターンテーブルＣ２、変動パターンテーブルＣ４）を決定可能であり、

前記演出モード制御手段により前記第１演出モードに制御されているときに前記第１変動パターンまたは前記第３変動パターンを決定可能であり、前記演出モード制御手段により前記第２演出モードに制御されているときに前記第２変動パターンを決定可能であることが望ましい。

【１０３７５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、

前記特定結果は、第１の特定結果（例えば、直行時短図柄）と、前記第１の特定結果と

は異なる第２の特定結果（例えば、潜伏時短図柄）と、を少なくとも含み、
　前記変動パターン決定手段は、前記第１変動パターンが決定されているときに前記抽選手段により前記第１の特定結果が導出された場合には、該第１の特定結果の導出後に前記第２変動パターンを決定可能であり、前記第１変動パターンが決定されているときに前記抽選手段により前記第２の特定結果が導出された場合には、該第２の特定結果の導出後に前記第３変動パターンを決定することが可能であることが望ましい。
【１０３７６】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出制御手段は、前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記特別結果のうち特定の特別結果（例えば、第２特別図柄の小当りＡ図柄２）が導出される場合に、該特定の特別結果が導出されることに基づいて特別演出（例えば、特殊時短遊技状態に移行する大当り遊技状態の大当り演出）を実行可能であり、
　前記特別演出は、第１の特別演出（例えば、第１の大当り演出）と、前記第１の特別演出が実行された後に実行され前記第１の特別演出に関連した第２の特別演出（例えば、第２の大当り演出）と、を少なくとも含むことが望ましい。
【１０３７７】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出制御手段は、前記第１の特別演出が実行された後であり前記第２の特別演出が実行されるまでの間に、前記第２の特別演出に関連した特定演出（例えば、払出関連画像、大当り保障画像、ウインドウ画像）を実行可能であることが望ましい。
【１０３７８】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出制御手段は、前記特定演出が実行されているときに前記第２の特別演出を実行しない所定条件（例えば、小当り遊技状態においてＶ入賞口に遊技球が通過しなかったとき）が成立した場合には、前記特定演出とは異なる所定演出（例えば、小当り終了演出の扉画像）を実行可能であり、前記所定演出が実行された場合には前記特定演出を実行しないことが望ましい。
【１０３７９】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出制御手段は、先の特定の特別結果が導出され前記特定演出が実行されているときにおいて後の特定の特別結果が導出される場合には、当該先の特定の特別結果に基づく第２の特別演出を実行するように制御可能な一方で、当該後の特定の特別結果に基づいて前記特別演出を実行しないように制御可能であることが望ましい。
【１０３８０】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出モード制御手段は、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに制御されているモードであり、前記第１演出モードとは異なる第３演出モード（例えば、祝福モード）を含む何れかの演出モードに制御可能であり、
　前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記特定の特別結果が導出されると、前記第３演出モードに移行可能であることが望ましい。
【１０３８１】
　好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
　前記演出モード制御手段は、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに制御されているモードであり、前記第１演出モードとは異なる第３演出モード（例えば、祝福モード）を含む何れかの演出モードに制御可能であり、
　前記変動パターン決定手段は、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御され前記演出モード制御手段により前記第３演出モードに制御されているときに第４変動パターン（例えば、特別図柄の変動パターンテーブルＡ３）を決定可能であり、前記第４変動パターンは、前記第１変動パターンよりも前記ゲームの実行時間が相対的に短い変動パターンであることが望ましい。

【１０３８２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）において、
前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態を制御しているときには所定の特別結果（例えば、第２特別図柄の小当りＡ図柄１）または特定の特別結果（例えば、第２特別図柄の小当りＡ図柄２）が第１の回数（例えば、１回）導出されたことに基づいて前記通常遊技状態に制御可能であり、前記第２特定遊技状態を制御しているときには所定の特別結果が前記第１の回数導出されたことに基づいて前記通常遊技状態に制御可能な一方で、特定の特別結果が前記第１の回数よりも多い第２の回数（例えば、２回）導出されたことに基づいて前記通常遊技状態に制御可能であることが望ましい。
【１０３８３】
本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０３８４】
＜付記：第１２のパチンコ遊技機＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。
【１０３８５】
また、大当り抽選が行われたときには、図柄の変動表示が開始され、図柄の変動表示が行われているときには、液晶表示装置等においてその大当り抽選に対応したリーチ演出が行われるように構成されている（特開２０１３－１５８４０９号公報参照）。
【１０３８６】
しかしながら、従来のリーチ演出は、１回の図柄の変動表示が行われているときに完結しており、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。
本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【１０３８７】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）は、ゲームを実行可能な遊技機において、
前記ゲームの実行結果を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて前記ゲームの実行態様を制御可能なゲーム制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、第１演出（例えば、バトル後半演出、決着待機演出）と、前記第１演出とは異なる第２演出（例えば、バトル決着演出）と、を実行可能であり、
前記第１演出が実行される前記ゲームの判定結果が第１の結果（例えば、時短当り）であり、且つ、前記ゲームの実行に関わる所定条件が成立した場合（例えば、第２始動口８１４０への入球が成立し、第２特別図柄の変動表示が開始された場合）に、前記第１演出の実行後に前記第２演出を実行可能であることを特徴とする。
【１０３８８】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）において、
前記ゲームを実行可能な状態を制御する状態制御手段を備え、
前記状態制御手段は、通常状態（例えば、通常遊技状態）と、前記通常状態と遊技者による有利度合いが異なる状態であり前記第１の結果が導出されたことに基づいて移行可能な特定状態（例えば、Ｃ時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記状態制御手段により前記通常状態に制御されているときに前

記第１演出を実行可能であり、前記状態制御手段により前記特定状態に制御された後に前記第２演出を実行可能であることが望ましい。

【１０３８９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）において、

前記判定手段は、前記第１の結果と、前記第１の結果よりも遊技者にとっての有利度合いが異なる第２の結果（例えば、大当り）と、を少なくとも前記ゲームの判定結果として判定可能であり、

前記演出制御手段は、前記判定手段により判定された判定結果が前記第１の結果である場合には、前記第１演出を実行可能であり、前記判定手段により判定された判定結果が前記第２の結果である場合には、前記第１演出とは異なる第３演出（例えば、各種の競争リーチ）を実行可能であることが望ましい。

【１０３９０】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）において、

前記第２演出は、所定の第２演出（例えば、バトル決着敗北演出）と、前記所定の第２演出とは異なる特定の第２演出（例えば、バトル決着勝利演出）と、を少なくとも含み、

前記演出制御手段は、前記所定の第２演出が実行される場合には、当該所定の第２演出の実行後に第４演出（例えば、味方キャラクタが復活するバトル決着復活勝利演出）を実行し、当該第４演出の実行後に第５演出（例えば、戦国タイム演出）を実行可能であり、

前記特定の第２演出が実行される場合には、当該特定の第２演出の実行後に前記第４演出を実行することなく前記第５演出を実行可能であることが望ましい。

【１０３９１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）において、

前記ゲーム制御手段は、識別図柄（例えば、特別図柄）を変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示制御手段を有し、

前記状態制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の結果が導出され得る識別図柄の停止表示が行われるときに、前記特定状態に制御させることが可能であり、

前記図柄表示制御手段は、前記第１の結果が導出されたときには、前記第１の結果が導出されなかったときよりも長い時間で識別図柄の停止表示を行うことが可能であることが望ましい。

【１０３９２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１２のパチンコ遊技機）において、

前記第１演出は、所定の第１演出（例えば、バトル後半演出）と、前記所定の第１演出とは異なる特定の第１演出（例えば、決着待機演出）と、を少なくとも含み、

前記演出制御手段は、前記図柄表示制御手段により識別図柄の変動表示が行われているときには、前記所定の第１演出を実行可能であり、前記図柄表示制御手段により識別図柄の停止表示が行われているときには、前記特定の第１演出を実行可能であることが望ましい。

【１０３９３】

本発明に係る遊技機（例えば、第１１のパチンコ遊技機）によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１０３９４】

＜付記：第１３のパチンコ遊技機＞

従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。

【１０３９５】

近年、パチンコ遊技機においては、特定図柄（所謂時短図柄）が表示されることにより

、大当り遊技状態を経由せずに時短遊技状態に移行する機能が知られている（特開２０２２－１２８５４８号公報参照）。このような時短遊技状態に移行すると、時短遊技状態において特別図柄の可変表示回数（時短回数）である時短終了条件が成立すると、時短遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行することになる。

【１０３９６】

しかしながら、大当り遊技状態を経由せずに時短遊技状態する場合には、時短終了条件を異ならせて、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

【１０３９７】

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

【１０３９８】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）は、所定条件が成立したことに基づいてゲームを実行可能な遊技機において、

前記ゲームの実行結果を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて前記ゲームの実行態様を制御可能なゲーム制御手段と、前記ゲームを実行可能な状態を制御する状態制御手段と、を備え、

前記判定手段は、特定結果（例えば、時短当り）と、前記特定結果とは異なる特別結果（例えば、大当り）と、を少なくとも含む何れかに判定可能であり、

前記状態制御手段は、通常状態（例えば、通常遊技状態）と、前記通常状態とは遊技者にとっての有利度合い異なり前記特定結果と判定されたことに基づいて移行され得る特定状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの状態に制御可能であり、

前記特定結果は、第１の特定結果（例えば、時短図柄１０の時短当り）と、前記第１の特定結果とは異なる第２の特定結果（例えば、時短図柄２０の時短当り）と、を含み、

前記特定状態は、前記第１の特定結果が導出されたことに基づいて移行可能な第１の特定状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記第２の特定結果が導出されたことに基づいて移行可能であり前記第１の特定状態よりも遊技者にとって有利な第２の特定状態（例えば、第２時短遊技状態）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記第１の特定状態に制御されているときに前記第１の特定結果が導出され得る場合に、当該第１の特定状態を終了させることが可能な終了制御手段と、前記終了制御手段により前記第１の特定状態が終了された後に前記第１の特定結果の導出に基づいて前記第１の特定状態に制御させることが可能な再設定制御手段と、を備えることを特徴とする。

【１０３９９】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、

前記１の特定状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって相対的に不利な状態であることが望ましい。

【１０４００】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、

前記状態制御手段は、前記第２の特定状態に制御されているときに前記第１の特定結果または前記第２の特定結果が導出される得る場合に、当該第２の特定状態を終了させることなく継続して実行させることが可能な継続制御手段を備えることが望ましい。

【１０４０１】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、

前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに前記第２の特定結果が導出される得る場合に、前記第２の特定状態に移行可能であり、前記第１の特定状態に制御されているときに前記第２の特定結果が導出される得る場合には、前記第２の特定状態に移行しないように制御可能であることが望ましい。

【１０４０２】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、

前記ゲーム制御手段は、識別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示制御手段を有し、
前記終了制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の停止表示を開始するときに、前記第１の特定状態を終了させることが可能であり、
前記再設定制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の停止表示を終了するときに、前記第１の特定状態に制御させることが可能であることが望ましい。
【１０４０３】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、
前記ゲーム制御手段は、識別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示制御手段を有し、
前記終了制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の変動表示を開始するときに、前記第１の特定状態を終了させることが可能であり、
前記再設定制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の停止表示を終了するときに、前記第１の特定状態に制御させることが可能であることが望ましい。
【１０４０４】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）において、
前記ゲーム制御手段は、識別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能な図柄表示制御手段を有し、
前記終了制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の変動表示を開始するときに、前記第１の特定状態を終了させることが可能であり、
前記再設定制御手段は、前記図柄表示制御手段により前記第１の特定結果が導出され得る識別図柄の変動表示を終了するときに、前記第１の特定状態に制御させることが可能であることが望ましい。
【１０４０５】
本発明に係る遊技機（例えば、第１３のパチンコ遊技機）によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１０４０６】
＜付記：第１４のパチンコ遊技機＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。
【１０４０７】
また、遊技の興趣を向上させるために、始動口への遊技球の進入しやすさを異ならせた遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態）や、大当り遊技状態に移行するための当選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）など複数の遊技状態が設けられている。
近年、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）の終了条件として、図柄の回数のみならず、複数の終了条件を設定した遊技機が知られている（特開２０２３－４１１８６号公報）。
【１０４０８】
そして、特定遊技状態の終了条件に関しては、遊技の仕様に関わり、遊技者が着目する内容であることから、特定遊技状態の終了条件によって遊技の多様性を図ることが望まれ

ていた。
本発明の目的は、遊技の多様性により、遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【１０４０９】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１４のパチンコ遊技機）は、特別条件を満たすか否かを判定する特別条件判定手段と、前記特別条件判定手段によって判定が行われると、識別図柄の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、前記特別条件判定手段によって前記特別条件を満たすと判定されたことを条件に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御することが可能な特別遊技状態制御手段と、前記識別図柄の可変表示が実行される遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備えた遊技機において、前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態を終了させる複数の終了条件（Ａ時短終了条件）の条件内容を設定可能な条件設定手段と、第１の終了条件（例えば、Ａ時短終了条件の第２特別図柄の減算回数）が成立したか否かを判定可能な第１終了条件判定手段と、前記第１の終了条件とは異なる第２の終了条件（例えば、Ａ時短終了条件の第２特別図柄の可変表示回数）が成立したか否かを判定可能な第２終了条件判定手段と、を有し、前記条件設定手段は、前記遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態が制御される場合に、前記第１終了条件判定手段によって判定されたときの遊技状態に基づいて、前記特別遊技状態が終了した後に移行する前記特定遊技状態の前記第１の終了条件及び前記第２の終了条件の条件内容を設定することを特徴とする。
【１０４１０】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１４のパチンコ遊技機）において、前記第２終了条件判定手段は、前記第１終了条件判定手段による判定が行われた後に、前記第２の終了条件が成立したか否かを判定可能であることが望ましい。
【１０４１１】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１４のパチンコ遊技機）において、取得条件が成立すると始動情報を取得可能な始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を所定の保留球数まで記憶可能な保留記憶手段と、前記保留球数を減算または加算して前記保留球数を更新可能な保留球数更新手段と、を更に備え、前記特別条件判定手段は、前記保留球数更新手段によって前記保留球数が減算された後、前記保留記憶手段により記憶されている前記始動情報に基づいて前記特別条件を満たすか否かを判定し、前記第１終了条件判定手段は、前記保留球数更新手段によって前記保留球数が減算されたときに、前記第１の終了条件が成立したか否かを判定可能であり、前記第２終了条件判定手段は、前記可変表示実行手段によって前記識別図柄の可変表示が開始されるときに、前記第２の終了条件が成立したか否かを判定可能であることが望ましい。
【１０４１２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１４のパチンコ遊技機）において、取得条件が成立すると始動情報を取得可能な始動情報取得手段と、前記始動情報取得手段により取得された始動情報を所定の保留球数まで記憶可能な保留記憶手段と、前記保留球数を減算または加算して前記保留球数を更新可能な保留球数更新手段と、を更に備え、前記特別条件判定手段は、前記保留球数更新手段によって前記保留球数が減算された後、前記保留記憶手段により記憶されている前記始動情報に基づいて前記特別条件を満たすか否かを判定し、前記第１の終了条件は、前記保留球数更新手段によって前記保留球数が減算される減算回数が第１回数となることであり、前記第２の終了条件は、前記可変表示実行手段によって前記識別図柄の可変表示が行われる可変表示回数が第２回数となることであることが望ましい。
【１０４１３】
本発明に係る遊技機（例えば、第１４のパチンコ遊技機）によれば、遊技の多様性により、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【１０４１４】
＜付記：第１５のパチンコ遊技機＞
従来から、遊技球が流下する遊技領域には始動口や大入賞口が設けられており、始動口への遊技球の入球を契機に、大当り抽選が行われ、この大当り抽選に当選すると、大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂１種タイプのパチンコ遊技機）や、始動口への遊技機の入球を契機に、大入賞口を開放状態に変化させ、大入賞口に入球した遊技球が特定領域に入球することを条件として大当り遊技状態を制御させる遊技機（所謂２種タイプのパチンコ遊技機）が知られている。
【１０４１５】
また、遊技の興趣を向上させるために、始動口への遊技球の進入しやすさを異ならせた遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態）や、大当り遊技状態に移行するための当選確率を異ならせた遊技状態（低確率遊技状態、高確率遊技状態）など複数の遊技状態が設けられた遊技機が知られている（特開２０２３－４１１８６号公報）。
【１０４１６】
しかしながら、遊技者に有利な特定遊技状態（高確率遊技状態、時短遊技状態）の移行率や継続率は一定であることから、特定遊技状態の移行条件や終了条件等によって遊技状態に更なる変化を与え、従来にない遊技性を創出して、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。
本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。
【１０４１７】
上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）は、判定条件の成立に基づいて遊技の結果を判定可能な判定手段と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、前記判定手段による判定結果が所定結果（例えば、小当り図柄）となったことに基づいて所定遊技状態（例えば、小当り遊技状態）に制御することが可能な所定遊技状態制御手段と、所定条件（例えば、Ｖ入賞口１５１５６に遊技球が通過すること）が成立したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御することが可能な特別遊技状態制御手段と、演出を制御可能な演出制御手段と、遊技媒体が入賞容易な第１態様と入賞困難な第２態様とに変位可能な可動部材（例えば、第２特別電動役物ユニット１５１５０）と、を備え、前記所定結果は、第１の所定結果（例えば、第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）と、前記第１の所定結果とは異なる第２の所定結果（例えば、第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄）と、前記第１の所定結果および前記第２の所定結果とは異なる第３の所定結果（例えば、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）と、を少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態または一般遊技状態）と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態のＲＵＳＨ遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、前記特定遊技状態に制御されているときに所定の終了条件（例えば、時短終了条件）が成立したことに基づいて、当該特定遊技状態を終了するように制御可能であり、前記特定遊技状態は、第１特定遊技状態（例えば、第１時短遊技状態）と、前記第１特定遊技状態より遊技者に有利な第２特定遊技状態（例えば、第２時短遊技状態）と、を少なくとも含むことを特徴とする。
【１０４１８】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記所定の終了条件（例えば、時短終了条件）は、前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記第１の所定結果が導出されたことに基づいて、当該第１特定遊技状態を終了する第１の終了条件（例えば、第１時短遊技状態の時短終了条件である第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄）と、前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記第２の所定結果が導出されたことに基づいて、当該第２特定遊技状態を終了する第２の終了条件（例えば、第２時短遊技状態の時短終了条件である第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄）と、を少なくとも含むことが望ましい。

【１０４１９】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記第１の所定結果が導出される場合に所定演出（例えば、Ｖ通過指示演出パターン１及びＶ通過指示演出パターン２による「Ｖを狙え」を表示するＶ通過指示演出）を実行可能である一方で、前記第２の所定結果が導出される場合に所定演出を実行せず、前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記１の所定結果が導出される場合に所定演出を実行しない一方で、前記第２の所定結果が導出される場合には所定演出を実行可能であることが望ましい。
【１０４２０】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記可動部材（例えば、第２特別電動役物ユニット１５１５０）は、前記所定遊技状態に制御されたことを条件とする第１条件が成立したこと基づいて第１態様に変位可能な第１可動部材（例えば、第２特電用シャッタ１５１５４）と、前記第１条件とは異なる第２条件（例えば、第２大入賞口１５１５１に特定作動個数の遊技球が入球すること）が成立したことに基づいて第１態様に変位可能な第２可動部材（Ｖシャッタ１５１５９）と、を少なくとも含むことが望ましい。
【１０４２１】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記第１の所定結果が導出される場合に該第１の所定結果が導出される可能性を示唆可能な第１示唆演出（例えば、キャラクタＡバトル演出）と、前記第２の所定結果が導出される場合に該第２の所定結果が導出される可能性を示唆可能な第２示唆演出（例えば、キャラクタＢバトル演出）と、前記第３の所定結果が導出される場合に該第３の所定結果が導出される可能性を示唆可能な第３示唆演出（例えば、カード演出）と、を少なくとも含む何れかの演出を実行するように制御可能であり、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御される場合には前記第１示唆演出または前記第３示唆演出の何れかが実行されるように制御可能であり、前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御される場合には前記第２示唆演出または前記第３示唆演出の何れかが実行されるように制御可能であることが望ましい。
【１０４２２】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記演出制御手段は、前記第１特定遊技状態において前記第２の所定結果が導出されたことに基づいて移行した第２の所定遊技状態（例えば、時短終了条件とならない第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態）において前記所定条件が成立した場合と、前記第２特定遊技状態において前記第２の所定結果が導出されたことに基づいて移行した第２の所定遊技状態（例えば、時短終了条件となる第２特別図柄の７Ｒ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態）において前記所定条件が成立した場合とで異なる演出（例えば、Ｖ通過演出パターン２によるイレギュラーな報知態様でのＶ通過演出と、Ｖ通過演出パターン１による通常の報知態様でのＶ通過演出）を実行するように制御可能であることが望ましい。
【１０４２３】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記遊技状態制御手段は、前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記第２の所定結果が導出された場合には、該第１特定遊技状態を終了させることなく継続して実行するように制御可能であり、前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記第１の所定結果が導出された場合には、該第２特定遊技状態を終了させることなく継続して実行するように制御可能であることが望ましい。
【１０４２４】
好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記所定の終了条件は、前記第１特定遊技状態および前記第２特定遊技状態の何れに制御されている場合であっても、前記第３の所定結果が導出されたことを条件として、該第１特定遊

技状態または該第２特定遊技状態を終了させることが可能な第３の終了条件（例えば、第１時短遊技状態～第４時短遊技状態の共通の時短終了条件である第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄）を少なくとも含むことが望ましい。

【１０４２５】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記所定の終了条件は、前記特別遊技状態制御手段により前記特別遊技状態に制御されたことを条件とする第４の終了条件（例えば、すべての時短遊技状態が終了する共通の終了条件として、大当り遊技状態が制御されること）を少なくとも含むことが望ましい。

【１０４２６】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記通常遊技状態は、第１通常遊技状態（例えば、一般遊技状態＝第０時短遊技状態）と、前記第１通常遊技状態より有利な第２通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）と、を少なくとも含み、前記遊技状態制御手段は、前記第１通常遊技状態に制御された変動回数が所定回数（例えば、第０時短遊技状態のＣ時短終了条件として設定された特別図柄の可変表示回数の時短回数である５０回）になったことに基づいて第２通常遊技状態に制御可能であり、前記第２通常遊技状態に制御されているときに前記判定手段の判定結果が第１特定結果（例えば、時短図柄１０）になったことに基づいて前記第１通常遊技状態に制御可能であり、前記第２通常遊技状態に制御されているときに前記判定手段の判定結果が第２特定結果（例えば、時短図柄２０）になったことに基づいて前記特定遊技状態に制御可能であることが望ましい。

【１０４２７】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記第１の所定結果が導出されたことに基づいて移行される第１の所定遊技状態（例えば、時短終了条件となる第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態）と前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記第１の所定結果が導出されたことに基づいて移行される第１の所定遊技状態（例えば、時短終了条件とならない第２特別図柄の３Ｒ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態）とで、前記所定条件が成立する割合が相対的に異なることが望ましい。

【１０４２８】

好適には、本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）において、前記遊技状態制御手段により前記第１特定遊技状態に制御されているときに前記第３の所定結果が導出されたことに基づいて移行される第３の所定遊技状態（例えば、第２特別図柄の２Ｒ小当り図柄を契機とした小当り遊技状態）と前記遊技状態制御手段により前記第２特定遊技状態に制御されているときに前記第３の所定結果が導出されたことに基づいて移行される第３の所定遊技状態とで、前記所定条件が成立する割合が略同一であることが望ましい。

【１０４２９】

本発明に係る遊技機（例えば、第１５のパチンコ遊技機）によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

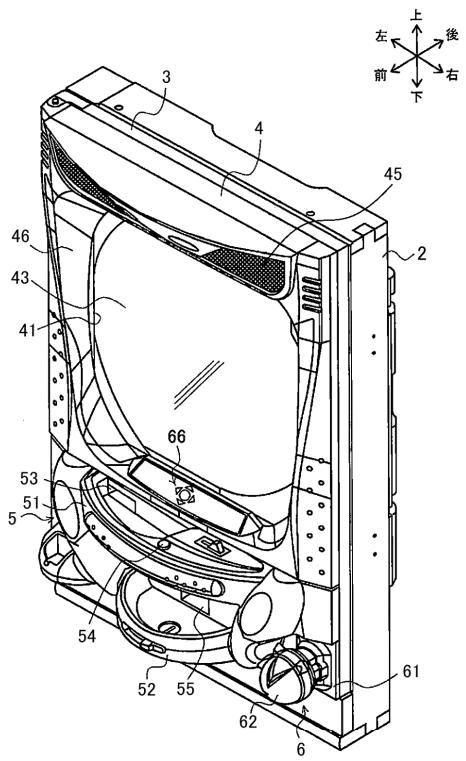
【符号の説明】

【１０４３０】

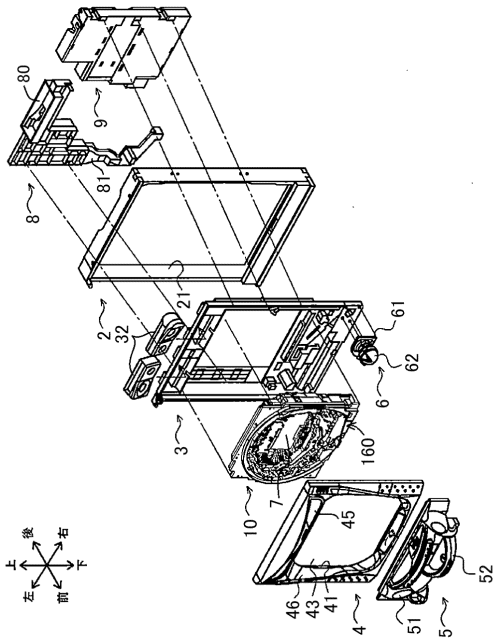
２００　主制御回路
２０１　メインＣＰＵ
２０２　メインＲＯＭ
２０３　メインＲＡＭ
３００　サブ制御回路
３０１　サブＣＰＵ
３０３　ワークＲＡＭ

【図面】

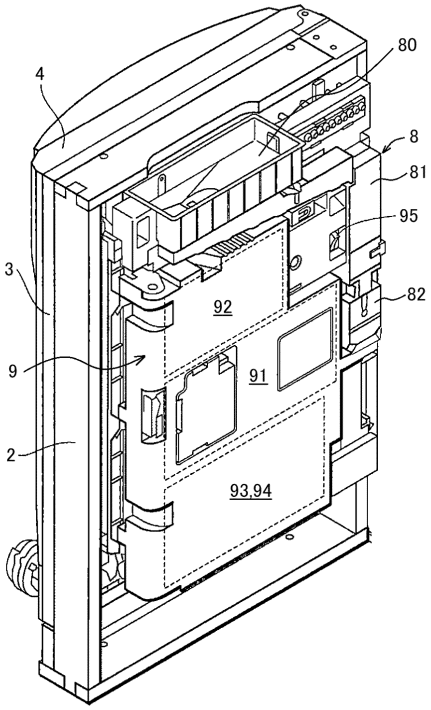
【図１】


上
左
後
前
右
下
3
4
45
46
2
43
41
66
53
51
5
54
52
55
62
61
6

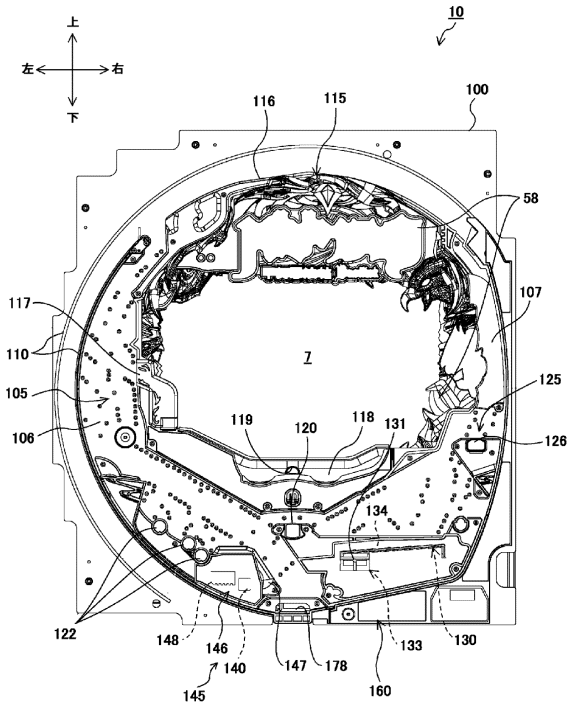
【図２】


80
9
81
8
21
2
32
61
62
6
3
160
7
10
45
52
後
右
上
下
左
前
46
43
41
4
51
5

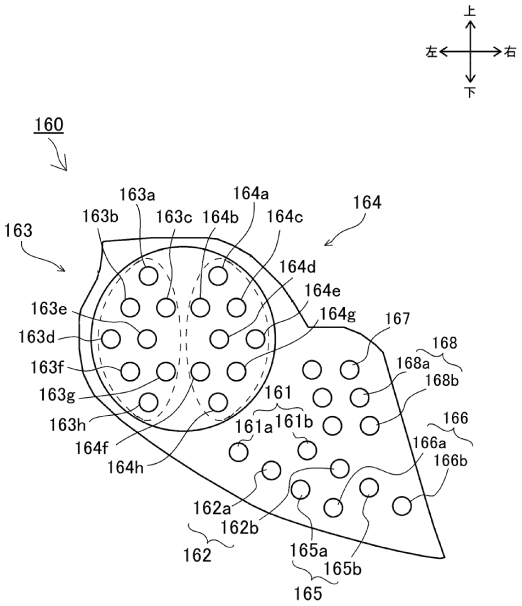
【図３】


80
4
8
81
95
3
92
82
9
91
2
93,94

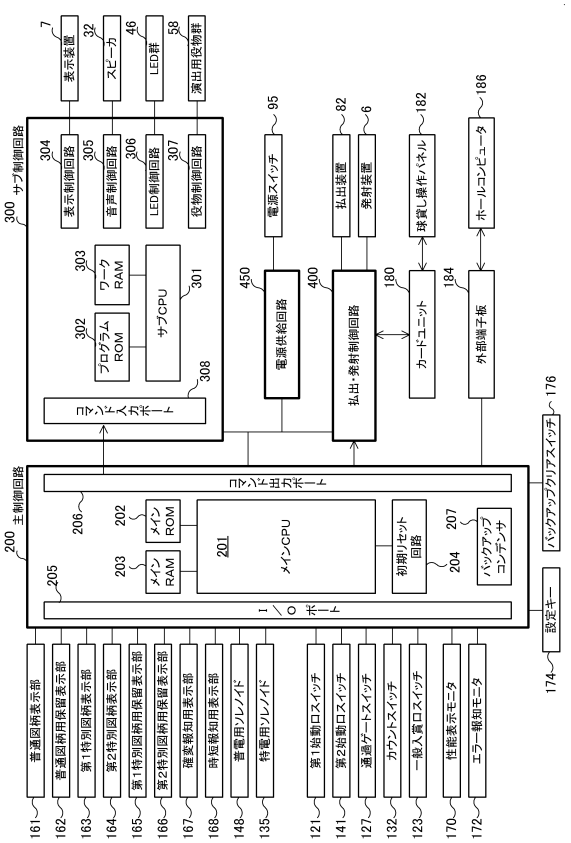
【図４】


10
上
左
右
下
116
115
100
58
107
117
110
105
106
125
126
119
120
118
131
134
122
148
146
140
145
147
178
133
130
160

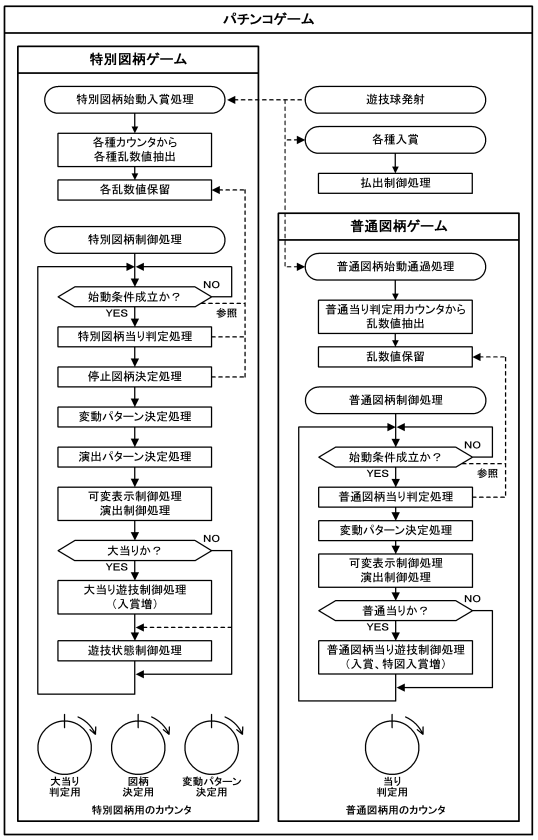
【図５】


上
左
右
下
160
163
163a
163b
163c
164a
164b
164c
164
164d
164e
164g
167
168
168a
168b
163e
163d
163f
163g
163h
164f
164h
161
161a
161b
166
166a
166b
162a
162b
162
165a
165b
165

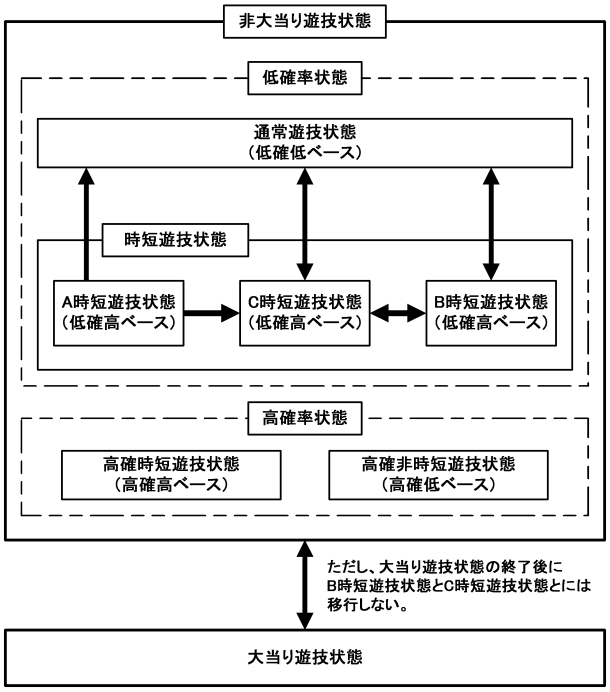
【図６】


表示装置
スピーカ
LED群
演出用役物群
サブ制御回路
表示制御回路
音声制御回路
LED制御回路
役物制御回路
ワークRAM
プログラムROM
サブCPU
コネクタ入力ポート
電源スイッチ
電源供給回路
払出装置
発射装置
払出・発射制御回路
球貸し操作パネル
カードユニット
ホールコンピュータ
外部端子板
主制御回路
コネクタ出力ポート
メインROM
メインRAM
メインCPU
初期リセット回路
バックアップコンデンサ
I/Oポート
バックアップクリアスイッチ
設定キー
普通図柄表示部
普通図柄用保留表示部
第1特別図柄表示部
第2特別図柄表示部
第1特別図柄用保留表示部
第2特別図柄用保留表示部
確変報知用表示部
時短報知用表示部
普電用ソレノイド
特電用ソレノイド
第1始動口スイッチ
第2始動口スイッチ
通過ゲートスイッチ
カウントスイッチ
一般入賞口スイッチ
性能表示モニタ
エラー報知モニタ

【図７】


パチンコゲーム
特別図柄ゲーム
特別図柄始動入賞処理
各種カウンタから各種乱数値抽出
各乱数値保留
特別図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
特別図柄当り判定処理
停止図柄決定処理
変動パターン決定処理
演出パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
大当りか？
NO
YES
大当り遊技制御処理
（入賞増）
遊技状態制御処理
大当り判定用
図柄決定用
変動パターン決定用
特別図柄用のカウンタ
遊技球発射
各種入賞
払出制御処理
普通図柄ゲーム
普通図柄始動通過処理
普通当り判定用カウンタから乱数値抽出
乱数値保留
普通図柄制御処理
始動条件成立か？
NO
YES
参照
普通図柄当り判定処理
変動パターン決定処理
可変表示制御処理
演出制御処理
普通当りか？
NO
YES
普通図柄当り遊技制御処理
（入賞、特図入賞増）
当り判定用
普通図柄用のカウンタ

【図８】


非大当り遊技状態
低確率状態
通常遊技状態
（低確低ベース）
時短遊技状態
A時短遊技状態
（低確高ベース）
C時短遊技状態
（低確高ベース）
B時短遊技状態
（低確高ベース）
高確率状態
高確時短遊技状態
（高確高ベース）
高確非時短遊技状態
（高確低ベース）
ただし、大当り遊技状態の終了後に
B時短遊技状態とC時短遊技状態とには
移行しない。
大当り遊技状態

【図９】

設定値毎の確率（概算）を示すテーブル

特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160	1/160
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
		1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
	時短当り	—	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240	1/240

【図１０】

特別図柄の当り判定テーブル（設定1の場合の例）

特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅205（409-613）	1/319	大当り判定値データ
		幅64922（614-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409（0-408）	1/160	時短当り判定値データ
		幅851（409-1259）	1/77	大当り判定値データ
		幅64276（1260-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	0	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅205（273-477）	1/319	大当り判定値データ
		幅65058（478-65535）	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273（0-272）	1/240	時短当り判定値データ
		幅851（273-1123）	1/77	大当り判定値データ
		幅64412（1124-65535）	1/1.02	ハズレ判定値データ

【図１１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	70/100	z0	zA1
		70～96	27/100	z1	
		97～99	3/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0～9	10/100	z3	zA3
		10～59	50/100	z4	zA4
		60～99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	97/100	z7	zA6
		97～99	3/100	z8	zA7
	大当り判定値データ	0～59	60/100	z9	zA8
		60～99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z11	zA10

【図１２】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル

選択図柄コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル

図柄指定コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z9
zA9	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

【図１３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図１４】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

【図１５】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	–	–	0～4	01H	83H01H	95000	–	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	–	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	–	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	–	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	–	–	0～4	04H	83H04H	95000	–	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	–	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	–	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	–	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	–	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	–	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	–	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	–	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	–	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	–	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	–	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	–	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	–	–	0～14	01H	84H01H	95000	–	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	–	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	–	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	–	共通リーチB
	大当り	–	–	0～14	04H	84H04H	95000	–	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	–	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	–	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	–	共通リーチB
	ハズレ	0	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	–	大当り系リーチB
				60～89	26H	84H26H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				90～99	27H	84H27H	105000	–	共通リーチB
			26～249	0～69	28H	84H28H	13000	–	通常変動A
				70～99	29H	84H29H	8000	–	通常変動B
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	–	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	–	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	–	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	–	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	–	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	–	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	–	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	–	短縮変動B

【図１６】

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100（0～99）	選択率（概算）	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99（0-98）	99/100	普通図柄当り判定値データ
	幅1（99）	1/100	ハズレ判定値データ
B時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ
C時短遊技状態	幅80（0-79）	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20（80-99）	20/100	ハズレ判定値データ

【図１７】

普通図柄判定テーブル

時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	普通図柄当り時選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
		70～99	30/100	fz3
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
		70～99	30/100	fz6
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
		70～99	30/100	fz9
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－

【図１８】

普通図柄当り種類決定テーブル

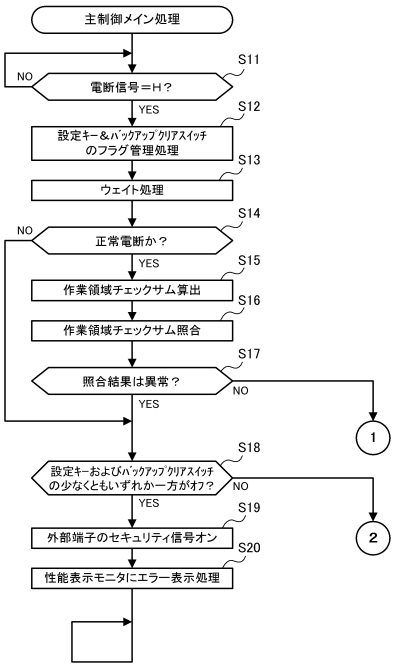
普通図柄当り時選択図柄コマンド	普通電動役物開放パターン	普通電動役物開放パターンコマンド	普通電動役物開放パターン（msec）		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	－	－
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	－	－
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	－	－
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

【図１９】

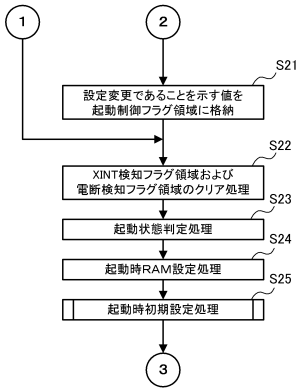
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）
非時短遊技状態	0～99	01H	85H01H	300000
A時短遊技状態	0～89	02H	86H02H	500
	90～99	03H	86H03H	800
B時短遊技状態	0～39	02H	87H02H	500
	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

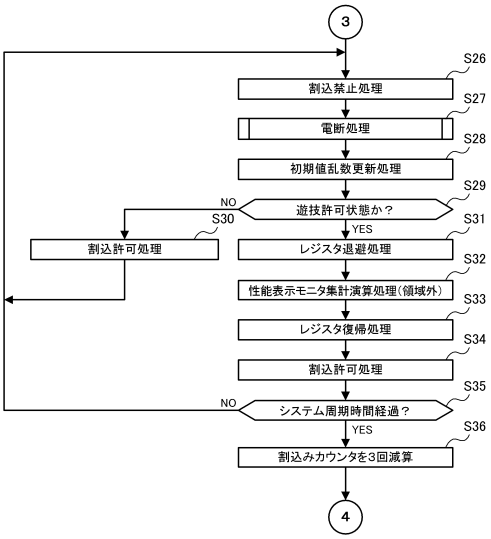
【図２０】



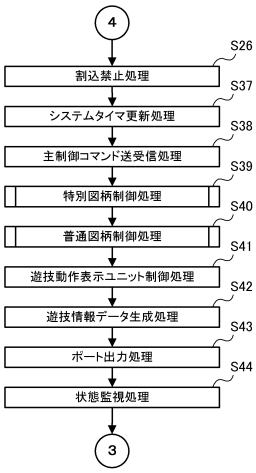
【図２１】



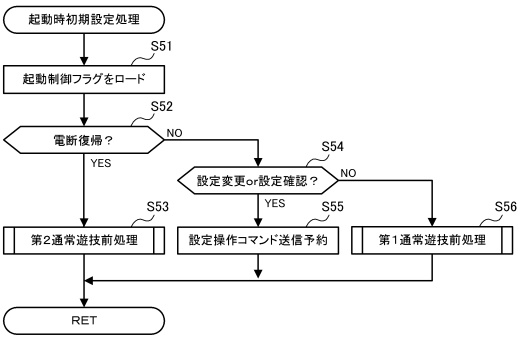
【図２２】



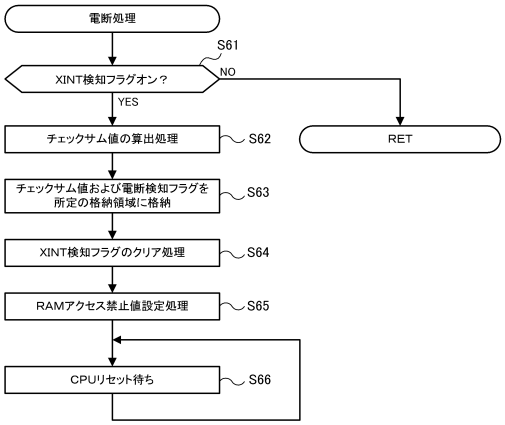
【図２３】



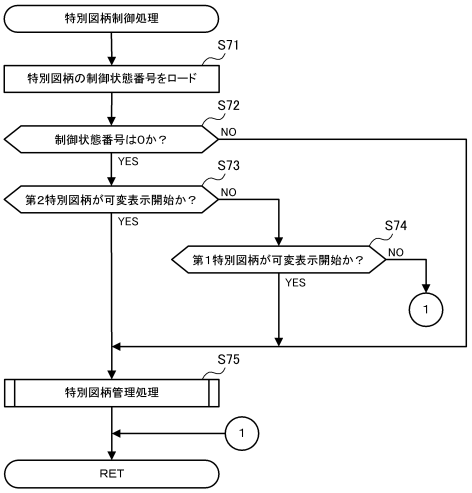
【図２４】



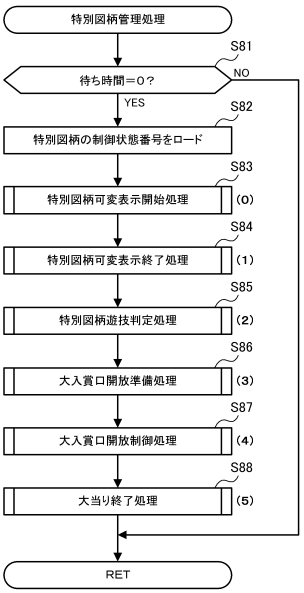
【図２５】



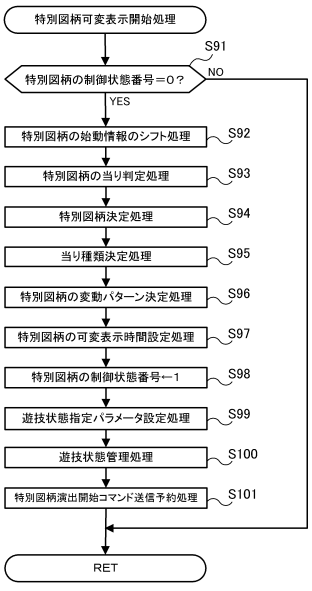
【図２６】



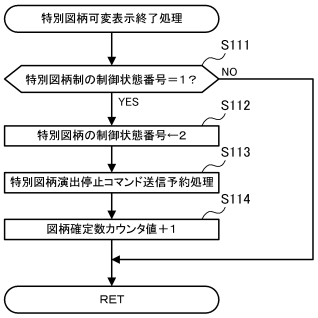
【図２７】



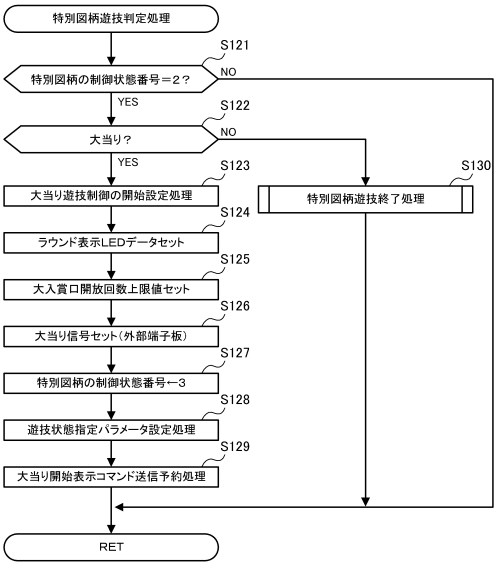
【図２８】



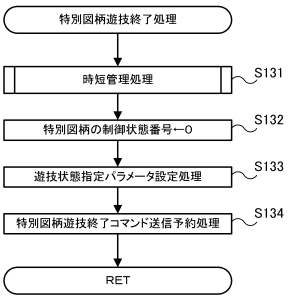
【図２９】



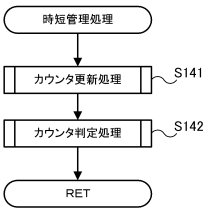
【図３０】



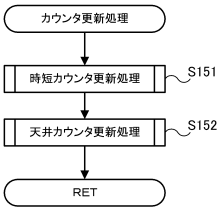
【図３１】



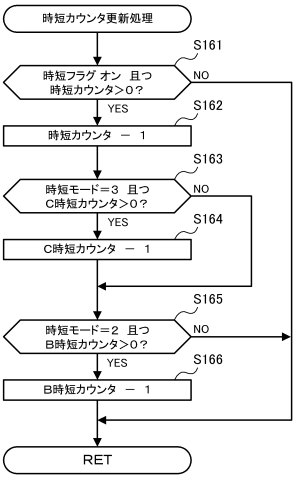
【図３２】



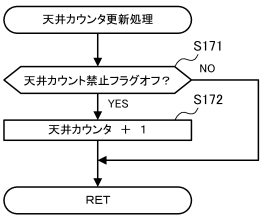
【図３３】



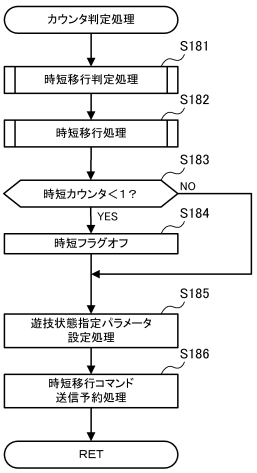
【図３４】



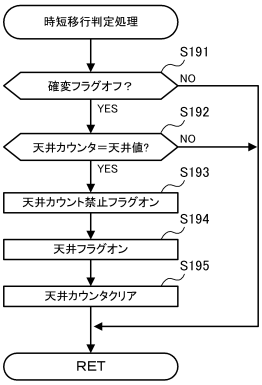
【図３５】



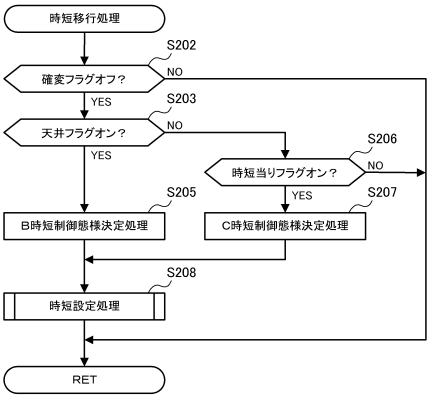
【図３６】



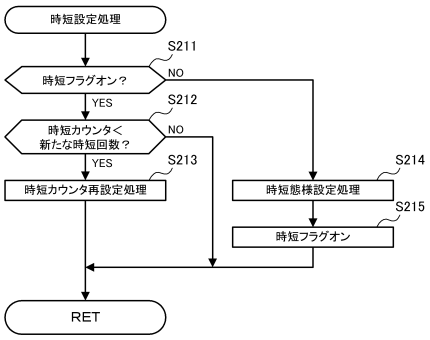
【図３７】



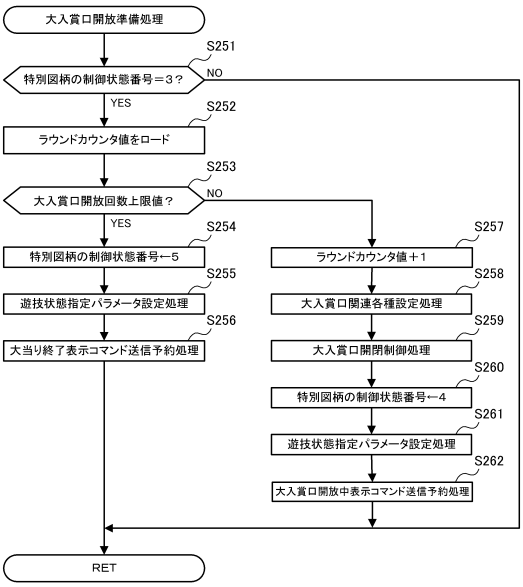
【図３８】



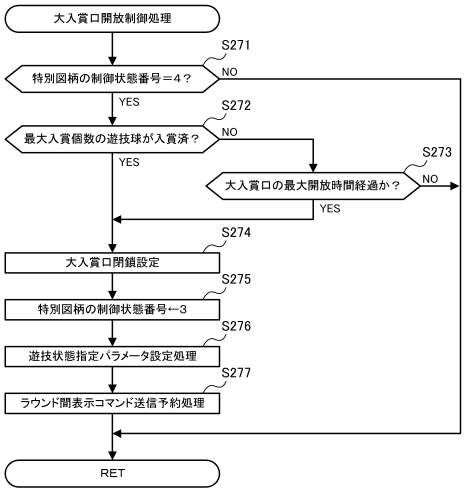
【図３９】



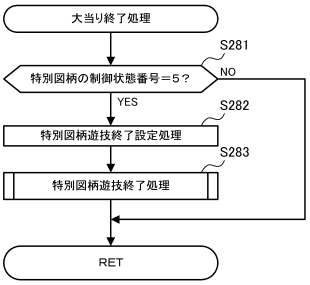
【図４０】



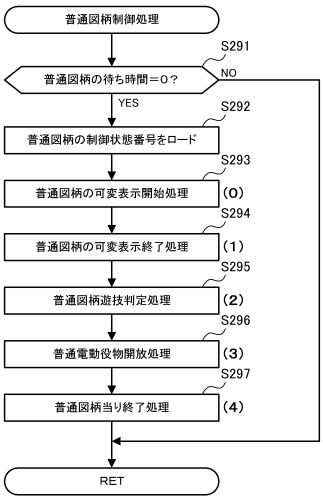
【図４１】



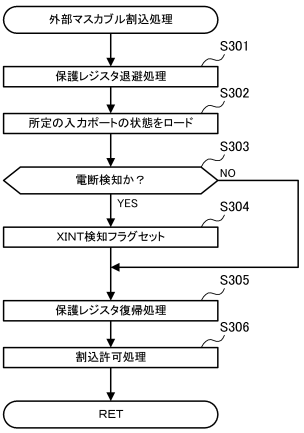
【図４２】



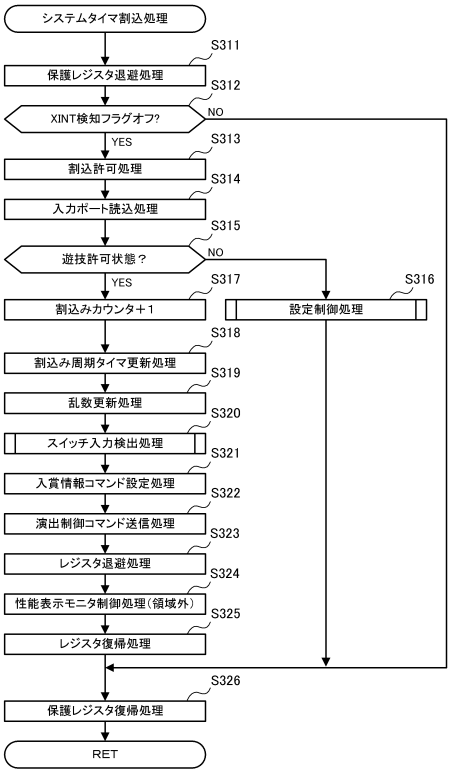
【図４３】



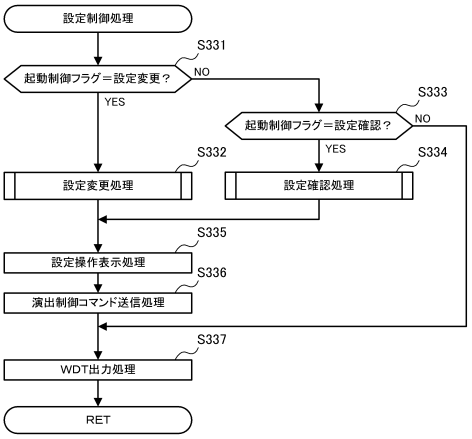
【図４４】



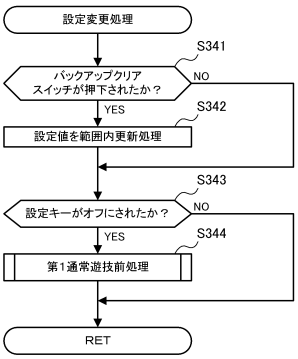
【図４５】



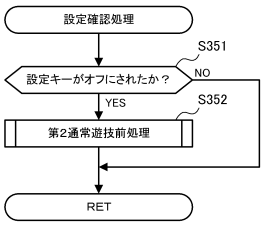
【図４６】



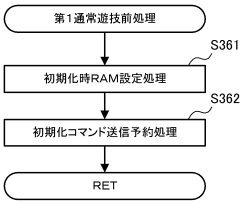
【図４７】



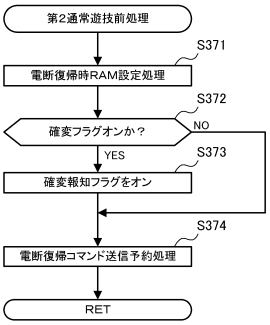
【図４８】



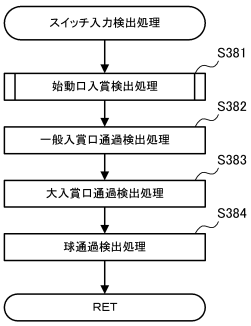
【図４９】



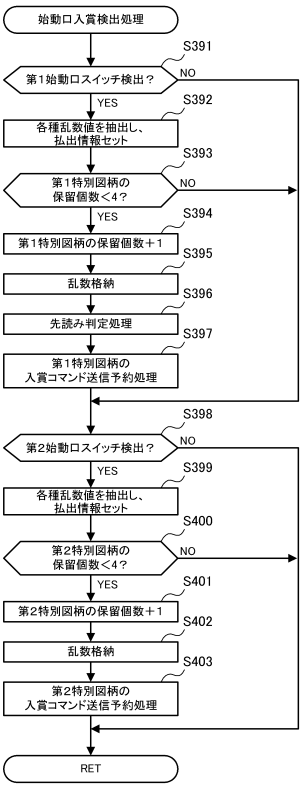
【図５０】



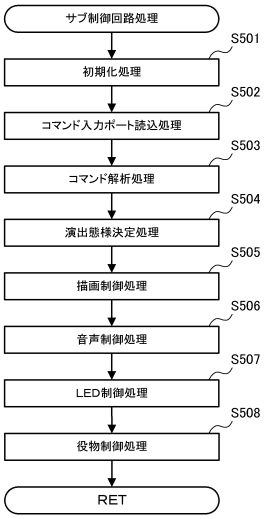
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間（ms）	備考		
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第１特別図柄
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB		
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD		
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB		
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC		
07H	83H07H	95000	共通リーチA		
08H	83H08H	105000	共通リーチB		
09H	83H09H	105000	共通リーチC		
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC		
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ		
13H	83H13H	105000	共通リーチB		
14H	83H14H	105000	共通リーチC		
15H	83H15H	170000	共通リーチD		
16H	83H16H	180000	共通リーチE		
17H	83H17H	13000	通常変動A		
18H	83H18H	8000	通常変動B		
19H	83H19H	13000	通常変動C		
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り	第２特別図柄
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	大当り	
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB		
07H	84H07H	95000	共通リーチA		
08H	84H08H	105000	共通リーチB		
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB		
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ		
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB		
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ		
27H	84H27H	105000	共通リーチB		
28H	84H28H	13000	通常変動A		
29H	84H29H	8000	通常変動B		

【図５５】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動パターン	保留数				先読みフラグ	備考		
	1	2	3	4				
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC	83H03H	65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC	83H06H	75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC	83H09H	105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD	83H0AH	170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE	83H0BH	180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC	83H0EH	65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC	83H11H	75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC	83H14H	105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD	83H15H	170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE	83H16H	180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C	83H19H	13000ms

【図５６】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT番号	サブ演出選択用乱数値1（0～99）	SAS演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～49	01H	C	－	－	－
	50～99	02H	A	－	－	－
2	0～49	03H	C	C	－	－
	50～79	04H	A	C	－	－
	80～99	05H	A	A	－	－
3	0～49	06H	C	C	C	－
	50～69	07H	A	C	C	－
	70～89	08H	A	A	C	－
	90～99	09H	A	A	A	－
4	0～29	0AH	C	C	C	C
	30～59	0BH	A	C	C	C
	60～79	0CH	A	A	C	C
	80～94	0DH	A	A	A	C
	95～99	0EH	A	A	A	A
5	0～49	0FH	C	－	－	－
	50～99	10H	B	－	－	－
6	0～49	11H	C	C	－	－
	50～79	12H	B	C	－	－
	80～99	13H	B	B	－	－
7	0～49	14H	C	C	C	－
	50～69	15H	B	C	C	－
	70～89	16H	B	B	C	－
	90～99	17H	B	B	B	－
8	0～29	18H	C	C	C	C
	30～59	19H	B	C	C	C
	60～79	1AH	B	B	C	C
	80～94	1BH	B	B	B	C
	95～99	1CH	B	B	B	B
9	0～99	1DH	C	－	－	－
10	0～99	1EH	C	C	－	－
11	0～99	1FH	C	C	C	－
12	0～99	20H	C	C	C	C
13	0～49	21H	C	－	－	－
	50～99	22H	A	－	－	－
14	0～49	23H	C	C	－	－
	50～79	24H	A	C	－	－
	80～99	25H	A	A	－	－
15	0～49	26H	C	C	C	－
	50～69	27H	A	C	C	－
	70～89	28H	A	A	C	－
	90～99	29H	A	A	A	－
16	0～29	2AH	C	C	C	C
	30～59	2BH	A	C	C	C
	60～79	2CH	A	A	C	C
	80～94	2DH	A	A	A	C
	95～99	2EH	A	A	A	A
17	0～49	2FH	C	－	－	－
	50～99	30H	B	－	－	－
18	0～49	31H	C	C	－	－
	50～79	32H	B	C	－	－
	80～99	33H	B	B	－	－
19	0～49	34H	C	C	C	－
	50～69	35H	B	C	C	－
	70～89	36H	B	B	C	－
	90～99	37H	B	B	B	－
20	0～29	38H	C	C	C	C
	30～59	39H	B	C	C	C
	60～79	3AH	B	B	C	C
	80～94	3BH	B	B	B	C
	95～99	3CH	B	B	B	B
21	0～49	3DH	C	－	－	－
	50～99	3EH	A	－	－	－
22	0～49	3FH	C	C	－	－
	50～79	40H	A	C	－	－
	80～99	41H	A	A	－	－
23	0～49	42H	C	C	C	－
	50～69	43H	A	C	C	－
	70～89	44H	A	A	C	－
	90～99	45H	A	A	A	－
24	0～29	46H	C	C	C	C
	30～59	47H	A	C	C	C
	60～79	48H	A	A	C	C
	80～94	49H	A	A	A	C
	95～99	4AH	A	A	A	A
25	0～49	4BH	C	－	－	－
	50～99	4CH	B	－	－	－
26	0～49	4DH	C	C	－	－
	50～79	4EH	B	C	－	－
	80～99	4FH	B	B	－	－
27	0～49	50H	C	C	C	－
	50～69	51H	B	C	C	－
	70～89	52H	B	B	C	－
	90～99	53H	B	B	B	－
28	0～29	54H	C	C	C	C
	30～59	55H	B	C	C	C
	60～79	56H	B	B	C	C
	80～94	57H	B	B	B	C
	95～99	58H	B	B	B	B
29	0～99	59H	C	－	－	－
30	0～99	5AH	C	C	－	－
31	0～99	5BH	C	C	C	－
32	0～99	5CH	C	C	C	C
33	0～49	5DH	C	－	－	－
	50～99	5EH	A	－	－	－
34	0～49	5FH	C	C	－	－
	50～79	60H	A	C	－	－
	80～99	61H	A	A	－	－
35	0～49	62H	C	C	C	－
	50～69	63H	A	C	C	－
	70～89	64H	A	A	C	－
	90～99	65H	A	A	A	－
36	0～29	66H	C	C	C	C
	30～59	67H	A	C	C	C
	60～79	68H	A	A	C	C
	80～94	69H	A	A	A	C
	95～99	6AH	A	A	A	A
37	0～49	6BH	C	－	－	－
	50～99	6CH	B	－	－	－
38	0～49	6DH	C	C	－	－
	50～79	6EH	B	C	－	－
	80～99	6FH	B	B	－	－
39	0～49	70H	C	C	C	－
	50～69	71H	B	C	C	－
	70～89	72H	B	B	C	－
	90～99	73H	B	B	B	－
40	0～29	74H	C	C	C	C
	30～59	75H	B	C	C	C
	60～79	76H	B	B	C	C
	80～94	77H	B	B	B	C
	95～99	78H	B	B	B	B
41	0～99	79H	C	－	－	－
42	0～99	7AH	C	C	－	－
43	0～99	7BH	C	C	C	－
44	0～99	7CH	C	C	C	C

【図５７】

先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）

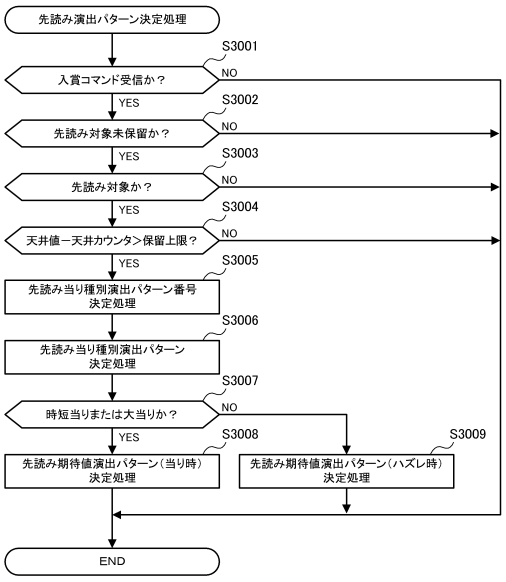
保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～199	01H	1	–	–	–
	200～399	02H	2	–	–	–
	400～699	03H	3	–	–	–
	700～899	04H	4	–	–	–
	900～999	05H	5	–	–	–
2	0～9	06H	1	0	–	–
	10～19	07H	2	0	–	–
	20～49	08H	3	0	–	–
	50～89	09H	4	0	–	–
	90～99	0AH	5	0	–	–
	100～109	0BH	1	1	–	–
	110～119	0CH	2	1	–	–
	120～149	0DH	3	1	–	–
	150～189	0EH	4	1	–	–
	190～199	0FH	5	1	–	–
	200～209	10H	2	2	–	–
	210～299	11H	3	2	–	–
	300～389	12H	4	2	–	–
	390～399	13H	5	2	–	–
	400～599	14H	3	3	–	–
	600～789	15H	4	3	–	–
	790～799	16H	5	3	–	–
	800～899	17H	4	4	–	–
	900～949	18H	5	4	–	–
	950～999	19H	5	5	–	–
3	0～27	1AH	1	0	0	–
	28～45	1BH	2	0	0	–
	46～63	1CH	3	0	0	–
	64～81	1DH	4	0	0	–
	82～99	1EH	5	0	0	–
	100～117	1FH	1	1	0	–
	118～135	20H	2	1	0	–
	136～153	21H	3	1	0	–
	152～171	22H	4	1	0	–
	172～189	23H	5	1	0	–
	190～207	24H	2	2	0	–
	208～225	25H	3	2	0	–
	226～243	26H	4	2	0	–
	244～261	27H	5	2	0	–
	262～279	28H	3	3	0	–
	280～297	29H	4	3	0	–
	298～315	2AH	5	3	0	–
	316～333	2BH	4	4	0	–
	334～351	2CH	5	4	0	–
	352～369	2DH	5	5	0	–
	370～387	2EH	1	1	1	–
	388～405	2FH	2	1	1	–
	406～423	30H	3	1	1	–
	424～441	31H	4	1	1	–
	442～459	32H	5	1	1	–
	460～477	33H	2	2	1	–
	478～495	34H	3	2	1	–
	496～513	35H	4	2	1	–
	514～531	36H	5	2	1	–
	532～549	37H	3	3	1	–
	550～567	38H	4	3	1	–
	568～585	39H	5	3	1	–
	586～603	3AH	4	4	1	–
	604～621	3BH	5	4	1	–
	622～639	3CH	5	5	1	–
	640～657	3DH	2	2	2	–
	658～675	3EH	3	2	2	–
	676～693	3FH	4	2	2	–
	694～711	40H	5	2	2	–
	712～729	41H	3	3	2	–
	730～747	42H	4	3	2	–
	748～765	43H	5	3	2	–
	766～783	44H	4	4	2	–
	784～801	45H	5	4	2	–
	802～819	46H	5	5	2	–
	820～837	47H	3	3	3	–
	838～855	48H	4	3	3	–
	856～873	49H	5	3	3	–
	874～891	4AH	4	4	3	–
	892～909	4BH	5	4	3	–
	910～927	4CH	5	5	3	–
	928～945	4DH	4	4	4	–
	946～963	4EH	5	4	4	–
	964～981	4FH	5	5	4	–
	982～999	50H	5	5	5	–

【図５８】

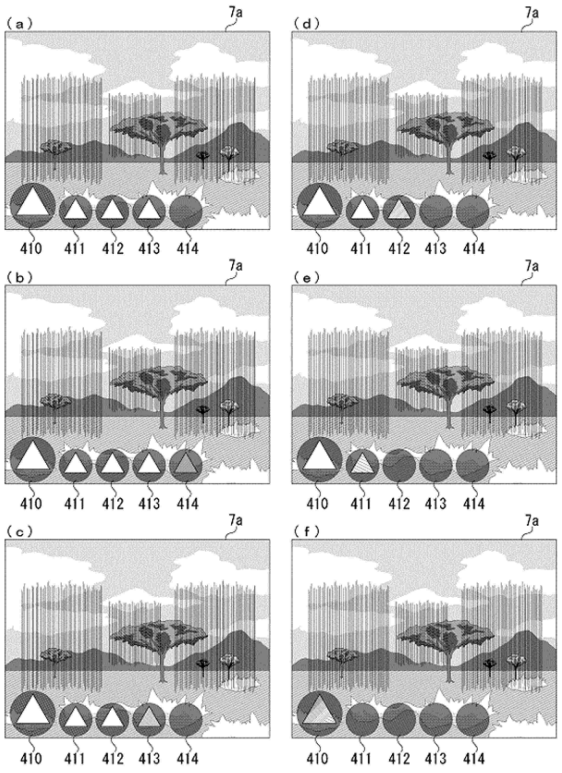
先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）

保留数	サブ演出選択用乱数値2（0～999）	先読み期待値演出パターン	備考（保留対応）			
			1	2	3	4
1	0～499	01H	1	–	–	–
	500～799	02H	2	–	–	–
	800～979	03H	3	–	–	–
	980～999	04H	4	–	–	–
2	0～249	06H	1	0	–	–
	250～349	07H	2	0	–	–
	350～394	08H	3	0	–	–
	395～398	09H	4	0	–	–
	399～648	0BH	1	1	–	–
	649～748	0CH	2	1	–	–
	749～793	0DH	3	1	–	–
	794～797	0EH	4	1	–	–
	798～897	10H	2	2	–	–
	898～942	11H	3	2	–	–
	943～946	12H	4	2	–	–
	947～991	14H	3	3	–	–
	992～995	15H	4	3	–	–
	996～999	17H	4	4	–	–
3	0～169	1AH	1	0	0	–
	170～219	1BH	2	0	0	–
	220～238	1CH	3	0	0	–
	239	1DH	4	0	0	–
	240～409	1FH	1	1	0	–
	410～459	20H	2	1	0	–
	460～478	21H	3	1	0	–
	479	22H	4	1	0	–
	480～529	24H	2	2	0	–
	530～548	25H	3	2	0	–
	549	26H	4	2	0	–
	550～568	28H	3	3	0	–
	569	29H	4	3	0	–
	570	2BH	4	4	0	–
	571～730	2EH	1	1	1	–
	731～780	2FH	2	1	1	–
	781～799	30H	3	1	1	–
	800	31H	4	1	1	–
	801～850	33H	2	2	1	–
	851～868	34H	3	2	1	–
	869	35H	4	2	1	–
	870～887	37H	3	3	1	–
	888	38H	4	3	1	–
	889	3AH	4	4	1	–
	890～939	3DH	2	2	2	–
	940～957	3EH	3	2	2	–
	958	3FH	4	2	2	–
	959～976	41H	3	3	2	–
	977	42H	4	3	2	–
	978	44H	4	4	2	–
	979～996	47H	3	3	3	–
	997	48H	4	3	3	–
	998	4AH	4	4	3	–
	999	4DH	4	4	4	–

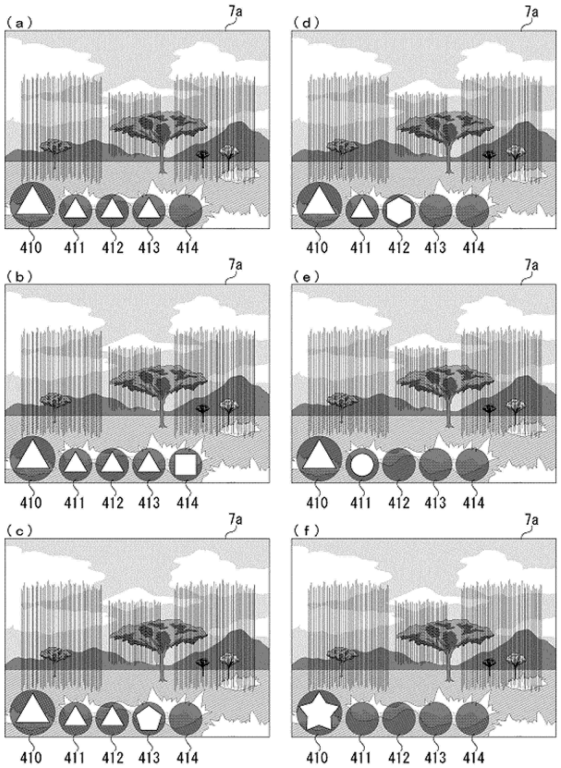
【図５９】



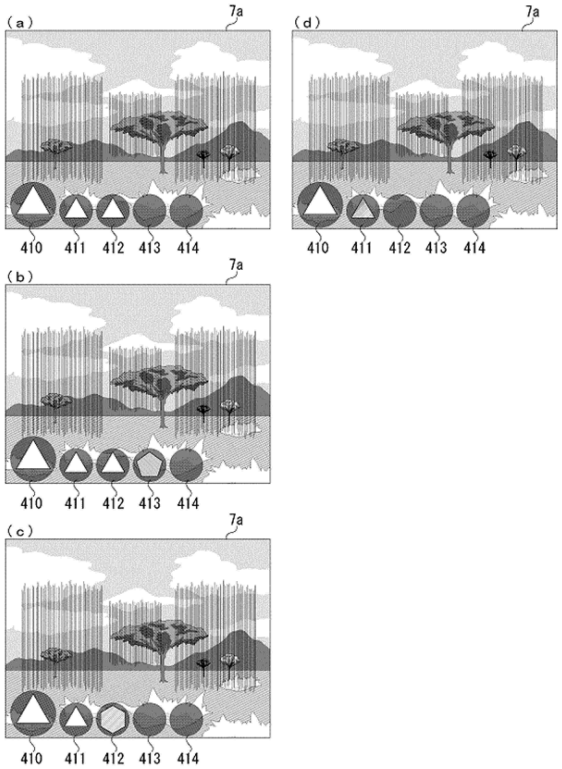
【図６０】



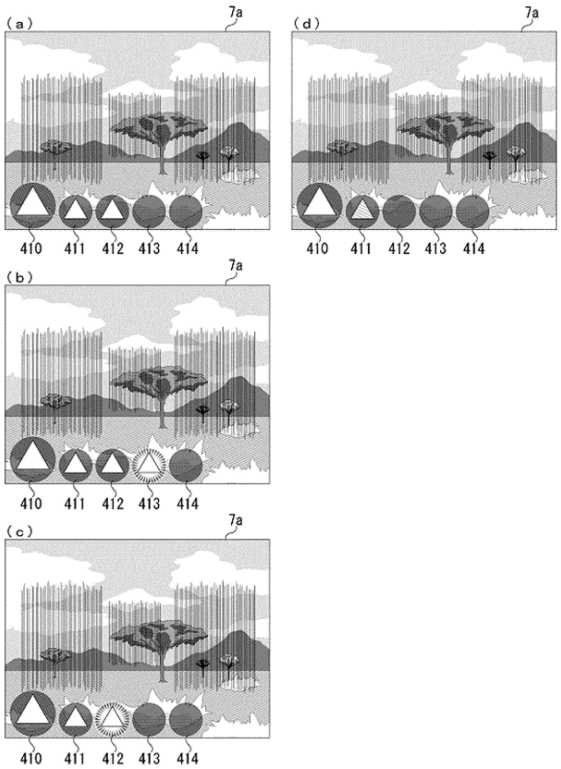
【図６１】



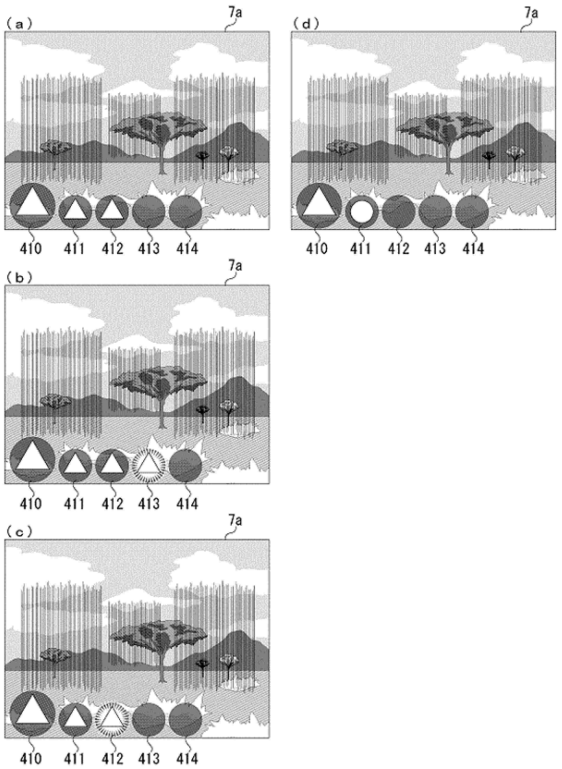
【図６２】



【図６３】



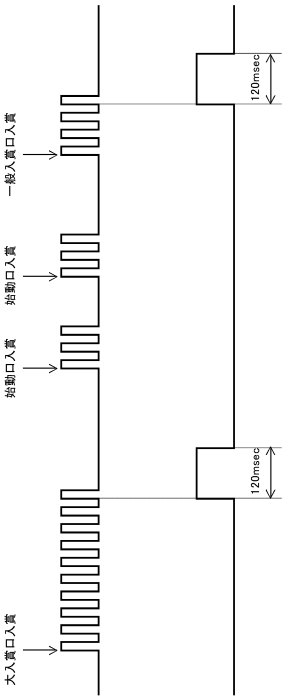
【図６４】



【図６５】

コネクタ	名称	出力条件
CN1	賞球情報1	賞球払出10個毎に120ms出力
CN2	扉・枠開放	扉・枠開放中に出力
CN3	外部情報1	特別図柄の変動停止から120ms出力
CN4	外部情報2	始動口入賞時に120ms出力
CN5	外部情報3	すべての大当り中、確変中及び時短中に出力
CN6	外部情報4	すべての大当り中に出力
CN7	外部情報5	特別図柄表示装置の時短あり確変中に出力
CN8	外部情報6	特別図柄表示装置の時短なし確変中に出力（小当りラッシュ中）
CN9	外部情報7	時短中に出力
CN10	外部情報8	すべての大当り中に出力
CN11	賞球情報2	すべての入賞口入賞時、賞球予定数10個毎に120ms出力
CN12	セキュリティ	セキュリティ出力

【図６６】



【図６７】

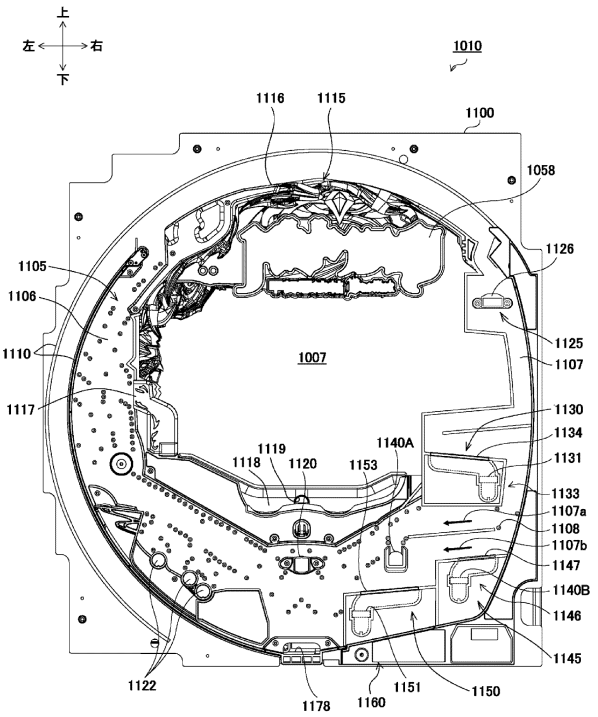
エラー名称	主制御回路での発生契機	主制御回路での解除契機	セキュリティ信号の出力当初(秒)	備考
大当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口開放前に1個の入賞検出時 ②1回の大当り用大入賞口開放から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「規定カウント+6個」のカウント2スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、カウント2スイッチ検出時	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
小当り用大入賞口異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の小当り用大入賞口開放前に1個の2個の入賞検出時 ②1回の小当り用大入賞口開放開始から次回の小当り用大入賞口開放開始までの間に、小当り用大入賞口に「規定カウント+6個」のカウント2スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、カウント2スイッチ検出時	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後の入賞は無効
普通電動役物異常入賞エラー	①初期電源投入後、1回目の普通電動役物作動前に1個の入賞検出時 ②1回の普通電動役物作動開始から次回の普通電動役物作動開始までの間に、第2始動口に「規定カウント+8個」の第2始動口2スイッチ検出時 ③①、②の契機発生後、第2始動口2スイッチ検知後	即時解除	12	①～③の契機とは無関係に、残留球検知時間経過後、かつ、入賞有効時間経過後の入賞は無効
断線エラー	・センサ異常検知信号が90ms間オン	・センサ異常検知信号が100ms間オフ ・磁気センサ1から磁気センサ2が600ms間オフ	12	
磁気センサエラー	・磁気センサ1信号又は磁気センサ2信号が90ms間オン		12	
電波センサエラー	①枠電波センサが20ms間オン ②電波センサエラー発生中に盤面上の各種スイッチ（例えば、始動口、一般入賞口、通過ゲート、大入賞口カウント、アウト球カウント等）のチェック検知	・枠電波センサが100ms間オフ	12	エラー中の入賞口・ゲート・大入賞口内SWは無効
扉・枠開放エラー	・扉・枠開放信号が90ms間オン	・扉・枠開放信号が600ms間オフ	—	ハードレベルで外部情報（扉・枠開放）を出力
バックアップ不良	・電源投入時に正常にバックアップされていない又はチェックサムが異常であり、かつ、設定変更状態へ移行する起動方法を採らなかった場合	電源をオフにし、設定キーSW及びバックアップSWをオンにした状態で電源を投入する	—	遊技停止状態
設定変更中	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップSWがオンの場合 ・電源投入後の設定キーSW及びバックアップSWの状態にかかわらず、前回の電源断時に設定変更中、かつ、RAM(RWM)が正常にバックアップされていた場合	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後は初期化エラーへ移行する
設定確認中	・電源投入時に設定キーSWがオン、かつ、バックアップSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	設定キーSWをオンの状態からオフにする	解除までオン	終了するまでは遊技不能 終了後は電断復帰エラーへ移行する
初期化エラー	・電源投入時に設定キーSWをオフ、かつ、バックアップSWがオンの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
電断復帰エラー	・電源投入時に設定キーSW及びバックアップSWがオフの場合（ただし、バックアップ不良又は前回の電源断時に設定変更中の場合を除く）	即時解除	12	
下皿満タン	・主制御が受信した払出制御コマンドの下皿満タン状態が3000ms間継続したとき	・払出制御コマンドの下皿満タン状態ビットオフの状態が600ms間継続したとき	—	
払出異常	・主制御が受信した払出制御コマンドのCR通信異常、球経路が恒久異常、払出関連センサ状態異常、モーター異常のいずれかのビットオンの状態、又は払出制御から受信したコマンドが異常な状態が6600ms間継続したとき（賞球も含む）	左記の異常検知ビットのすべてがオフの状態が600ms間継続したとき	—	

【図６８】

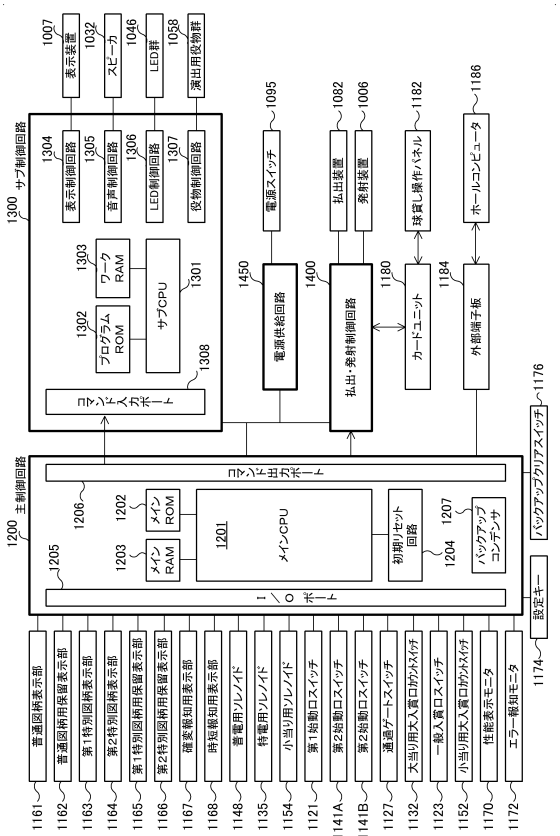
	CN 1 賞球情報1	2 扉・枠開放	3 外部情報1	4 外部情報2	5 外部情報3	6 外部情報4	7 外部情報5	8 外部情報6	9 外部情報7	10 外部情報8	11 賞球情報2	12 セキュリティ
通常遊技状態中（大当り中以外、確変、時短中以外）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
低確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
高確時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	×	○	×	○	×	–	–
高確非時短遊技状態中（大当り中以外、小当り中以外）	–	–	–	–	○	○	×	×	×	○	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行される場合）	–	–	–	–	○	×	×	×	×	×	–	–
大当り遊技制御処理中（大当り遊技制御処理の終了後に時短制御が実行されない場合）	–	–	–	–	○	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（通常遊技状態中）	–	–	–	–	×	×	×	×	×	×	–	–
小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	×	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）	–	–	–	–	○	×	○	×	○	×	–	–
小当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）	–	–	–	–	○		×	○	×	×	–	–

○ 出力する
× 出力しない
– 不定

【図６９】



【図７０】



【図７１】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確変フラグ	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第１特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
		幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323-65535)	1/1.52	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/1.54	ハズレ判定値データ

【図７２】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定コマンド
第１特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1
		70～96	30/100	z1	
		97～99	10/100	z2	zA2
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3
		2～9	8/100	z4	
		10～59	50/100	z5	zA4
		60～99	40/100	z6	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z7	zA5
第２特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA6
		97～99	10/100	z9	zA7
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9
		30～59	30/100	z12	zA10
		60～99	40/100	z13	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11

【図７３】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	当り遊技状態の態様		その後の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	―	―	―	―	1	10
z1	―	―	―	―	1	50
z2	―	―	―	―	1	100
z3	10	―	1	10000	0	―
z4	10	―	1	10000	1	10000
z5	4	―	1	10000	1	10000
z6	4	―	0	―	1	200
z7	―	―	―	―	―	―
z8	―	―	―	―	1	50
z9	―	―	―	―	1	100
z10	―	1	―	―	―	―
z11	10	―	1	10000	0	―
z12	10	―	1	10000	1	10000
z13	10	―	0	―	1	300
z14	―	―	―	―	―	―

【図７４】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

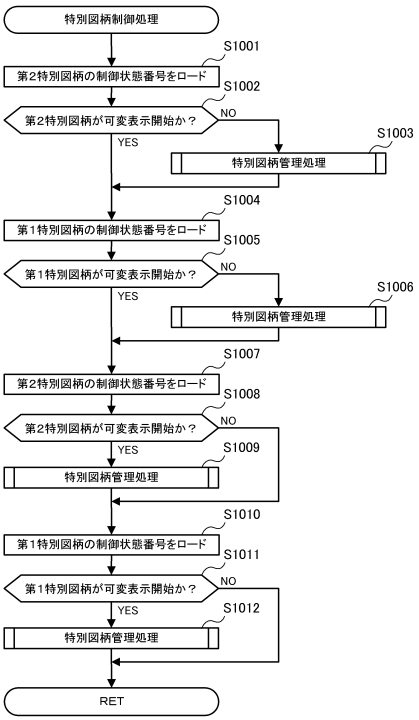
特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系ﾘｰﾁA
			5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系ﾘｰﾁB
			15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系ﾘｰﾁC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通ﾘｰﾁA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通ﾘｰﾁB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通ﾘｰﾁC
			80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通ﾘｰﾁD
	大当り	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系ﾘｰﾁA
			5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系ﾘｰﾁB
			15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系ﾘｰﾁC
			25～34	07H	83H07H	95000	－	共通ﾘｰﾁA
			35～54	08H	83H08H	105000	－	共通ﾘｰﾁB
			55～79	09H	83H09H	105000	1	共通ﾘｰﾁC
			80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通ﾘｰﾁE
	ハズレ	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系ﾘｰﾁB
			23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系ﾘｰﾁC
			28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系ﾘｰﾁB
			51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系ﾘｰﾁC
			56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			76～83	13H	83H13H	105000	－	共通ﾘｰﾁB
			84～88	14H	83H14H	105000	1	共通ﾘｰﾁC
			89～93	15H	83H15H	170000	1	共通ﾘｰﾁD
			94～99	16H	83H16H	180000	1	共通ﾘｰﾁE
		26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
			70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
			95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
第2特別図柄	時短当り	－	0～19	1AH	84H1AH	600000	－	長変動A
			20～59	1BH	84H1BH	590000	－	長変動B
			59～99	1CH	84H1CH	580000	－	長変動C
	小当り	－	0～99	1DH	84H1DH	600000	－	長変動A
	大当り	－	0～19	1EH	84H1EH	600000	－	長変動A
			20～59	1FH	84H1FH	590000	－	長変動B
			59～99	20H	84H20H	580000	－	長変動C
	ハズレ	－	0～19	21H	84H21H	600000	－	長変動A
			20～59	22H	84H22H	590000	－	長変動B
			59～99	23H	84H23H	580000	－	長変動C

【図７５】

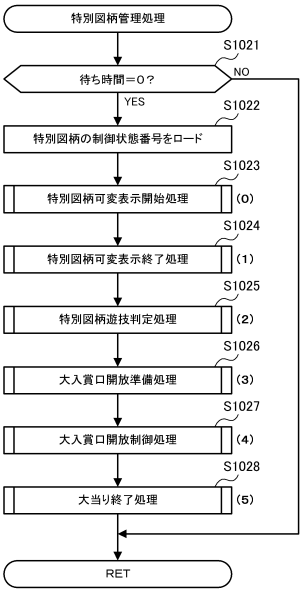
高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	備考
第1特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	83H11H	65000	時短当り系ﾘｰﾁA
			10～59	02H	83H12H	55000	時短当り系ﾘｰﾁB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通ﾘｰﾁA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通ﾘｰﾁB
	大当り	－	0～9	03H	83H13H	65000	大当り系ﾘｰﾁA
			10～59	04H	83H14H	55000	大当り系ﾘｰﾁB
			60～69	11H	83H15H	65000	共通ﾘｰﾁA
			70～99	12H	83H16H	55000	共通ﾘｰﾁB
	ハズレ	0～25	0～29	01H	83H11H	11000	時短当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			30～34	02H	83H12H	55000	時短当り系ﾘｰﾁB
			35～64	03H	83H13H	11000	大当り系ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			65～69	04H	83H14H	55000	大当り系ﾘｰﾁB
			70～74	11H	83H15H	11000	共通ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ
			75～99	12H	83H16H	55000	共通ﾘｰﾁB
		26～249	0～51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52～99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別図柄	時短当り	－	0～9	01H	84H19H	55000	時短当り系ﾘｰﾁC
			10～59	02H	84H1AH	55000	時短当り系ﾘｰﾁD
			60～99	11H	84H1BH	85000	共通ﾘｰﾁC
	小当り	－	0～99	07H	84H1CH	1000	超速変動
	大当り	－	0～9	03H	84H1DH	55000	大当り系ﾘｰﾁC
			10～59	11H	84H1EH	55000	大当り系ﾘｰﾁD
			60～99	12H	84H1BH	85000	共通ﾘｰﾁC
	ハズレ	0～25	0～39	01H	84H19H	55000	時短当り系ﾘｰﾁC
			40～44	02H	84H1AH	55000	時短当り系ﾘｰﾁD
			45～84	03H	84H1DH	55000	大当り系ﾘｰﾁC
			85～89	04H	84H1EH	55000	大当り系ﾘｰﾁD
			90～99	12H	84H1BH	85000	共通ﾘｰﾁC
		26～249	0～99	09H	84H09H	1000	超速変動

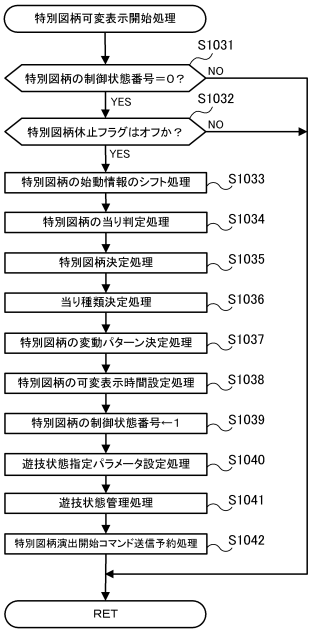
【図７６】



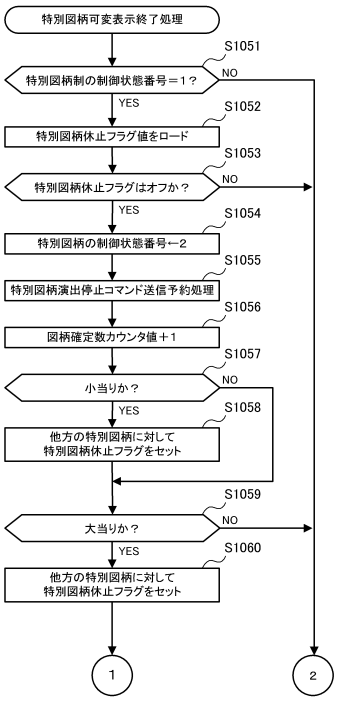
【図７７】



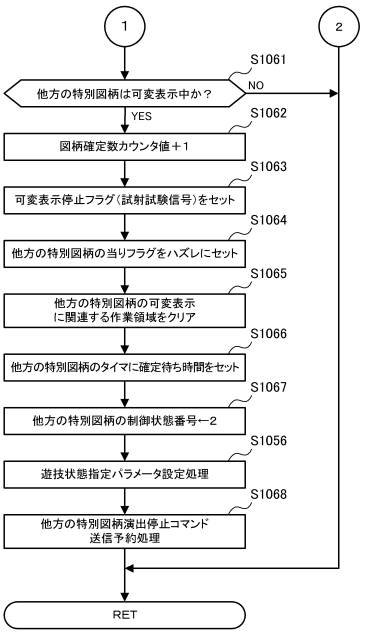
【図７８】



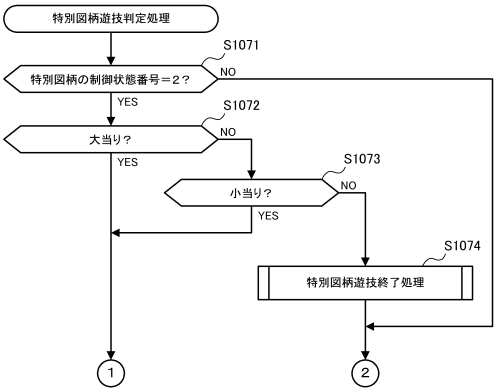
【図７９】



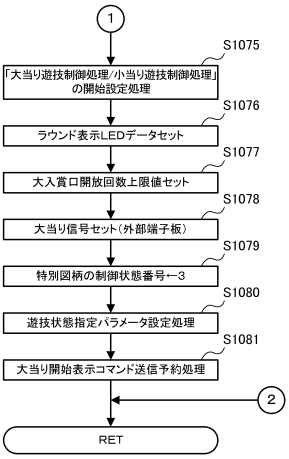
【図８０】



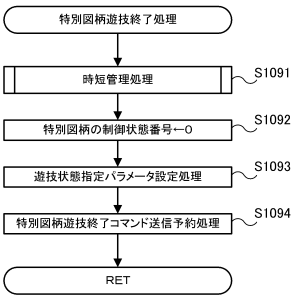
【図８１】



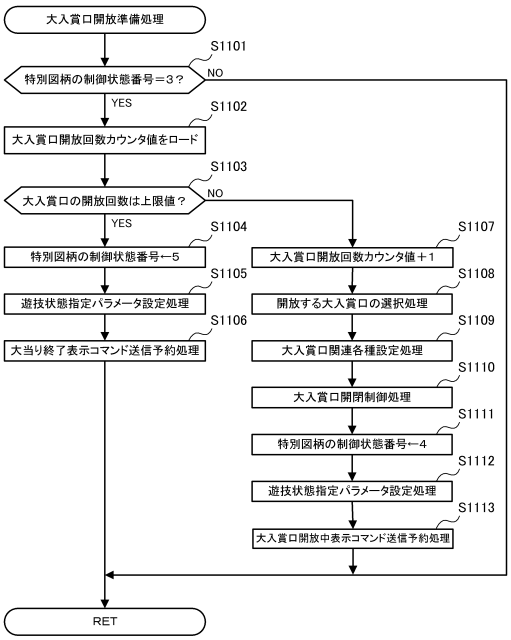
【図８２】



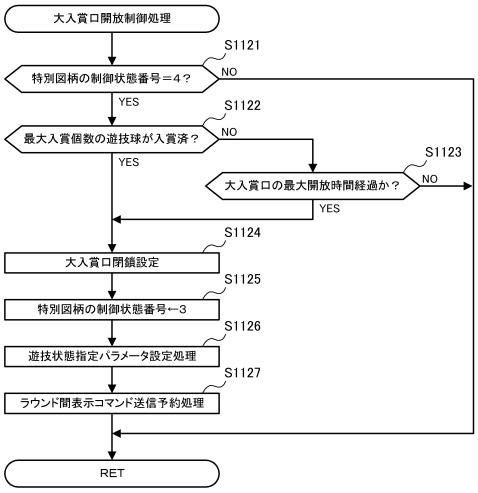
【図８３】



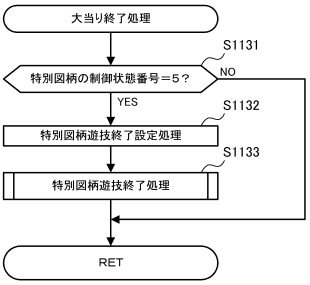
【図８４】



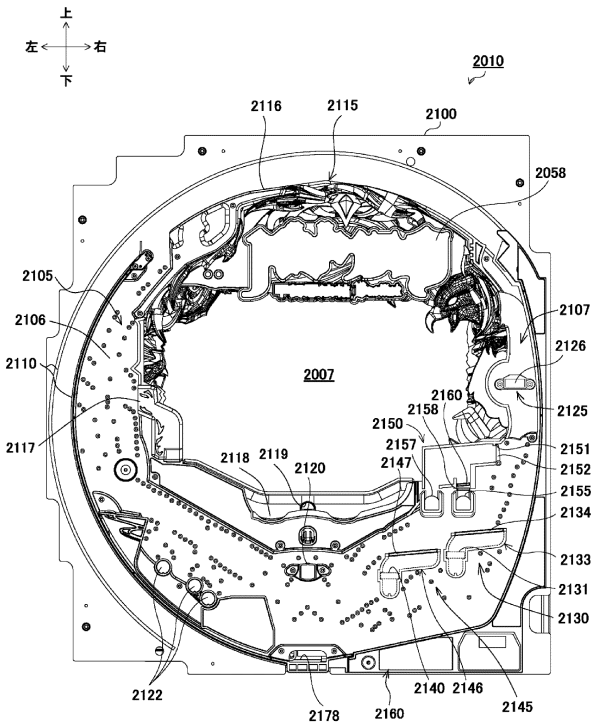
【図８５】



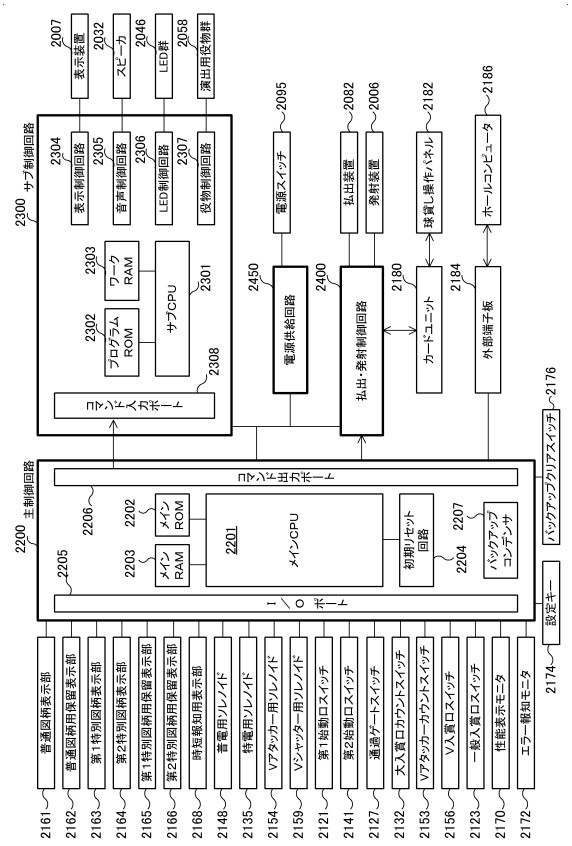
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235(409-643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892(644-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362(0-9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235(9362-9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939(9597-65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図９０】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

【図９１】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様（ラウンド数）	その後の遊技状態の態様 時短フラグ	時短の終了条件 L	M	N	備考
z0	－	1	30	6	3	
z1	10	1	50	5	2	
z2	4	1	50	5	1	
z3	4	0	－	－	－	
z4	－	－	－	－	－	
z5	－	1	30	3	3	
z6	10	1	50	5	2	
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

L：第1特別図柄の可変表示回数＋第2特別図柄の可変表示回数

M：第2特別図柄の可変表示回数

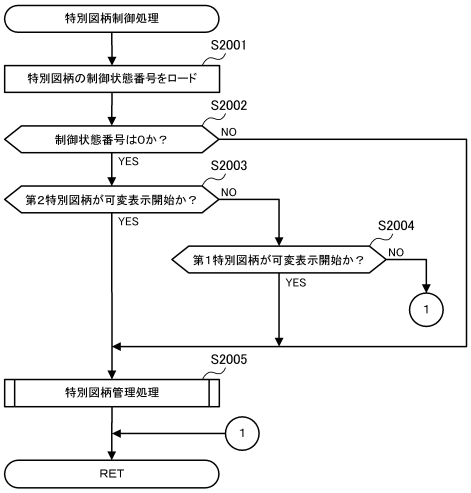
N：役物開放当り回数

【図９２】

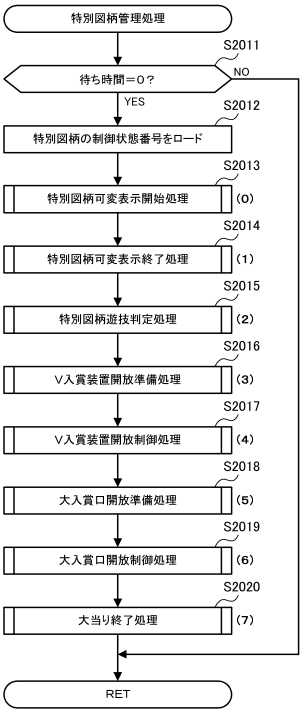
特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種別	当落	時短フラグ	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	可変表示時間（ms）	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	－	－	0～4	01H	83H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
	大当り	－	－	0～4	04H	83H04H	95000	－	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	－	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	－	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	－	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
	ハズレ	0	0～25	0～14	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				15～22	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			26～249	0～69	17H	83H17H	13000	－	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	－	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
		1	0～25	0～19	0CH	83H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	83H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	83H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	83H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	－	短縮変動B
第2特別図柄	時短当り	－	－	0～14	01H	84H01H	95000	－	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	－	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	大当り	－	－	0～14	04H	84H04H	95000	－	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	－	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	－	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	－	共通リーチB
	役物開放当り	0	－	－	09H	84H09H	600000	－	長変動
		1	0～25	0～19	0CH	84H0CH	13000	－	時短当り系ノーマルリーチ
				20～29	0DH	84H0DH	65000	－	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	－	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	－	大当り系リーチB
				60～89	12H	84H12H	30000	－	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	－	共通リーチB
			26～249	0～69	1AH	84H1AH	3000	－	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	－	短縮変動B

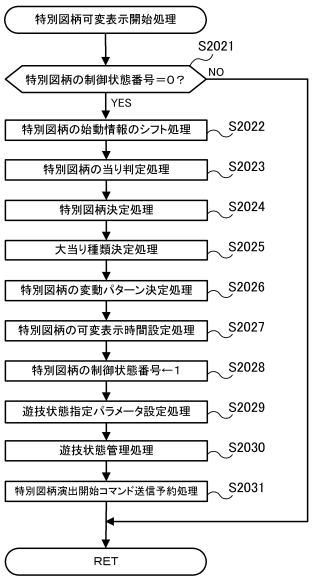
【図９３】



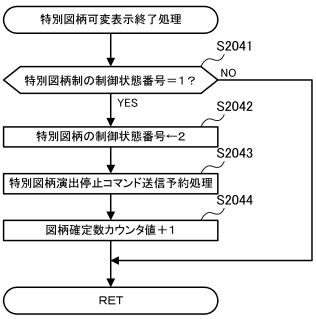
【図９４】



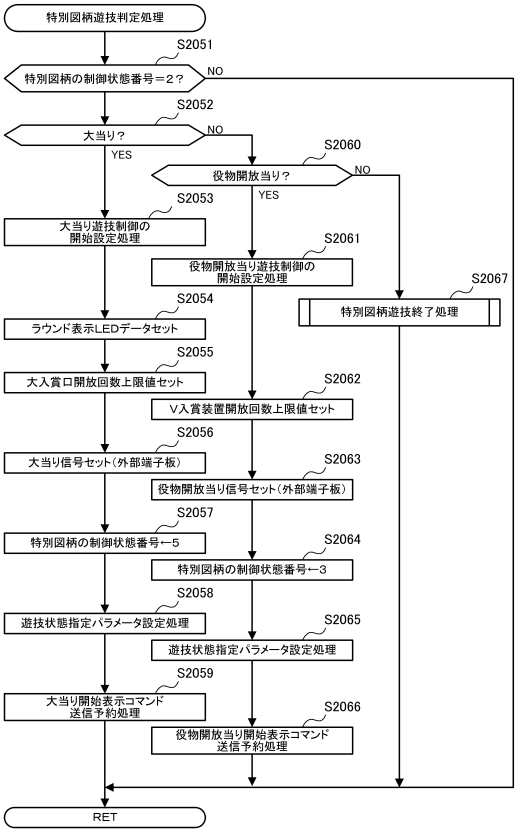
【図９５】



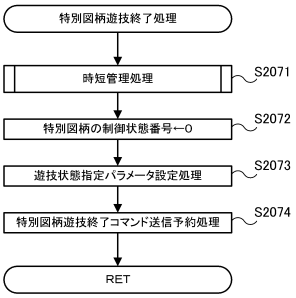
【図９６】



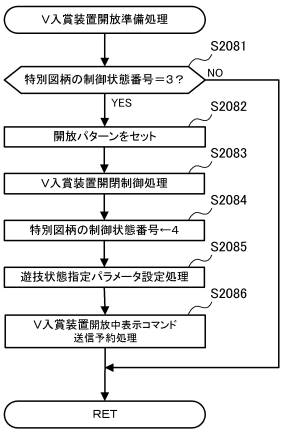
【図９７】



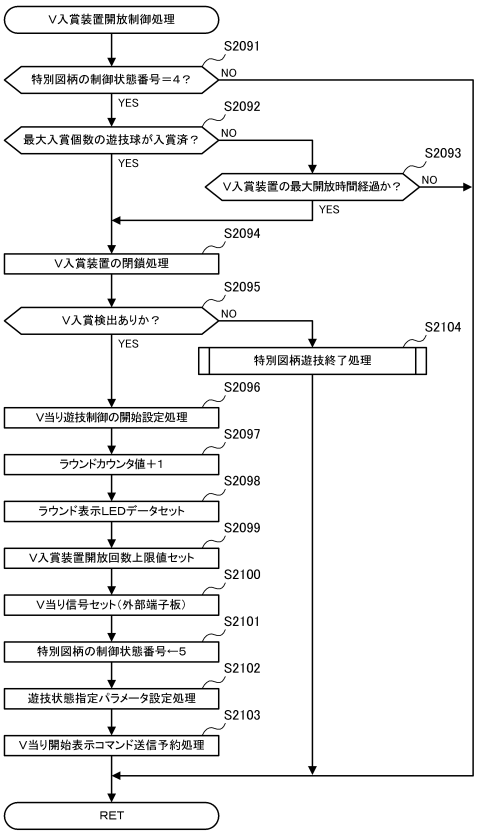
【図９８】



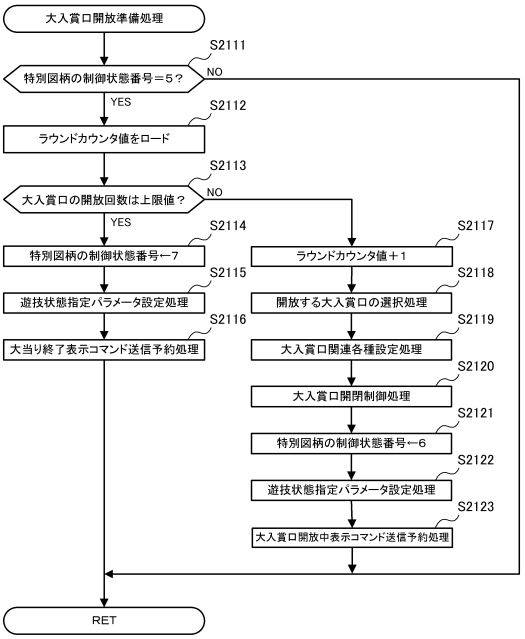
【図９９】



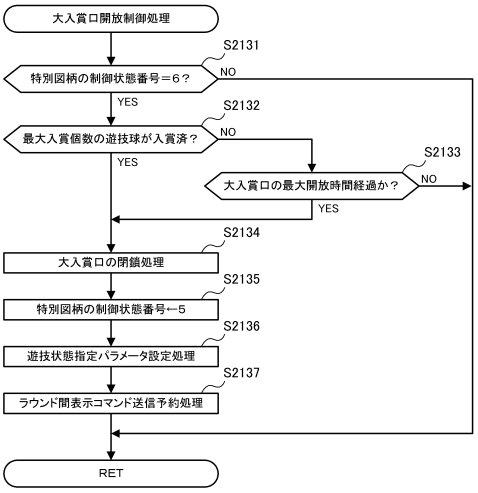
【図１００】



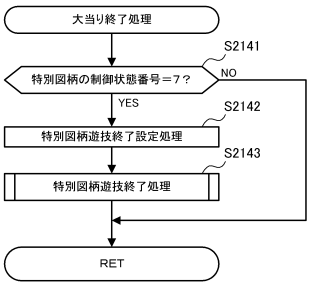
【図１０１】



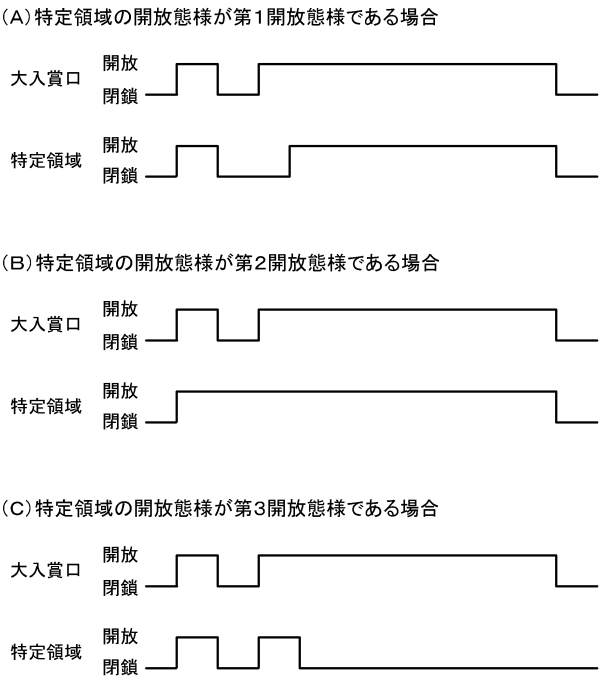
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

特別図柄判定テーブル

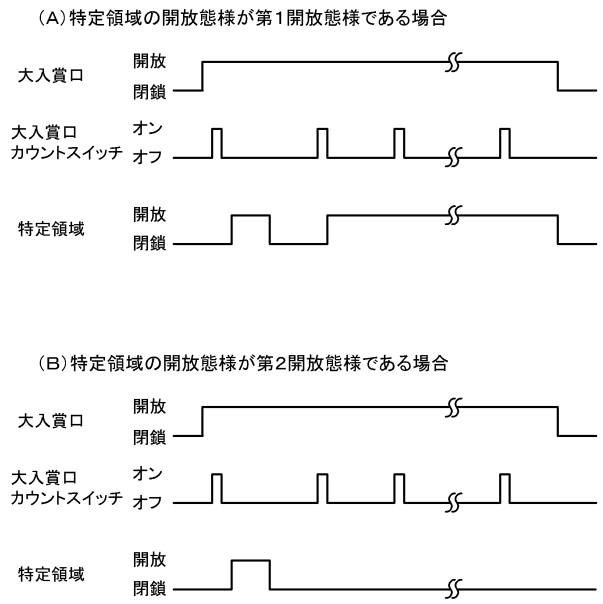
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～39	40/100	z0	zA1
		40～49	10/100	z1	zA2
		50～99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～14	15/100	z3	zA4
		15～64	50/100	z4	
		65～99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	－	zA5

【図１０６】

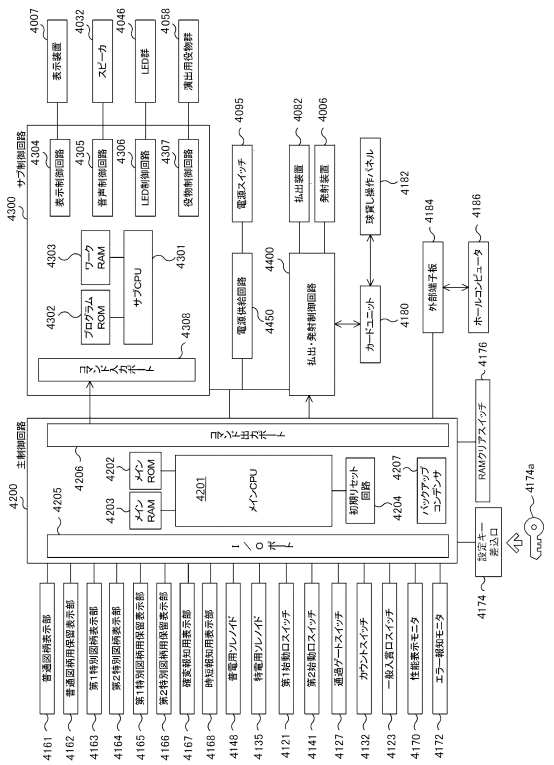
大当り種類決定テーブル

当り時選択図柄ｺﾏﾝﾄﾞ	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

【図１０７】

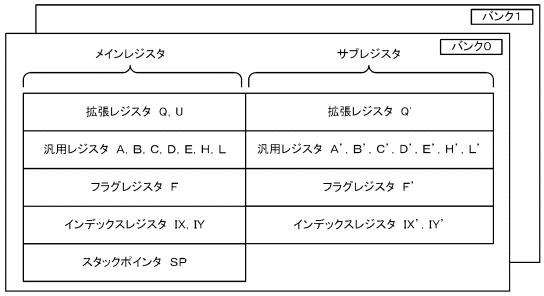


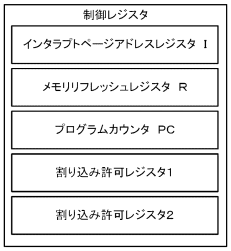
【図１０８】



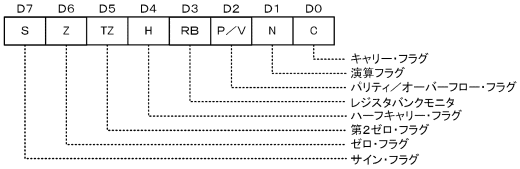
【図１０９】

（A） CPUのレジスタ

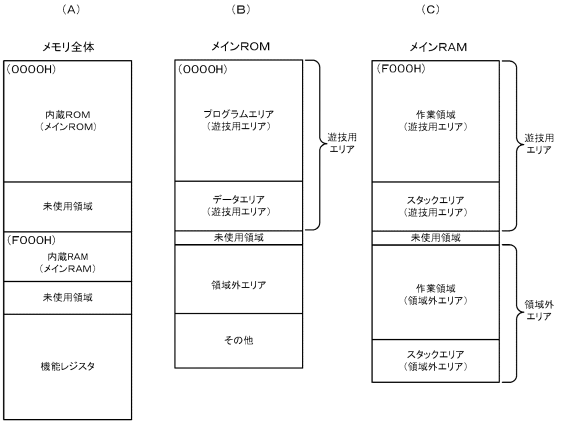




（B） フラグレジスタ



【図１１０】



【図１１１】

（A）

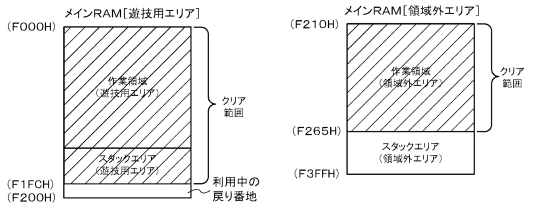
NO.	メインRAM異常	電源投入時の操作 A	B	C	D	設定変更中電断復帰	起動状態	クリア範囲
1	なし	○	×	×	×	×	電断復帰	電断復帰時RAMクリア範囲
2	なし	×	○	×	×	×	設定確認	電断復帰時RAMクリア範囲
3	なし	×	×	○	×	×	RAMクリア	設定変更時RAMクリア範囲
4	なし	×	×	×	○	×	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
5	なし	ANY				○	設定変更	設定変更時RAMクリア範囲
6	あり	×	×	×	○	ANY	RAM異常1	異常時RAMクリア範囲
7	あり	ANY			×	ANY	RAM異常2	（遊技復帰不可能エラー）

（B）

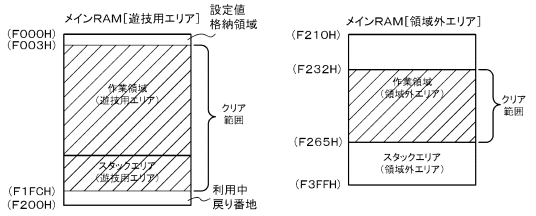
電源投入時の操作		
パターン	設定キー	RAMクリアスイッチ
A	オフ	オフ
B	オン	オフ
C	オフ	オン
D	オン	オン

【図１１２】

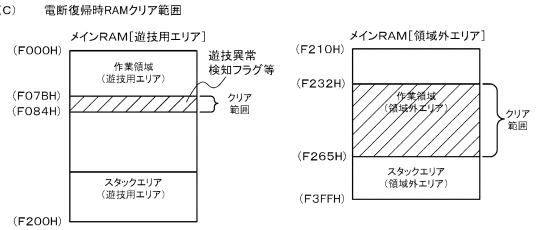
（A） 異常時RAMクリア範囲



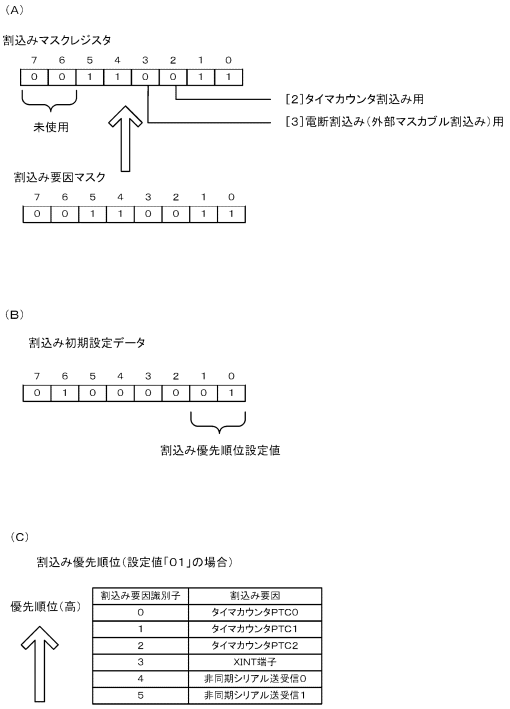
（B） 設定変更時RAMクリア範囲



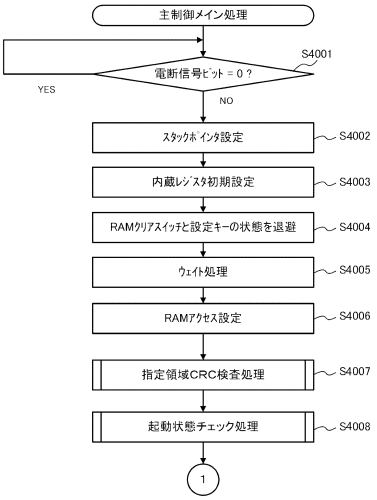
（C） 電断復帰時RAMクリア範囲



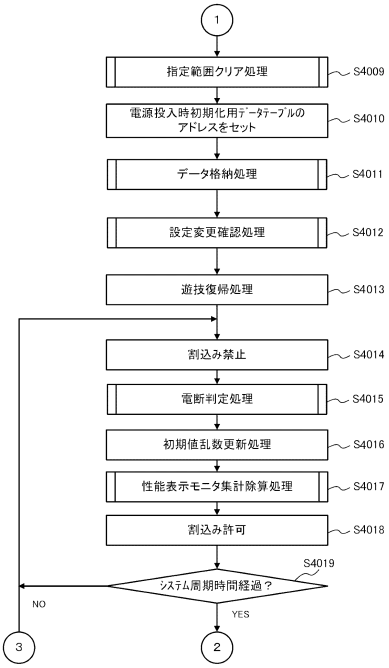
【図１１３】



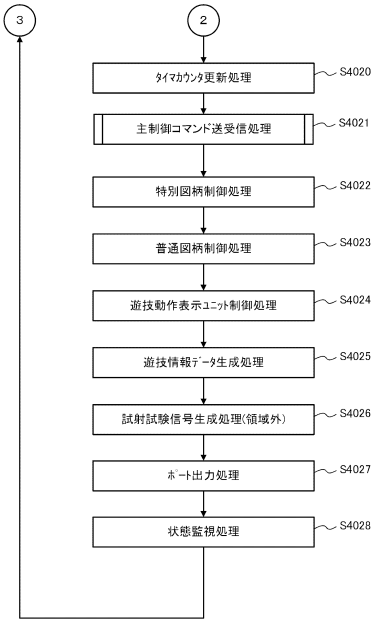
【図１１４】



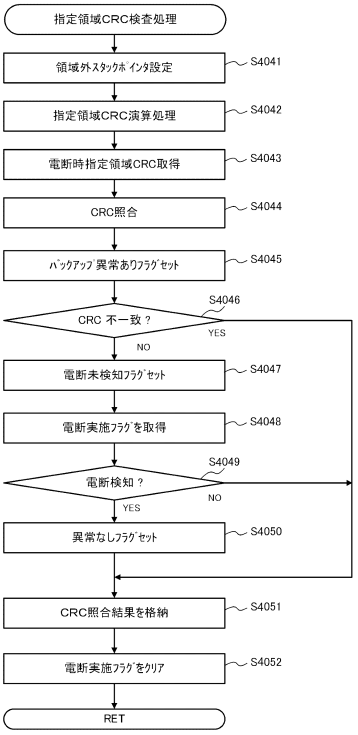
【図１１５】



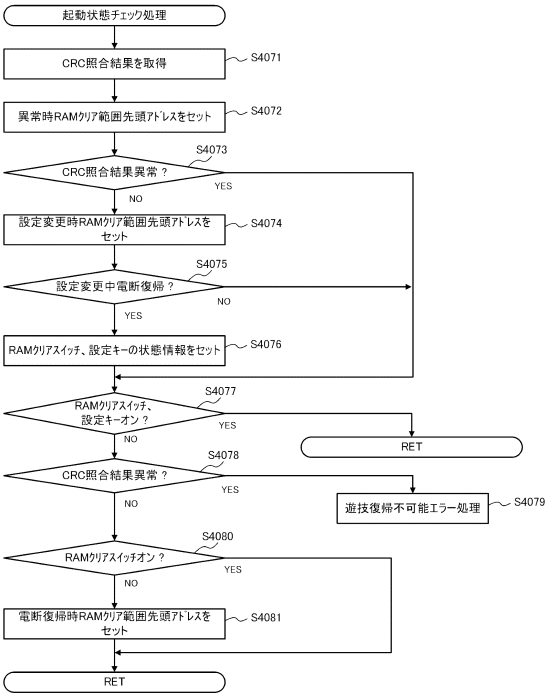
【図１１６】



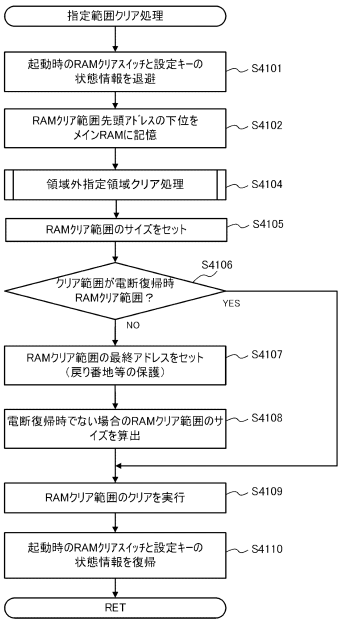
【図１１７】



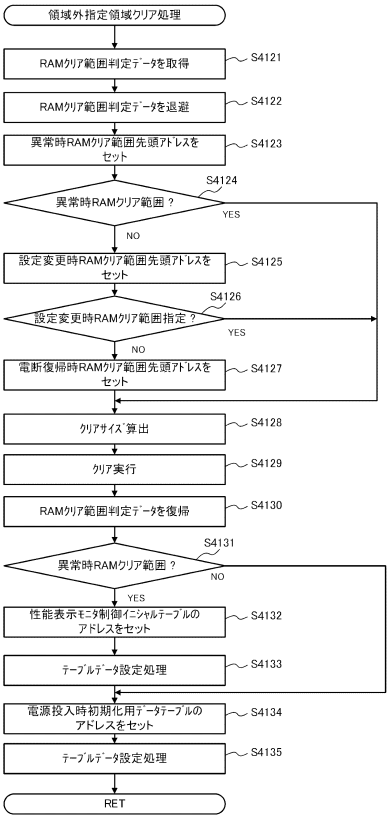
【図１１８】



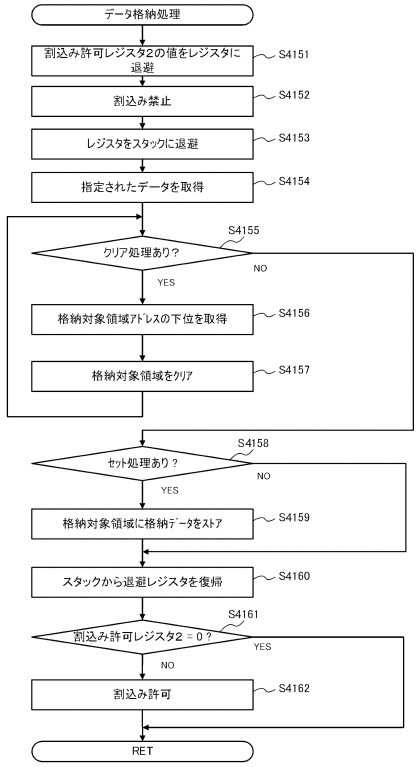
【図１１９】



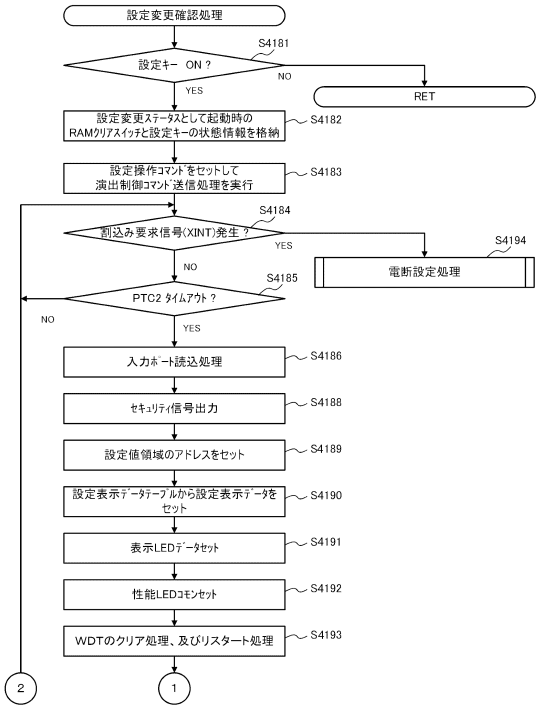
【図１２０】



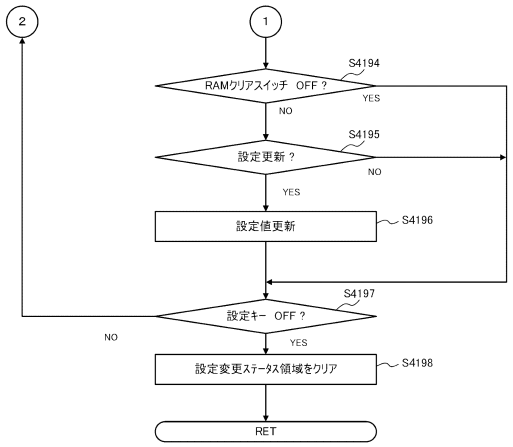
【図１２１】



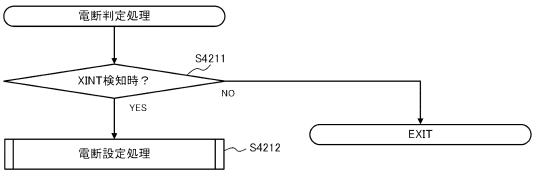
【図１２２】



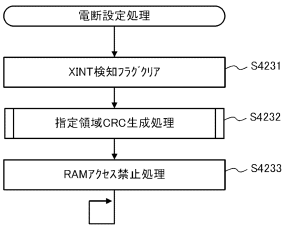
【図１２３】



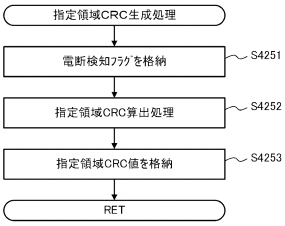
【図１２４】



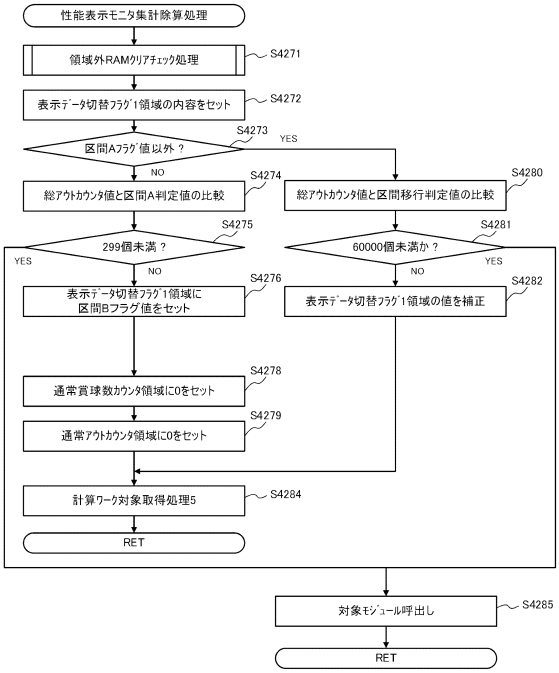
【図１２５】



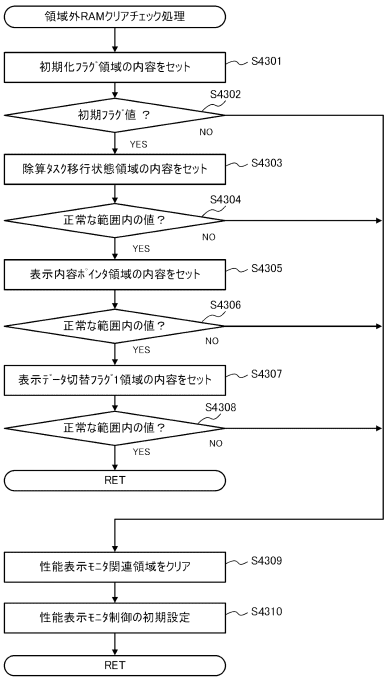
【図１２６】



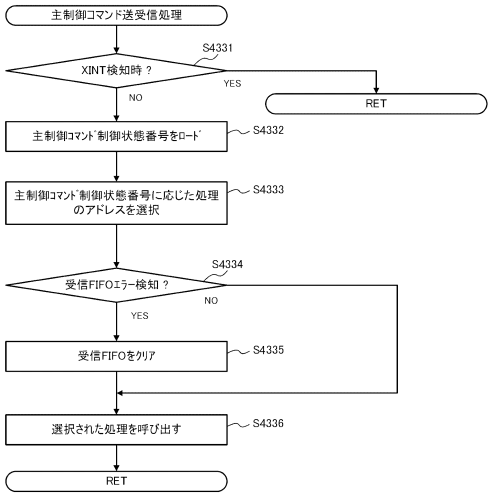
【図１２７】



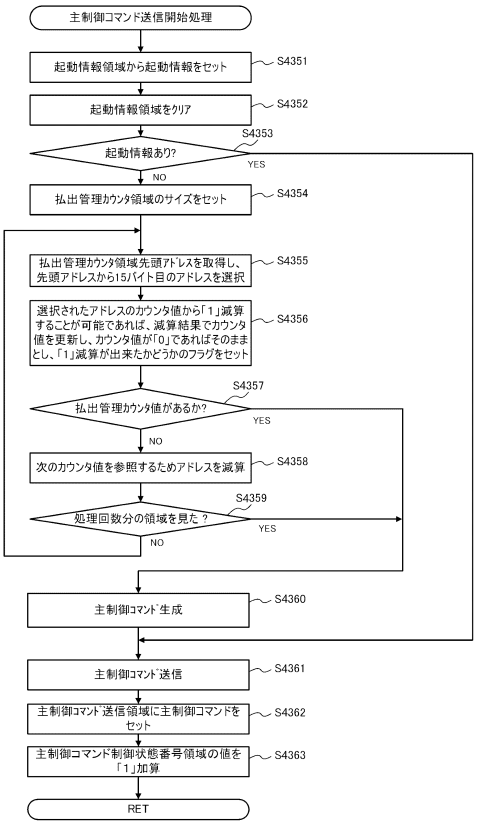
【図１２８】



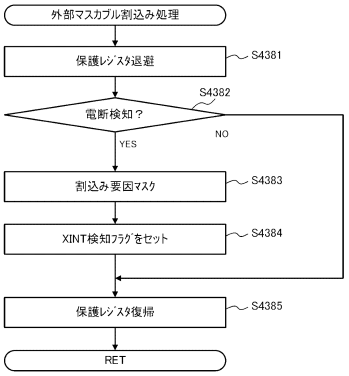
【図１２９】



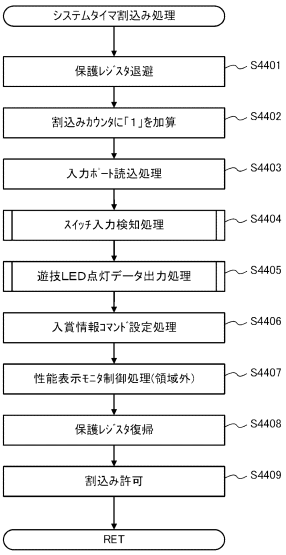
【図１３０】



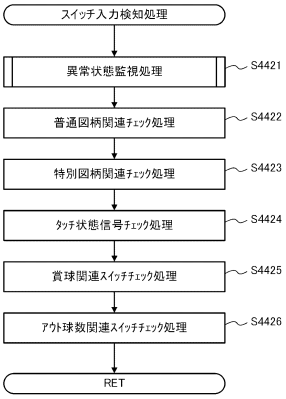
【図１３１】



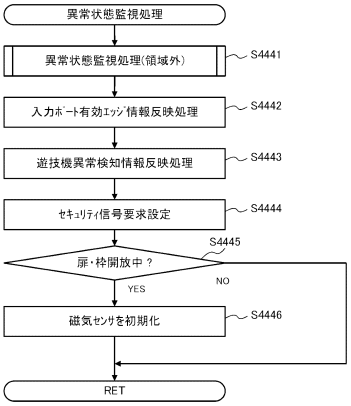
【図１３２】



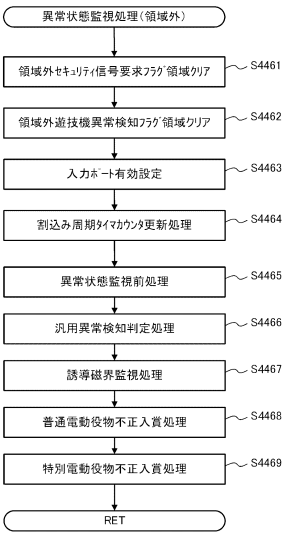
【図１３３】



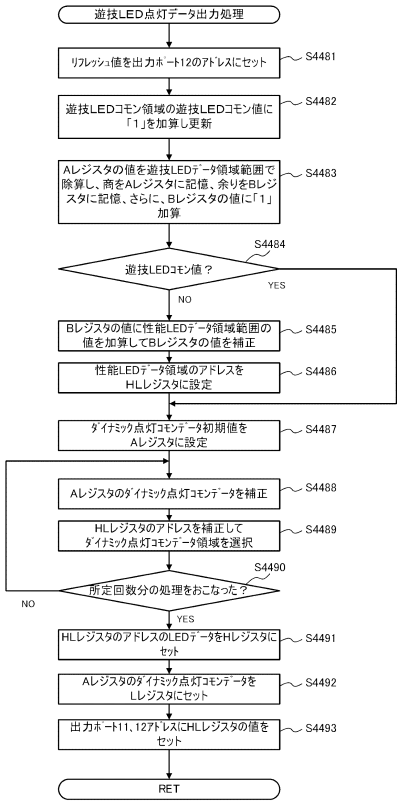
【図１３４】



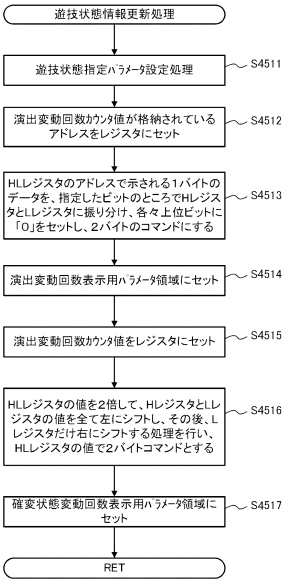
【図１３５】



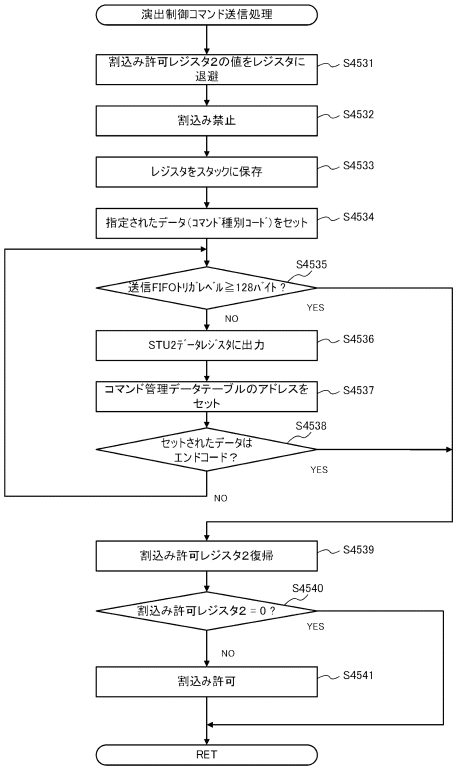
【図１３６】



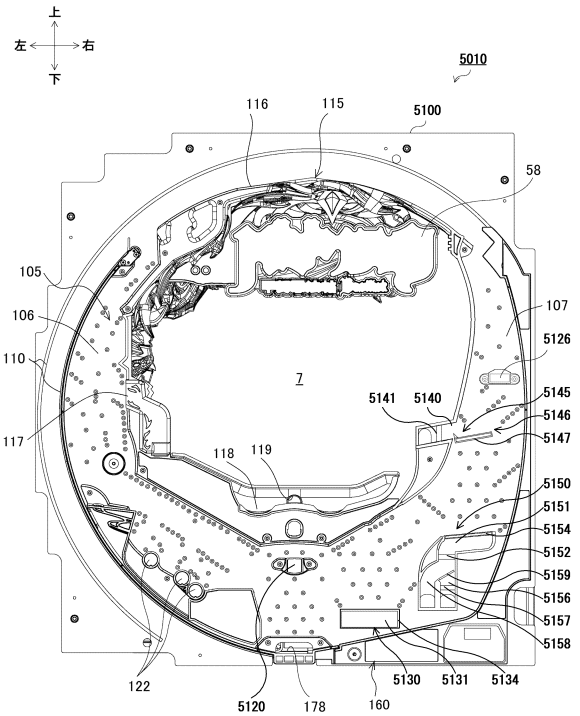
【図１３７】



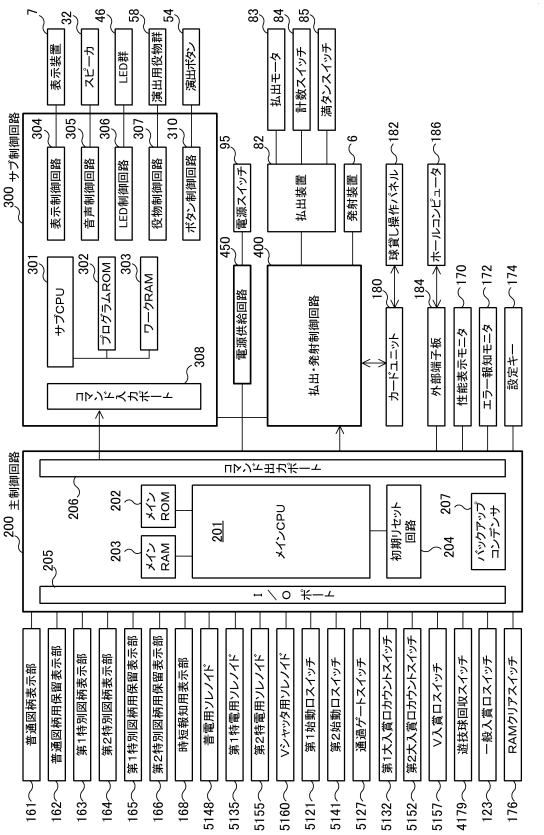
【図１３８】



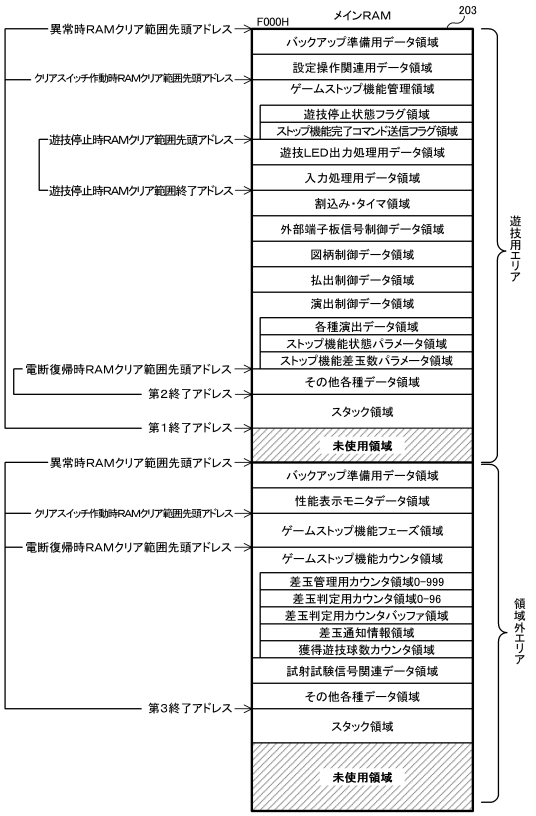
【図１３９】



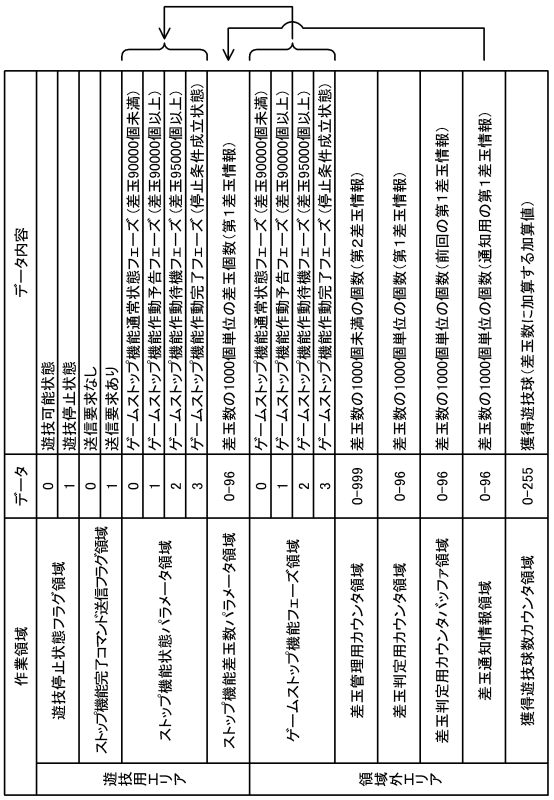
【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】



作業領域		データ	データ内容
遊技用エリア	遊技停止状態フラグ領域	0	遊技可能状態
		1	遊技停止状態
	ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域	0	送信要求なし
		1	送信要求あり
	ストップ機能状態パラメータ領域	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ（差玉90000個未満）
		1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ（差玉90000個以上）
		2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ（差玉95000個以上）
		3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ（停止条件成立状態）
	ストップ機能差玉数パラメータ領域	0-96	差玉数の1000個単位の差玉個数（第1差玉情報）
領域外エリア	ゲームストップ機能フェーズ領域	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ（差玉90000個未満）
		1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ（差玉90000個以上）
		2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ（差玉95000個以上）
		3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ（停止条件成立状態）
	差玉管理用カウンタ領域	0-999	差玉数の1000個未満の個数（第2差玉情報）
	差玉判定用カウンタ領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（第1差玉情報）
	差玉判定用カウンタバッファ領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（前回の第1差玉情報）
	差玉通知情報領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（通知用の第1差玉情報）
	獲得遊技球数カウンタ領域	0-255	獲得遊技球（差玉数に加算する加算値）

【図１４３】

特別図柄の当り判定テーブル

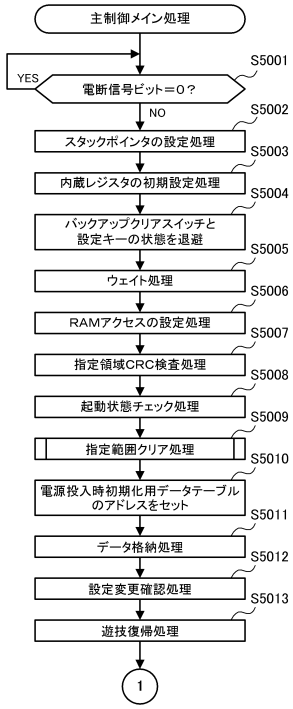
特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率 （概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65208（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅21500（206-21705）	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43831（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ

【図１４４】

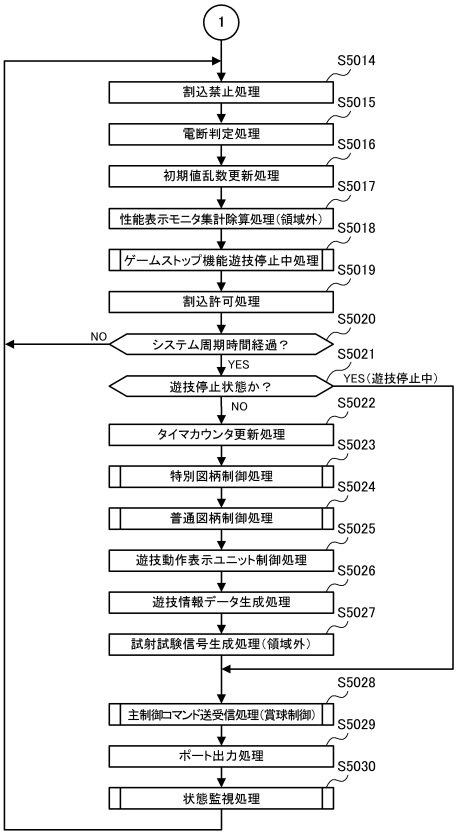
特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の停止図柄	備考（略称）	備考 開放態様	移行先
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	第1特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		60～79	20%	z2	第1特別図柄_大当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		70～99	20%	z3	第1特別図柄_大当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	第2特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	第2特別図柄_小当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		80～84	5%	z6	第2特別図柄_小当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		85～99	15%	z7	第2特別図柄_小当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行

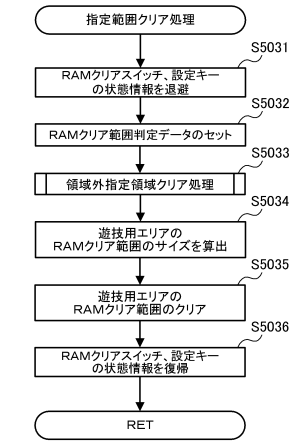
【図１４５】



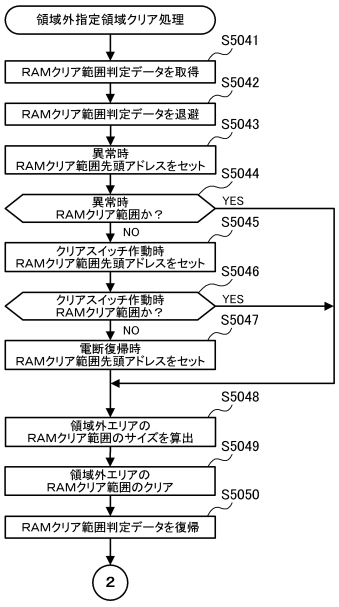
【図１４６】



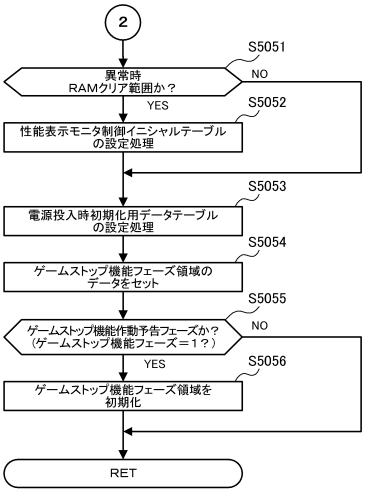
【図１４７】



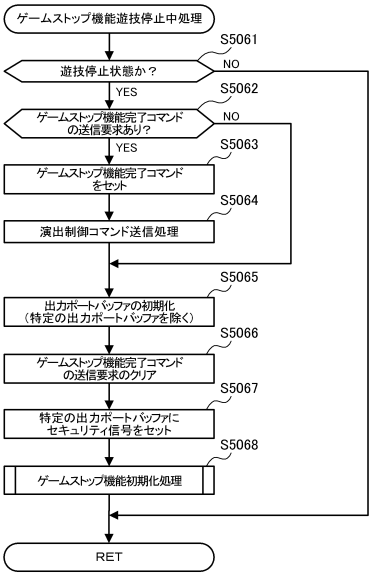
【図１４８】



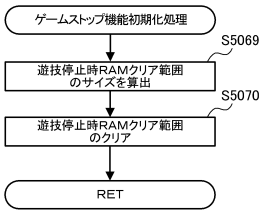
【図１４９】



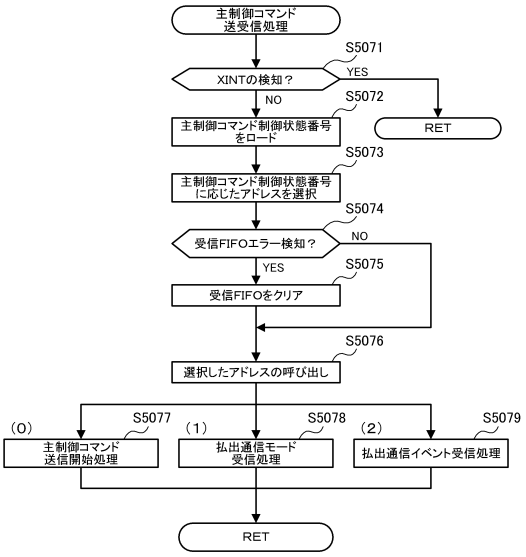
【図１５０】



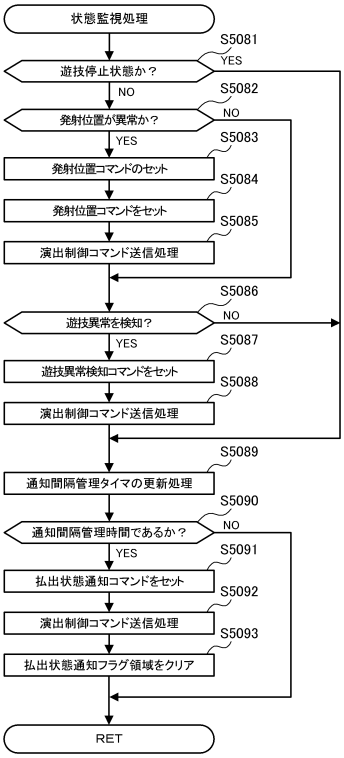
【図１５１】



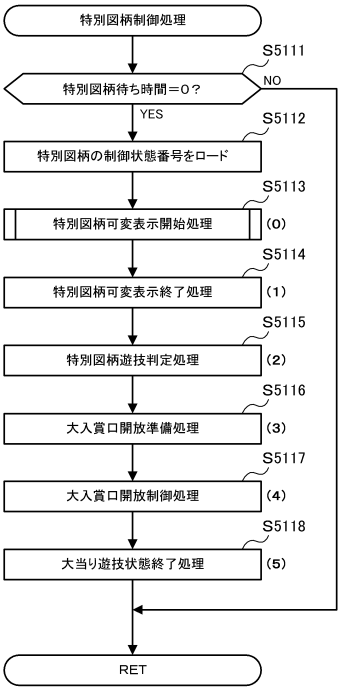
【図１５２】



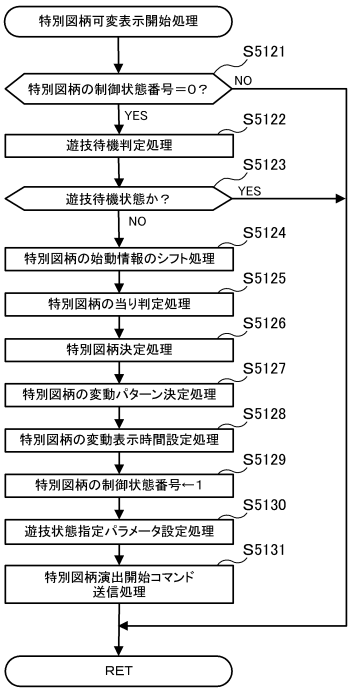
【図１５３】



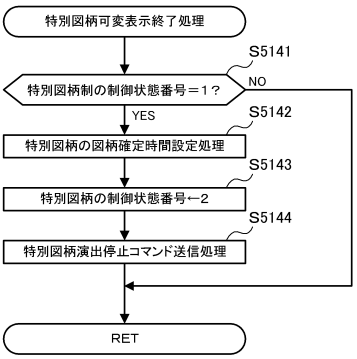
【図１５４】



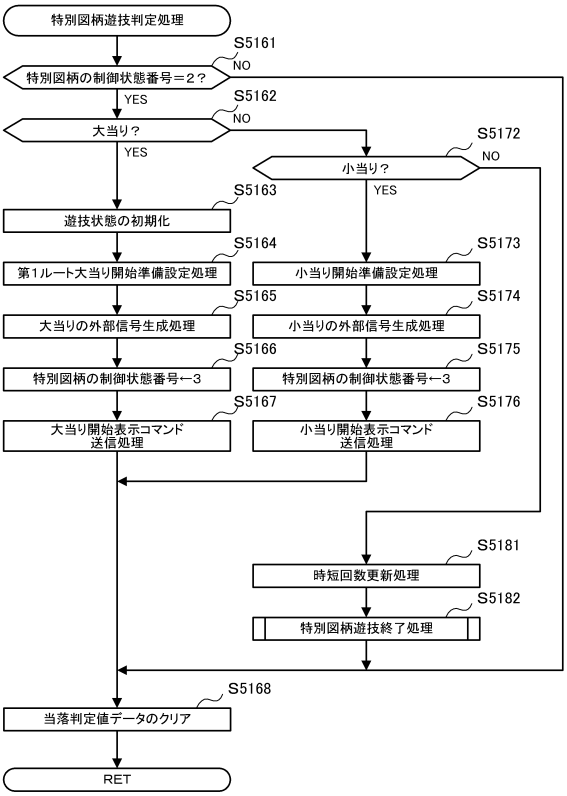
【図１５５】



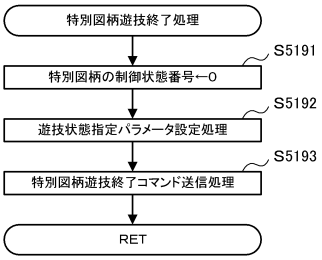
【図１５６】



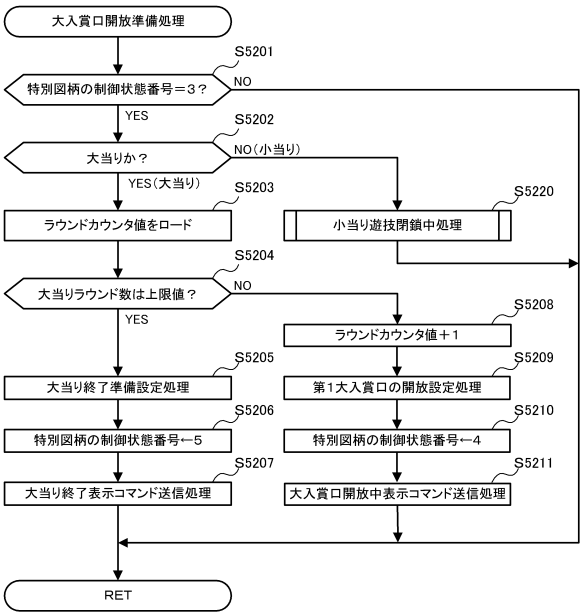
【図１５７】



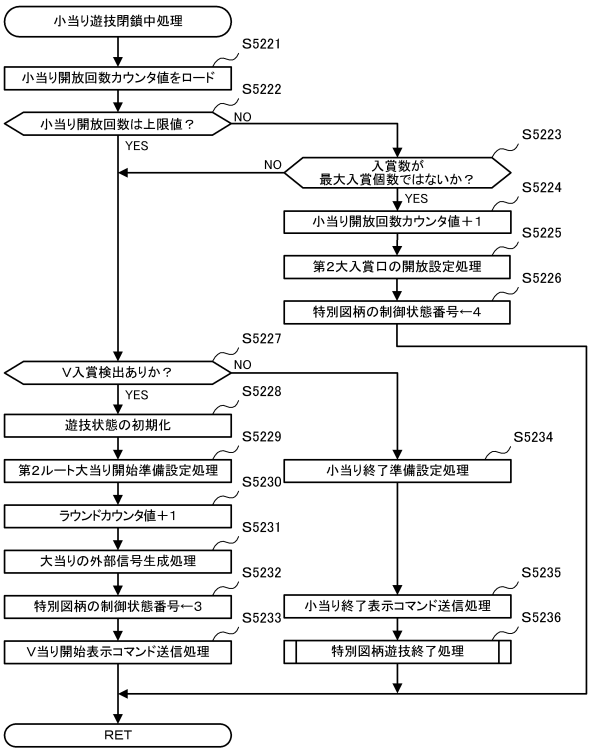
【図１５８】



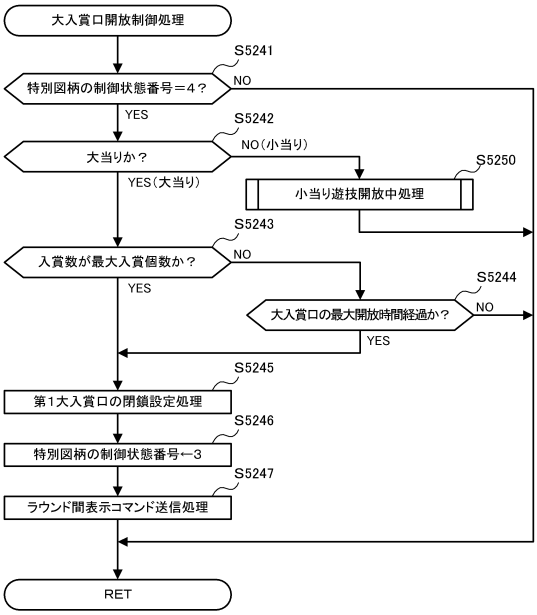
【図１５９】



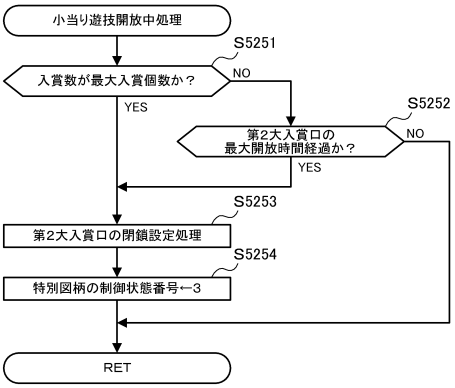
【図１６０】



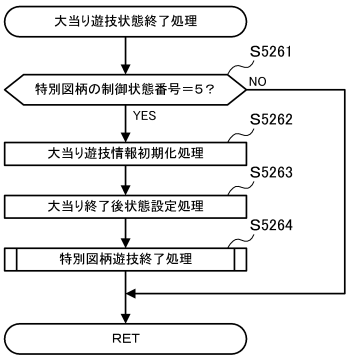
【図１６１】



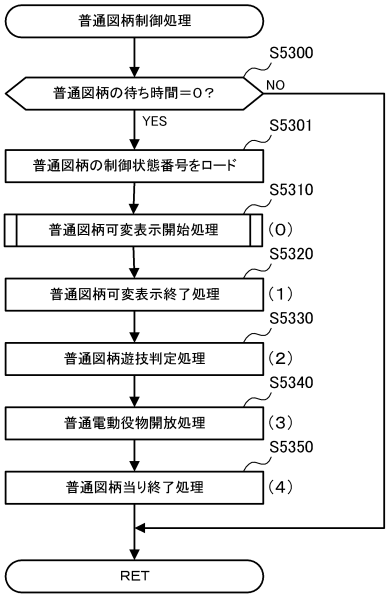
【図１６２】



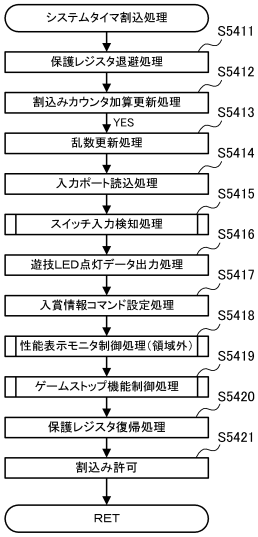
【図１６３】



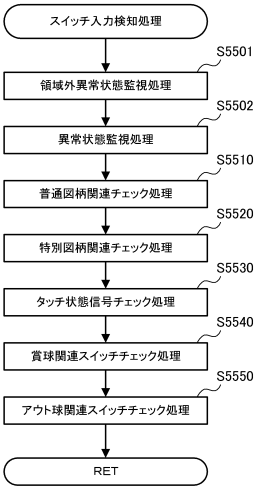
【図１６４】



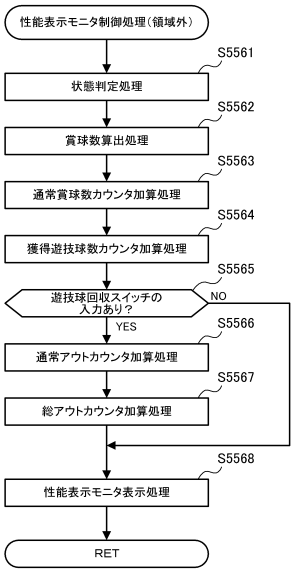
【図１６５】



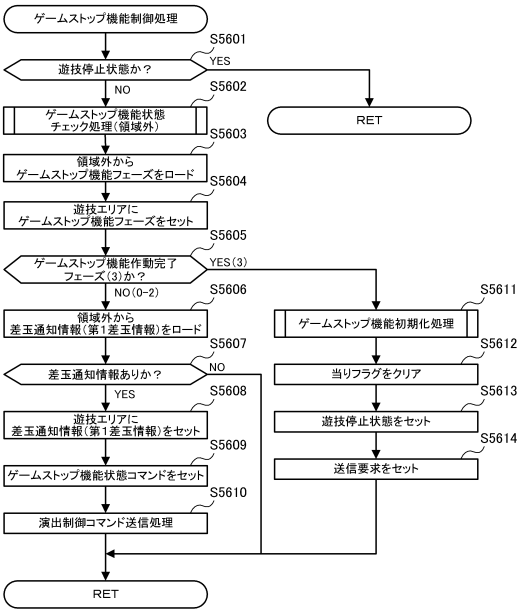
【図１６６】



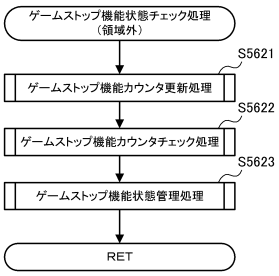
【図１６７】



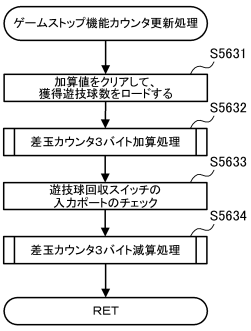
【図１６８】



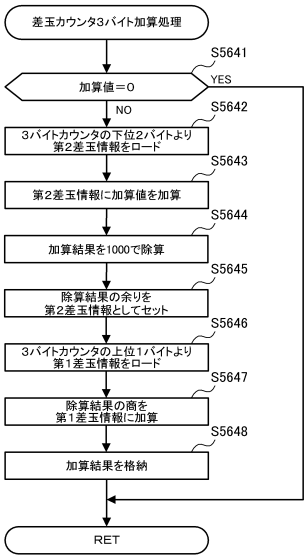
【図１６９】



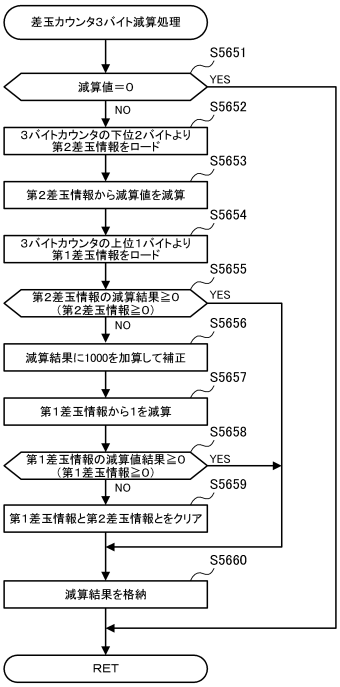
【図１７０】



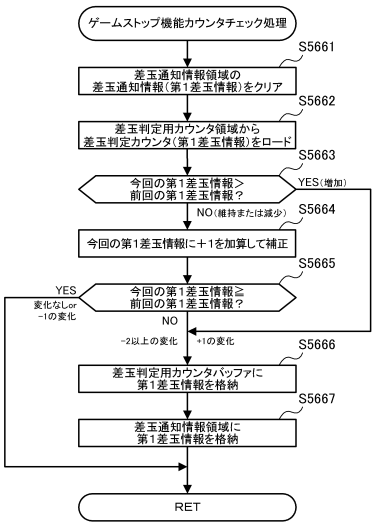
【図１７１】



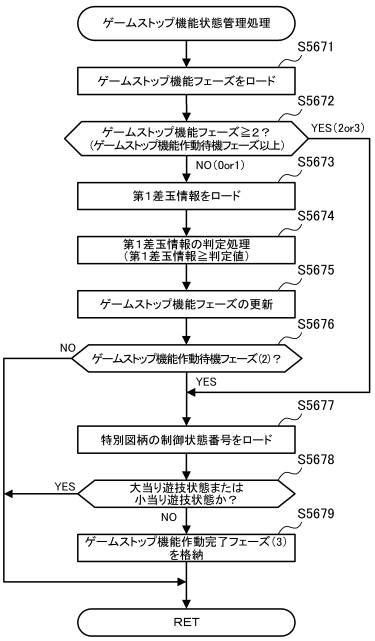
【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】



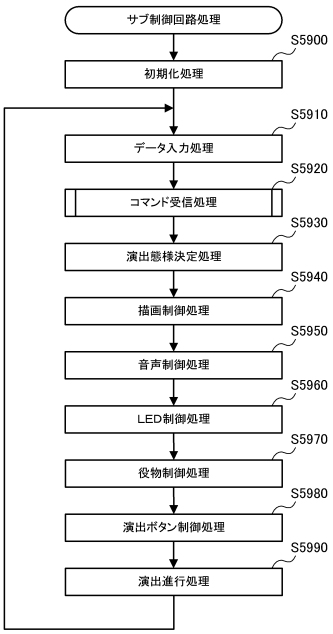
【図１７５】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ					内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
ゲームストップ機能状態コマンド	1000個単位での差玉変化時	D3H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0～6	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ
						1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ
						2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ
			2	差玉情報（第1差玉情報）	0～6	0～127	差玉数の1000桁単位の個数
ゲームストップ機能完了コマンド	ゲームストップ機能作動完了時	D4H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0～6	3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ
			2	差玉情報（第1差玉情報）	0～6	0～127	差玉数の1000桁単位の個数

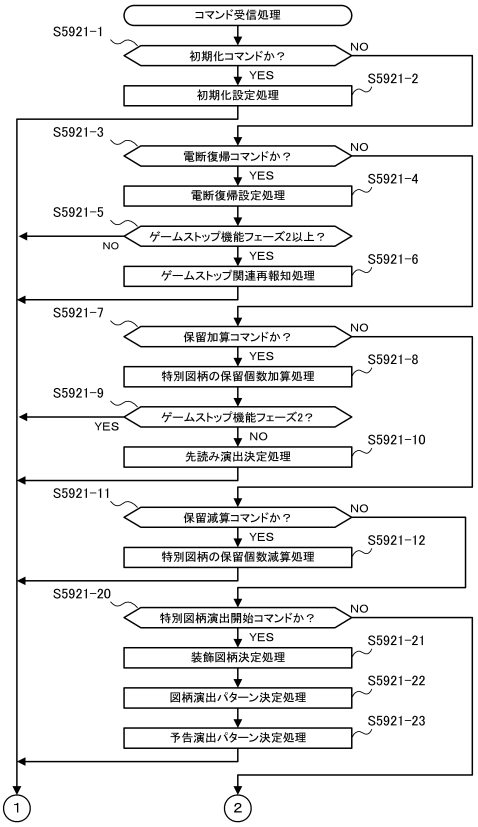
【図１７６】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ					内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
入賞情報コマンド	各種スイッチ検知時	B3H	1	第１始動口スイッチ	0	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				第２始動口スイッチ	1	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				遊技球回収スイッチ	2	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
			2	第１大入賞口カウントスイッチ	0	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				第２大入賞口カウントスイッチ	1	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				一般入賞口スイッチ	2	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				V入賞口スイッチ	3	0or1	通過検知ありでビットの値＝1
				通過ゲートスイッチ	4	0or1	通過検知ありでビットの値＝1
払出状態通知コマンド	定期送信（200ms毎）	C1H	1	カードユニット通信異常	0	0or1	異常検知ありでビットの値＝1
				受け皿満タン	1	0or1	受け皿満タン検知ありでビットの値＝1
				球詰まり異常	2	0or1	異常検知ありでビットの値＝1
				払出センサ異常	3	0or1	異常検知ありでビットの値＝1
				払出モータ異常	4	0or1	異常検知ありでビットの値＝1
				応答異常	5	0or1	異常検知ありでビットの値＝1
				タッチ状態	6	0or1	タッチ状態検知ありでビットの値＝1

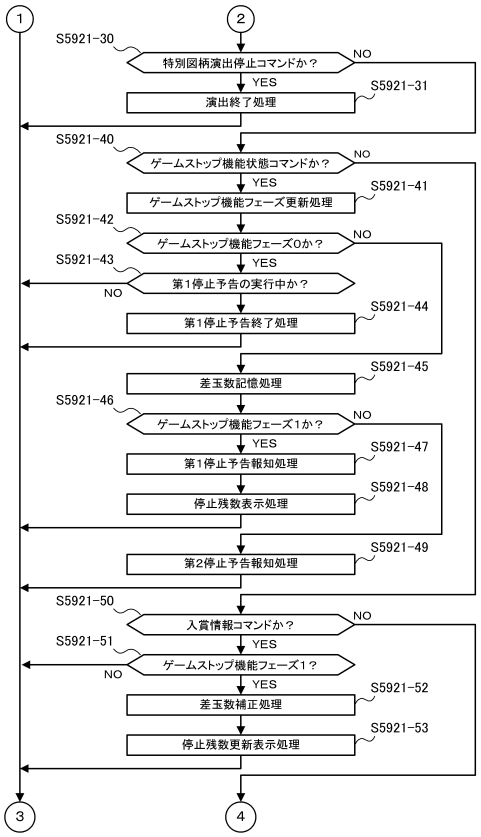
【図１７７】



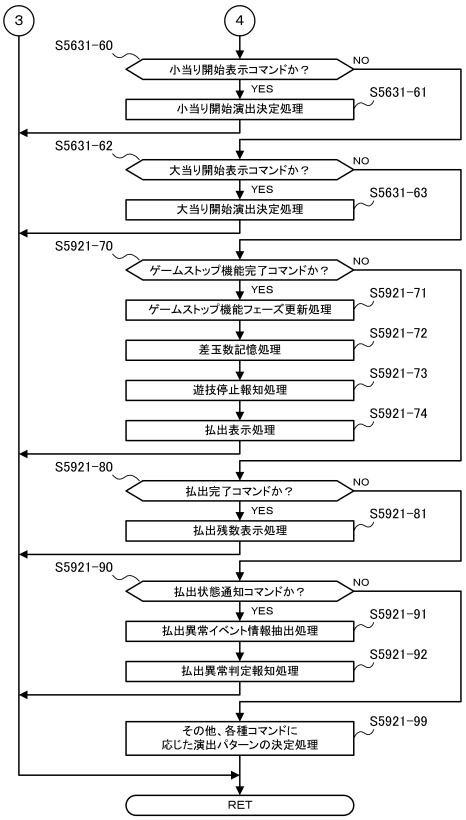
【図１７８】



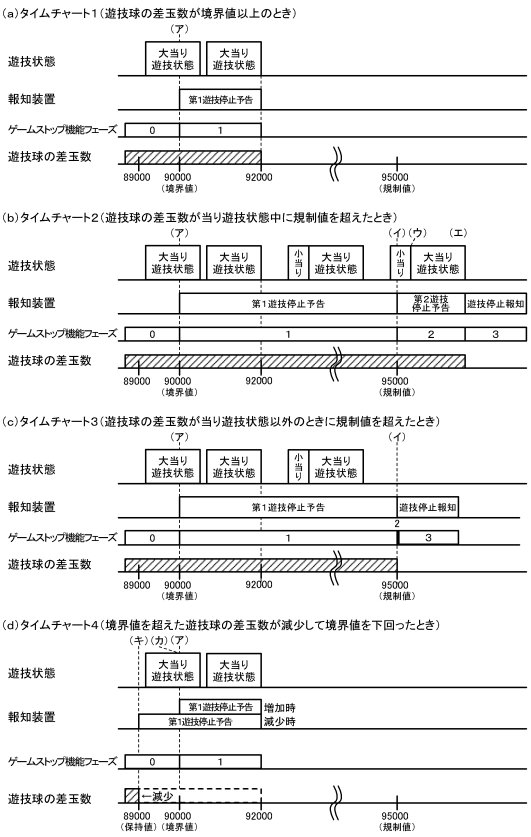
【図１７９】



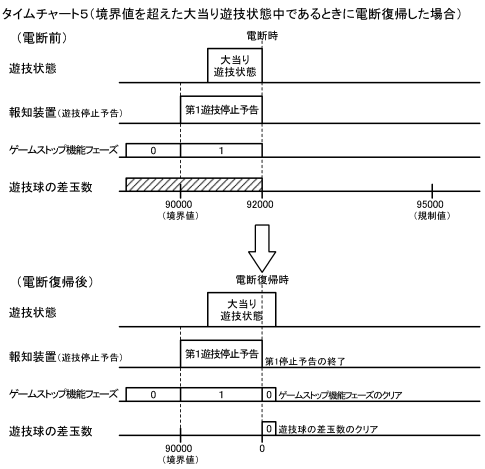
【図１８０】



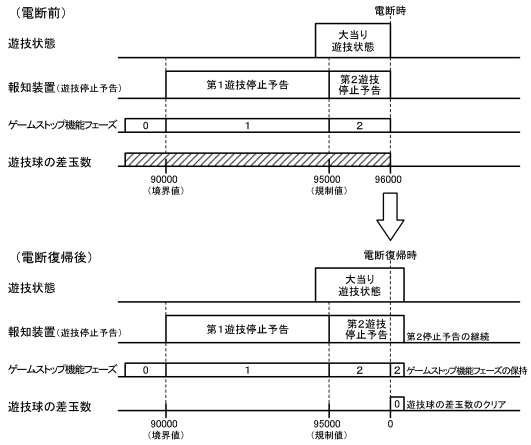
【図１８１】



【図１８２】

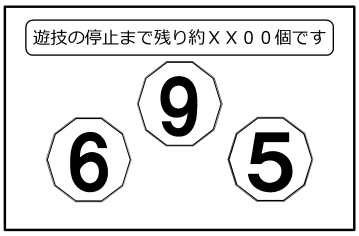


【図１８３】



【図１８４】

(a)第1遊技停止予告



(b)第2遊技停止予告



【図１８５】

(a)遊技停止報知

遊技が停止しました
本日は遊技終了です

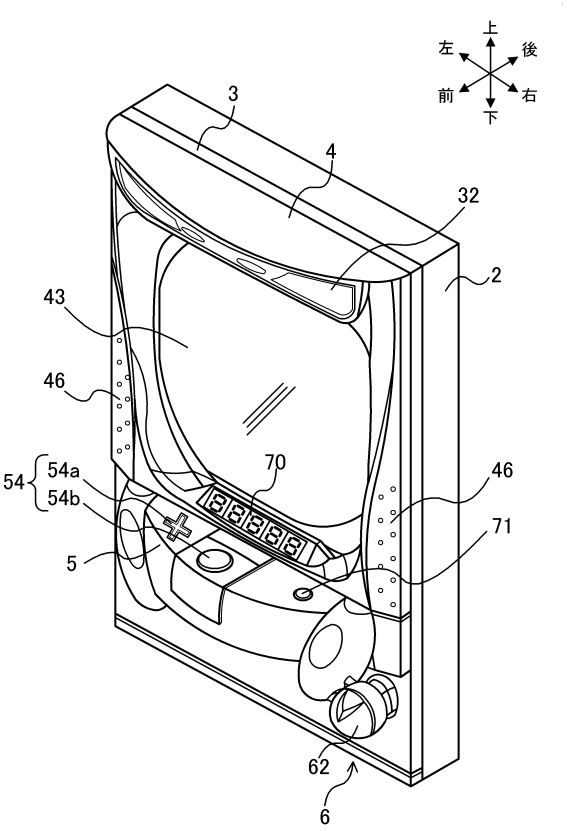
(b)遊技停止報知(払出残存時)

遊技が停止しました
本日は遊技終了です
遊技球の払い出し中です。
払い出し完了までしばらくお待ちください
残り約***個です。

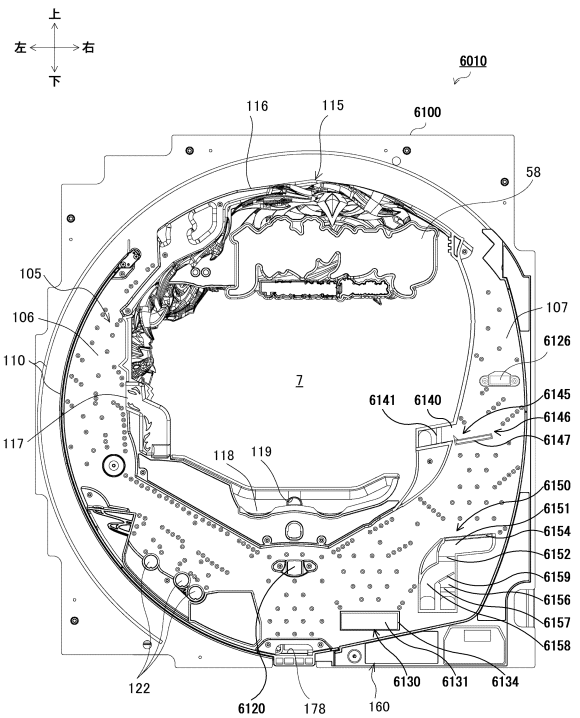
(c)遊技停止報知(払出異常報知時)

遊技が停止しました
本日は遊技終了です
払い出し異常です。
店員さんを呼んでください。

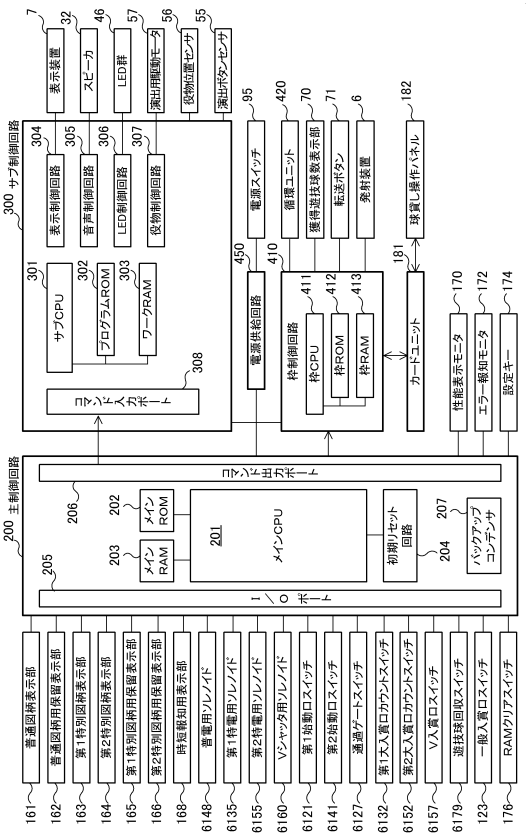
【図１８６】



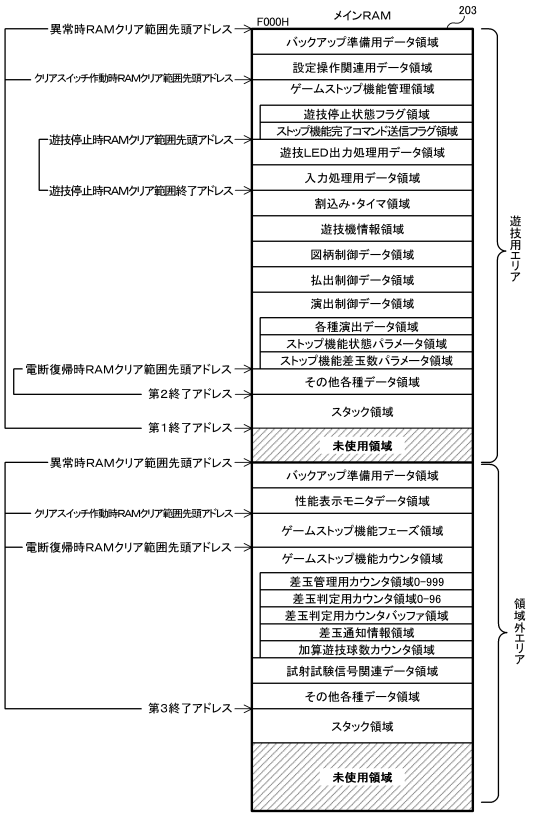
【図１８７】



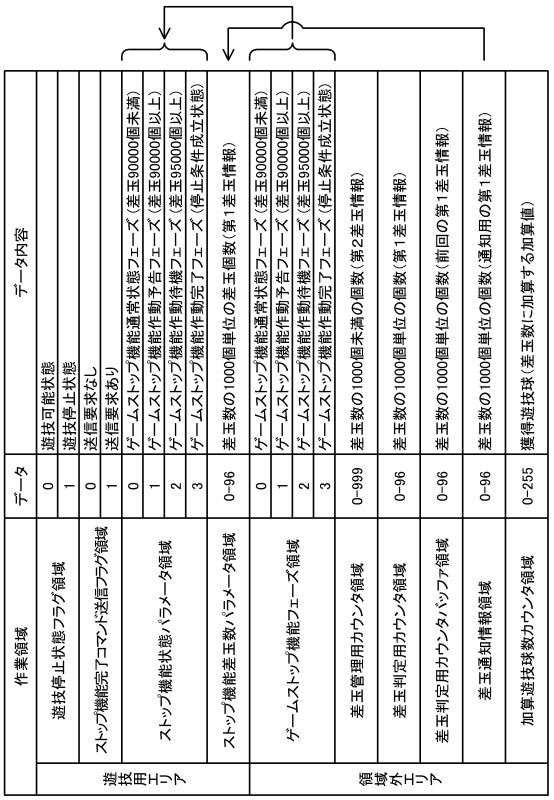
【図１８８】



【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】

特別図柄の当り判定テーブル

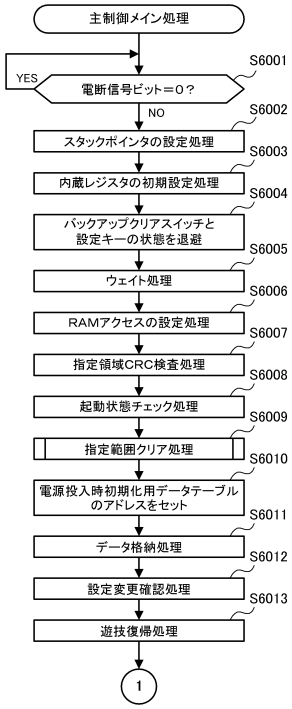
特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65208（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅21500（206-21705）	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43831（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ

【図１９２】

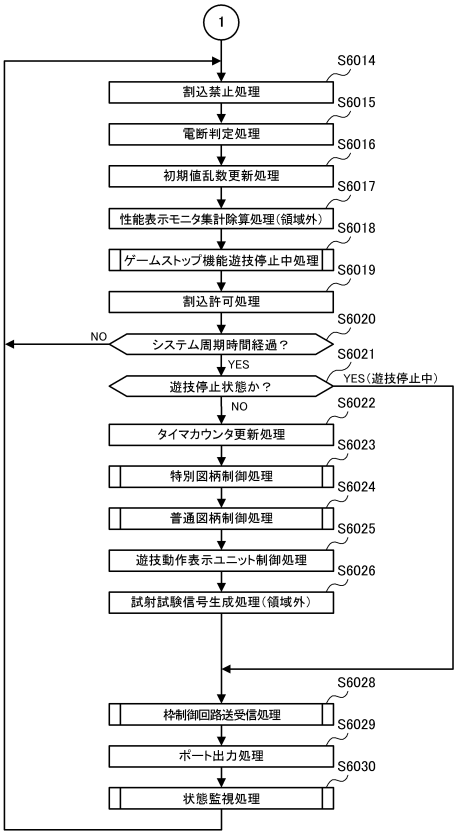
特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の停止図柄	備考（略称）	備考 開放態様	移行先
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	第1特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		60～79	20%	z2	第1特別図柄_大当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		70～99	20%	z3	第1特別図柄_大当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	第2特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	第2特別図柄_小当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		80～84	5%	z6	第2特別図柄_小当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		85～99	15%	z7	第2特別図柄_小当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行

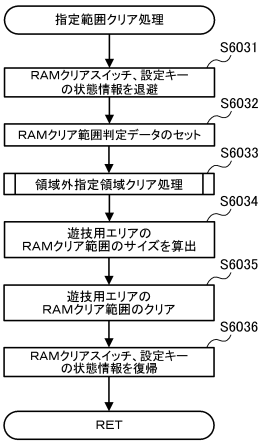
【図１９３】



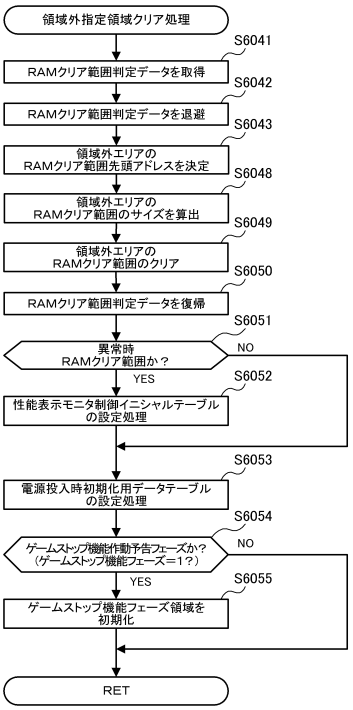
【図１９４】



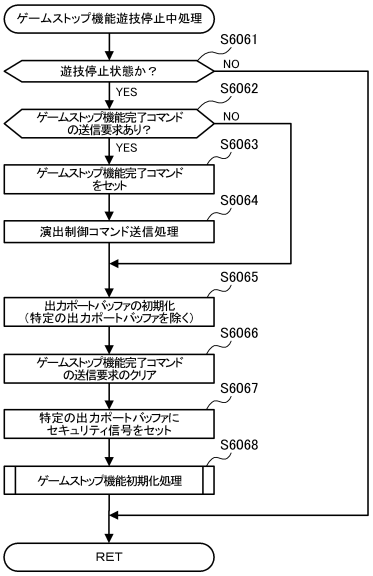
【図１９５】



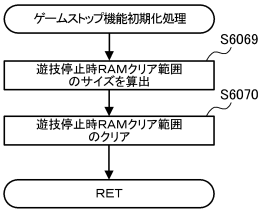
【図１９６】



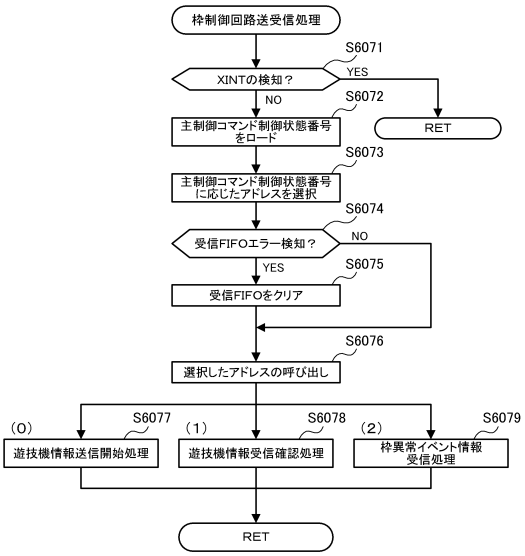
【図１９７】



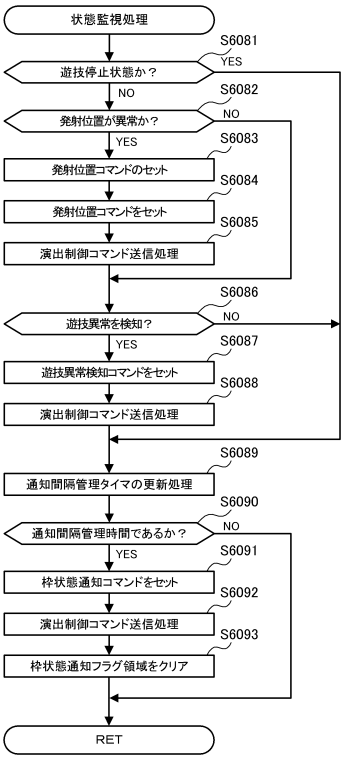
【図１９８】



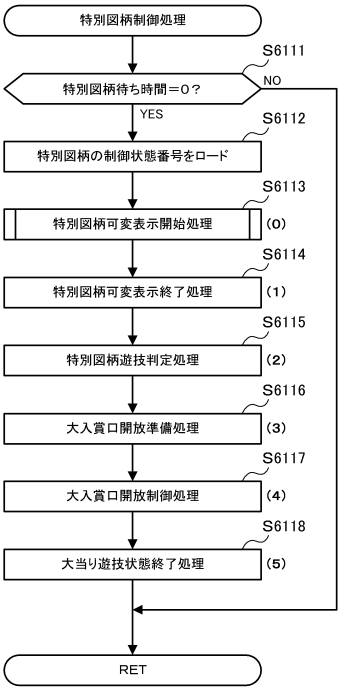
【図１９９】



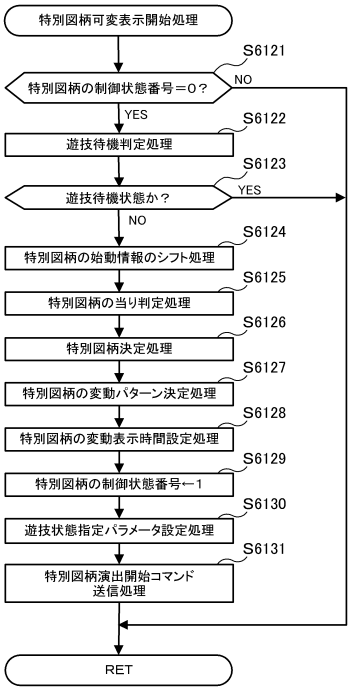
【図２００】



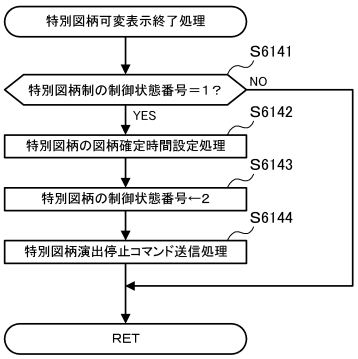
【図２０１】



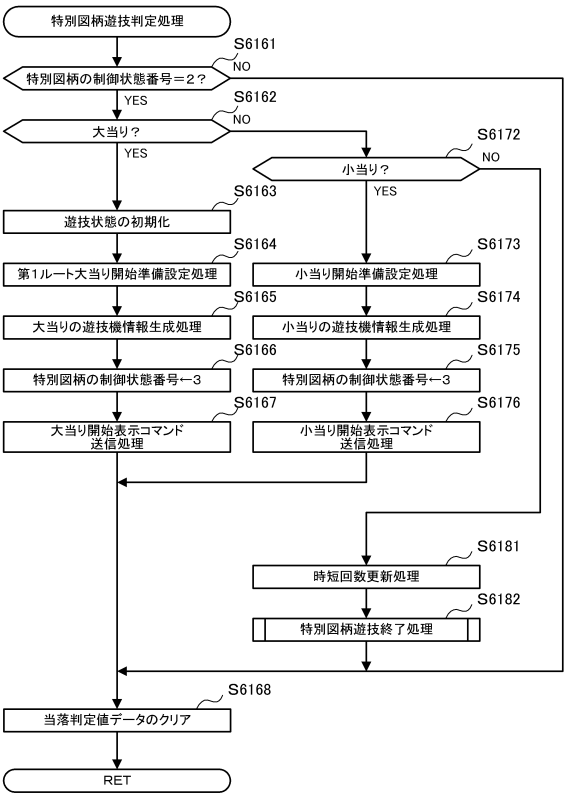
【図２０２】



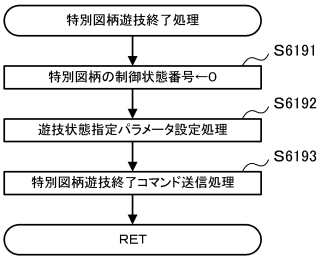
【図２０３】



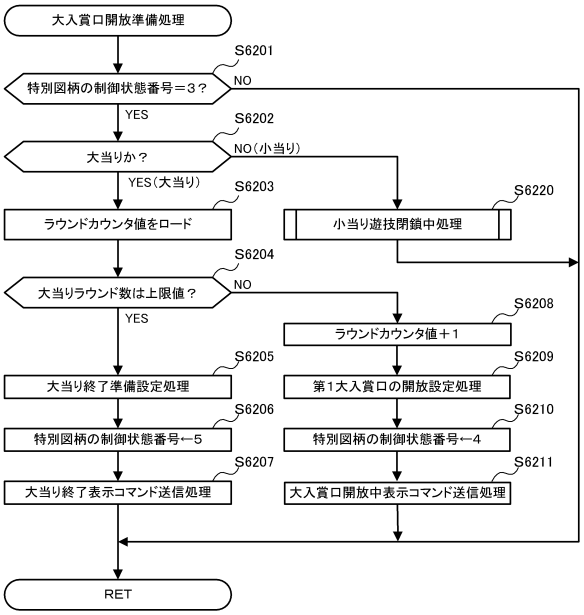
【図２０４】



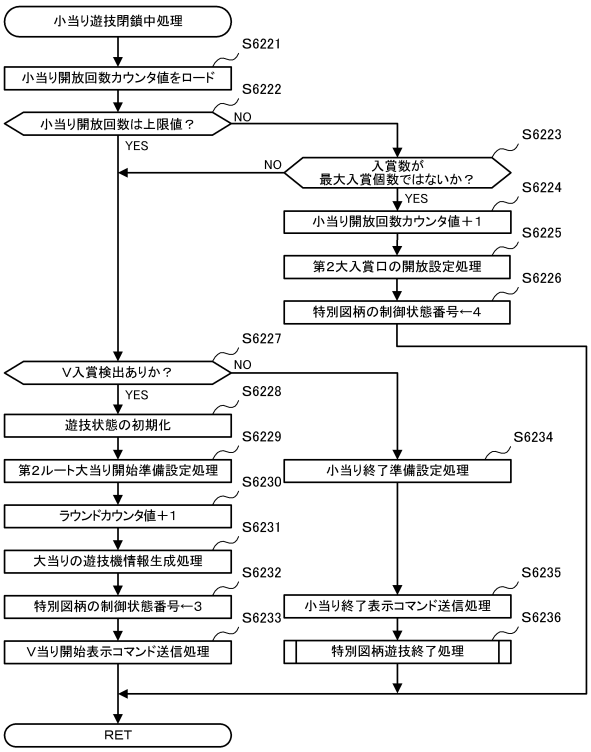
【図２０５】



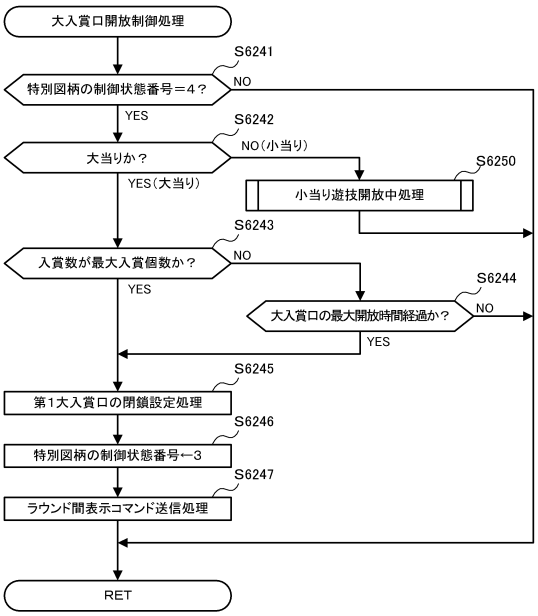
【図２０６】



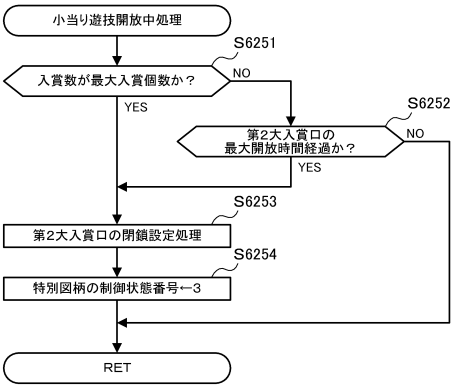
【図２０７】



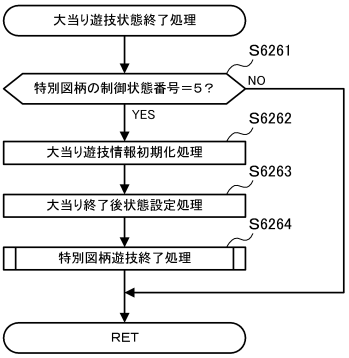
【図２０８】



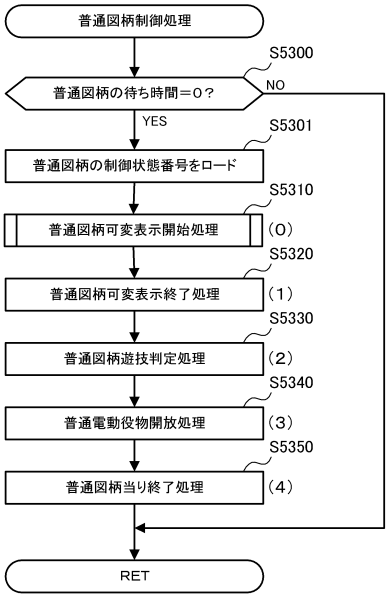
【図２０９】



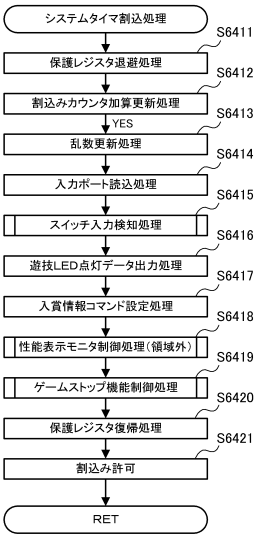
【図２１０】



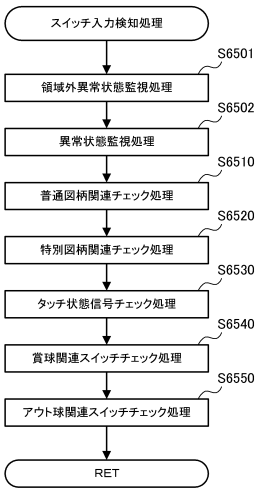
【図２１１】



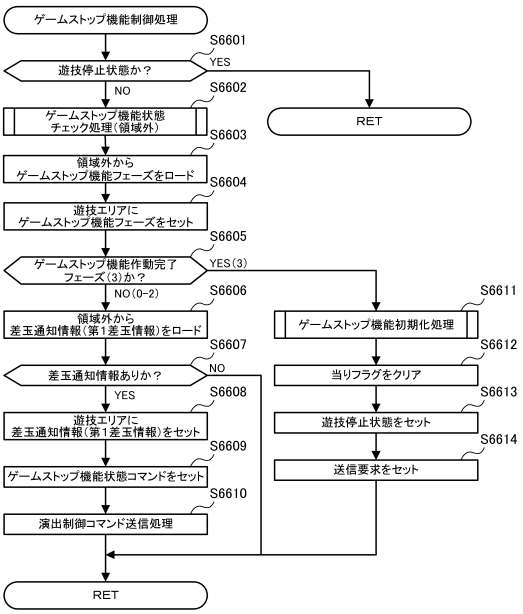
【図２１２】



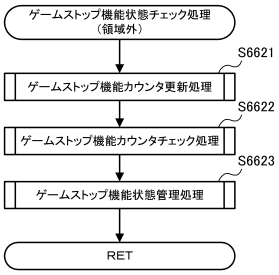
【図２１３】



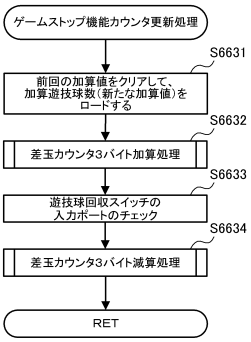
【図２１４】



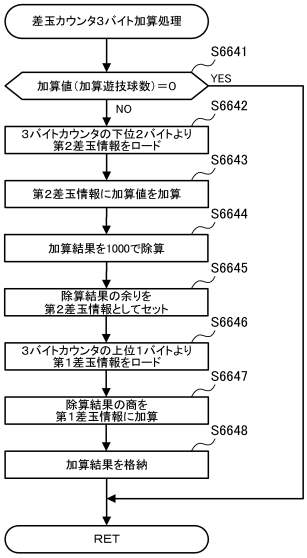
【図２１５】



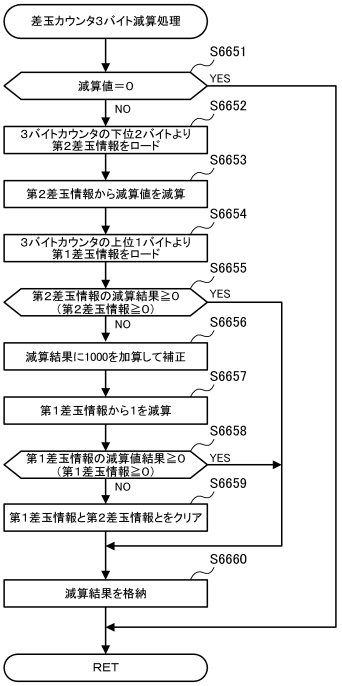
【図２１６】



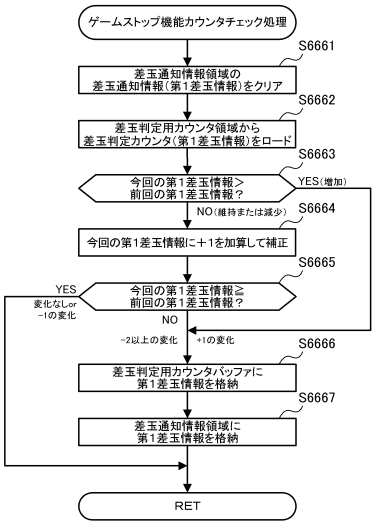
【図２１７】



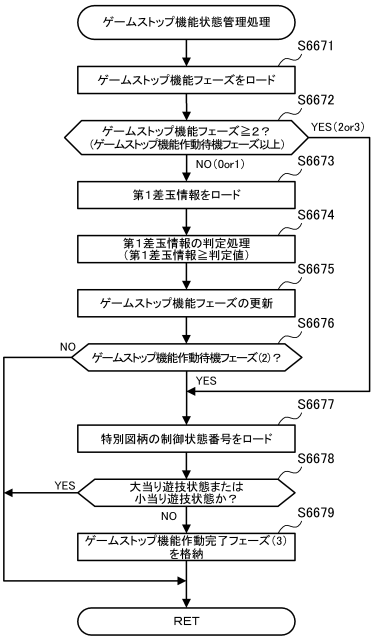
【図２１８】



【図２１９】



【図２２０】



【図２２１】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ				内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
ゲームストップ機能状態コマンド	1000個単位での差玉変化時	D3H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0~6	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ
						1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ
						2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ
			2	差玉情報（第1差玉情報）	0~6	0~127	差玉数の1000桁単位の個数
ゲームストップ機能完了コマンド	ゲームストップ機能作動完了時	D4H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0~6	3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ

【図２２２】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ				内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
遊技異常検知コマンド	エラー検知時	C0H	1	不正入賞異常1	0	0or1	普通電動役物の不正入賞でビットの値＝1
				不正入賞異常2	1	0or1	第1大入賞口の不正入賞でビットの値＝1
				不正入賞異常3	2	0or1	第2大入賞口の不正入賞でビットの値＝1
			2	センサ異常	0	0or1	センサ異常でビットの値＝1
				誘導磁界検知情報	1	0or1	磁界検知でビットの値＝1
				磁気検知情報	2	0or1	磁気検知でビットの値＝1
				振動検知情報	3	0or1	振動検知でビットの値＝1
			3	扉・枠開閉異常	0~6	0	開閉未検知
						1	開放検知
						2	閉鎖検知
枠状態通知コマンド	定期送信（200ms毎）	C1H	1	カードユニット通信異常	0	0or1	異常ありでビットの値＝1
				付与異常の有無	1	0or1	異常ありでビットの値＝1
				応答異常の有無	2	0or1	異常ありでビットの値＝1
				球詰まり異常	3	0or1	異常ありでビットの値＝1
				モータ異常	4	0or1	異常ありでビットの値＝1

【図２２３】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ				内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
入賞情報コマンド	各種スイッチ検知時	B3H	1	第1始動口スイッチ	0	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				第2始動口スイッチ	1	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				遊技球回収スイッチ	2	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
			2	第1大入賞口カウントスイッチ	0	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				第2大入賞口カウントスイッチ	1	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				一般入賞口スイッチ	2	0or1	入賞検知ありでビットの値＝1
				V入賞口スイッチ	3	0or1	通過検知ありでビットの値＝1
				通過ゲートスイッチ	4	0or1	通過検知ありでビットの値＝1
設定操作コマンド	電源投入時（設定変更、設定確認状態時のみ）	D2H	1	未使用	0	0	
				設定変更開始	1	0or1	終了後は、初期化コマンド送信
				設定確認開始	2	0or1	終了後は、電断復帰コマンド送信
初期化コマンド	RAMクリア時	D0H	1	遊技状態情報	0~1	0	通常遊技状態の情報
				その他	2~6	0	その他の情報
			2	設定値情報	0~6	0~5	設定1~設定6の値
電断復帰コマンド	電断復帰時	D1H	1	遊技状態情報	0~1	0~3	通常遊技状態+時短遊技状態等の情報
				その他	2~6	0or1	その他の情報
			2	内部制御状態	0~6	0~6	特別図柄の制御状態番号
			3~10	その他	0~6	0~6	その他の情報
			11	設定値情報	0~6	0~5	設定1~設定6の値
			12	ゲームストップ機能フェーズ	0~6	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ
						1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ
						2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ
						3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ

【図２２４】

優先順位		状態	発生タイミング	報知手段	報知内容	終了タイミング
1	—	ゲームストップ機能作動完了フェーズ（ゲーム停止状態） ※ゲーム停止報知	「ゲームストップ機能完了」コマンド及び「ゲームストップ機能作動フェーズ10の電断復帰コマンド」の受信時	表示装置	ゲーム停止画像の表示	RAMクリアまで報知
				スピーカ	ゲーム停止音（専用SE+音声ループ）の出力	発生から30秒経過
				LED	特定LEDを赤色で全点灯（演出LEDは全消灯）	RAMクリアまで報知
1	—	ゲームストップ機能作動待機フェーズ（ゲーム停止準備状態） ※ゲーム停止準備報知	「ゲームストップ機能作動待機フェーズ10」及び「ゲームストップ機能状態コマンド」及び「電断復帰コマンド」の受信時	表示装置	ゲーム停止準備画像の表示	ゲーム停止状態の移行時、及び電断時まで
				スピーカ	ゲーム停止準備音（専用SE+1回音声）の出力	発生から10秒経過及び電断時まで
				LED	特定LEDを赤色で全点灯（演出LEDは継続）	ゲーム停止状態の移行時、及び電断時まで
1	—	ゲームストップ機能作動予告フェーズ（ゲーム停止予告状態） ※ゲーム停止予告報知	「ゲームストップ機能作動予告フェーズ10」「ゲームストップ機能状態コマンド」の受信時	表示装置	ゲーム停止予告画像の表示	ゲーム停止状態・ゲーム停止準備状態の移行時、差玉数が例除値を下回った場合、電断時まで
				スピーカ	ゲーム停止予告音（専用SE+1回音声）の出力	発生から10秒経過及び電断時まで
				LED	特定LEDを赤色で点滅（演出LEDは継続）	ゲーム停止状態・ゲーム停止準備状態の移行時、差玉数が例除値を下回った場合、電断時まで

【図２２５】

優先順位		状態	発生タイミング	報知手段	報知内容	終了タイミング
2	—	設定変更中	【設定変更開始】の「設定操作コマンド」受信時	表示装置	設定変更中画像の表示	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	設定変更中の音声の出力	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
				LED	特定LEDを緑色で全点灯	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
2	—	設定変更完了	初期化コマンドの受信時	表示装置	設定変更完了画像の表示	発生から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	設定変更完了の音声の出力	発生から30秒経過後及び電断時
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	発生から30秒経過後及び電断時
2	—	設定確認中	【設定確認開始】の「設定操作コマンド」受信時	表示装置	設定確認中画像の表示	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	設定確認中の音声の出力	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
				LED	特定LEDを緑色で全点灯	初期化コマンドまたは電断復帰コマンド受信時及び電断時
2	—	設定確認完了	電断復帰コマンドの受信時	表示装置	なし	—
				スピーカ	なし	—
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	発生から30秒経過後及び電断時

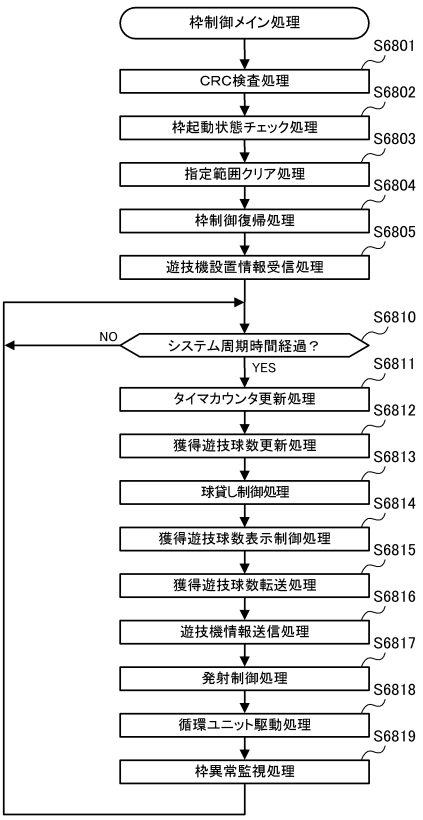
【図２２６】

優先順位		状態	発生タイミング	報知手段	報知内容	終了タイミング
3	1	起動待機	電源投入からコマンド未受信で一定時間経過	表示装置	起動エラーの報知画像の表示	コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	起動エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを緑色で全点滅	
3	2	初期化報知	初期化コマンド受信時	表示装置	RAMクリアの報知画像の表示	初期化コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	RAMクリアの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	3	磁気検出	【磁気検知】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	磁気検知の報知画像の表示	電断まで報知
				スピーカ	磁気検知の報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	4	電波検出	【誘導磁界検知】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	電波検知の報知画像の表示	電断まで報知
				スピーカ	電波検知の報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	5	断線エラー	【センサ異常】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	断線エラーの報知画像の表示	電断まで報知
				スピーカ	断線エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	6	振動検知	【振動検知】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	振動検知の報知画像の表示	遊技異常検知コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	振動検知の報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	7	普通の異常入賞検知物異常入賞	【不正入賞異常】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	普電の異常入賞報知画像の表示	遊技異常検知コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	普電の異常入賞報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	

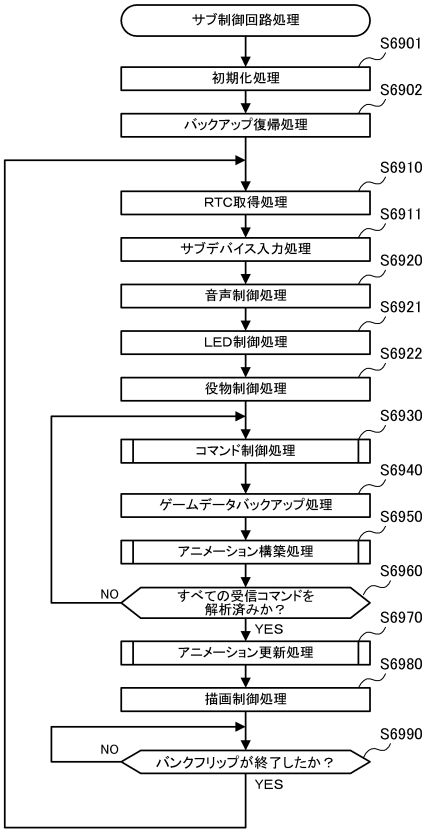
【図２２７】

優先順位		状態	発生タイミング	報知手段	報知内容	終了タイミング
3	8	第1大入賞口の異常入賞	【不正入賞異常2】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	第1大入賞口の異常入賞画像の表示	遊技異常検知コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	第1大入賞口の異常入賞報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	9	第2大入賞口の異常入賞	【不正入賞異常3】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	第2大入賞口の異常入賞画像の表示	遊技異常検知コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	第2大入賞口の異常入賞報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	10	ドアオープンエラー	【扉・枠開閉異常1】の遊技異常検知コマンド受信時	表示装置	扉開放の報知画像の表示	遊技異常検知コマンド受信から30秒経過後及び電断時
				スピーカ	扉開放の報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	11	付与エラー	【付与異常】の枠状態通知コマンド受信時	表示装置	付与エラーの報知画像の表示	エラー解除の遊技異常検知コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	付与エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	12	ユニット接続エラー	【カードユニット通信異常】の枠状態通知コマンド受信時	表示装置	ユニット接続エラーの報知画像の表示	エラー解除の遊技異常検知コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	ユニット接続エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	13	払出通信エラー	【応答異常】の枠状態通知コマンド受信時	表示装置	払出通信エラーの報知画像の表示	エラー解除の遊技異常検知コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	払出通信エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	14	循環ユニット球詰まりエラー	【球詰まり異常】の枠状態通知コマンド受信時	表示装置	循環ユニット球詰まりエラーの報知画像の表示	エラー解除の遊技異常検知コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	循環ユニット球詰まりエラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	
3	15	循環ユニット駆動エラー	【モータ異常】の枠状態通知コマンド受信時	表示装置	循環ユニット駆動エラーの報知画像の表示	エラー解除の遊技異常検知コマンド受信時及び電断時
				スピーカ	循環ユニット駆動エラーの報知音の出力	
				LED	特定LEDを赤色で全点灯	

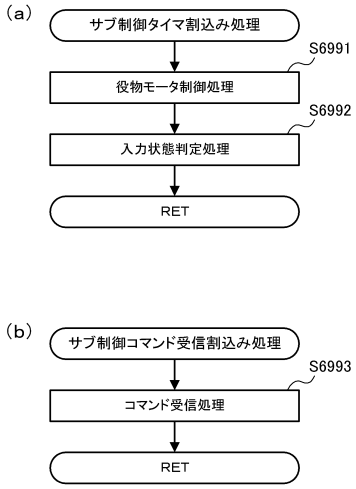
【図２２８】



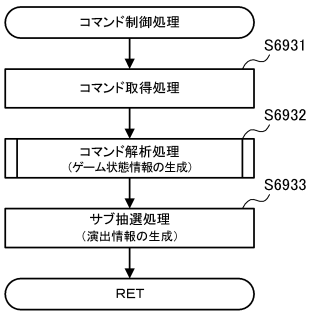
【図２２９】



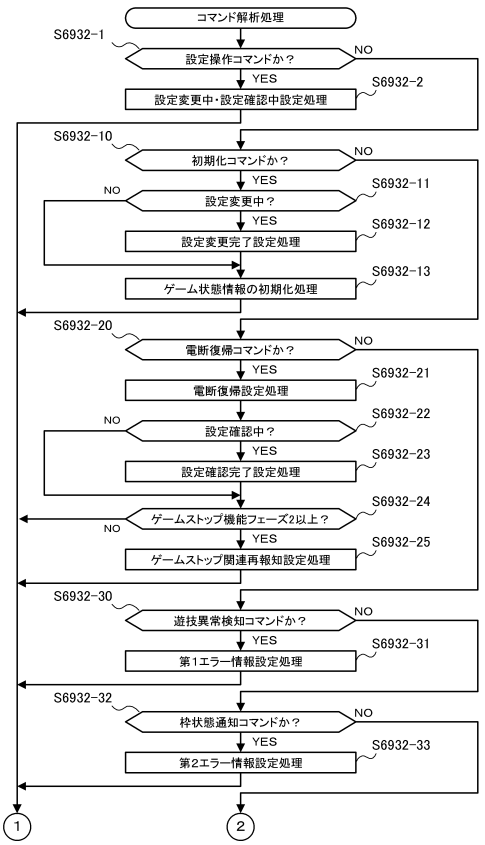
【図２３０】



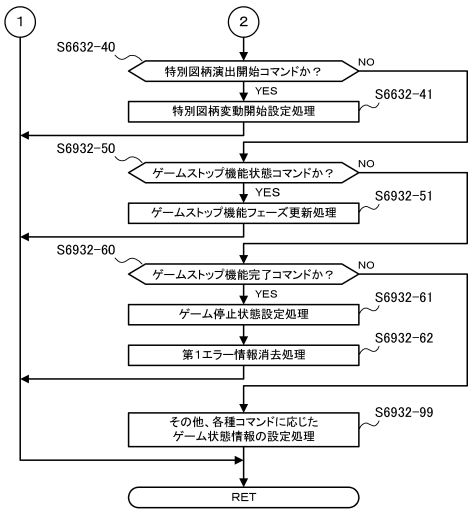
【図２３１】



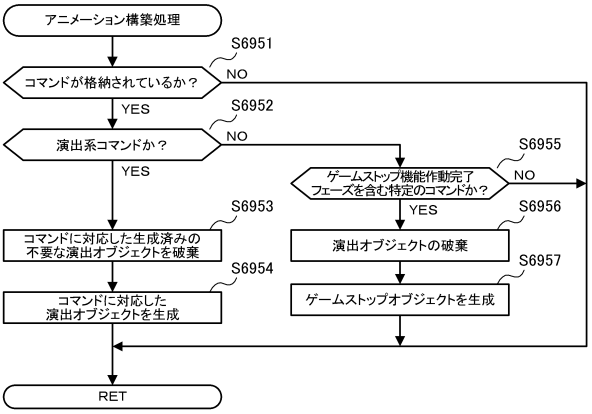
【図２３２】



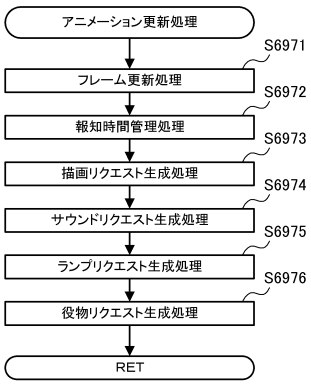
【図２３３】



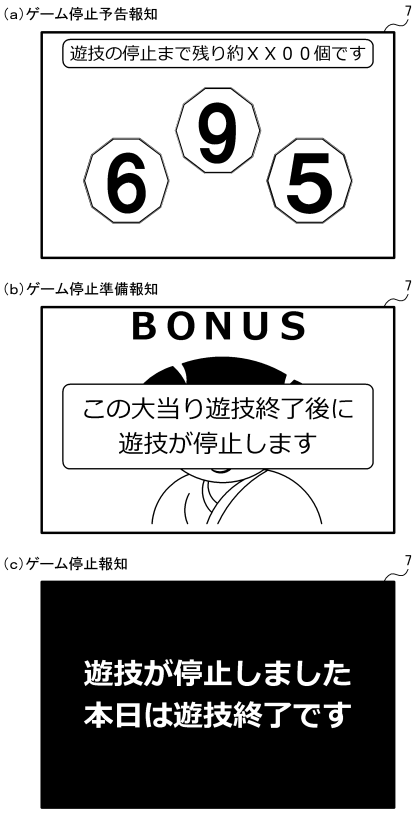
【図２３４】



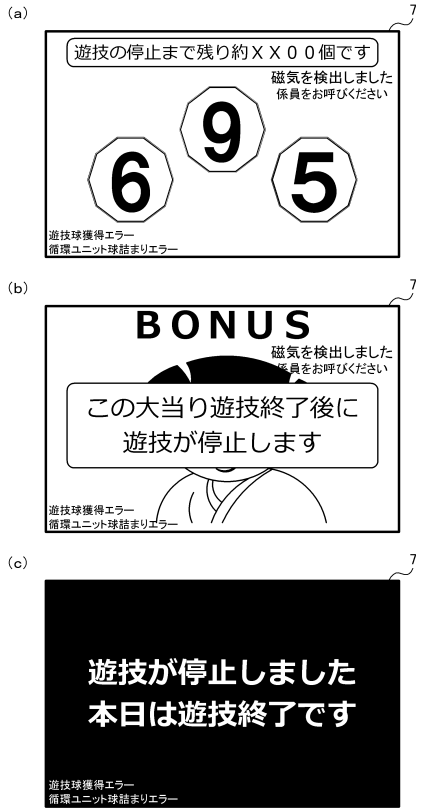
【図２３５】



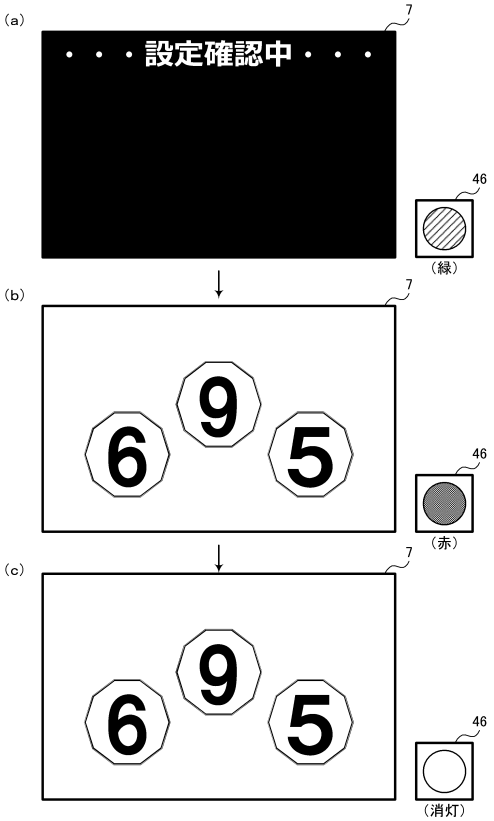
【図２３６】



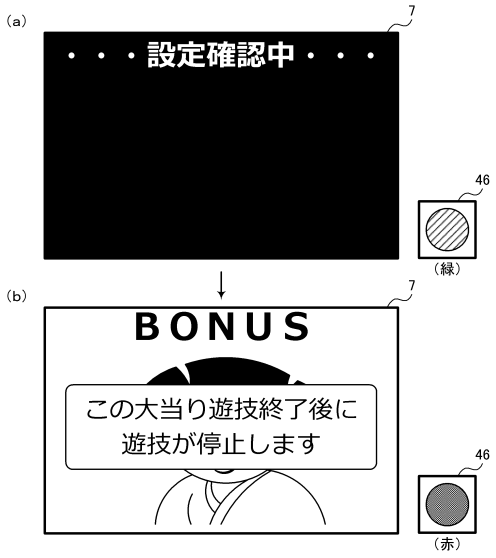
【図２３７】



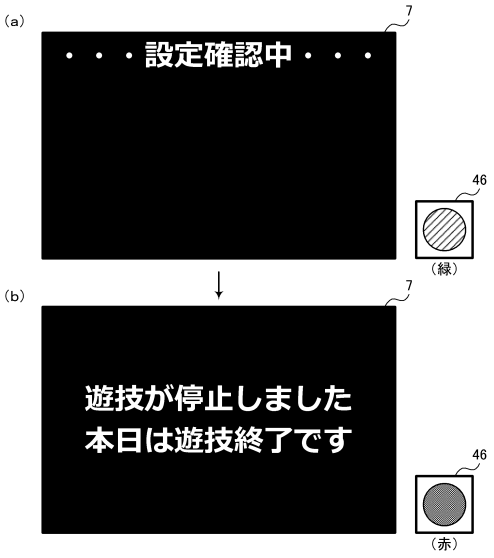
【図２３８】



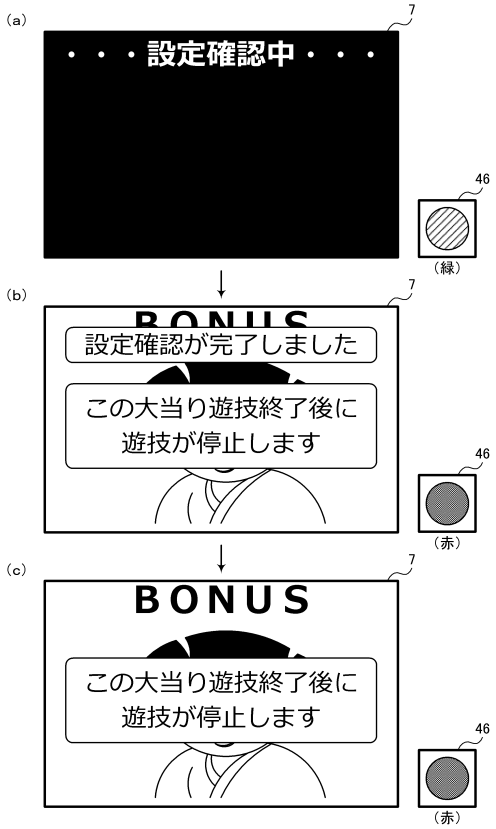
【図２３９】



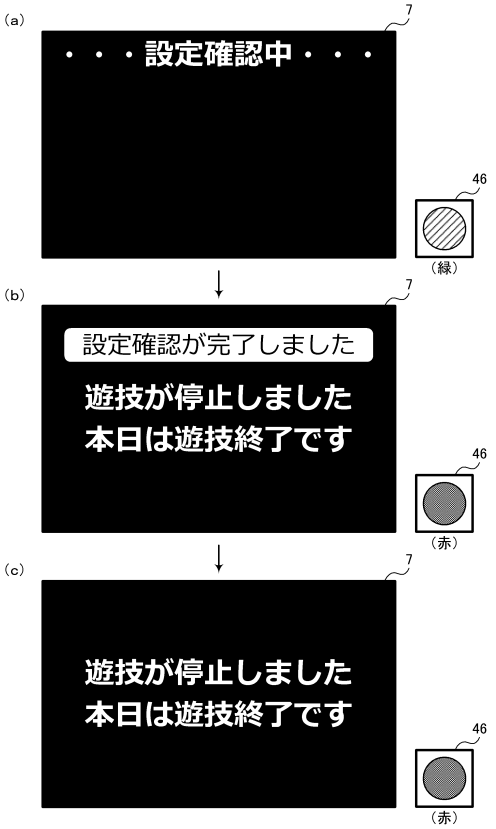
【図２４０】



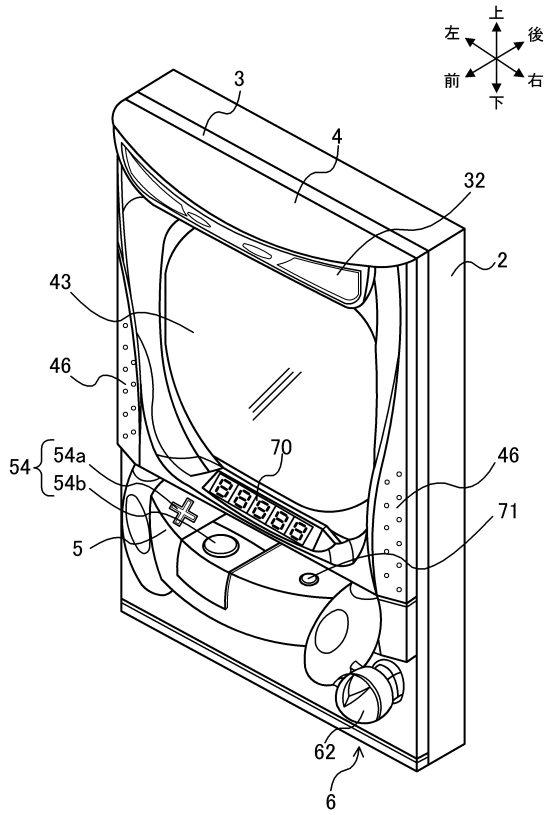
【図２４１】



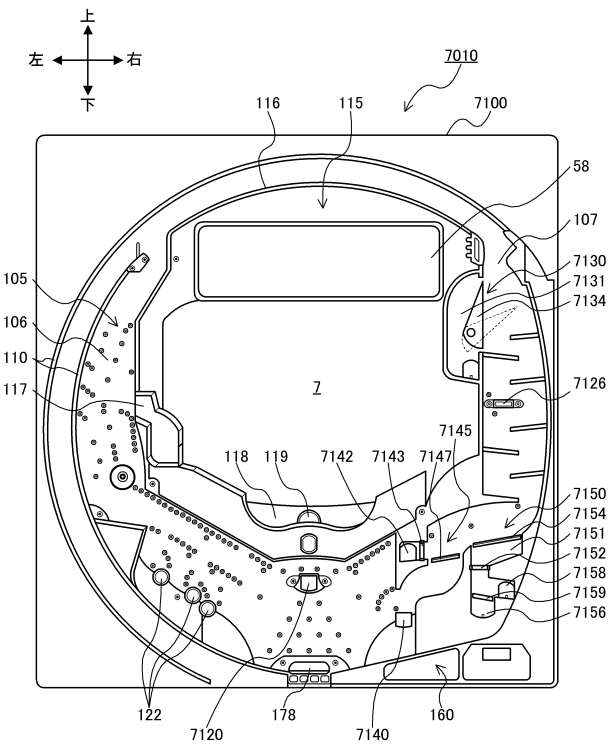
【図２４２】



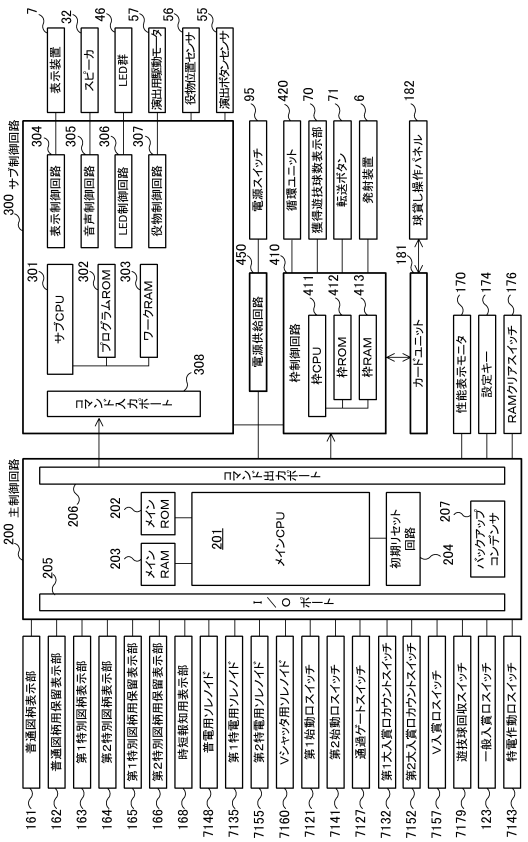
【図２４３】



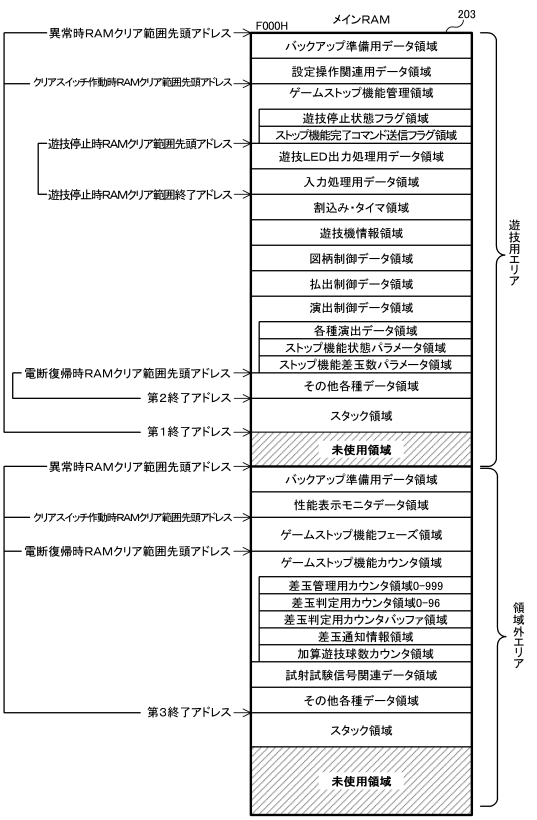
【図２４４】



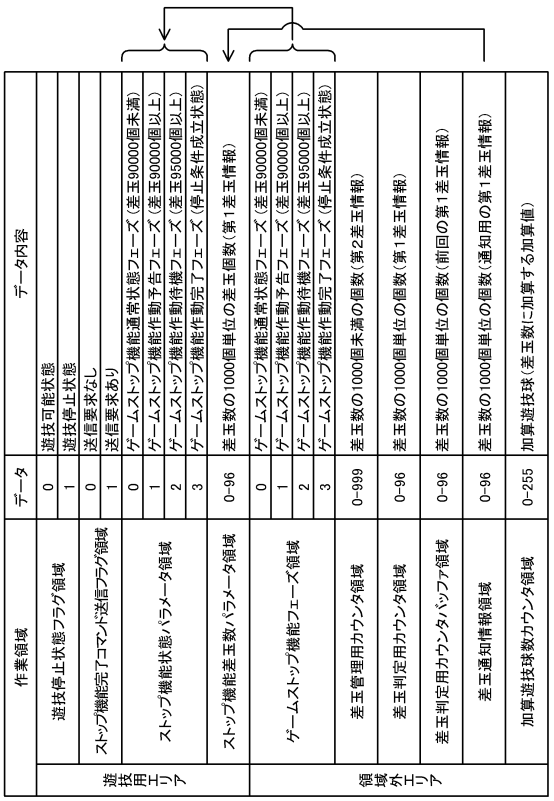
【図２４５】



【図２４６】



【図２４７】



作業領域		データ	データ内容
遊技用エリア	遊技停止状態フラグ領域	0	遊技可能状態
		1	遊技停止状態
	ストップ機能完了コマンド送信フラグ領域	0	送信要求なし
		1	送信要求あり
	ストップ機能状態パラメータ領域	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ（差玉90000個未満）
		1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ（差玉90000個以上）
		2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ（差玉95000個以上）
		3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ（停止条件成立状態）
	ストップ機能差玉数パラメータ領域	0-96	差玉数の1000個単位の差玉個数（第1差玉情報）
領域外エリア	ゲームストップ機能フェーズ領域	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ（差玉90000個未満）
		1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ（差玉90000個以上）
		2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ（差玉95000個以上）
		3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ（停止条件成立状態）
	差玉管理用カウンタ領域	0-999	差玉数の1000個未満の個数（第2差玉情報）
	差玉判定用カウンタ領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（第1差玉情報）
	差玉判定用カウンタバッファ領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（前回の第1差玉情報）
	差玉通知情報領域	0-96	差玉数の1000個単位の個数（通知用の第1差玉情報）
	加算遊技球数カウンタ領域	0-255	加算遊技球（差玉数に加算する加算値）

【図２４８】

特別図柄の当り判定テーブル

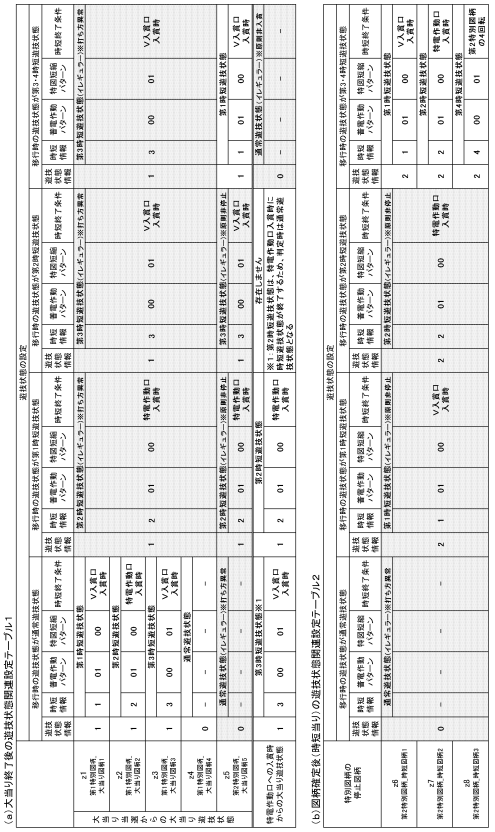
特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第１特別図柄	幅188（0-187）	1/348.6	大当り判定値データ
	幅65348（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	幅188（0-187）	1/348.6	大当り判定値データ
	幅1093（188-1280）	1/60.0	時短当り判定値データ
	幅64255（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ

【図２４９】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の停止図柄	備考 略称	備考 開放態様	移行先
第1特別図柄	大当り判定値（1/346.6）	0～24	25%	z1	第1特別図柄_大当り図柄1	10R	第1の大当り遊技状態（第1時短遊技状態）
		25～49	25%	z2	第1特別図柄_大当り図柄2	10R	第2の大当り遊技状態（第2時短遊技状態）
		50～59	10%	z3	第1特別図柄_大当り図柄3	10R	第3の大当り遊技状態（第3時短遊技状態）
		60～99	40%	z4	第1特別図柄_大当り図柄4	10R	第4の大当り遊技状態（通常遊技状態）
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z5	第2特別図柄_大当り図柄5	10R	第1の大当り遊技状態（第1時短遊技状態）
	時短当り判定値データ（1/60.0）	0～29	30%	z6	第2特別図柄_時短図柄1	–	第1時短遊技状態
		30～64	35%	z7	第2特別図柄_時短図柄2	–	第2時短遊技状態
		65～99	35%	z8	第2特別図柄_時短図柄3	–	第4時短遊技状態

【図２５０】



【図２５１】

特別図柄の変動パターンテーブルT1（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の停止図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	特別図柄の変動パターン	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z4	0～249	0～29	01H	35000	ノーマルリーチ演出（大当り）
				30～99	02H	45000	スーパーリーチ演出（大当り）
	ハズレ	–	0～24	0～69	03H	20000	ノーマルリーチ演出（ハズレ）
				70～99	04H	40000	スーパーリーチ演出（ハズレ）
			25～249	0～99	00H	12000	通常変動演出（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z5	–	–	11H	360000（6分）	小図柄超ロング変動（大当り）
	時短当り	z6～z8	–	–	12H	420000（7分）	小図柄超ロング変動（時短当り）
	ハズレ	–	–	–	10H	300000（5分）	小図柄超ロング変動（ハズレ）

【図２５２】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ1（第1時短遊技状態 or 第2時短遊技状態：特電入賞容易状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の停止図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	特別図柄の変動パターン	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）	
第1特別図柄	大当り	z1～z4	–	–	21H	60000	小図柄変動（大当り）・右打ち報知	※打ち方異常
	ハズレ	–	–	–	20H	50000	小図柄変動（ハズレ）・右打ち報知	※打ち方異常
第2特別図柄	大当り	z5	–	–	32H	180000（3分）	小図柄ロング変動（大当り）	※原則非停止
	時短当り	z6～z8	–	–	31H	240000（4分）	小図柄ロング変動（時短当り）	※原則非停止
	ハズレ	–	–	–	30H	120000（2分）	小図柄ロング変動（ハズレ）	※原則非停止

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ2（第3時短遊技状態：変動時間短縮状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の停止図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	特別図柄の変動パターン	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）	
第1特別図柄	大当り	z1～z4	–	–	21H	60000	小図柄変動（大当り）・右打ち報知	※打ち方異常
	ハズレ	–	–	–	20H	50000	小図柄変動（ハズレ）・右打ち報知	※打ち方異常
第2特別図柄	大当り	z5	0～127	–	47H	25000	図柄演出（4500BONUS突入）	
			128～249	–	46H	3500	即当り演出（4500BONUS突入）	
	時短当り	z6	–	–	45H	37000	バトル演出（勝利・3000BONUS突入）	
		z7	–	–	44H	35000	バトル演出（勝利・1500BONUS突入）	
		z8	–	–	43H	32000	バトル演出（敗北・RUSH終了）	
	ハズレ	–	0～9	–	42H	20000	図柄演出（ハズレ）	
			10～19	–	41H	30000	バトル演出（引き分け）	
			20～249	–	40H	3000	短縮変動演出（ハズレ）	

(c)特別図柄の変動パターンテーブルJ3（第4時短遊技状態：変動時間短縮状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の停止図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	特別図柄の変動パターン	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）	
第1特別図柄	大当り	z1～z4	–	–	21H	60000	小図柄変動（大当り）・右打ち報知	※打ち方異常
	ハズレ	–	–	–	20H	50000	小図柄変動（ハズレ）・右打ち報知	※打ち方異常
第2特別図柄	大当り	z5	–	–	54H	19000	ラストチャンス演出（4500BONUS突入）	
	時短当り	z6	–	–	53H	17000	ラストチャンス演出（3000BONUS突入）	
		z7	–	–	52H	15000	ラストチャンス演出（1500BONUS突入）	
		z8	–	–	51H	13000	ラストチャンス演出（回数リセット）	
	ハズレ	–	–	–	50H	11000	ラストチャンス演出（ハズレ）	

【図２５３】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄の当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率 （概算）	普通図柄の 当落判定値データ
幅65535（0～65534）	1/1.0	普通図柄当り判定値データ
幅1（65535）	（略）	普通図柄ハズレ判定値データ

【図２５４】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 （0～100）	選択率	普通図柄の 停止図柄
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図２５５】

特電作動口の開放パターン決定テーブル

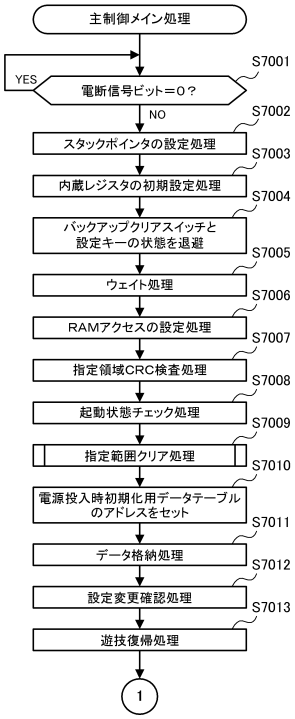
遊技状態 （普電作動パターン）	普通図柄の 停止図柄	特電作動口の 開放パターン	特電作動口の開放パターン（ms）の動作					
			1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	エンディング 時間
・通常遊技状態 ・第3、4時短遊技状態 ※変動時間短縮状態 （普電作動パターン＝00）	f1	ショート開放状態	72	–	–	–	12
	f2						
・第1、2時短遊技状態 ※特電入賞容易状態 （普電作動パターン＝01）	f1	ロング開放状態	72	120	5400	–	12
	f2						

【図２５６】

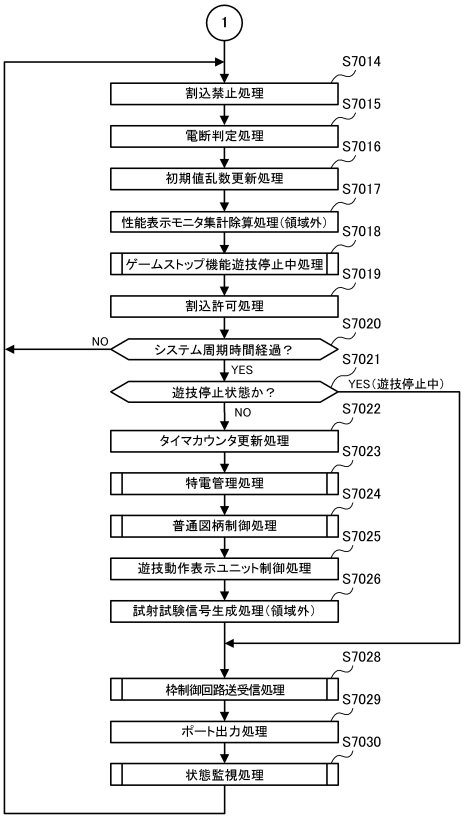
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の 停止図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
通常遊技状態	f1、f2	0～106	01H	180000	所定演出を実行しません
	f3	0～106	02H	120000	所定演出を実行しません
第1時短遊技状態 ※特電入賞容易状態	f1、f2	0～106	03H	4000	第1所定演出（第1入賞指示演出）
	f3	0～106	04H	1500	所定演出を実行しません
第2時短遊技状態 ※特電入賞容易状態	f1、f2	0～106	05H	3000	第2所定演出（第2入賞指示演出）
	f3	0～106	06H	1000	所定演出を実行しません
第3、4時短遊技状態 ※変動時間短縮状態	f1、f2	0～106	07H	60000	所定演出を実行しません
	f3	0～106	08H	59000	所定演出を実行しません

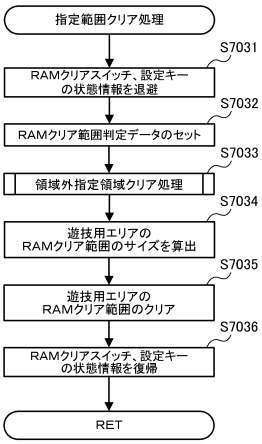
【図２５７】



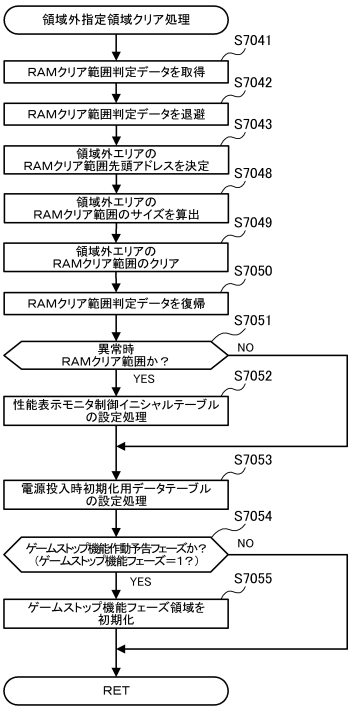
【図２５８】



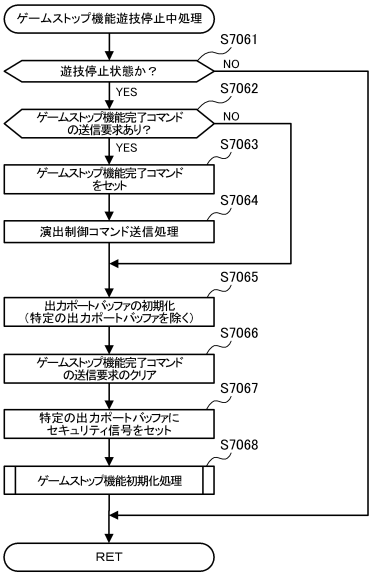
【図２５９】



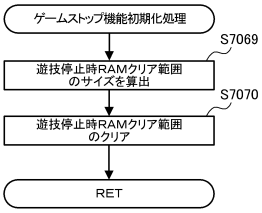
【図２６０】



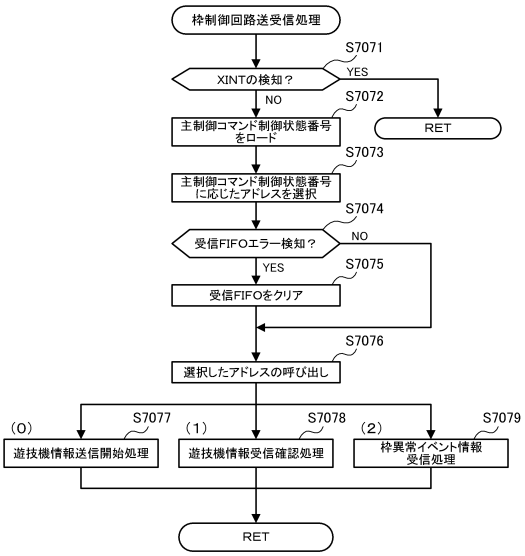
【図２６１】



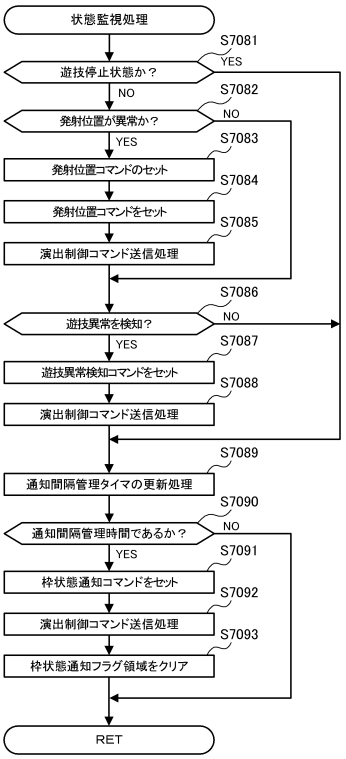
【図２６２】



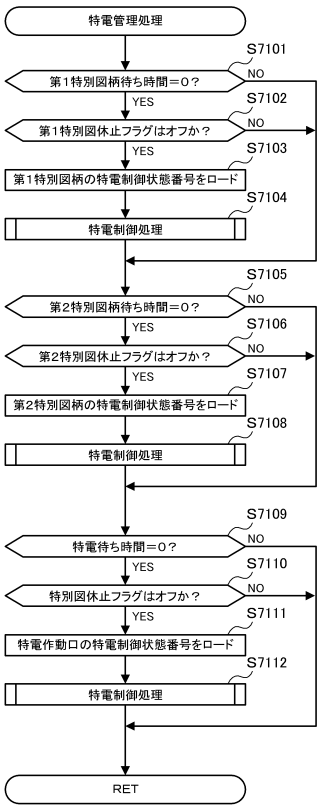
【図２６３】



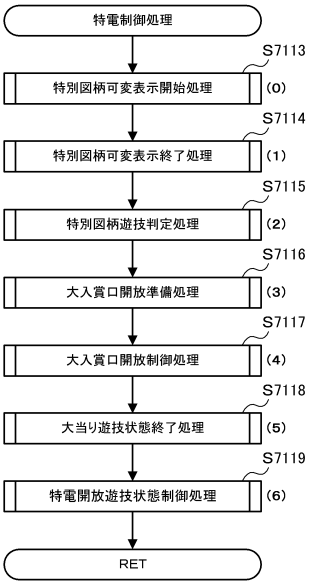
【図２６４】



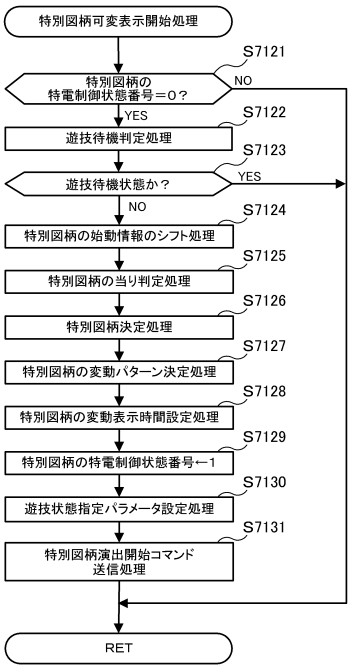
【図２６５】



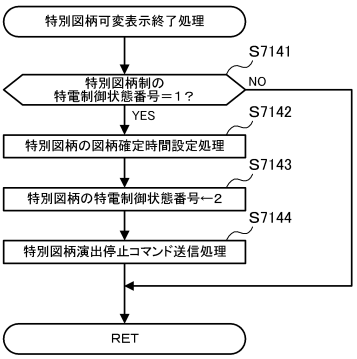
【図２６６】



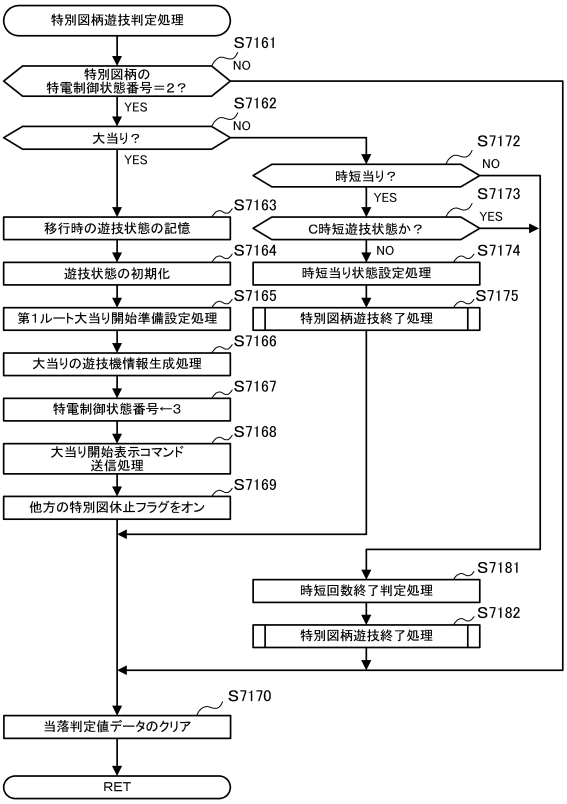
【図２６７】



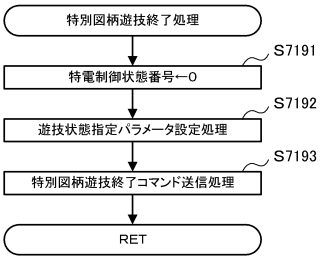
【図２６８】



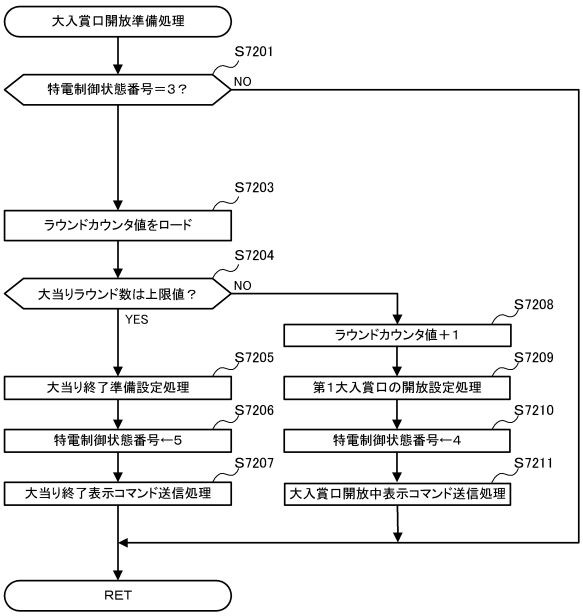
【図２６９】



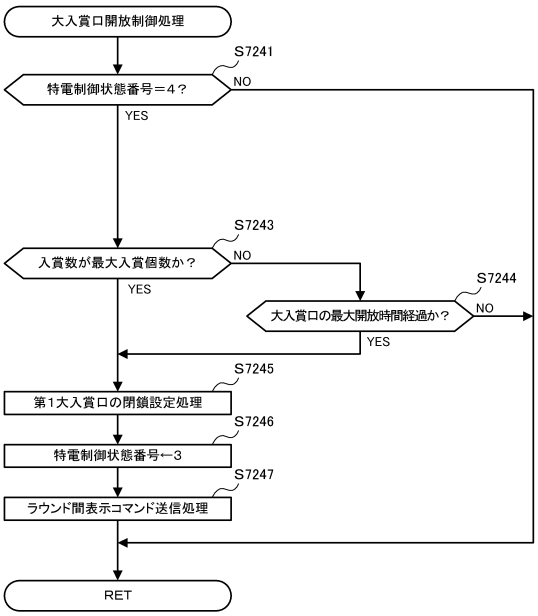
【図２７０】



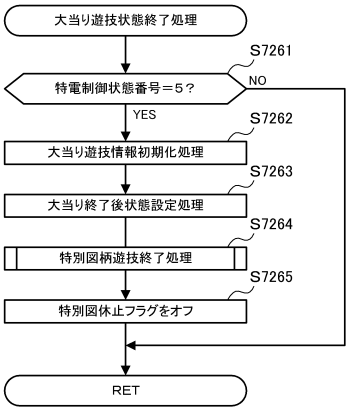
【図２７１】



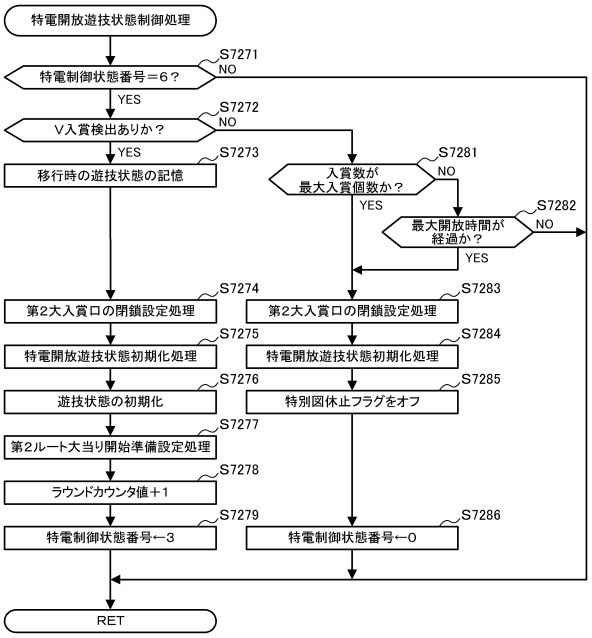
【図２７２】



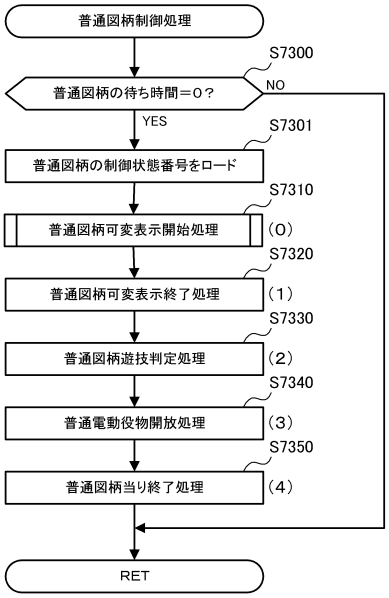
【図２７３】



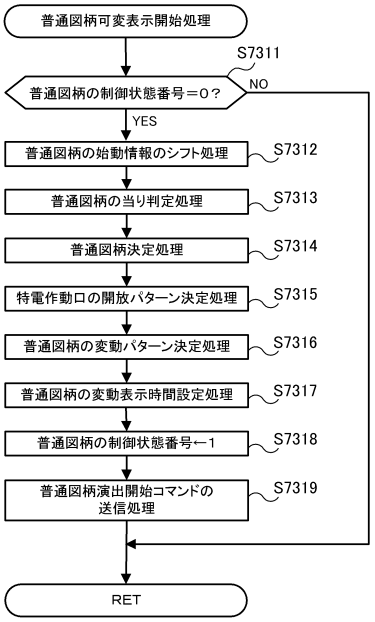
【図２７４】



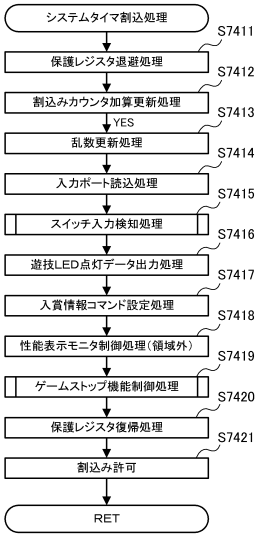
【図２７５】



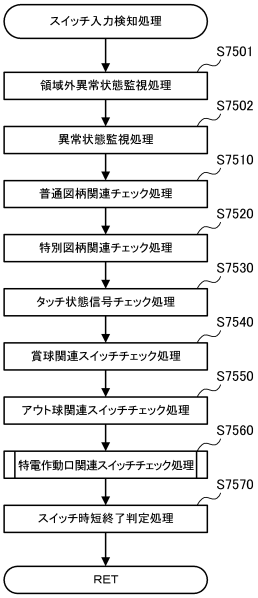
【図２７６】



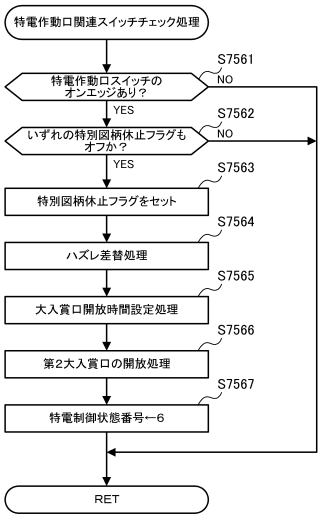
【図２７７】



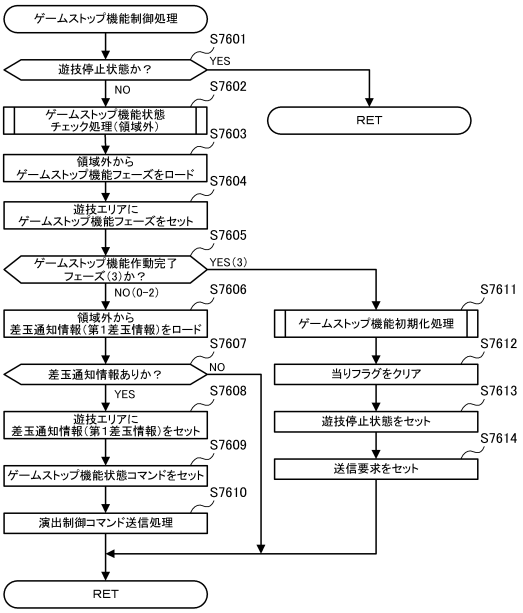
【図２７８】



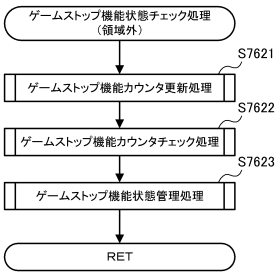
【図２７９】



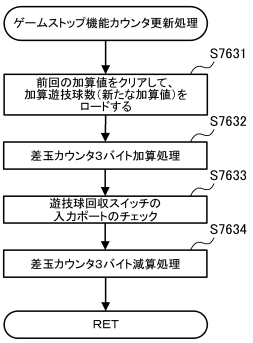
【図２８０】



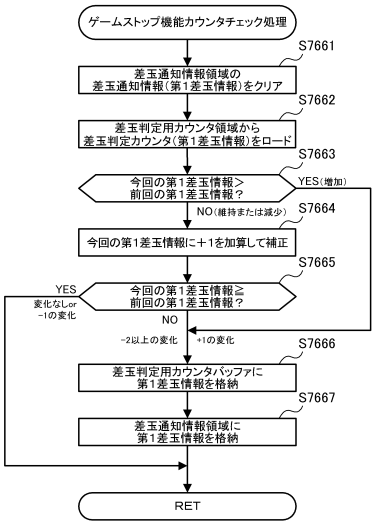
【図２８１】



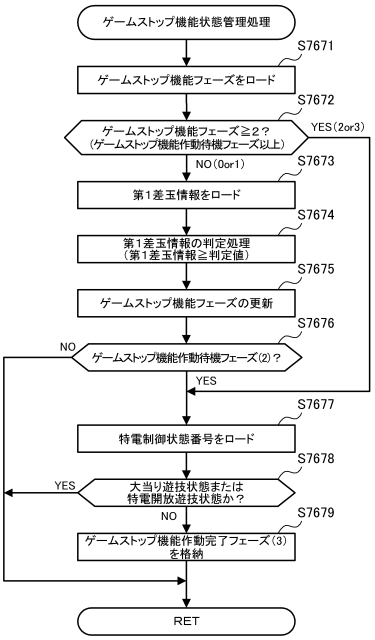
【図２８２】



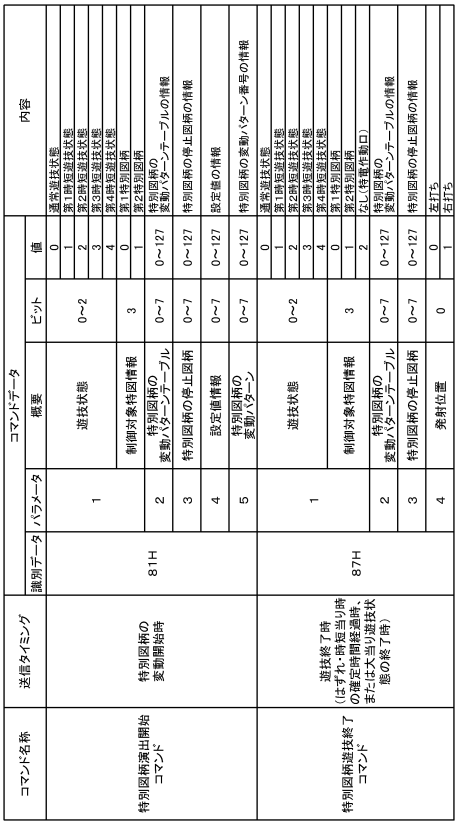
【図２８３】



【図２８４】

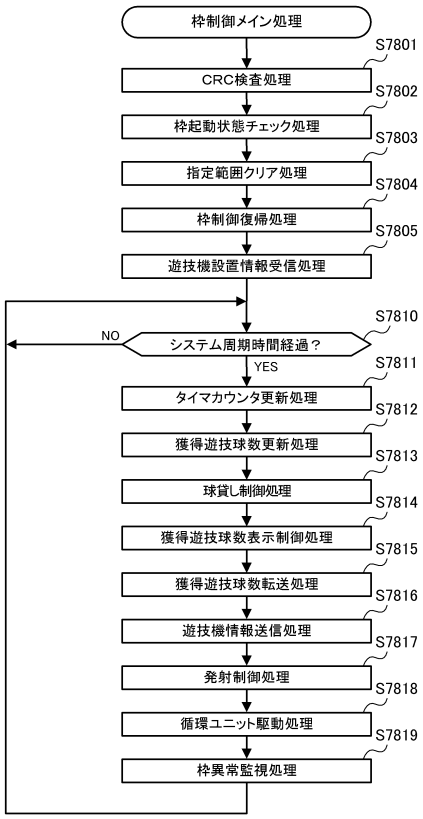


【図２８５】

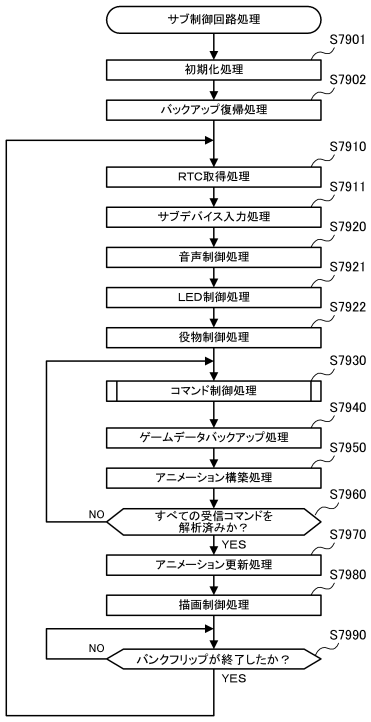


コマンドデータ					内容
				値	通常遊技状態
				0	第1時短遊技状態
				1	第2時短遊技状態
				2	第3時短遊技状態
				3	第4時短遊技状態
				4	第1特別図柄
				0	第2特別図柄
				1	特別図柄の変動パターンテーブルの情報
				0～127	特別図柄の停止図柄の情報
				0～127	設定値の情報
				0～127	特別図柄の変動パターン番号の情報
				0～127	通常遊技状態
				0	第1時短遊技状態
				1	第2時短遊技状態
				2	第3時短遊技状態
				3	第4時短遊技状態
				4	第1特別図柄
				0	第2特別図柄
				1	なし（待電作動口）
				2	特別図柄の変動パターンテーブルの情報
				0～127	特別図柄の停止図柄の情報
				0～127	左打ち
				0	右打ち
				1	
コマンド名称	送信タイミング	識別データ	パラメータ	ビット	概要
特別図柄演出開始コマンド	特別図柄の変動開始時	81H	1	3	制御対象特図情報
			2	0～7	特別図柄の変動パターンテーブル
			3	0～7	特別図柄の停止図柄
			4	0～7	設定値情報
			5	0～7	特別図柄の変動パターン
特別図柄遊技終了コマンド	遊技終了時（はずれ・時短当り時の確定時間経過後、または大当り遊技状態の終了時）	87H	1	0～2	遊技状態
				3	制御対象特図情報
			2	0～7	特別図柄の変動パターンテーブル
			3	0～7	特別図柄の停止図柄
			4	0	発射位置

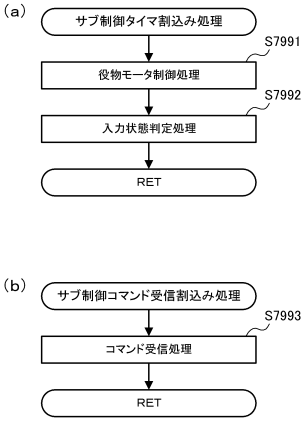
【図２８６】



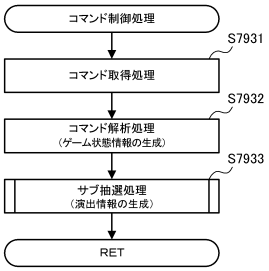
【図２８７】



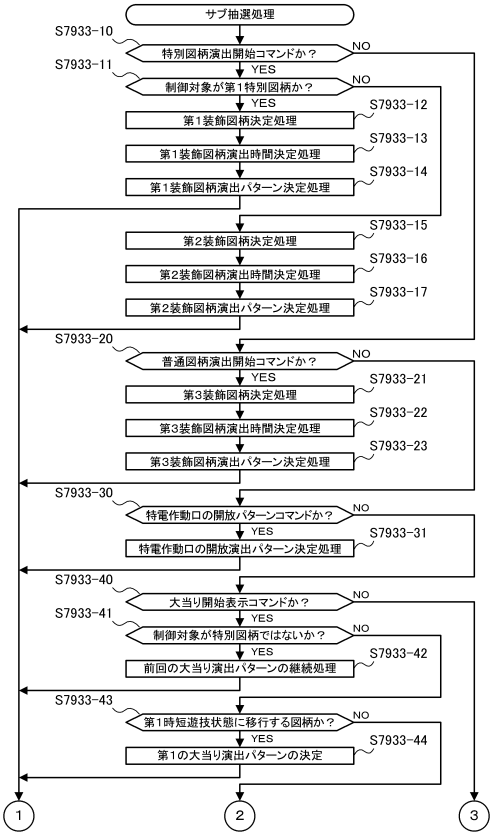
【図２８８】



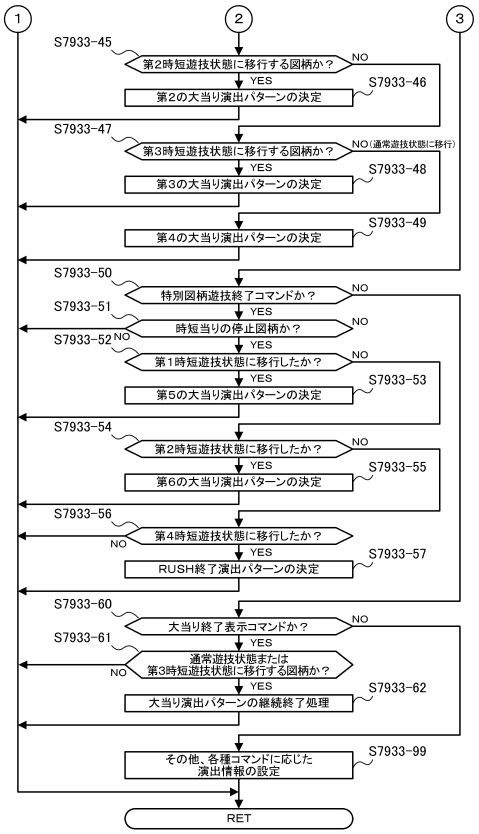
【図２８９】



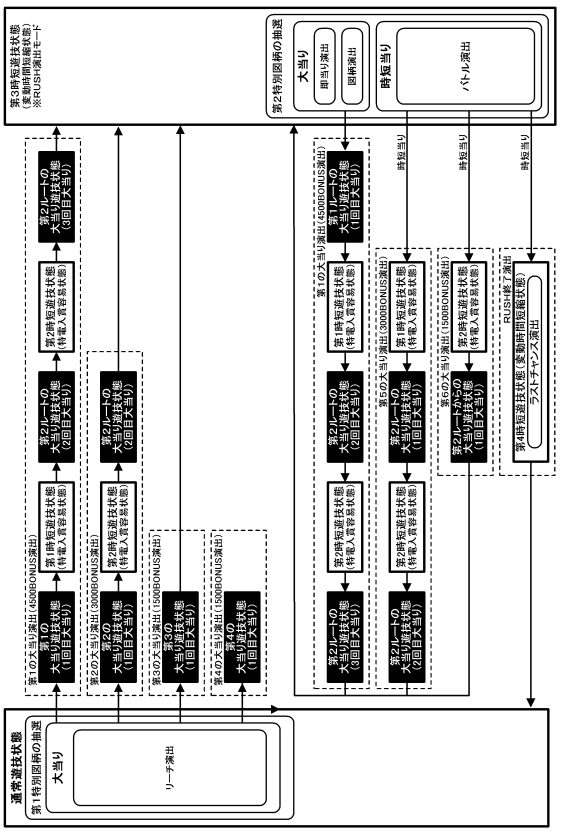
【図２９０】



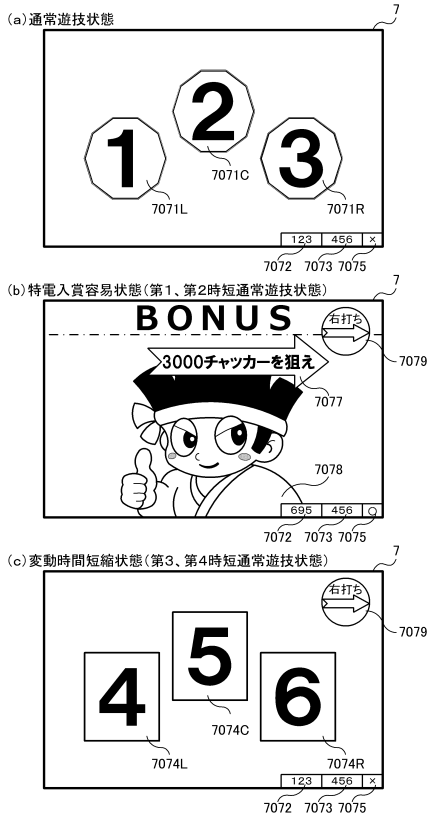
【図２９１】



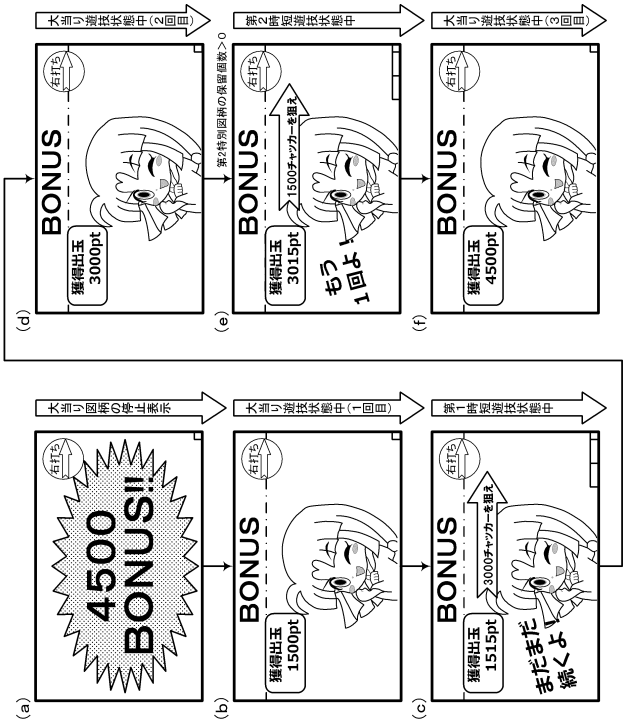
【図２９２】



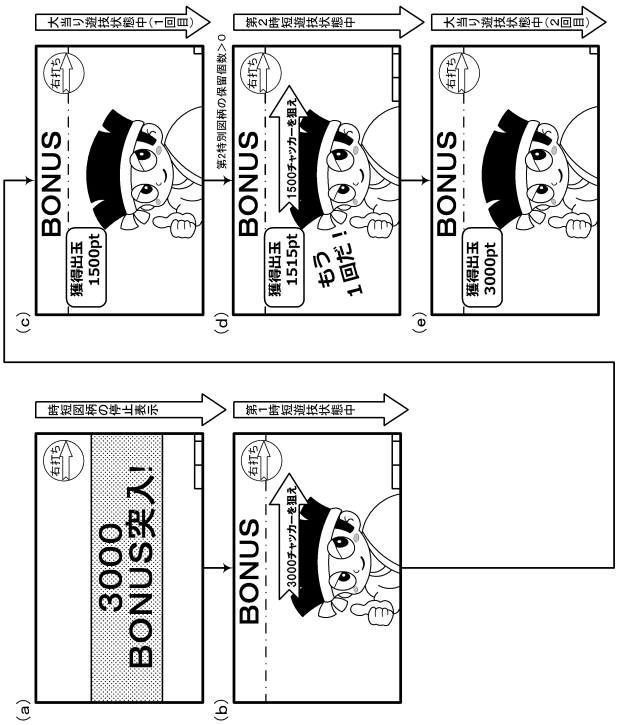
【図２９３】



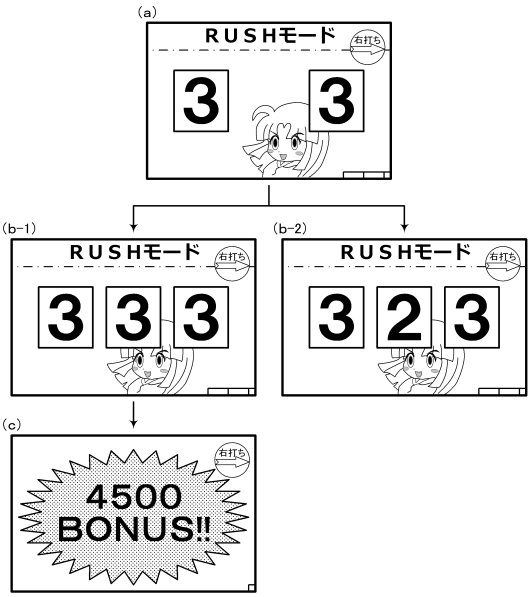
【図２９４】



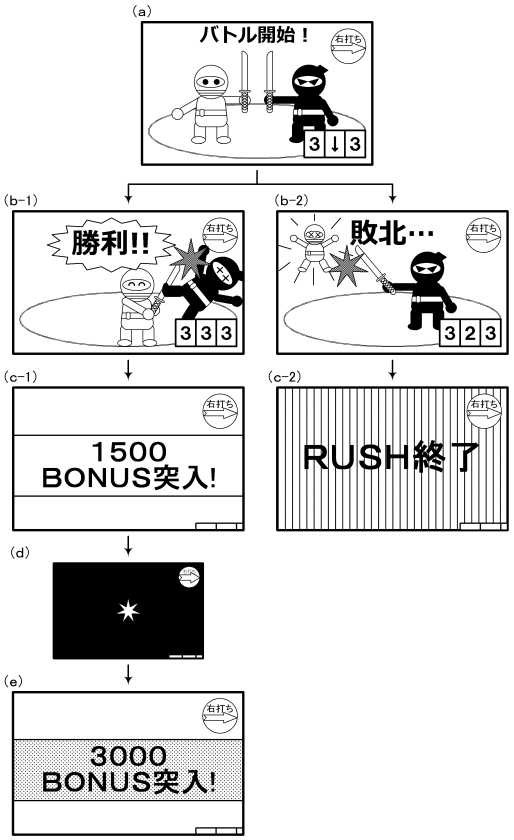
【図２９５】



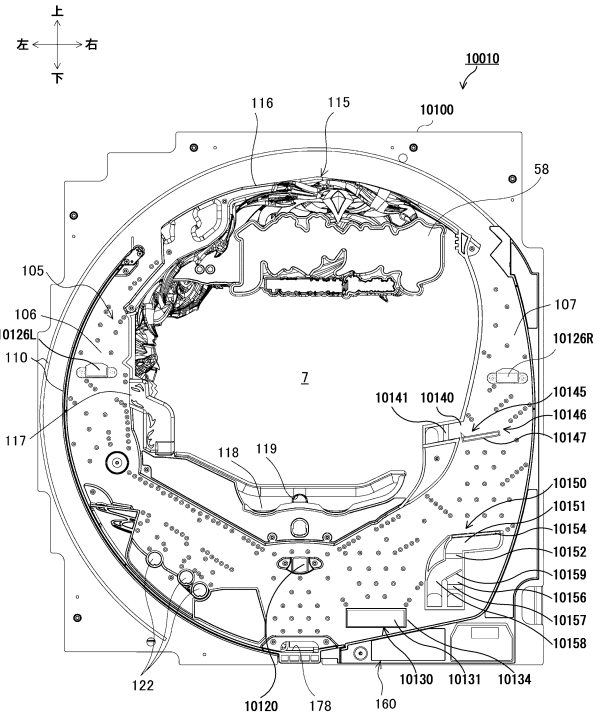
【図２９６】



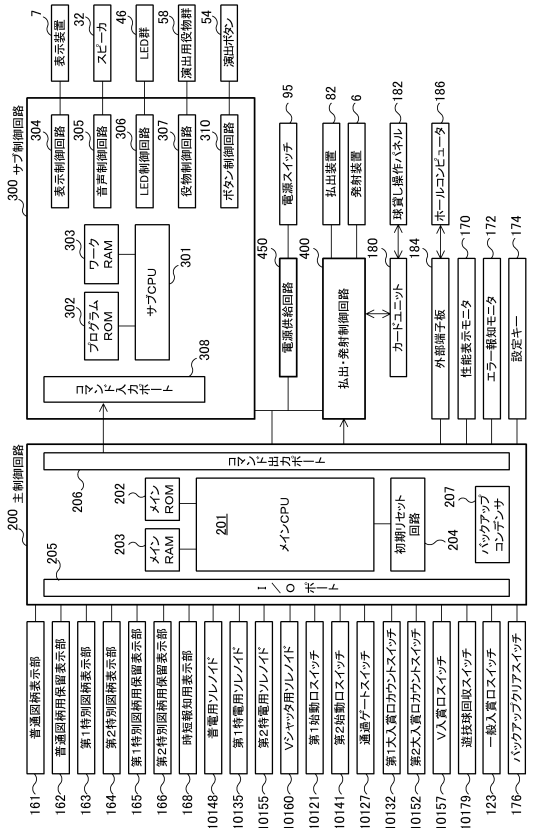
【図２９７】



【図２９８】



【図２９９】



【図３００】

特別図柄の当り判定テーブル

(a)通常遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅1313(206-1518)	1/49.9	時短当り判定値データ
	幅64018(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅21500(206-21705)	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43831(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

(b)時短遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65208(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅21500(206-21705)	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43831(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図３０１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	備考（略称）
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	zA1	第1特別図柄_大当り図柄1
		60～79	20%	z2	zA2	第1特別図柄_大当り図柄2
		70～99	20%	z3	zA3	第1特別図柄_大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～69	70%	z10	zA10	第1特別図柄_時短図柄10
		70～84	15%	z20	zA20	第1特別図柄_時短図柄20
		85～99	15%	z30	zA30	第1特別図柄_時短図柄30
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄_大当り図柄1
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	zA5	第2特別図柄_小当り図柄1
		80～89	10%	z6	zA6	第2特別図柄_小当り図柄2
		90～99	10%	z7	zA7	第2特別図柄_小当り図柄3

【図３０２】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様 第1大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1R最大開放時間	1R閉鎖時間	2R最大開放時間	2R閉鎖時間	....	最終R最大開放時間	最終R閉鎖時間	ED待ち時間	備考（略称）
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄2
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄3
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄_大当り図柄1
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後

【図３０３】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様 第2大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1回目開放時間	1回目閉鎖時間	....	16回目開放時間	16回目閉鎖時間	ED待ち時間	V入賞口の開放パターン 開放待ち時間	開放時間	備考（略称）
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	....	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	....	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄2
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	—	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄3

【図３０４】

遊技状態関連設定テーブル

（a）大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定 状態フラグ	遊技状態の設定 蓄電作動パターン	遊技状態の設定 時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	備考
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000（切替回数1回）	第1のルート大当りの60% 第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	1	00	10000	第1のルート大当りの20% 第6時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	1	00	10000	第1のルート大当りの20% 第6時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000（切替回数5回）	第1のルート大当りの100% 第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	02	10000（切替回数5回）	第2のルート大当りの80% 第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	1	00	10000	第2のルート大当りの10% 第6時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	1	00	10000	第2のルート大当りの10% 第6時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）

（b）時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定 状態フラグ	遊技状態の設定 蓄電作動パターン	遊技状態の設定 時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	備考
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	00	950	第1時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	02	950	第2時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z30 第1特別図柄_時短図柄30	3	01	950	第3時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）

（c）特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定 状態フラグ	遊技状態の設定 蓄電作動パターン	遊技状態の設定 時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	備考
950回	2	02	950	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）

【図３０５】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルT(通常遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	－	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	時短当り	z10～12	－	－	C1H	83HC1H	15000	カード演出(モード移行1)
		z20	－	0～49	C2H	83HC2H	15000	カード演出(RUSH)
				50～99	C3H	83HC3H	25000	RUSH突入演出(成功)
		z30	－	－	C4H	83HC4H	15000	カード演出(モード移行2)
	ハズレ	－	0～25	0～49	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				50～59	C0H	83HC0H	25000	RUSH突入演出(失敗)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
			26～249	－	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	08H	84H01H	15000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	－	－	09H	84H02H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	－	－	－	0AH	84H03H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ1(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態、第6時短遊技状態:一般遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	－	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	ハズレ	－	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
			26～249	－	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	08H	84H01H	15000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	－	－	09H	84H02H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	－	－	－	0AH	84H03H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)

【図３０６】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ2(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態:RUSH遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	－	－	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
	ハズレ	－	－	－	22H	83H22H	10000	戦国タイム演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	－	0～39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
			－	70～99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	－	－	0～9	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
			－	10～99	20H	84H20H	3000	戦国タイム演出(ハズレ)

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ3(第5時短遊技状態:RUSH遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	－	－	21H	83H21H	3000	戦国タイム演出(大当り)
	ハズレ	－	－	－	31H	83H31H	5000	戦国タイム演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	23H	84H23H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	－	0～39	24H	84H24H	20000	戦国タイム演出(小当り)
			－	70～99	25H	84H25H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	－	－	0～9	26H	84H26H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
			－	10～99	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

【図３０７】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1(当落情報)	パラメータ2(図柄情報)	パラメータ3(変動情報)

(c)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
－	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6	第2特別図柄_小当り図柄2	6
z7	第2特別図柄_小当り図柄3	7
z10	第1特別図柄_時短図柄10	8
z20	第1特別図柄_時短図柄20	9
z30	第1特別図柄_時短図柄30	A

(e)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図３０８】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率(概算)	普通図柄の当落判定値データ
幅16384(0～16383)	1/4.0	普通図柄当り判定値データ
幅49152(16384～65535)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図３０９】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 （0～100）	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～98	99/101	f1
	99、100	2/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図３１０】

第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態 （普電作動パターン）	普通図柄の 選択図柄		第2始動口の 開放パターン	第2始動口の開放パターン（ms）の動作					参考 （ロング開放確率）
				1回目 開放時間	1回目 ウェイト時間	2回目 開放時間	2回目 ウェイト時間	エンディング 時間	
通常遊技状態 第1時短遊技状態 第6時短遊技状態 （普電作動パターン＝00）	f1		91H01H （ショート開放）	72	–	–	–	12	0
	f2								
第3時短遊技状態 （普電作動パターン＝01）	f1		91H01H （ショート開放）	72	–	–	–	12	1/202.0
	f2		91H02H （ロング開放）	5400	120	72	–	12	
第2時短遊技状態 第4時短遊技状態 第5時短遊技状態 （普電作動パターン＝02）	f1		91H02H （ロング開放）	5400	120	72	–	12	1/4.0
	f2								

【図３１１】

（a）普通図柄の変動パターンテーブルF1（通常遊技状態）

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
f1、f2 （ショート開放）	–	01H	85H01H	60000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 （開放せず）	–	00H	85H00H	69000	普通図柄に関する 演出を実行しません

（b）普通図柄の変動パターンテーブルF2（第1時短遊技状態、第6時短遊技状態：一般遊技状態）

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
f1、f2 （ショート開放）	–	11H	85H11H	30000	普通図柄に関する 演出を実行しません
f3 （開放せず）	–	10H	85H10H	39000	普通図柄に関する 演出を実行しません

（c）普通図柄の変動パターンテーブルF3（第3時短遊技状態：一般遊技状態）

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
f1 （ショート開放）	0～99	21H	85H21H	12000	普通図柄に関する演出を不実行
	100～106	22H	85H22H	15000	テロップ演出（ハズレ）
f2 （ロング開放）	–	23H	85H23H	15000	テロップ演出（開放）
f3 （開放せず）	–	20H	85H20H	12000	普通図柄に関する演出を不実行

（d）普通図柄の変動パターンテーブルF4（第2時短遊技状態、第4時短遊技状態：RUSH遊技状態）

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
f1、f2 （ロング開放）	0～49	32H	85H32H	4000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	33H	85H33H	3000	普通図柄に関する演出を不実行
f3 （開放せず）	0～49	30H	85H30H	2000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	31H	85H31H	1000	普通図柄に関する演出を不実行

（e）普通図柄の変動パターンテーブルF5（第5時短遊技状態：RUSH遊技状態）

普通図柄の 選択図柄	普通図柄の 演出用乱数値 （0～106）	普通図柄の 変動パターン	普通図柄 変動パターン コマンド	普通図柄の 変動表示時間 （ms）	備考 （演出内容等）
f1、f2 （ロング開放）	0～49	42H	85H42H	2000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	43H	85H43H	1500	普通図柄に関する演出を不実行
f3 （開放せず）	0～49	40H	85H40H	1000	普通図柄に関する演出を不実行
	50～106	41H	85H41H	500	普通図柄に関する演出を不実行

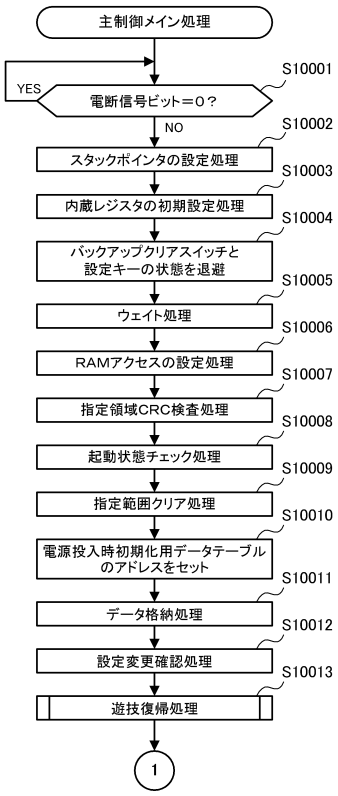
【図３１２】

遊技停止コマンド決定テーブル

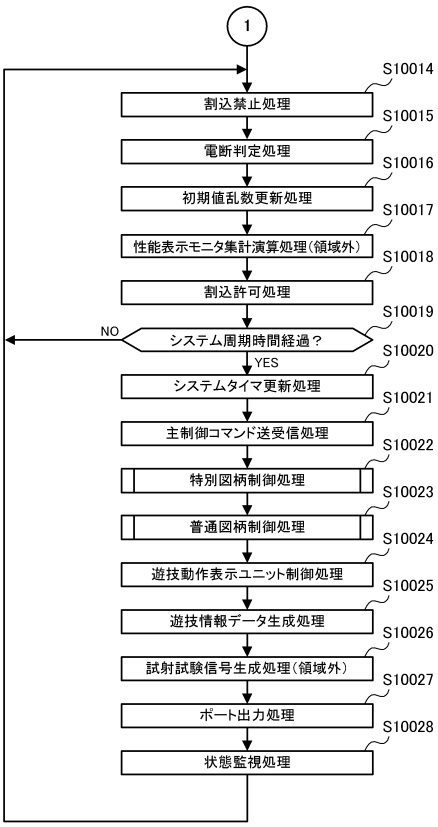
遊技停止機能作動管理フェーズ （遊技球の増加数：MY）	遊技停止予告開始条件	遊技停止コマンド	備考	
			報知内容	
遊技停止機能作動管理フェーズ00H （MY：84999以下）	–	–	–	報知しません
遊技停止機能作動管理フェーズ01H （MY：85000～89999） ※第10計数範囲	特定の特別図柄x1（第1特別図柄、大当り図柄）の大当り遊技状態中	01H	第1遊技停止予告	第1遊技停止予告終了条件が成立するまで継続
	特定の特別図柄x4（第2特別図柄、大当り図柄）の大当り遊技状態中			
	特定の特別図柄x5（第2特別図柄、小当り図柄）の大当り遊技状態中			
	第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
	第4時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
	第5時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
遊技停止機能作動管理フェーズ02H （MY：90000～94999） ※第20計数範囲	実行済みフラグ＝0	MYの90000到達時	02H	第2遊技停止予告	規制値（95000）まで継続
	実行済みフラグ＝1	すべての大当り遊技状態中			
		第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
		第4時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
		第5時短遊技状態（RUSH遊技状態）			
遊技停止機能作動管理フェーズ03H （MY：95000～） ※第30計数範囲	– （※小当り状態または大当り遊技状態中）		03H	第3遊技停止予告	遊技停止まで継続
遊技停止機能作動管理フェーズ04H （MY：95000～） ※遊技停止状態中	–		04H	遊技停止状態報知	RAMクリアまで継続

実行済みフラグ＝0：第1遊技停止予告の実行なし
実行済みフラグ＝1：第1遊技停止予告の実行済み

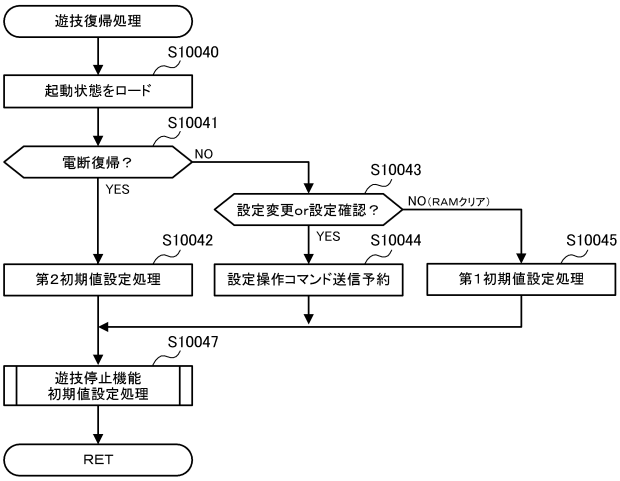
【図３１３】



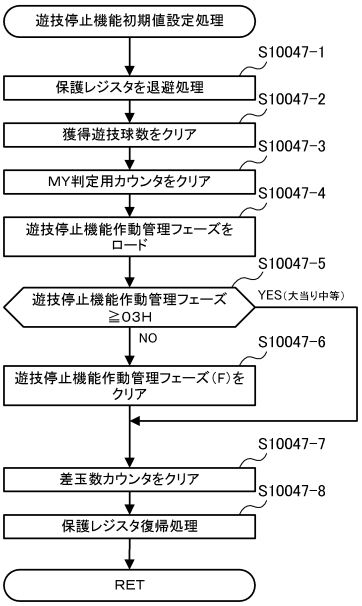
【図３１４】



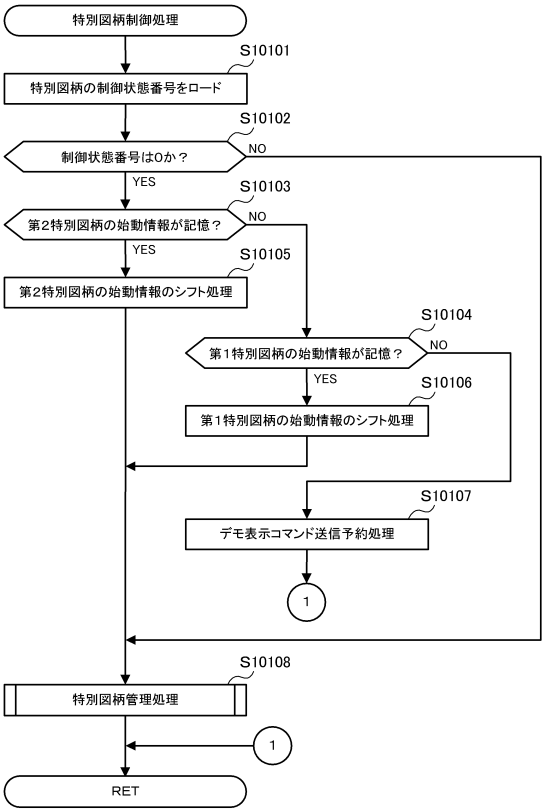
【図３１５】



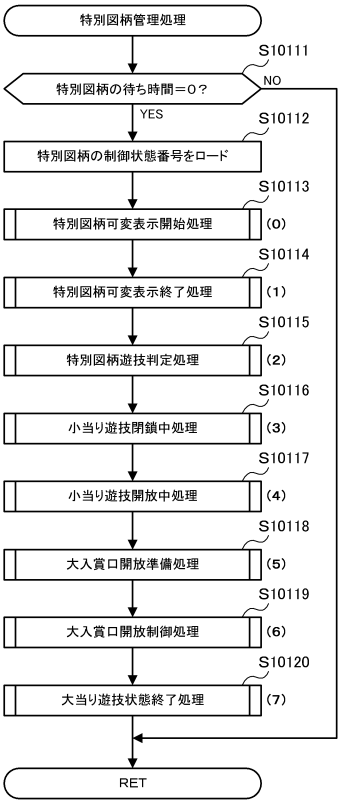
【図３１６】



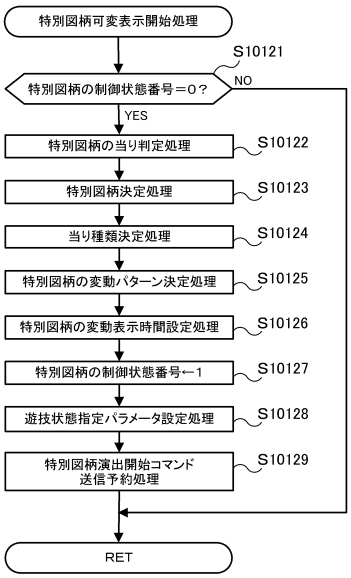
【図３１７】



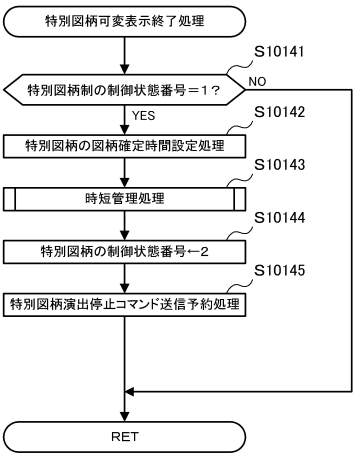
【図３１８】



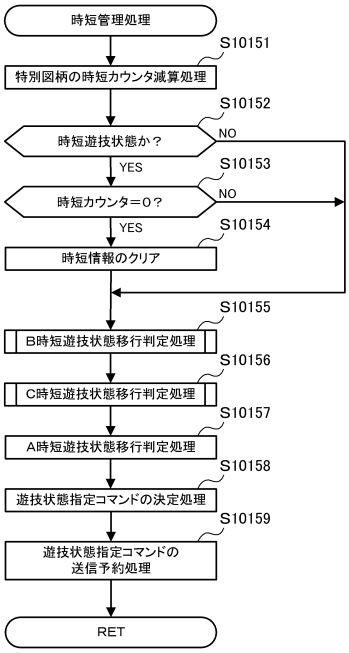
【図３１９】



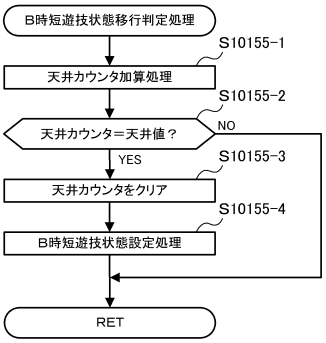
【図３２０】



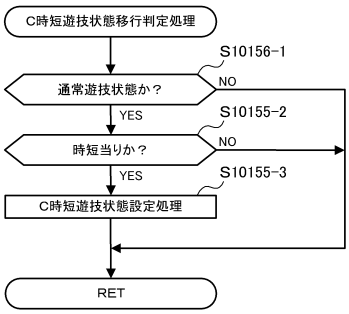
【図３２１】



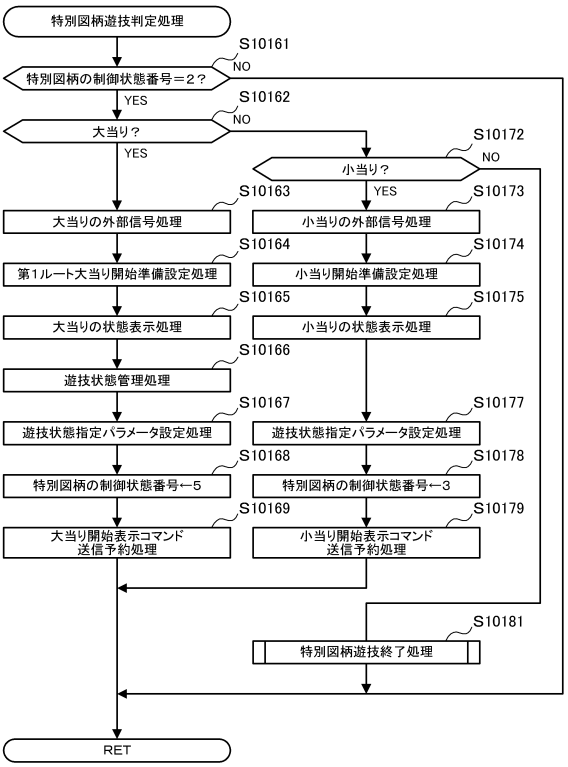
【図３２２】



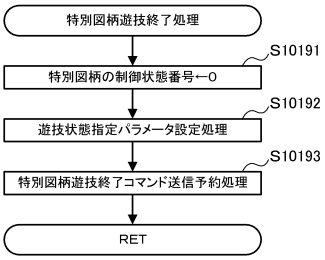
【図３２３】



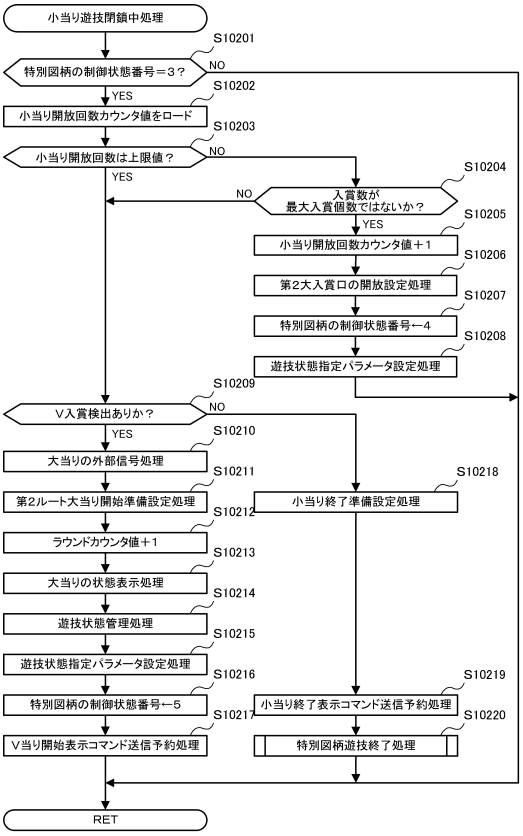
【図３２４】



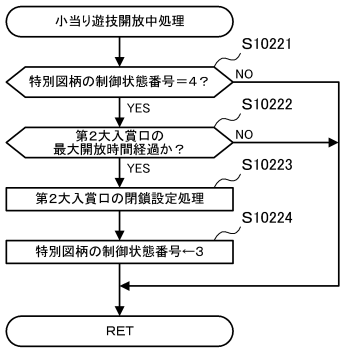
【図３２５】



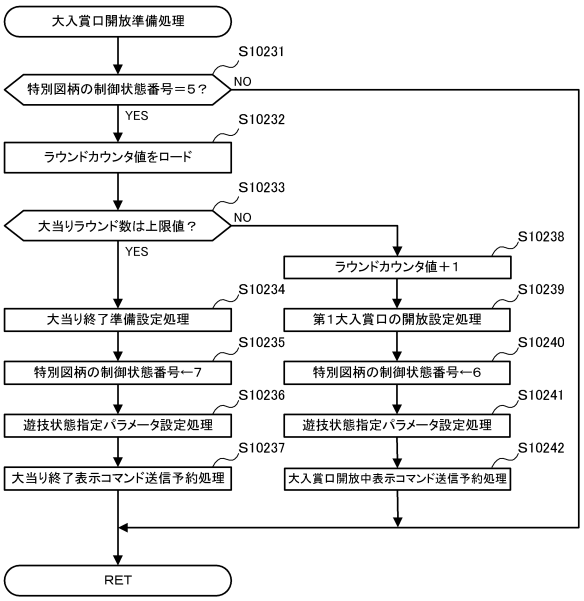
【図３２６】



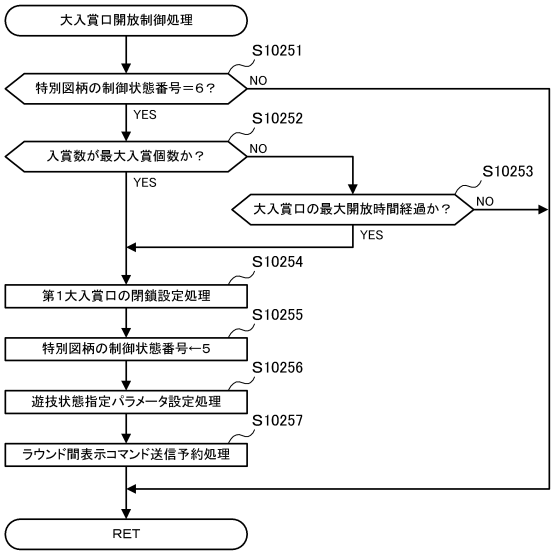
【図３２７】



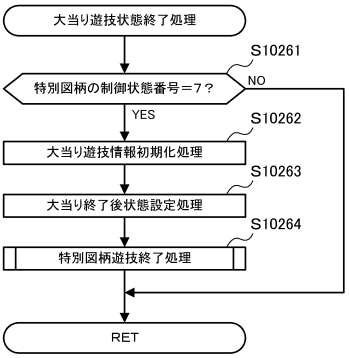
【図３２８】



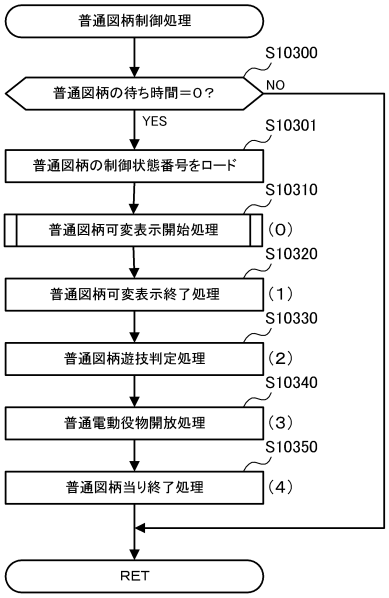
【図３２９】



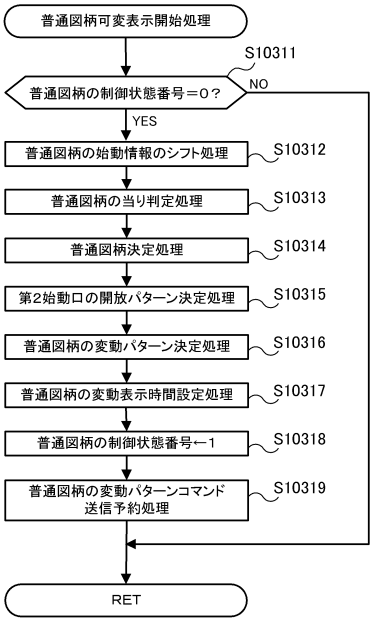
【図３３０】



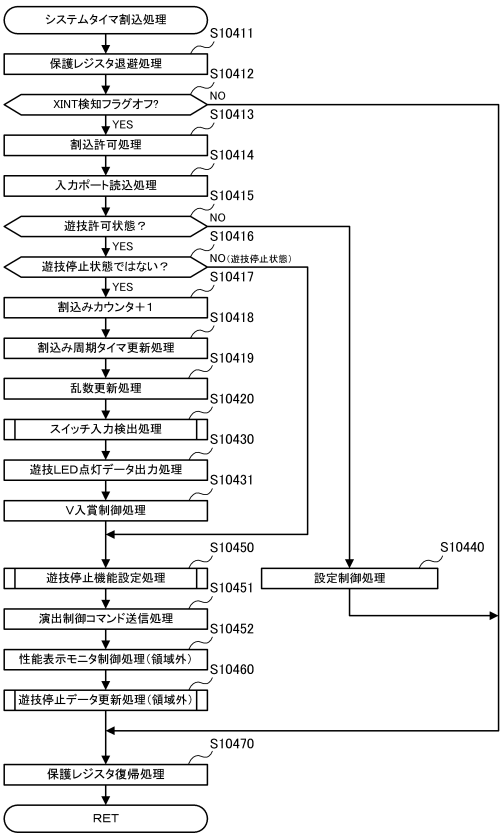
【図３３１】



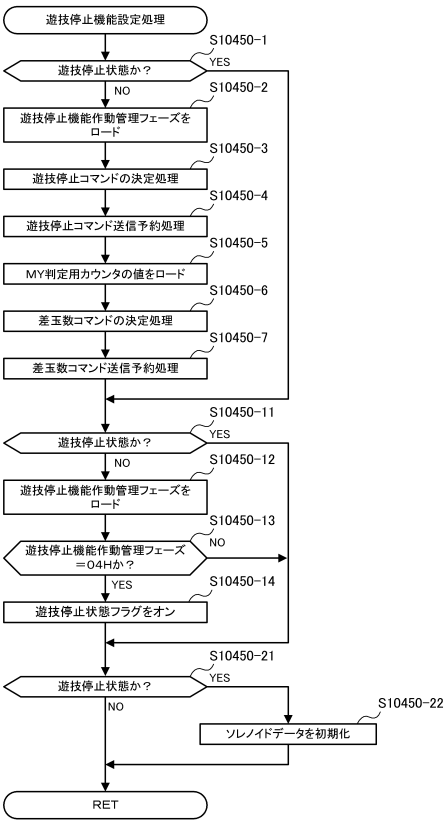
【図３３２】



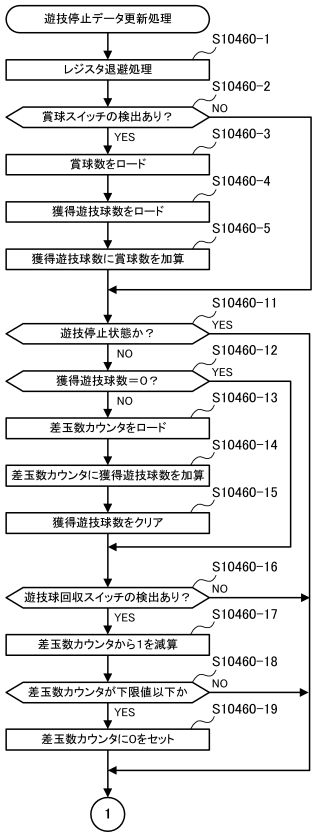
【図３３３】



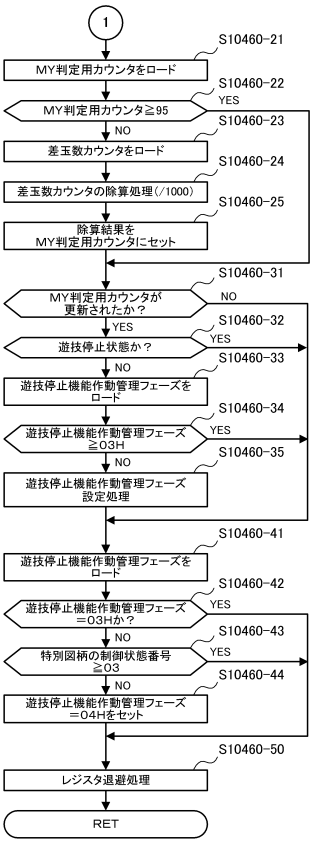
【図３３４】



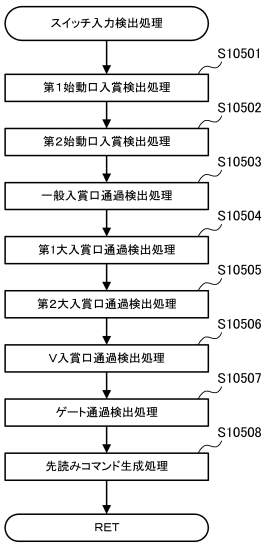
【図３３５】



【図３３６】



【図３３７】



【図３３８】

演出モード決定テーブル

遊技状態 （遊技状態指定コマンド）	モード移行条件	演出 モード情報	備考
通常遊技状態	－	00H	チャンス演出モード
第１時短遊技状態	－	01H	一般演出モード
第２時短遊技状態	－	0FH	戦国タイム演出モード
第３時短遊技状態	第２特別図柄の始動情報なし	10H	天国演出モード
	第２特別図柄の始動情報あり	0FH	戦国タイム演出モード
第４時短遊技状態	－	0FH	戦国タイム演出モード
第５時短遊技状態	－	0FH	戦国タイム演出モード
第６時短遊技状態	第２特別図柄の始動情報なし	01H	一般演出モード
	第２特別図柄の始動情報あり	0FH	戦国タイム演出モード

【図３３９】

（ａ）チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZ

特別図柄の 変動パターンコマンド	先読みフラグ	選択率 （第１乱数値）	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ03	超スーパーリーチ（大当り）
83HC1H （時短当り、z10）	00H	80%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出（モード移行1）
		20%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
	01H	－	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
83HC2H （時短当り、z20）	00H	40%	図柄演出パターンCZ12	白カード演出（RUSH移行）
		60%	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出（RUSH移行）
	01H	－	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出（RUSH移行）
83HC3H （時短当り、z20）	00H	40%	図柄演出パターンCZ20	RUSH突入演出A（成功）
		60%	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B（成功）
	01H	－	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B（成功）
83HC4H （時短当り、z30）	00H	20%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出（モード移行1）
		60%	図柄演出パターンCZ14	白カード演出（モード移行2）
		5%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
		15%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出（モード移行2）
	01H	25%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
		75%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出（モード移行2）
83HC0H （ハズレ）	00H	80%	図柄演出パターンCZ22	RUSH突入演出A（失敗）
		20%	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B（失敗）
	01H	－	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B（失敗）
83H04H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ04	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ05	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ06	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H00H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ07	通常変動（ハズレ）

（ｂ）一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNR

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	図柄演出パターンNR01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	図柄演出パターンNR02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	図柄演出パターンNR03	超スーパーリーチ（大当り）
83H04H （ハズレ）	図柄演出パターンNR04	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	図柄演出パターンNR05	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	図柄演出パターンNR06	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H00H （ハズレ）	図柄演出パターンNR07	通常変動（ハズレ）

【図３４０】

天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTE

特別図柄の 変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	図柄演出パターンTE01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	図柄演出パターンTE02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	図柄演出パターンTE03	超スーパーリーチ（大当り）
83H04H （ハズレ）	図柄演出パターンTE04	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	図柄演出パターンTE05	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	図柄演出パターンTE06	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H00H （ハズレ）	図柄演出パターンTE07	通常変動（ハズレ）

【図３４１】

戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRU

特別図柄の変動パターンコマンド	選択率（第1乱数値）	演出パターン	備考
83H21H （大当り）	–	図柄演出パターンRU01	戦国タイム演出（大当り）
83H22H （ハズレ）	–	図柄演出パターンRU02	戦国タイム演出（ハズレ）
83H31H （ハズレ）	–	図柄演出パターンRU03	戦国タイム演出（ハズレ）
84H01H （大当り）	25%	図柄演出パターンRU11	戦国タイム演出（大当り）_キャラZ1
	75%	図柄演出パターンRU12	戦国タイム演出（大当り）_キャラZ2
84H02H （小当り）	25%	図柄演出パターンRU13	戦国タイム演出（小当り）_キャラZ1
	75%	図柄演出パターンRU14	戦国タイム演出（小当り）_キャラZ2
84H03H （小当り）	50%	図柄演出パターンRU15	戦国タイム演出（ハズレ）_キャラZ1
	50%	図柄演出パターンRU16	戦国タイム演出（ハズレ）_キャラZ2
84H23H （大当り）	25%	図柄演出パターンRU21	戦国タイム演出（大当り）_キャラA
	75%	図柄演出パターンRU22	戦国タイム演出（大当り）_キャラB
84H24H （小当り）	25%	図柄演出パターンRU23	戦国タイム演出（小当り）_キャラA
	75%	図柄演出パターンRU24	戦国タイム演出（小当り）_キャラB
84H25H （小当り）	25%	図柄演出パターンRU23	戦国タイム演出（小当り）_キャラA
	75%	図柄演出パターンRU24	戦国タイム演出（小当り）_キャラB
84H26H （ハズレ）	50%	図柄演出パターンRU25	戦国タイム演出（ハズレ）_キャラA
	50%	図柄演出パターンRU26	戦国タイム演出（ハズレ）_キャラB
84H20H （ハズレ）	–	図柄演出パターンRU27	戦国タイム演出（ハズレ）_短縮変動
84H30H （ハズレ）	–	図柄演出パターンRU28	戦国タイム演出（ハズレ）_短縮変動

【図３４２】

テロップ演出パターン決定テーブル

普通図柄の変動パターンコマンド	選択率（第2乱数値）	テロップ演出パターン	備考
85H20H （開放せず）	90%	–	演出を実行しません
	10%	テロップ演出パターンKO1	テロップ演出（ハズレ）
85H21H （ショート開放）	–	–	演出を実行しません
85H21H （ショート開放）	50%	–	演出を実行しません
	50%	テロップ演出パターンKO2	テロップ演出（ハズレ）
85H23H （ロング開放）	–	テロップ演出パターンKO1	テロップ演出（開放）

上記以外の普通図柄の変動パターンコマンドは、テロップ演出パターンを決定しません

【図３４３】

(a)通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1

先読みコマンド 特別図柄の種別	先読みコマンド パラメータ1（当落情報）	先読みコマンド パラメータ2（図柄情報）	先読みコマンド パラメータ3（変動情報）	選択率（第3乱数値）	先読み演出パターン	備考
1（第1特別図柄）	1（大当り）	1～3（大当り図柄1～3）	01H（ノーマル）	–	–	–
			02H,03H（スーパー）	25%	–	–
				75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	2（時短当り）	8（時短図柄10）	C1H（カード演出）	70%	–	–
				30%	–	–
		9（時短図柄20）	C2H（カード演出）	30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
			C3H（RUSH突入演出）	30%	–	–
				30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
		A（時短図柄30）	C4H（RUSH突入演出）	70%	–	–
				30%	先読み演出パターンZ03	モード移行ゾーンの実行
	0（ハズレ）	0（ハズレ図柄）	00H、04H（通常変動、ノーマル）	–	–	–
			05H,06H（スーパー）	60%	–	–
				40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			C0H（RUSH突入演出）	70%	–	–
				10%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
2（第2特別図柄）	ALL	ALL	ALL	–	–	先読み演出を実行しません

(b)一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2

先読みコマンド 特別図柄の種別	先読みコマンド パラメータ1（当落情報）	先読みコマンド パラメータ2（図柄情報）	先読みコマンド パラメータ3（変動情報）	選択率（第3乱数値）	先読み演出パターン	備考
1（第1特別図柄）	1（大当り）	1～3（大当り図柄1～3）	01H（ノーマル）	–	–	–
			02H,03H（スーパー）	25%	–	–
				75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	0（ハズレ）	0（ハズレ図柄）	00H、04H（通常変動、ノーマル）	–	–	–
			05H,06H（スーパー）	60%	–	–
				40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
2（第2特別図柄）	ALL	ALL	ALL	–	–	先読み演出を実行しません

【図３４４】

先読み演出の禁止条件設定テーブル

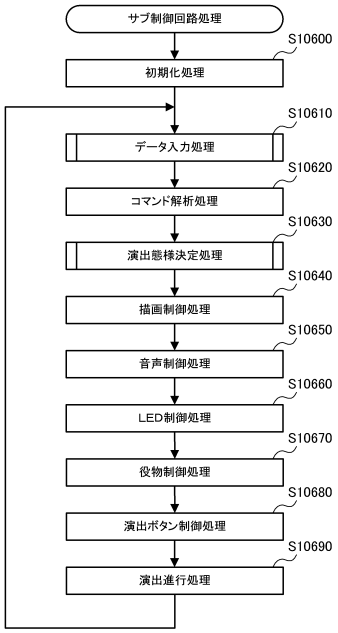
先読み演出	禁止条件	成立条件の内容
すべての先読み演出	共通禁止条件1	第2特別図柄の保留個数があるとき
	共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のとき
	共通禁止条件3	既に先読み演出が実行中のとき
モード移行ゾーン	固有禁止条件1	それ以前の保留記憶に大当りの始動情報が記憶されているとき
RUSH期待ゾーン	固有禁止条件2	それ以前の保留記憶に時短当りかつ時短図柄20の始動情報が記憶されているとき

【図３４５】

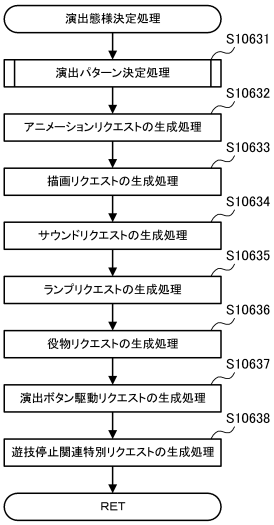
第1遊技停止予告終了判定テーブル

第1遊技停止予告終了条件	
終了条件1	通常遊技状態（大当り遊技状態を除く）
終了条件2	第1時短遊技状態（一般遊技状態）
終了条件3	第3時短遊技状態（一般遊技状態）
終了条件4	第6時短遊技状態（一般遊技状態）

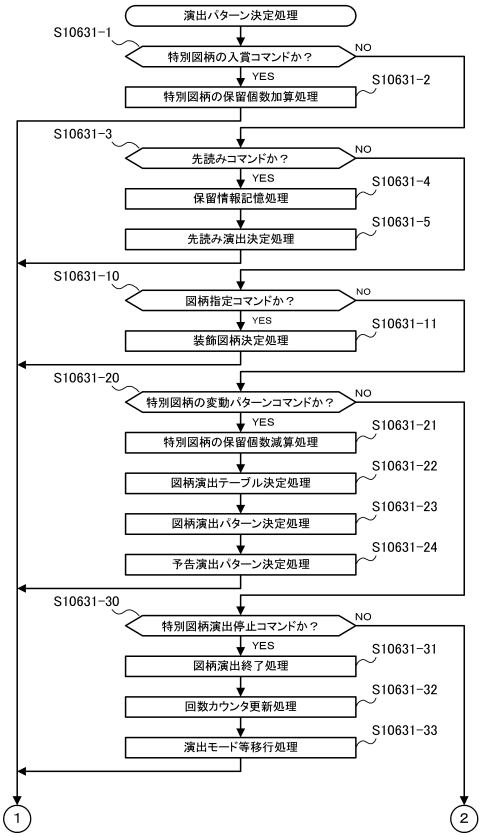
【図３４６】



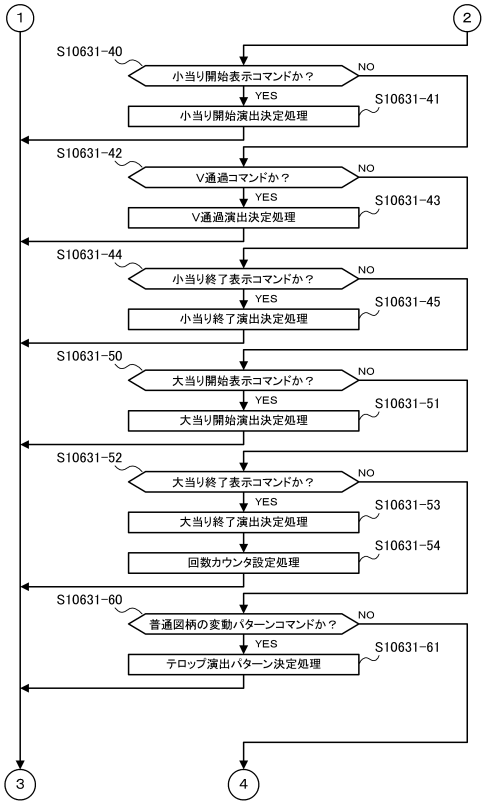
【図３４７】



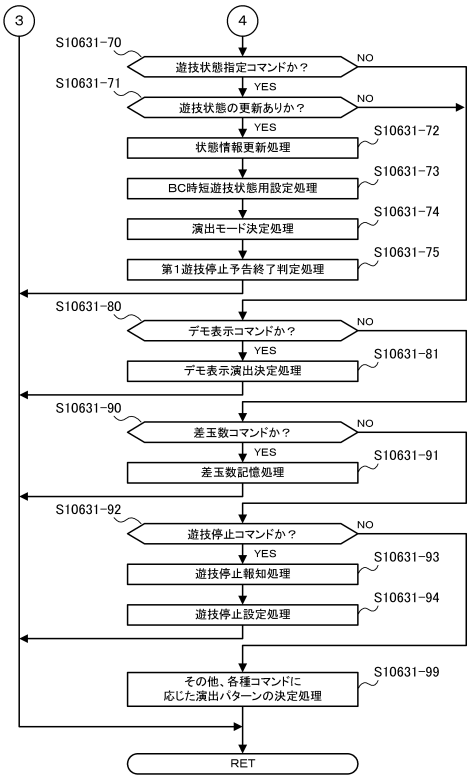
【図３４８】



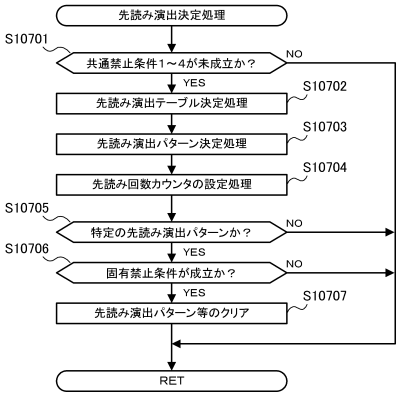
【図３４９】



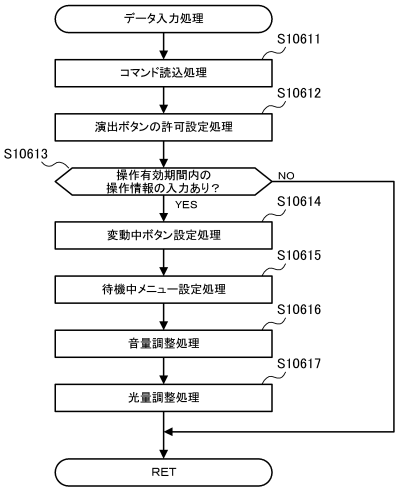
【図３５０】



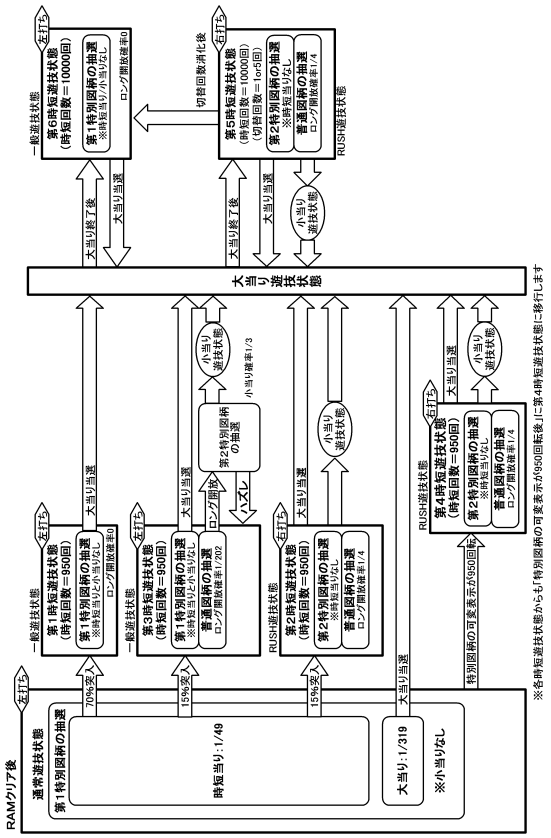
【図３５１】



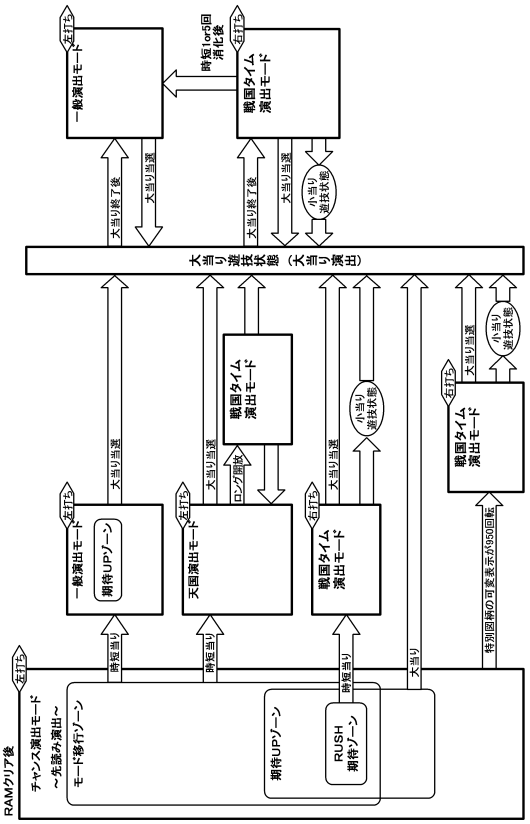
【図３５２】



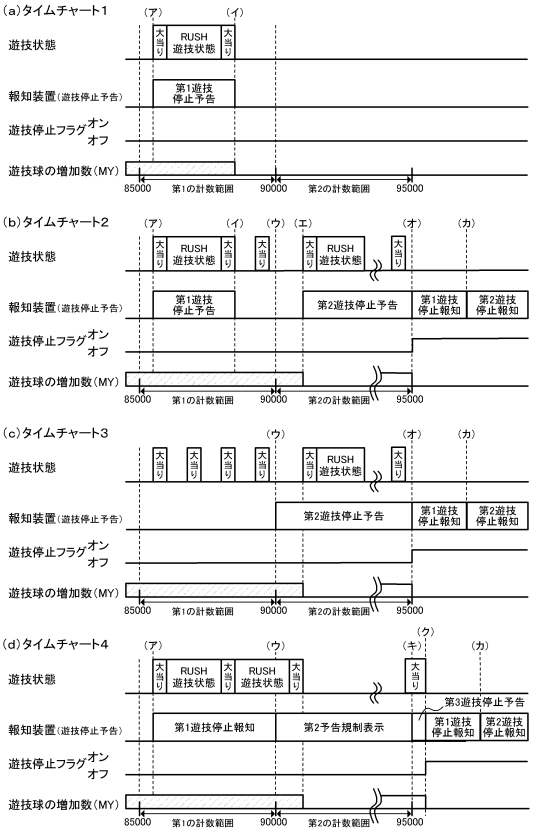
【図３５３】



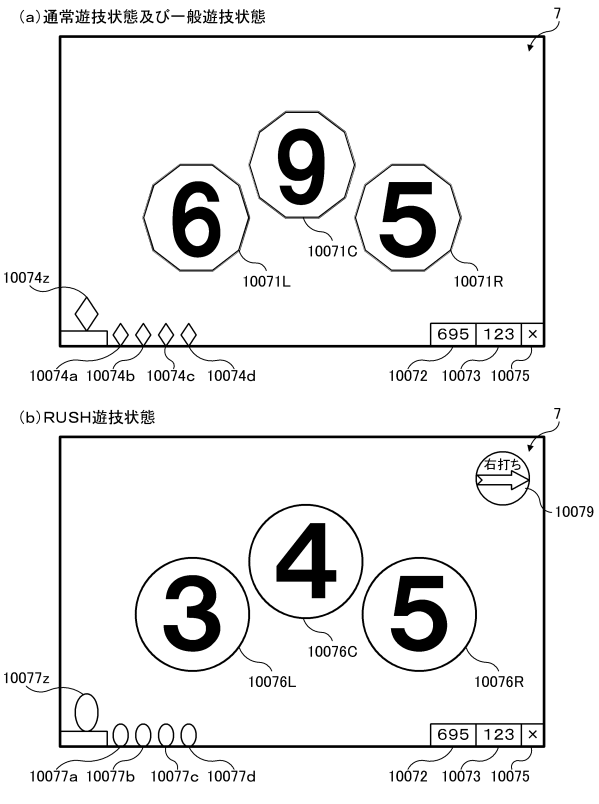
【図３５４】



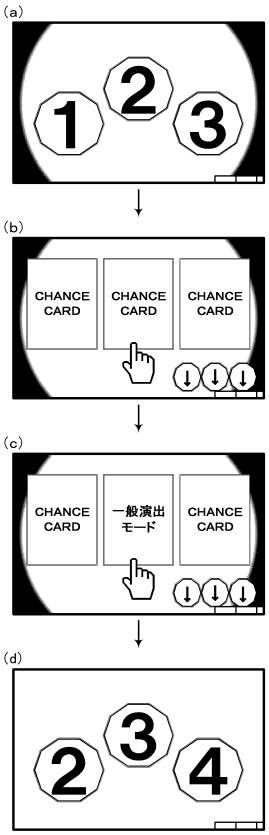
【図３５５】



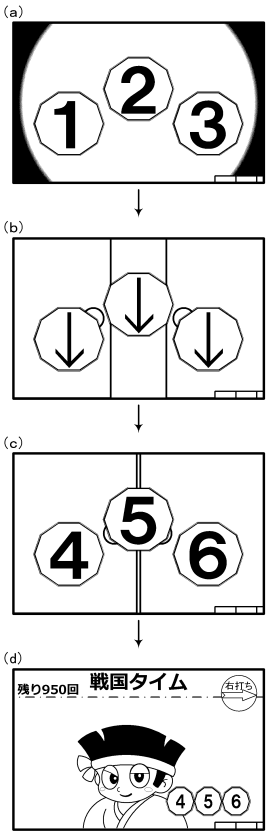
【図３５６】



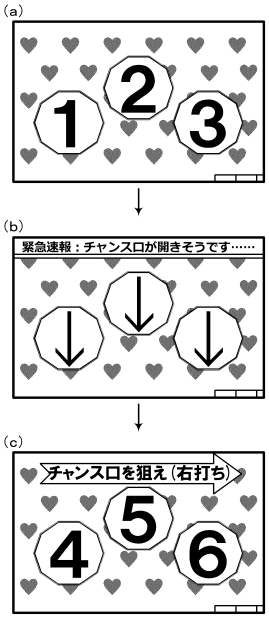
【図３５７】



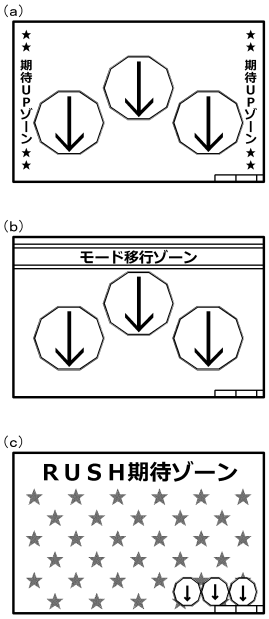
【図３５８】



【図３５９】

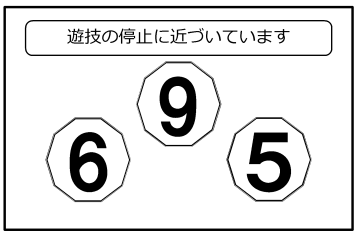


【図３６０】

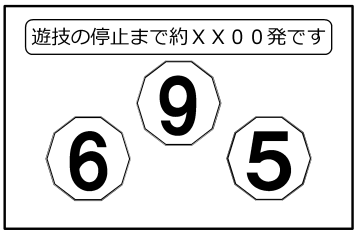


【図３６１】

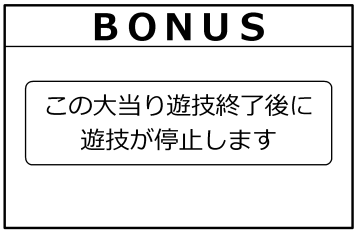
(a)第1遊技停止予告



(b)第2遊技停止予告

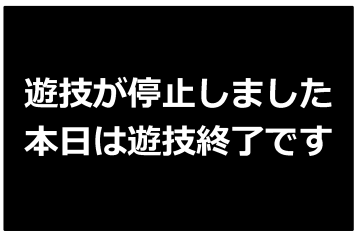


(c)第3遊技停止予告



【図３６２】

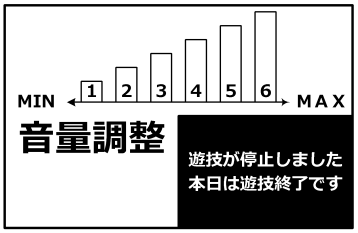
(a)第1遊技停止報知



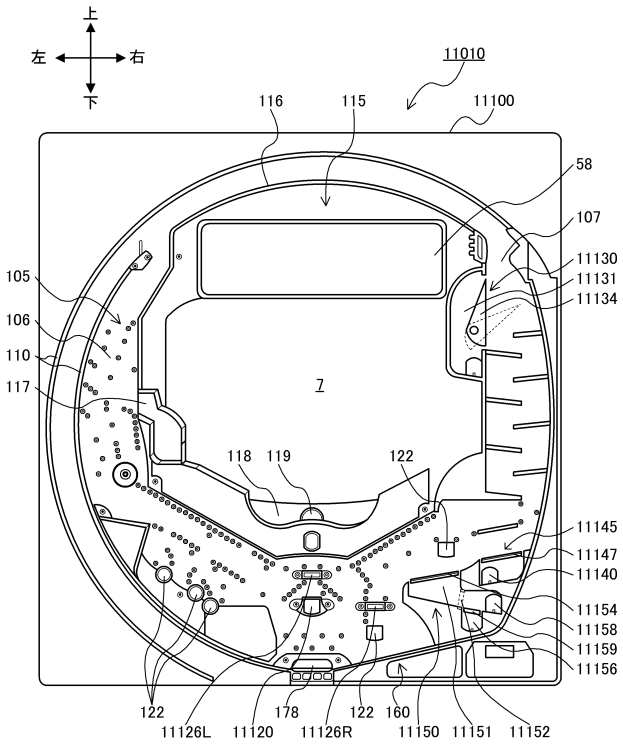
(b)第2遊技停止報知(開始時:デモ画像表示)



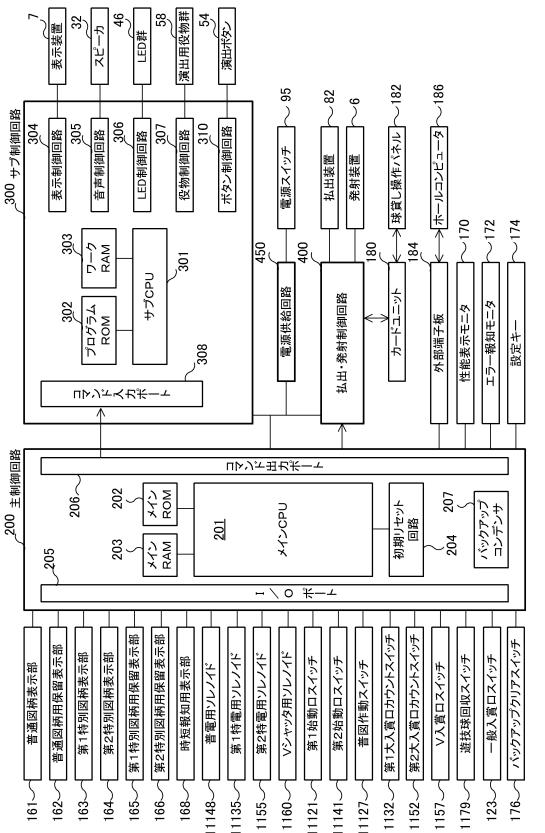
(c)第2遊技停止報知(演出ボタン入力時:音量調整)



【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】

特別図柄の当り判定テーブル

(a)通常遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅1313(206-1518)	1/49.9	時短当り判定値データ
	幅64018(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65330(206-65535)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1(0)	(略)	ハズレ判定値データ

(b)時短遊技状態

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65253(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65330(206-65535)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1(0)	(略)	ハズレ判定値データ

【図３６６】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	備考 (略称)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	zA1	第1特別図柄_大当り図柄1
		60～79	20%	z2	zA2	第1特別図柄_大当り図柄2
		70～99	20%	z3	zA3	第1特別図柄_大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～29	30%	z10	zA10	第1特別図柄_時短図柄10
		30～49	20%	z11	zA11	第1特別図柄_時短図柄11
		50～69	20%	z12	zA12	第1特別図柄_時短図柄12
		70～84	15%	z20	zA20	第1特別図柄_時短図柄20
		85～99	15%	z30	zA30	第1特別図柄_時短図柄30
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄_大当り図柄1
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	zA5	第2特別図柄_小当り図柄1
		80～89	10%	z6	zA6	第2特別図柄_小当り図柄2
		90～99	10%	z7	zA7	第2特別図柄_小当り図柄3

【図３６７】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様 第1大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1R最大開放時間	1R閉鎖時間	2R最大開放時間	2R閉鎖時間	....	最終R最大開放時間	最終R閉鎖時間	ED待ち時間	備考 (略称)
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄2
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄3
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄_大当り図柄1
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後

【図３６８】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様 第2大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1回目開放時間	1回目閉鎖時間	....	16回目開放時間	16回目閉鎖時間	ED待ち時間	V入賞口の開放パターン 開放待ち時間	開放時間	備考 (略称)
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	....	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	....	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄2
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	—	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄3

【図３６９】

遊技状態関連設定テーブル

(a)大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	普電作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の可変表示回数	普通図柄の可変表示回数	
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000	120	第1のルート大当りの60%第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	0	00	－	－	第1のルート大当りの20%通常遊技状態に移行
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	0	00	－	－	第1のルート大当りの20%通常遊技状態に移行
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	02	10000	120	第1のルート大当りの100%第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	02	10000	120	第2のルート大当りの80%第5時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	0	00	－	－	第2のルート大当りの10%通常遊技状態に移行
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	0	00	－	－	第2のルート大当りの10%通常遊技状態に移行

(b)時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	普電作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の可変表示回数	普通図柄の可変表示回数	
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	00	50	－	第1時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z11 第1特別図柄_時短図柄11	3	00	100	－	第1時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z12 第1特別図柄_時短図柄12	3	00	150	－	第1時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	02	－	950	第2時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）
z30 第1特別図柄_時短図柄30	3	01	950	－	第3時短遊技状態に移行（一般遊技状態に移行）

(c)特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	普電作動パターン	時短終了条件		
			特別図柄の可変表示回数	普通図柄の可変表示回数	
950回	2	02	－	950	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態に移行）

【図３７０】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルT(通常遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	0～249	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	時短当り	z10～12	－	－	C1H	83HC1H	15000	カード演出(モード移行1)
		z20	－	0～49	C2H	83HC2H	15000	カード演出(RUSH)
				50～99	C3H	83HC3H	25000	RUSH突入演出(成功)
		z30	－	－	C4H	83HC4H	15000	カード演出(モード移行2)
	ハズレ	－	0～25	0～49	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				50～59	C0H	83HC0H	25000	RUSH突入演出(失敗)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
			26～249	－	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	－	－	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	－	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

【図３７１】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ1(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態　N＞10)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	0～249	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	ハズレ	－	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
			26～249	0～99	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	－	－	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	－	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ2(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態　0＜N≦10)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	0～249	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ(大当り)
	ハズレ	－	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパーリーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超スーパーリーチ(ハズレ)
			26～249	0～99	10H	83H10H	15000	モード移行振り演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	－	－	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	－	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(c)特別図柄の変動パターンテーブルJ3(第1時短遊技状態、第3時短遊技状態：一般遊技状態　N＝0)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	－	－	0FH	83H0FH	35000	全回転リーチ(大当り)
	ハズレ	－	－	－	11H	83H11H	20000	モード移行演出
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	－	－	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	－	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

【図３７２】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ4(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態：RUSH遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	21H	83H21H	5000	短縮変動(大当り)
	ハズレ	－	20H	83H20H	1000	短縮変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ5(第5時短遊技状態：RUSH遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	31H	83H31H	3000	短縮変動(大当り)
	ハズレ	－	30H	83H30H	500	短縮変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	F1H	84HF1H	3000	大当り報知演出
	小当り	z5、z6、z7	F2H	84HF2H	3000	大当り報知演出
	ハズレ	－	F0H	84HF0H	1000	ハズレ報知演出

【図３７３】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）

(c)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
−	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6	第2特別図柄_小当り図柄2	6
z7	第2特別図柄_小当り図柄3	7
z10	第1特別図柄_時短図柄10	8
z11	第1特別図柄_時短図柄11	8
z12	第1特別図柄_時短図柄12	8
z20	第1特別図柄_時短図柄20	9
z30	第1特別図柄_時短図柄30	A

(e)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図３７４】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄の当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	普通図柄の当落判定値データ
幅957(0～956)	1/68.5	普通図柄当り判定値データ
幅64579(957～65535)	（略）	普通図柄ハズレ判定値データ

【図３７５】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄の選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～75	76/101	f1
	76～100	35/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図３７６】

第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態（普電作動パターン）	普通図柄の選択図柄	第2始動口の開放パターン	第2始動口の開放パターン(ms)の動作 1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	参考（ロング開放確率）
通常遊技状態 第1時短遊技状態 （普電作動パターン＝00）	f1	91H01H（ショート開放）	72	−	−	−	12	0
	f2	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	−	12	1/68.5
第3時短遊技状態 （普電作動パターン＝01）	f1	91H01H（ショート開放）	72	−	−	−	12	1/197.6
	f2	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	−	12	1/68.5
第2時短遊技状態 第4時短遊技状態 第5時短遊技状態 （普電作動パターン＝02）	f1	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	−	12	1/68.5
	f2							

【図３７７】

(a)普通図柄の変動パターンテーブルF1(通常遊技状態)

普通図柄の選択図柄	普通図柄の演出用乱数値(0～106)	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
f1、f2(ショート開放)	―	01H	85H01H	60000	普通図柄に関する演出を実行しません
f3(開放せず)	―	00H	85H00H	69000	普通図柄に関する演出を実行しません

(b)普通図柄の変動パターンテーブルF2(第1時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の選択図柄	普通図柄の演出用乱数値(0～106)	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
f1、f2(ショート開放)	-	11H	85H11H	30000	普通図柄に関する演出を実行しません
f3(開放せず)	―	10H	85H10H	39000	普通図柄に関する演出を実行しません

(c)普通図柄の変動パターンテーブルF3(第3時短遊技状態:一般遊技状態)

普通図柄の選択図柄	普通図柄の演出用乱数値(0～106)	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
f1(ショート開放)	0～99	21H	85H21H	12000	普通図柄に関する演出を実行しません
	100～106	22H	85H22H	15000	テロップ演出(ハズレ)
f2(ロング開放)	-	23H	85H23H	15000	テロップ演出(開放)
f3(開放せず)	―	20H	85H20H	12000	普通図柄に関する演出を実行しません

(d)普通図柄の変動パターンテーブルF4(第2時短遊技状態、第4時短遊技状態:RUSH遊技状態)

普通図柄の選択図柄	普通図柄の演出用乱数値(0～106)	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
f1、f2(ロング開放)	0～6	33H	85H33H	15000	ノーマルリーチ(当り)
	7～46	34H	85H34H	12000	キャラクタ演出(当り)
	47～106	35H	85H35H	40000	バトル演出(当り)
f3(開放せず)	0～99	30H	85H30H	3500	短縮変動(ハズレ)
	100～105	31H	85H31H	15000	ノーマルリーチ(ハズレ)
	106	32H	85H32H	35000	バトル演出(ハズレ)

(e)普通図柄の変動パターンテーブルF5(第5時短遊技状態:RUSH遊技状態)

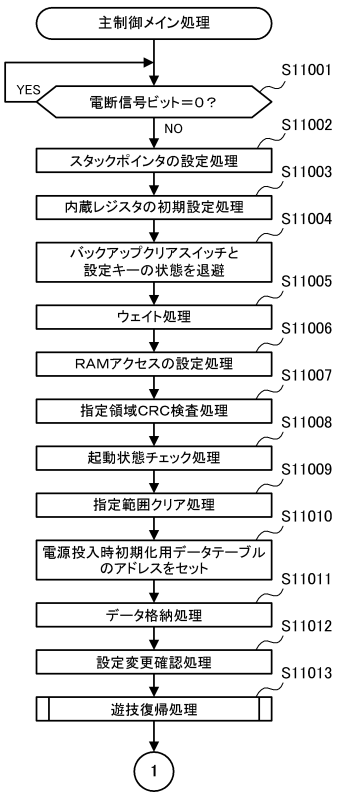
普通図柄の選択図柄	普通図柄の演出用乱数値(0～106)	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
f1、f2(ロング開放)	0～6	33H	85H33H	15000	ノーマルリーチ(当り)
	7～46	34H	85H34H	12000	キャラクタ演出(当り)
	47～106	35H	85H35H	40000	バトル演出(当り)
f3(開放せず)	0～99	40H	85H40H	1000	超短縮変動(ハズレ)
	100～105	31H	85H31H	15000	ノーマルリーチ(ハズレ)
	106	32H	85H32H	35000	バトル演出(ハズレ)

【図３７８】

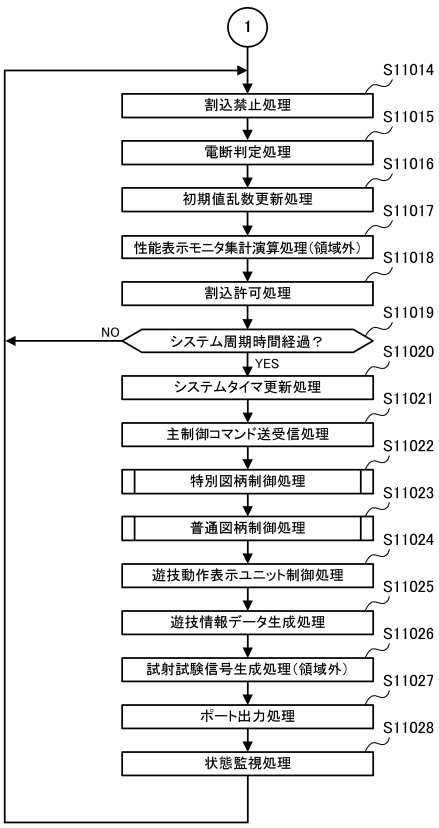
遊技停止コマンド決定テーブル	遊技停止予告開始条件	遊技停止コマンド	備考	
			報知内容	報知しません
遊技停止機能作動管理フェーズ(遊技球の増加数:MY)				
遊技停止機能作動管理フェーズ00H(MY:84999以下)	―	-	-	
遊技停止機能作動管理フェーズ01H(MY:85000～89999)※第10計数範囲	特定の特別図柄z1(第1特別図柄,大当り図柄)の大当り遊技状態中	01H	第1遊技停止予告	第1遊技停止予告終了条件が成立するまで継続
	特定の特別図柄z4(第2特別図柄,大当り図柄)の大当り遊技状態中			
	特定の特別図柄z5(第2特別図柄,小当り図柄)の大当り遊技状態中			
	第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
	第4時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
	第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
遊技停止機能作動管理フェーズ02H(MY:90000～94999)※第20計数範囲	実行済みフラグ＝0 MYの90000到達時	02H	第2遊技停止予告	規制値(95000)まで継続
	実行済みフラグ＝1 すべての大当り遊技状態中			
	実行済みフラグ＝1 第2時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
	実行済みフラグ＝1 第4時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
	実行済みフラグ＝1 第5時短遊技状態(RUSH遊技状態)			
遊技停止機能作動管理フェーズ03H(MY:95000～)※第30計数範囲	―(※小当り状態または大当り遊技状態中)	03H	第3遊技停止予告	遊技停止まで継続
遊技停止機能作動管理フェーズ04H(MY:95000～)※遊技停止状態中	―	04H	遊技停止状態報知	RAMクリアまで継続

実行済みフラグ＝0:第1遊技停止予告の実行なし
実行済みフラグ＝1:第1遊技停止予告の実行済み

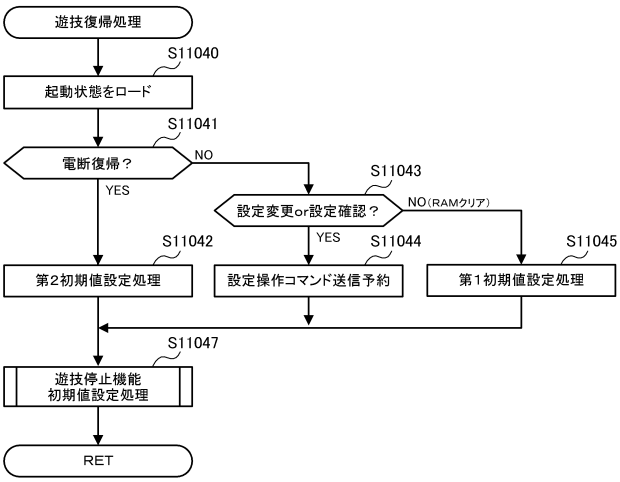
【図３７９】



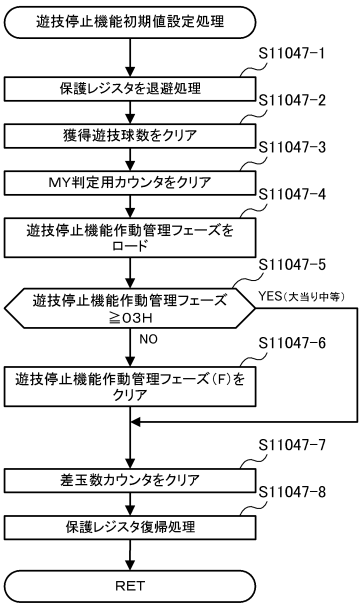
【図３８０】



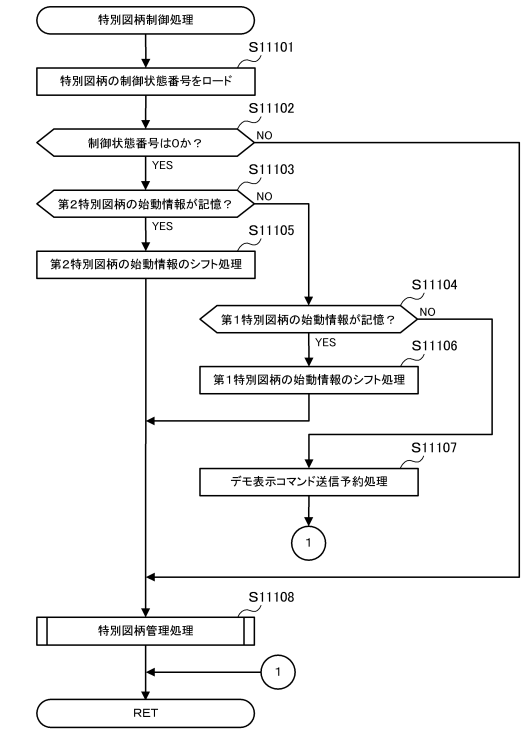
【図３８１】



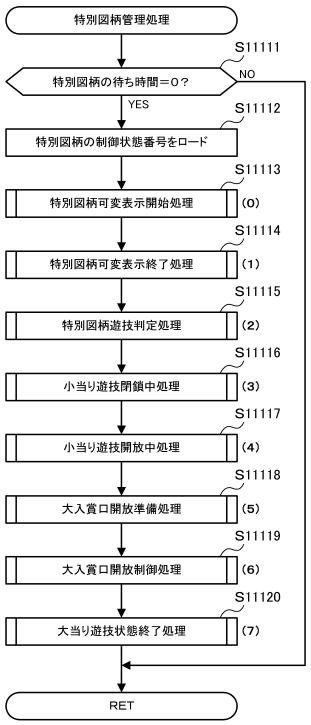
【図３８２】



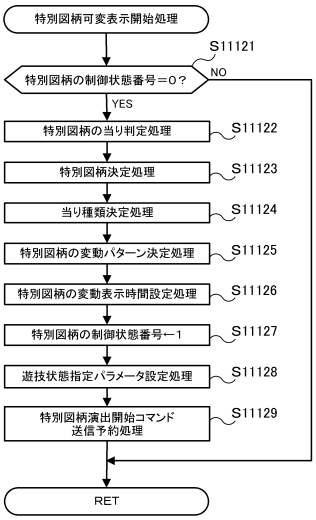
【図３８３】



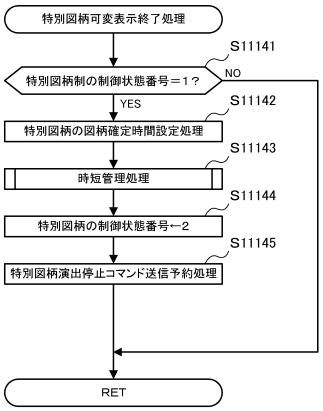
【図３８４】



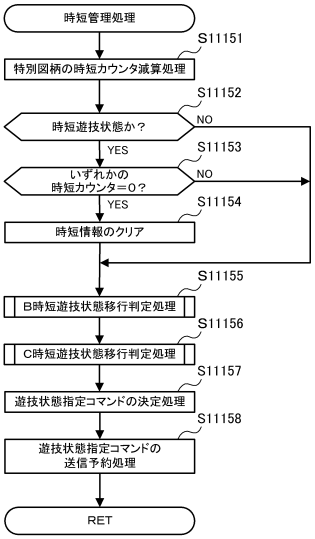
【図３８５】



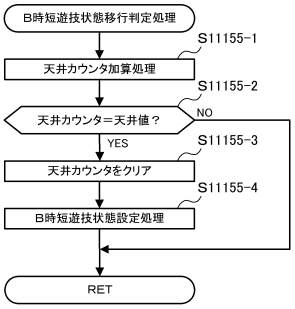
【図３８６】



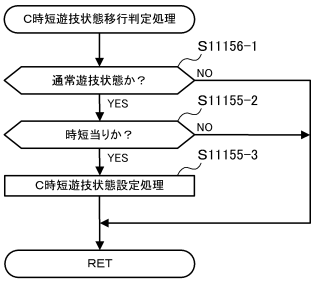
【図３８７】



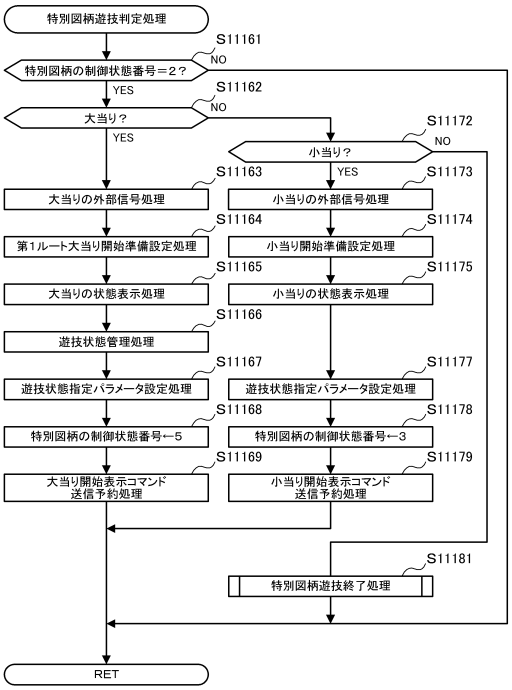
【図３８８】



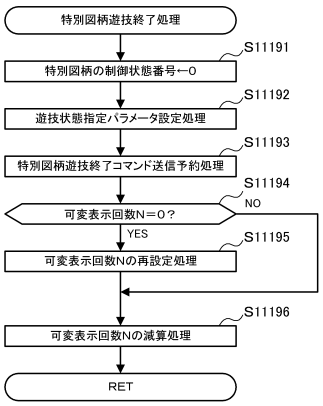
【図３８９】



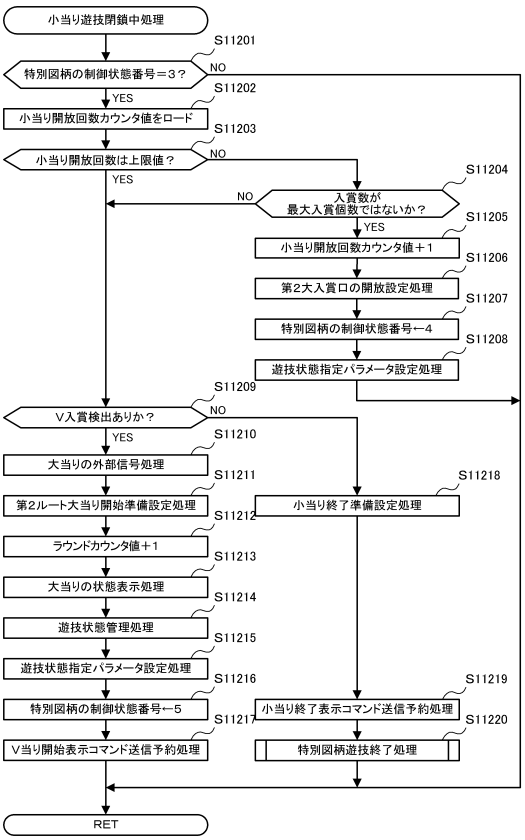
【図３９０】



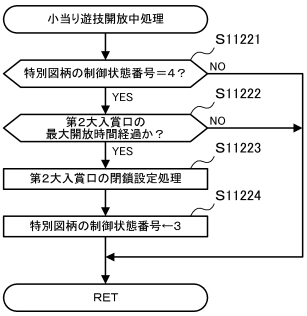
【図３９１】



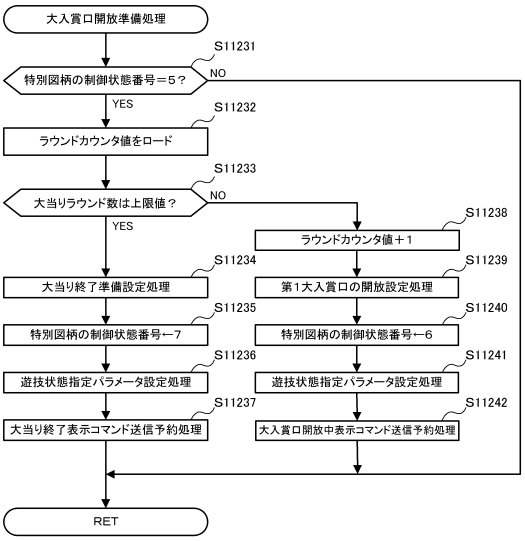
【図３９２】



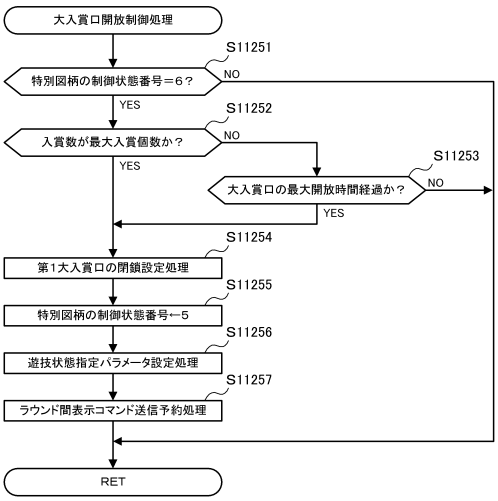
【図３９３】



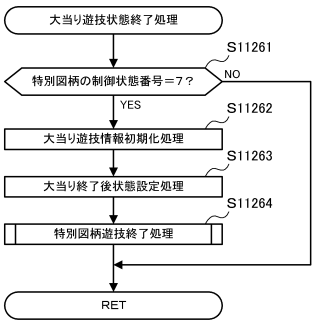
【図３９４】



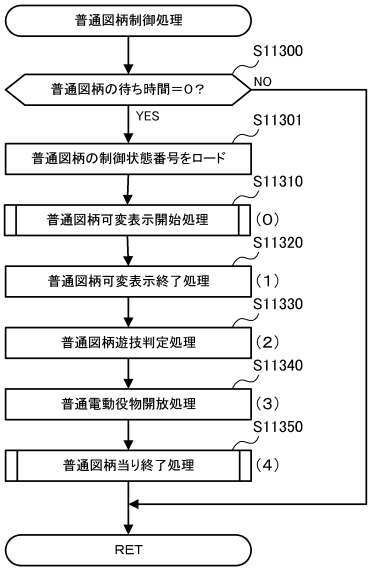
【図３９５】



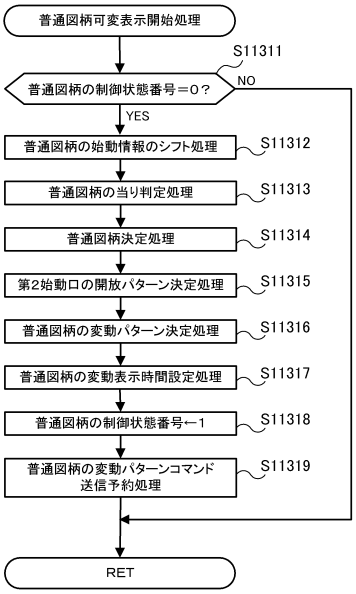
【図３９６】



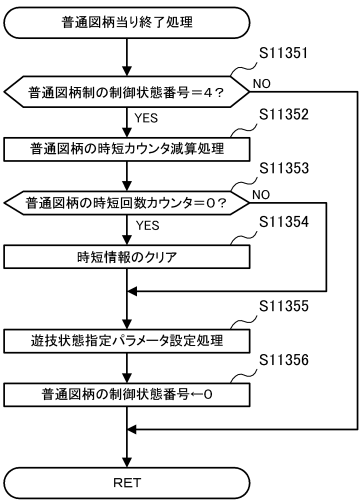
【図３９７】



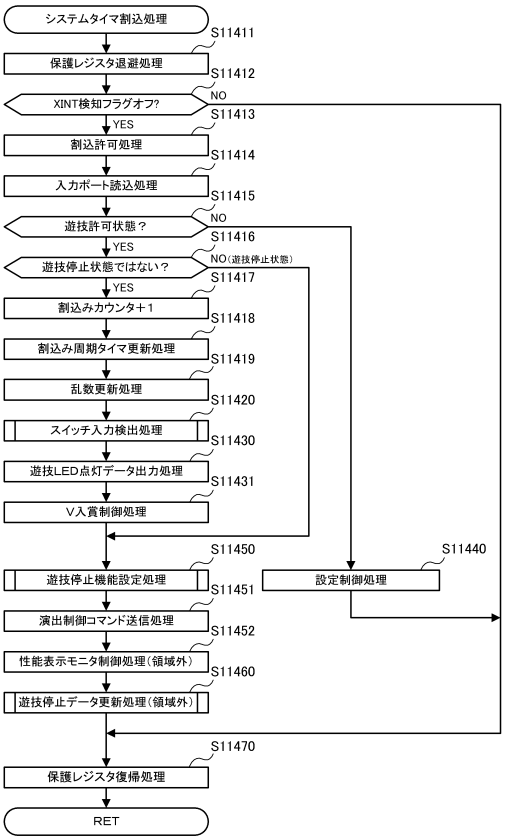
【図３９８】



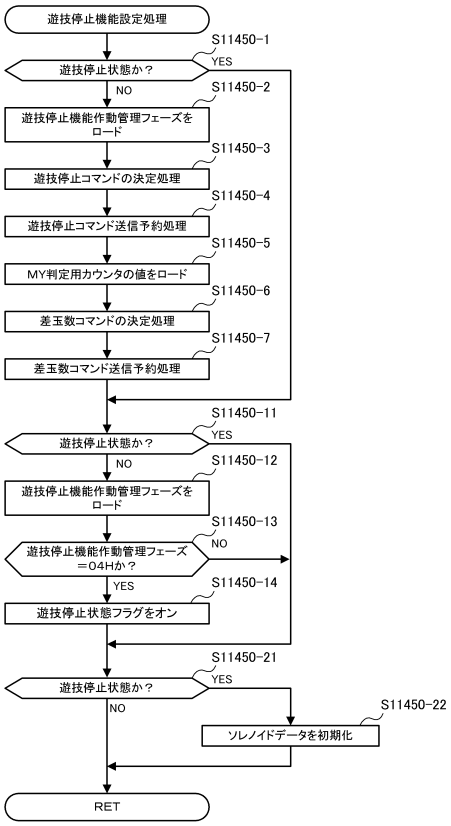
【図３９９】



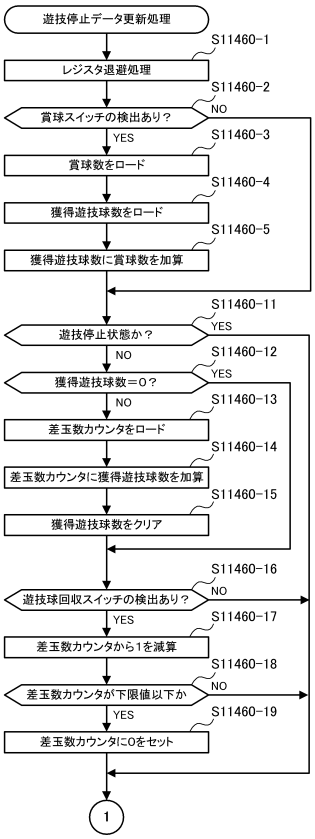
【図４００】



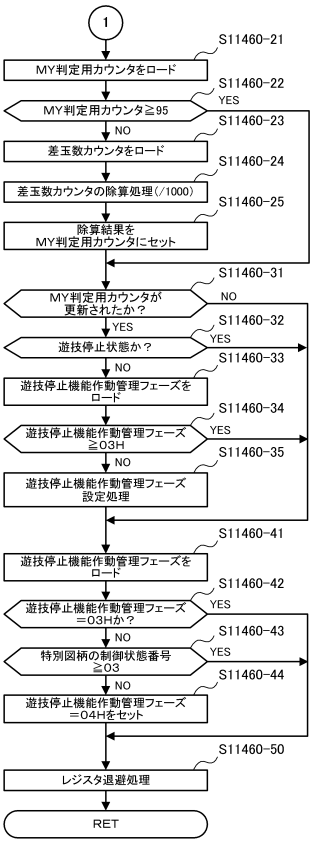
【図４０１】



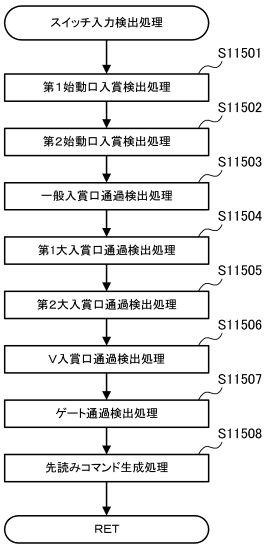
【図４０２】



【図４０３】



【図４０４】



【図４０５】

演出モード決定テーブル

遊技状態（遊技状態指定コマンド）	モード移行条件		演出モード情報	備考
	移行フラグ	可変表示回数N		
通常遊技状態	－	－	00H	チャンス演出モード
第1時短遊技状態	－	N＞10	01H	一般演出モード
	－	0≦N≦10	02H	前兆演出モード
第2時短遊技状態	－	－	0FH	RUSH演出モード
第3時短遊技状態	00H	N＞10	01H	一般演出モード
		0≦N≦10	02H	前兆演出モード
	01H	－	10H	天国演出モード
第4時短遊技状態	－	－	0FH	RUSH演出モード
第5時短遊技状態	－	－	0FH	RUSH演出モード

移行フラグ00H：モード移行演出による天国演出モードの報知なし（図柄演出パターンZT12の実行なし）

移行フラグ01H：モード移行演出による天国演出モードの報知あり（図柄演出パターンZT12の実行あり）

【図４０６】

(a)チャンス演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZ

特別図柄の変動パターンコマンド	先読みフラグ	選択率（第1乱数値）	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	－	－	図柄演出パターンCZ03	超スーパーリーチ（大当り）
83HC1H （時短当り,z10～12）	00H	80%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出（モード移行1）
		20%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
	01H	－	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
83HC2H （時短当り、z20）	00H	40%	図柄演出パターンCZ12	白カード演出（RUSH移行）
		60%	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出（RUSH移行）
	01H	－	図柄演出パターンCZ13	赤カード演出（RUSH移行）
83HC3H （時短当り、z20）	00H	40%	図柄演出パターンCZ20	RUSH突入演出A（成功）
		60%	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B（成功）
	01H	－	図柄演出パターンCZ21	RUSH突入演出B（成功）
83HC4H （時短当り、z30）	00H	20%	図柄演出パターンCZ10	白カード演出（モード移行1）
		60%	図柄演出パターンCZ14	白カード演出（モード移行2）
		5%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
		15%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出（モード移行2）
	01H	25%	図柄演出パターンCZ11	赤カード演出（モード移行1）
		75%	図柄演出パターンCZ15	赤カード演出（モード移行2）
83HC0H （ハズレ）	00H	80%	図柄演出パターンCZ22	RUSH突入演出A（失敗）
		20%	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B（失敗）
	01H	－	図柄演出パターンCZ23	RUSH突入演出B（失敗）
83H04H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ04	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ05	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ06	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H00H （ハズレ）	－	－	図柄演出パターンCZ07	通常変動（ハズレ）
84HF1H （大当り）	－	－	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H （小当り）	－	－	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H （ハズレ）	－	－	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

(b)一般演出モードの図柄演出パターン決定テーブルNR

特別図柄の変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	図柄演出パターンNR01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	図柄演出パターンNR02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	図柄演出パターンNR03	超スーパーリーチ（大当り）
83H04H （ハズレ）	図柄演出パターンNR04	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	図柄演出パターンNR05	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	図柄演出パターンNR06	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H00H （ハズレ）	図柄演出パターンNR07	通常変動（ハズレ）
84HF1H （大当り）	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H （小当り）	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H （ハズレ）	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

【図４０７】

(a)前兆演出モードの図柄演出パターン決定テーブルZT

特別図柄の変動パターンコマンド	現在の遊技状態	移行先の遊技状態	選択率（第1乱数値）	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	－	－	－	図柄演出パターンZT01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	－	－	－	図柄演出パターンZT02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	－	－	－	図柄演出パターンZT03	超スーパーリーチ（大当り）
83H0FH （大当り）	－	－	－	図柄演出パターンZT04	全回転リーチ（大当り）
83H04H （ハズレ）	－	－	－	図柄演出パターンZT05	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	－	－	－	図柄演出パターンZT06	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	－	－	－	図柄演出パターンZT07	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H10H （ハズレ）	－	－	80%	図柄演出パターンZT08	通常変動（ハズレ）
			20%	図柄演出パターンZT09	モード移行偽り演出（ハズレ）
83H11H （ハズレ）	第1.5時短遊技状態	第1.5時短遊技状態	－	図柄演出パターンZT10	モード移行演出（一般→継続）
		通常遊技状態	－	図柄演出パターンZT11	モード移行演出（チャンス）
	第3時短遊技状態	－	50%	図柄演出パターンZT10	モード移行演出（一般→継続）
			50%	図柄演出パターンZT12	モード移行演出（天国）
84HF1H （大当り）	－	－	－	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H （小当り）	－	－	－	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H （ハズレ）	－	－	－	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

(b)天国演出モードの図柄演出パターン決定テーブルTE

特別図柄の変動パターンコマンド	演出パターン	備考
83H01H （大当り）	図柄演出パターンTE01	ノーマルリーチ（大当り）
83H02H （大当り）	図柄演出パターンTE02	スーパーリーチ（大当り）
83H03H （大当り）	図柄演出パターンTE03	超スーパーリーチ（大当り）
83H0FH （大当り）	図柄演出パターンTE04	全回転リーチ（大当り）
83H04H （ハズレ）	図柄演出パターンTE05	ノーマルリーチ（ハズレ）
83H05H （ハズレ）	図柄演出パターンTE06	スーパーリーチ（ハズレ）
83H06H （ハズレ）	図柄演出パターンTE07	超スーパーリーチ（ハズレ）
83H10H （ハズレ）	図柄演出パターンTE08	通常変動（ハズレ）
83H11H （ハズレ）	図柄演出パターンTE09	通常変動（ハズレ）
84HF1H （大当り）	告知演出パターン1	大当り報知演出
84HF2H （小当り）	告知演出パターン2	大当り報知演出
84HF0H （ハズレ）	告知演出パターン3	ハズレ報知演出

【図４０８】

RUSH演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRU

普通図柄の変動パターンコマンド	選択率（第2乱数値）	演出パターン	備考
85H30H （開放せず）	－	図柄演出パターンRU01	短縮変動（ハズレ）
85H40H （開放せず）	－	図柄演出パターンRU02	超短縮変動（ハズレ）
85H31H （開放せず）	75%	図柄演出パターンRU03	ノーマルリーチ（ハズレ）
	25%	図柄演出パターンRU04	キャラクタ演出（ハズレ）
85H32H （開放せず）	－	図柄演出パターンRU05	バトル演出（ハズレ）
85H33H （ロング開放）	－	図柄演出パターンRU06	ノーマルリーチ（当り）
85H34H （ロング開放）	－	図柄演出パターンRU07	キャラクタ演出（当り）
85H35H （ロング開放）	－	図柄演出パターンRU08	バトル演出（当り）

※RUSH演出モードでは、特別図柄の変動パターンコマンドに基づき図柄演出パターンを決定しません。

【図４０９】

テロップ演出パターン決定テーブル

普通図柄の変動パターンコマンド	選択率（第2乱数値）	テロップ演出パターン	備考
85H20H （開放せず）	90%	－	演出を実行しません
	10%	テロップ演出パターンK01	テロップ演出（ハズレ）
85H21H （ショート開放）	－	－	演出を実行しません
85H21H （ショート開放）	50%	－	演出を実行しません
	50%	テロップ演出パターンK02	テロップ演出（ハズレ）
85H23H （ロング開放）	－	テロップ演出パターンK01	テロップ演出（開放）

上記以外の普通図柄の変動パターンコマンドは、テロップ演出パターンを決定しません

【図４１０】

（a）通常遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ1

先読みコマンド 特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）	選択率（第3乱数値）	先読み演出パターン	備考
1（第1特別図柄）	1（大当り）	1～3（大当り図柄1～3）	01H（ノーマル）	－	－	－
			02H,03H（スーパー）	25%	－	－
				75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	2（時短当り）	8（時短図柄10～12）	C1H（カード演出）	70%	－	－
				30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
		9（時短図柄20）	C2H（カード演出）	30%	－	－
				30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
			C3H（RUSH突入演出）	30%	－	－
				30%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				30%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
		A（時短図柄30）	C4H（RUSH突入演出）	70%	－	－
				30%	先読み演出パターンZ03	モード移行ゾーンの実行
	0（ハズレ）	0（ハズレ図柄）	00H、04H（通常変動、ノーマル）	－	－	－
			05H,06H（スーパー）	60%	－	－
				40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
			C0H（RUSH突入演出）	70%	－	－
				10%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ02	モード移行ゾーンの実行
				10%	先読み演出パターンZ03	RUSH期待ゾーンの実行
2（第2特別図柄）	ALL	ALL	ALL	－	－	先読み演出を実行しません

（b）一般遊技状態の先読み演出パターン決定テーブルZ2

先読みコマンド 特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）	選択率（第3乱数値）	先読み演出パターン	備考
1（第1特別図柄）	1（大当り）	1～3（大当り図柄1～3）	01H（ノーマル）	－	－	－
			02H,03H（スーパー）	25%	－	－
				75%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
	0（ハズレ）	0（ハズレ図柄）	00H、04H（通常変動、ノーマル）	－	－	－
			05H,06H（スーパー）	60%	－	－
				40%	先読み演出パターンZ01	期待UPゾーンの実行
2（第2特別図柄）	ALL	ALL	ALL	－	－	先読み演出を実行しません

【図４１１】

先読み演出の禁止条件設定テーブル

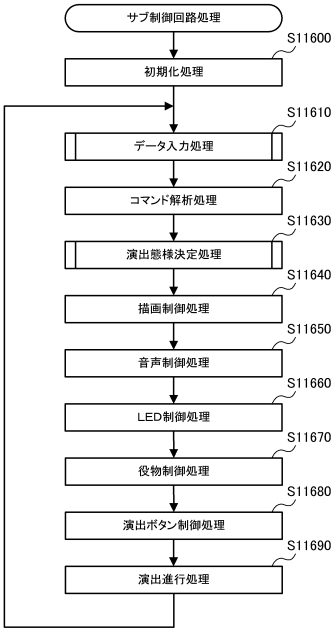
先読み演出	禁止条件	成立条件の内容
すべての先読み演出	共通禁止条件1	第2特別図柄の保留個数があるとき
	共通禁止条件2	第2特別図柄の制御期間中（第2特別図柄の可変表示中）のとき
	共通禁止条件3	既に先読み演出が実行中のとき
モード移行ゾーン RUSH期待ゾーン	固有禁止条件1	それ以前の保留記憶に大当りの始動情報が記憶されているとき
	固有禁止条件2	それ以前の保留記憶に時短当りかつ時短図柄20の始動情報が記憶されているとき

【図４１２】

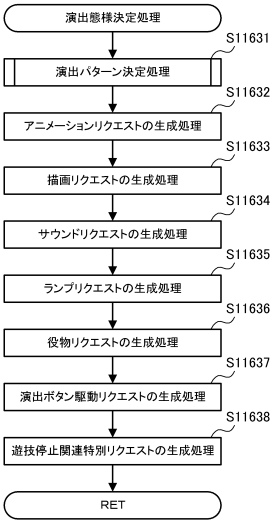
第1遊技停止予告終了判定テーブル

第1遊技停止予告終了条件	
終了条件1	通常遊技状態（大当り遊技状態を除く）
終了条件2	第1時短遊技状態（一般遊技状態）
終了条件3	第3時短遊技状態（一般遊技状態）

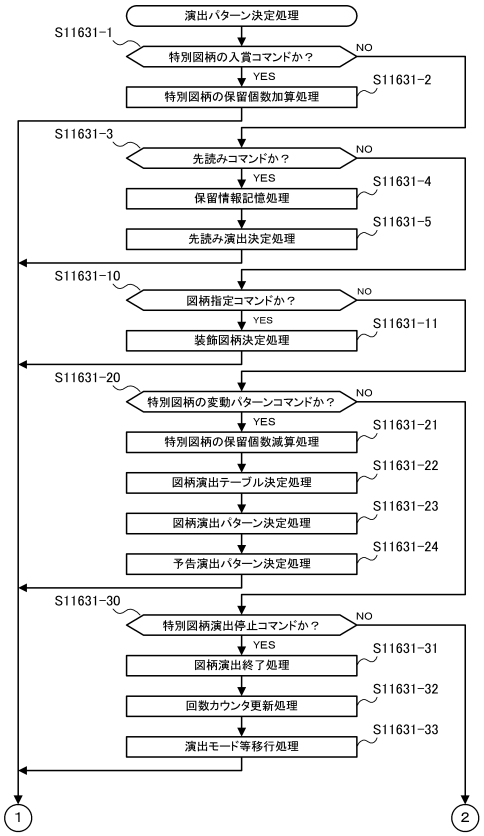
【図４１３】



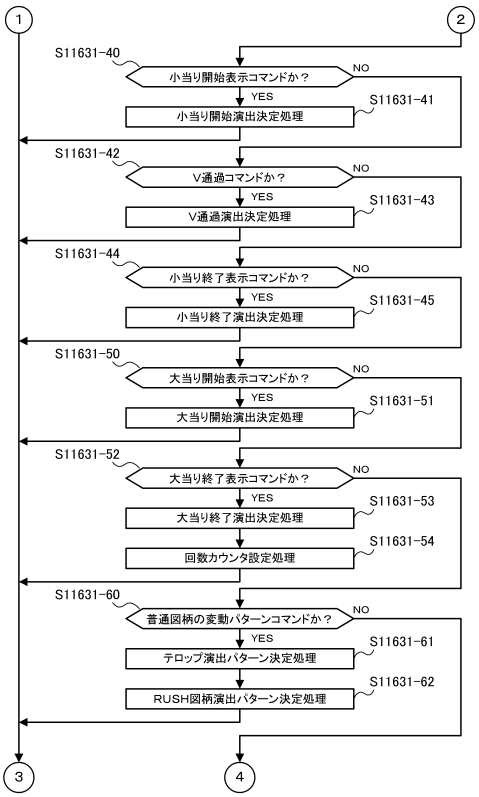
【図４１４】



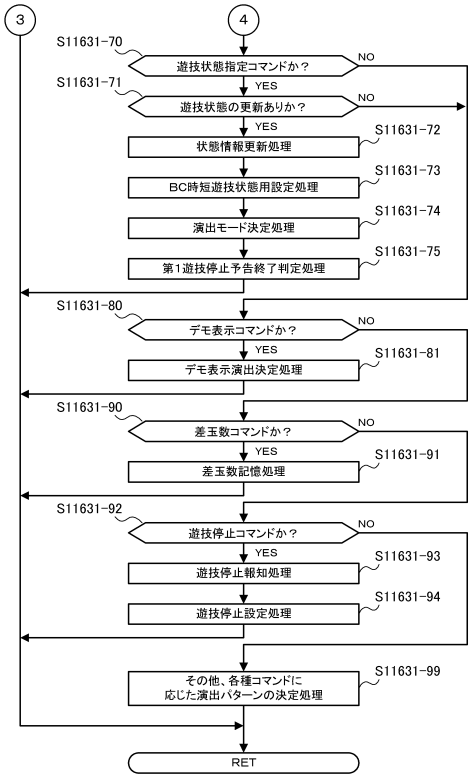
【図４１５】



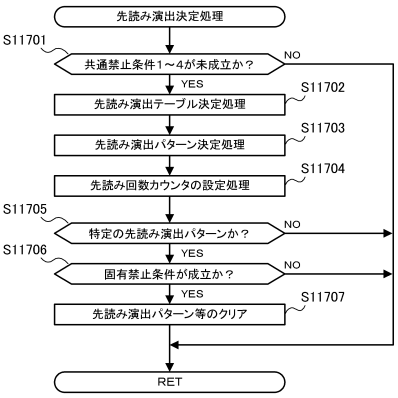
【図４１６】



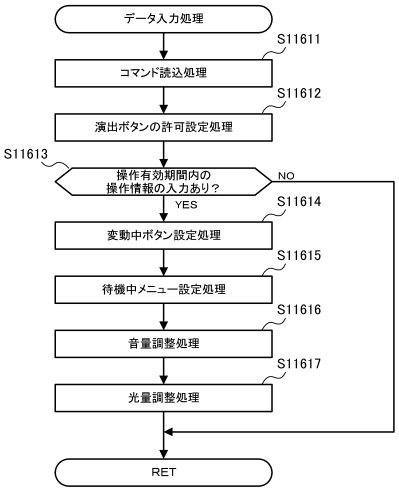
【図４１７】



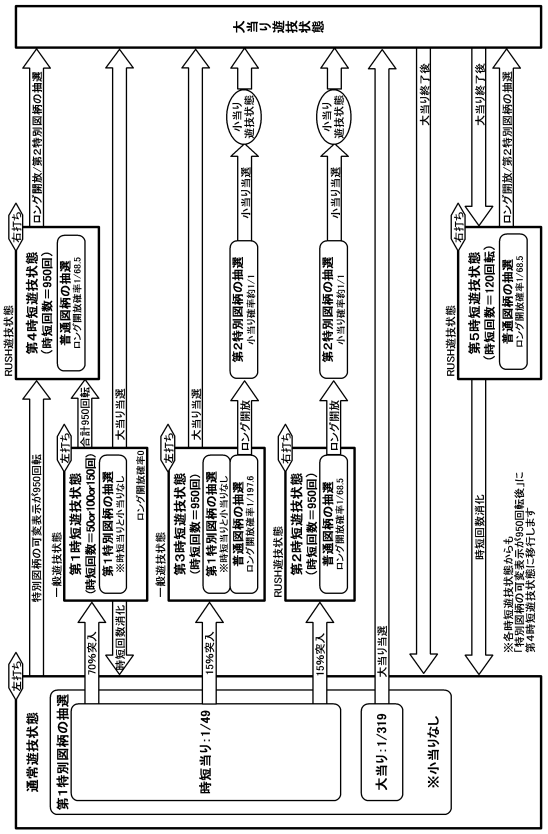
【図４１８】



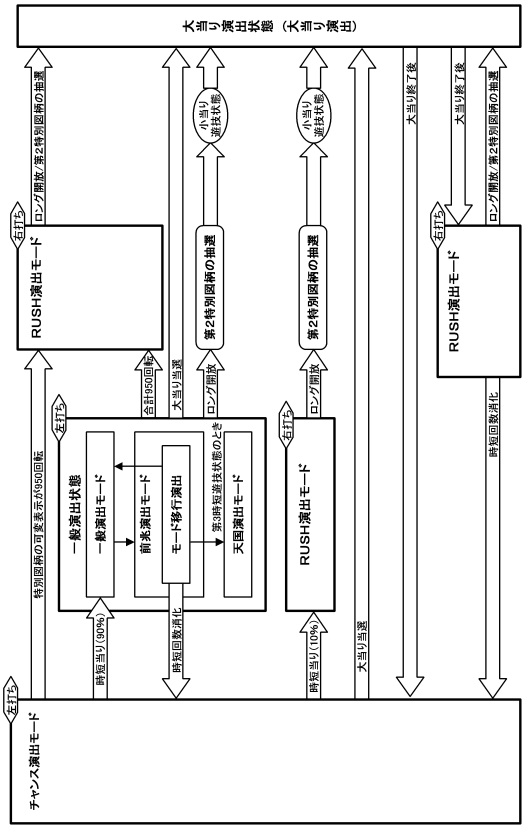
【図４１９】



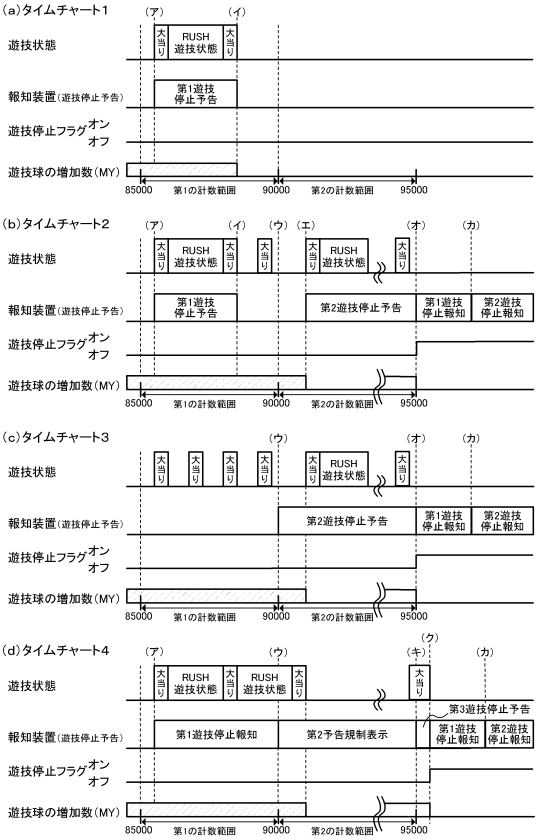
【図４２０】



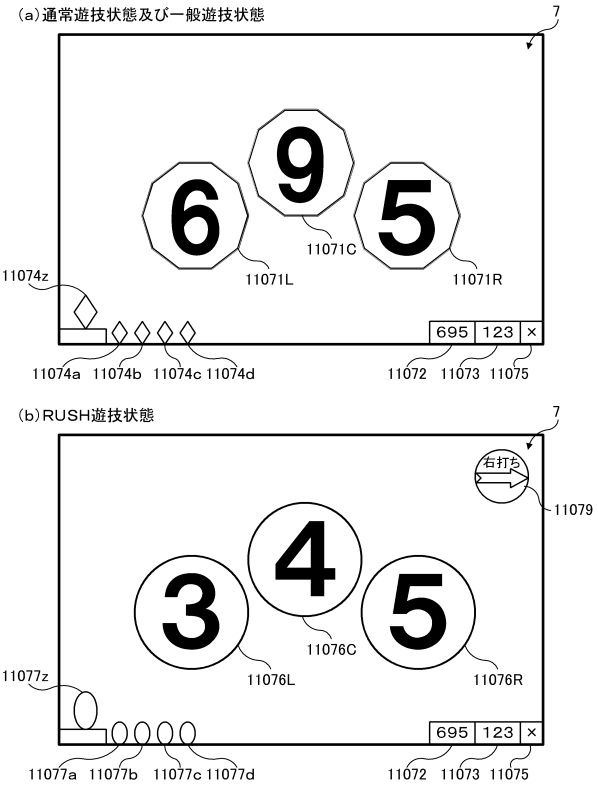
【図４２１】



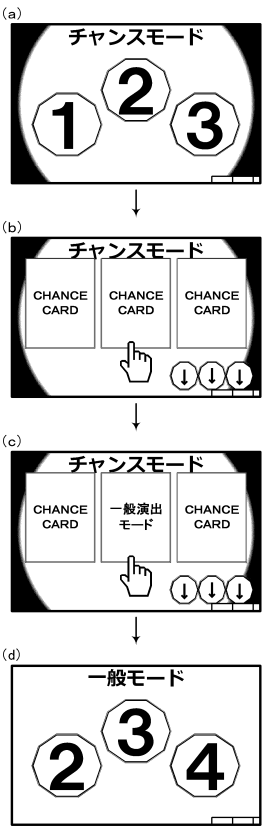
【図４２２】



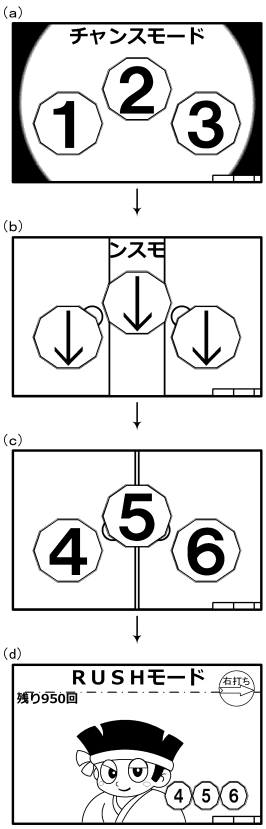
【図４２３】



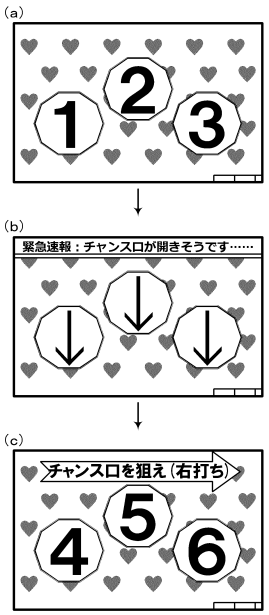
【図４２４】



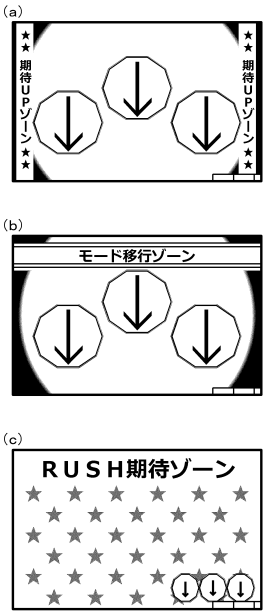
【図４２５】



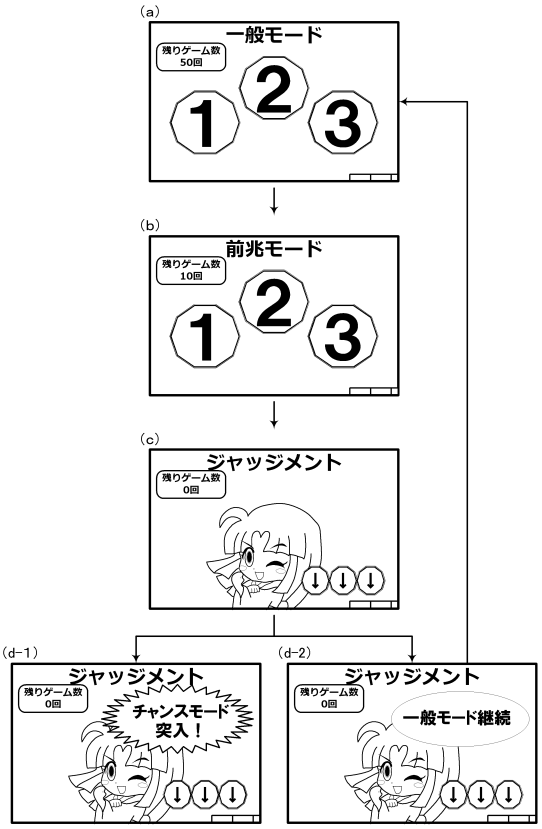
【図４２６】



【図４２７】

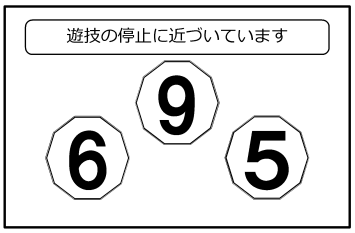


【図４２８】

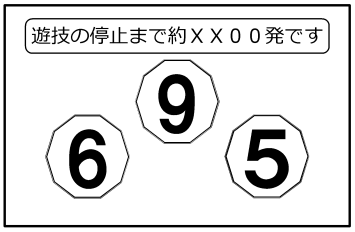


【図４２９】

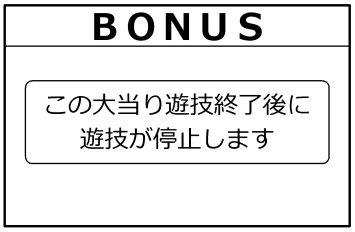
(a)第1遊技停止予告



(b)第2遊技停止予告

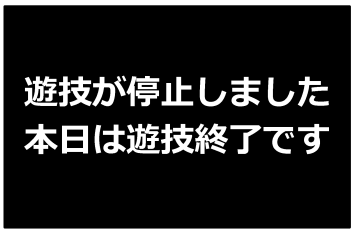


(c)第3遊技停止予告



【図４３０】

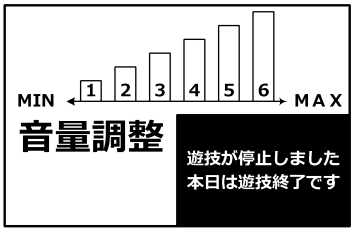
(a)第1遊技停止報知



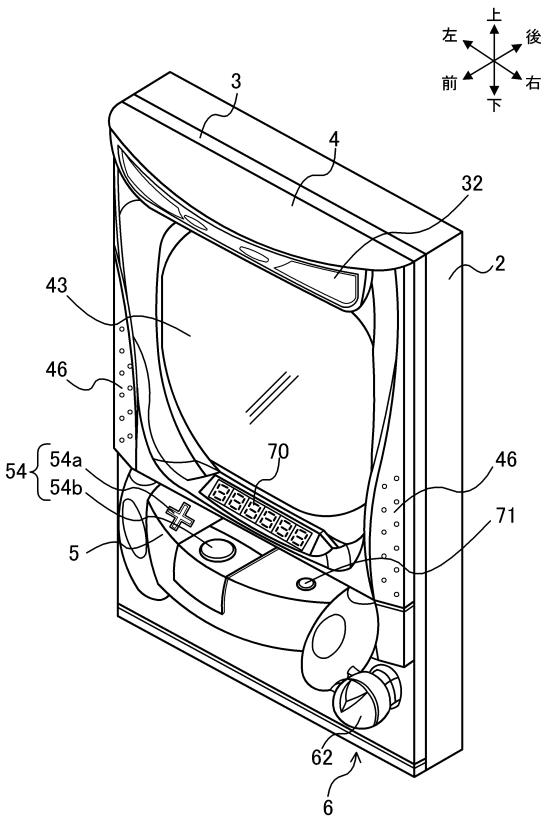
(b)第2遊技停止報知(開始時:デモ画像表示)



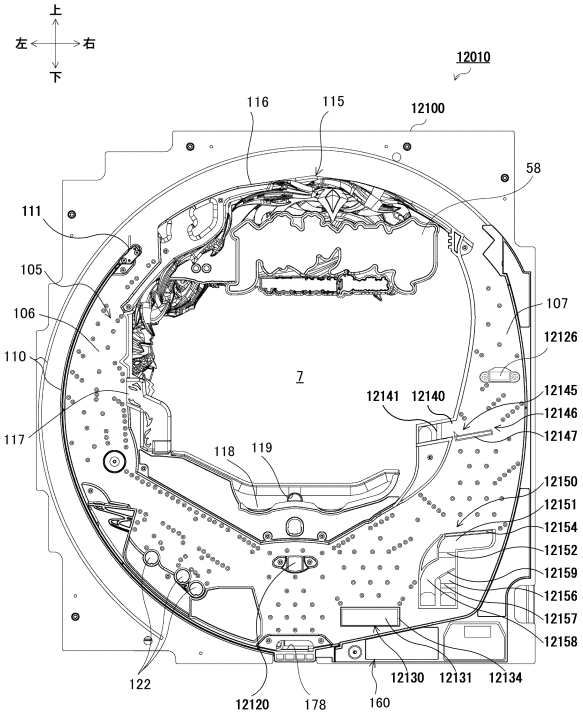
(c)第2遊技停止報知(演出ボタン入力時:音量調整)



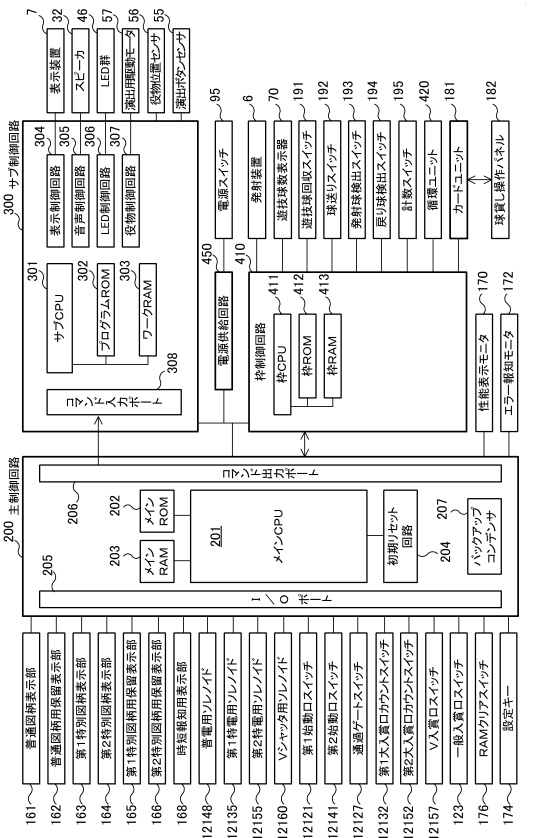
【図４３１】



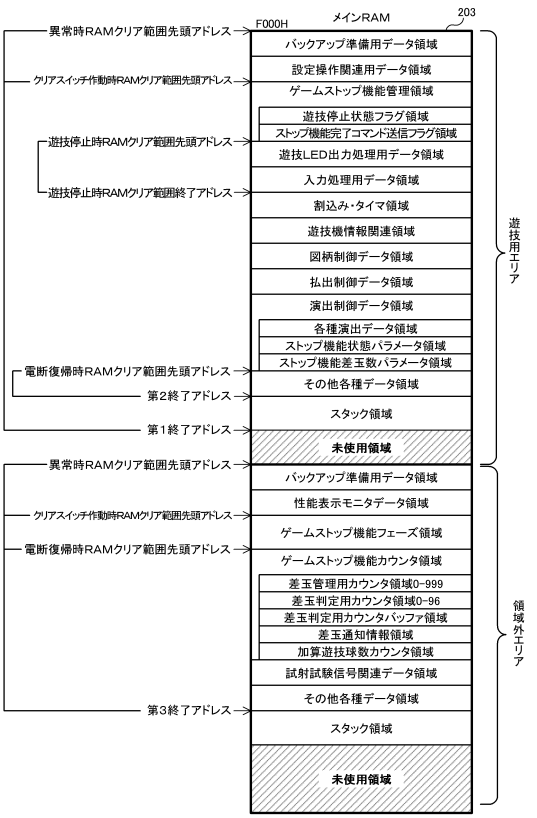
【図４３２】



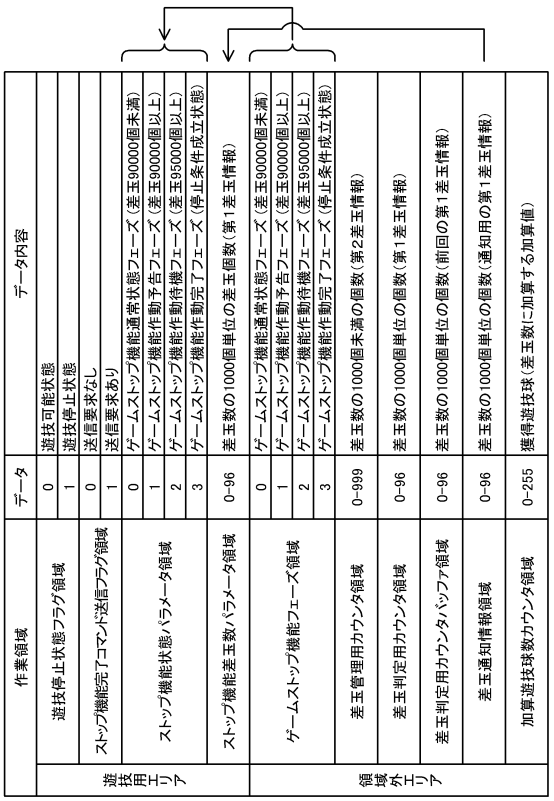
【図４３３】



【図４３４】



【図４３５】



【図４３６】

特別図柄の当り判定テーブル

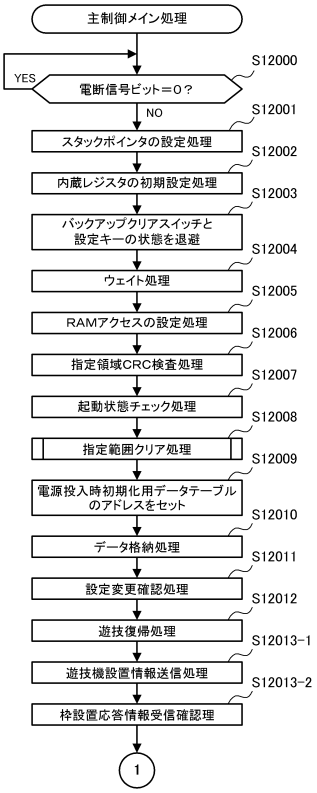
特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65208（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205（1-205）	1/319.7	大当り判定値データ
	幅21500（206-21705）	1/3.0	小当り判定値データ
	幅43831（上記以外）	（略）	ハズレ判定値データ

【図４３７】

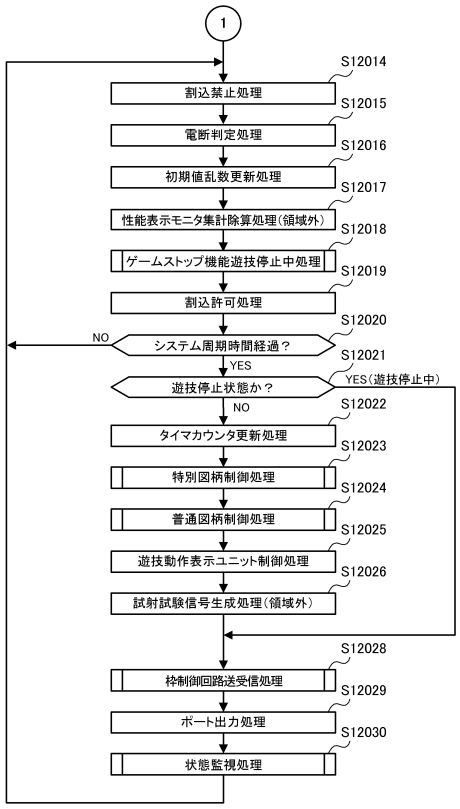
特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の停止図柄	備考	
					（略称）	開放態様	移行先
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～59	60%	z1	第1特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		60～79	20%	z2	第1特別図柄_大当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		70～99	20%	z3	第1特別図柄_大当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	第2特別図柄_大当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	第2特別図柄_小当り図柄1	10R	時短遊技状態に移行
		80～84	5%	z6	第2特別図柄_小当り図柄2	4R	時短遊技状態に移行
		85～99	15%	z7	第2特別図柄_小当り図柄3	4R	通常遊技状態に移行

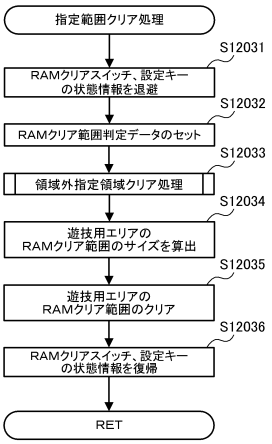
【図４３８】



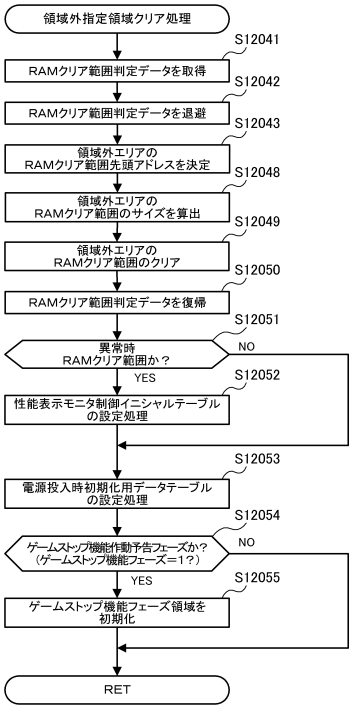
【図４３９】



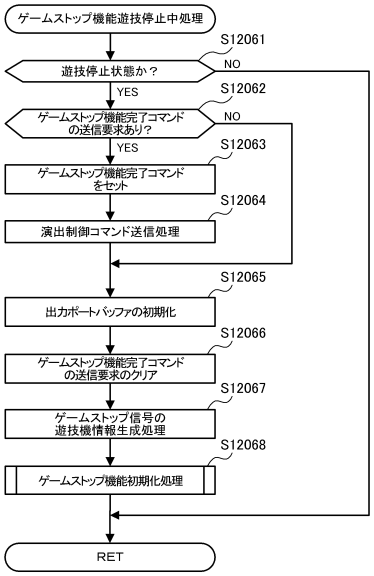
【図４４０】



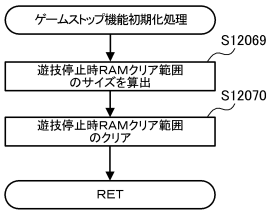
【図４４１】



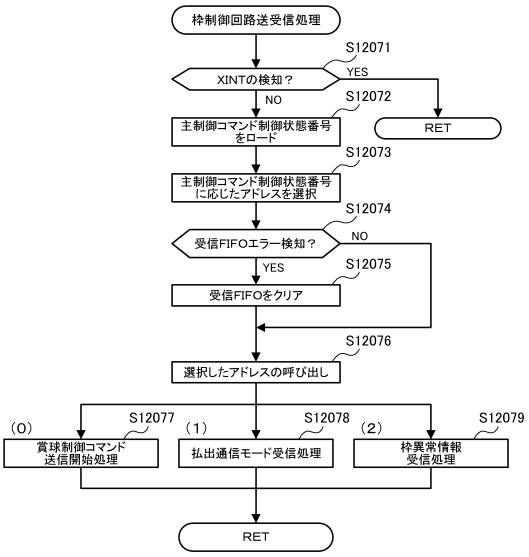
【図４４２】



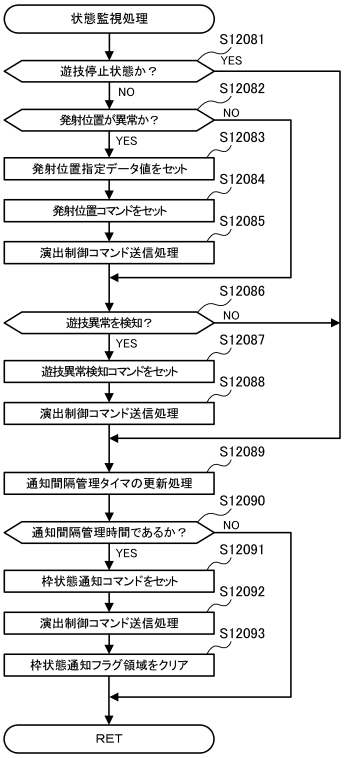
【図４４３】



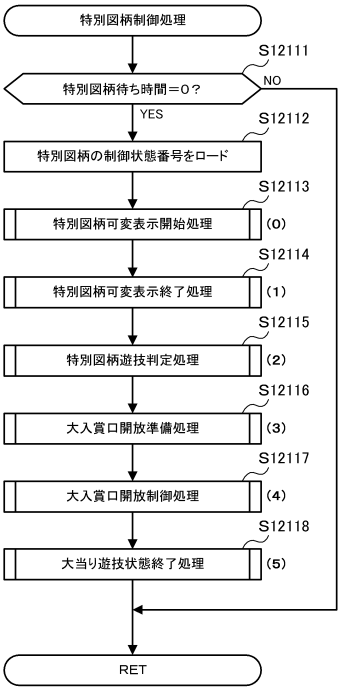
【図４４４】



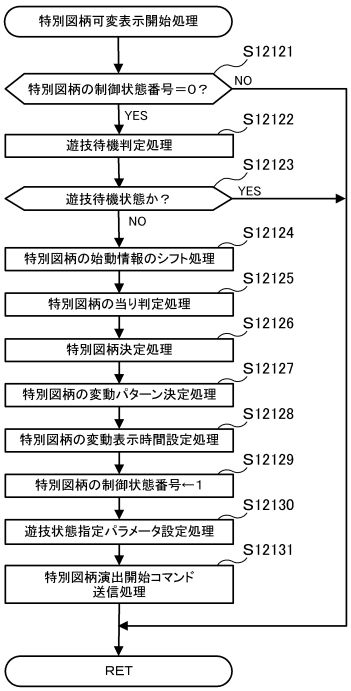
【図４４５】



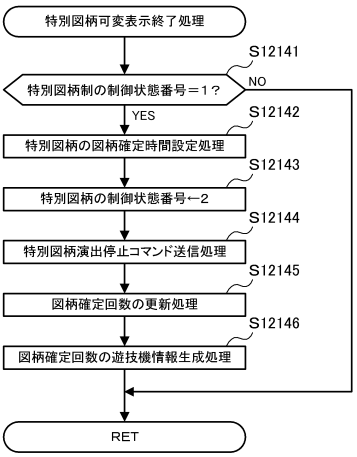
【図４４６】



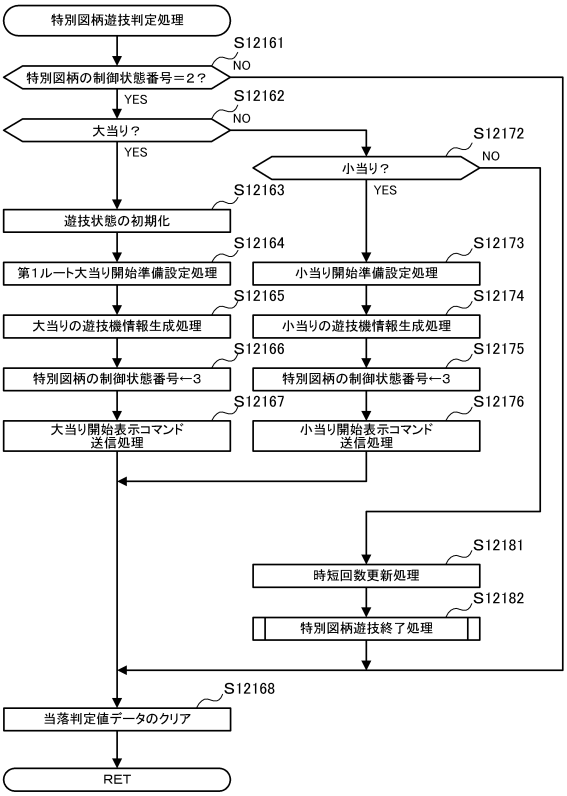
【図４４７】



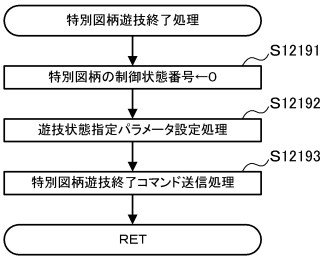
【図４４８】



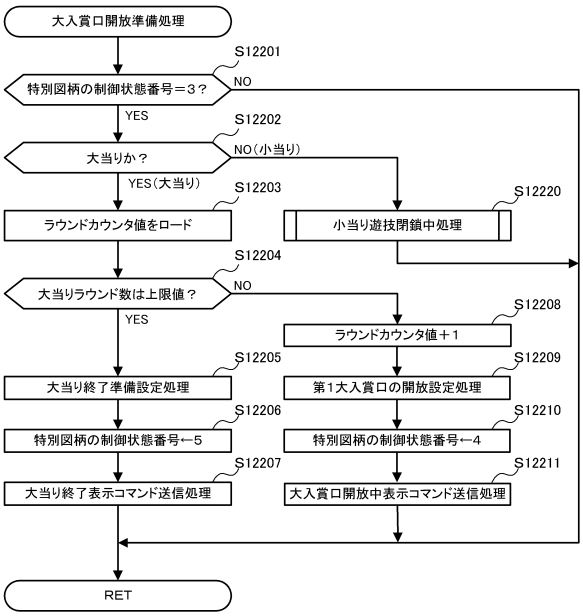
【図４４９】



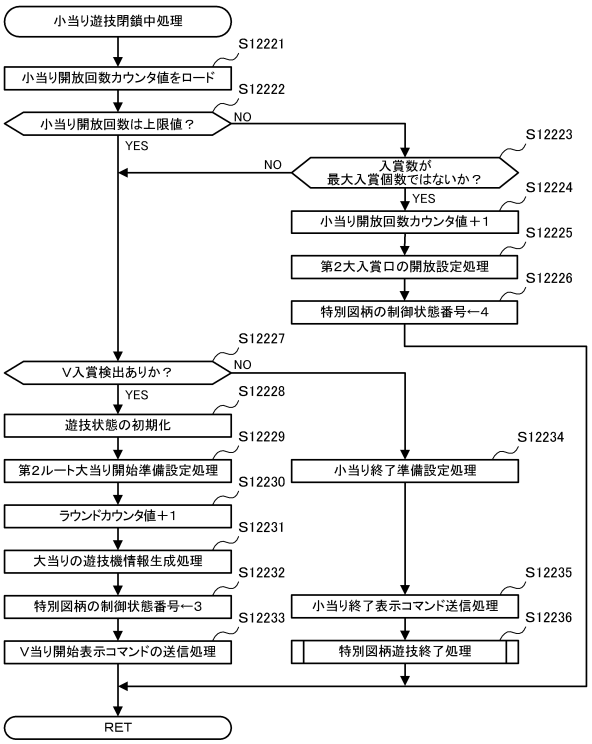
【図４５０】



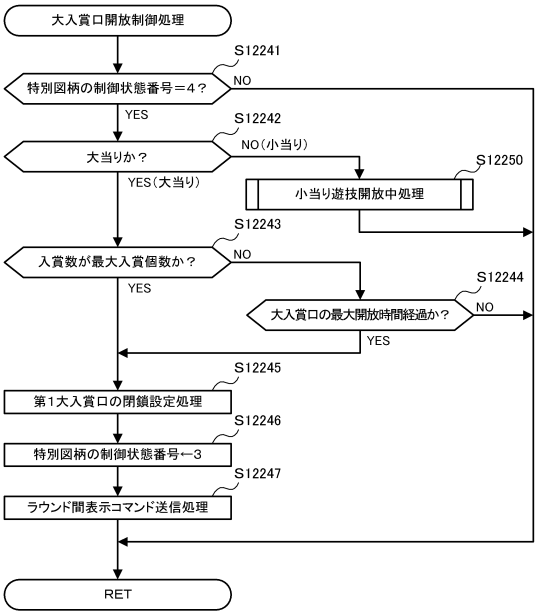
【図４５１】



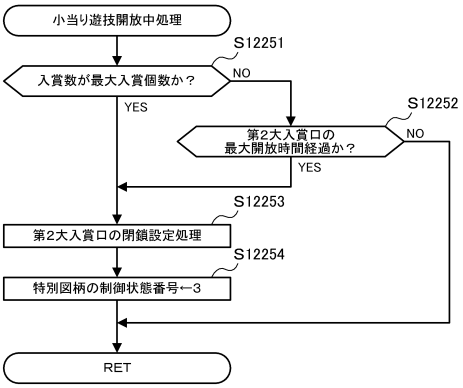
【図４５２】



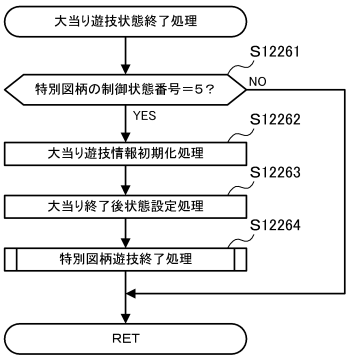
【図４５３】



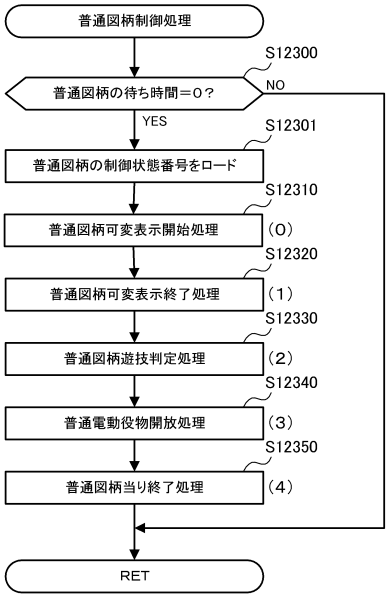
【図４５４】



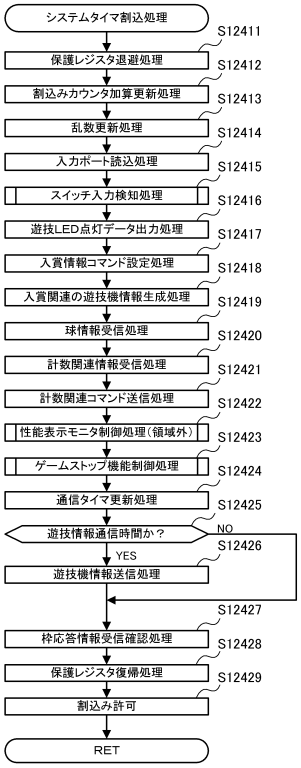
【図４５５】



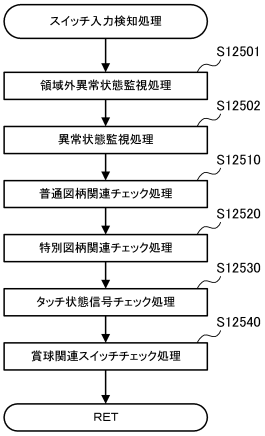
【図４５６】



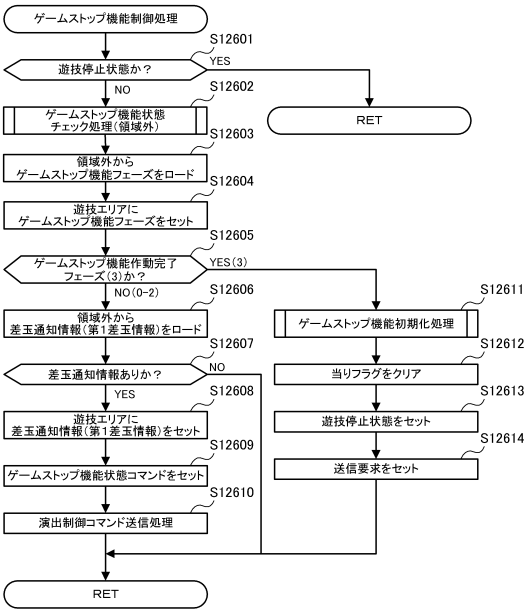
【図４５７】



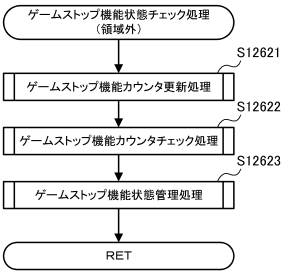
【図４５８】



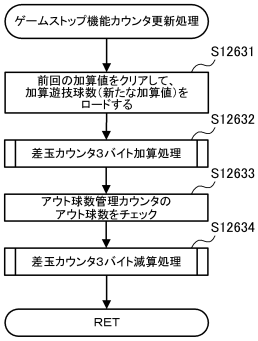
【図４５９】



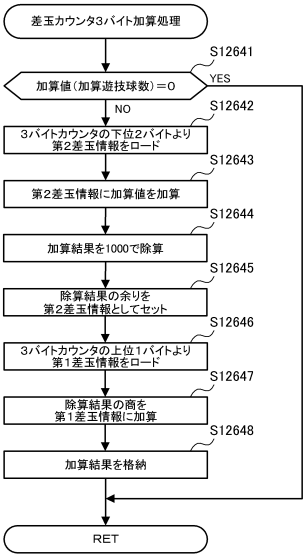
【図４６０】



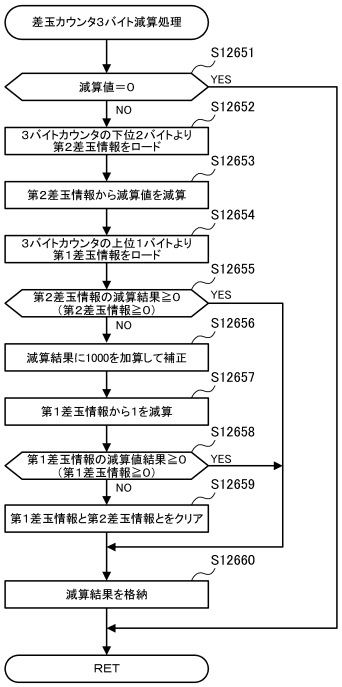
【図４６１】



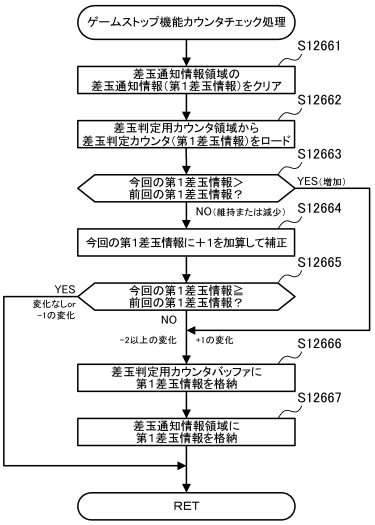
【図４６２】



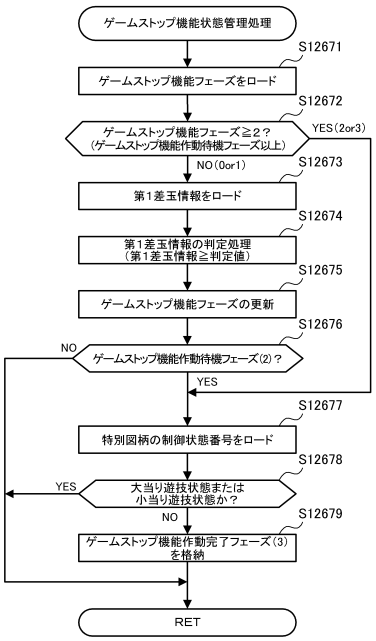
【図４６３】



【図４６４】



【図４６５】



【図４６６】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ				内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
ゲームストップ機能状態コマンド	1000個単位での差玉変化時	D3H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0~6	0	ゲームストップ機能通常状態フェーズ
						1	ゲームストップ機能作動予告フェーズ
						2	ゲームストップ機能作動待機フェーズ
			2	差玉情報（第1差玉情報）	0~6	0~127	差玉数の1000桁単位の個数
ゲームストップ機能完了コマンド	ゲームストップ機能作動完了時	D4H	1	ゲームストップ機能フェーズ	0~6	3	ゲームストップ機能作動完了フェーズ

【図４６７】

コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ					内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
遊技異常検知コマンド	エラー検知時	C0H	1	不正入賞異常1	0	0or1	普通電動役物の不正入賞でビットの値＝1
				不正入賞異常2	1	0or1	第1大入賞口の不正入賞でビットの値＝1
				不正入賞異常3	2	0or1	第2大入賞口の不正入賞でビットの値＝1
			2	センサ異常	0	0or1	センサ異常でビットの値＝1
				誘導磁界検知情報	1	0or1	磁界検知でビットの値＝1
				磁気検知情報	2	0or1	磁気検知でビットの値＝1
				振動検知情報	3	0or1	振動検知でビットの値＝1
				応答異常	4	0or1	応答異常でビットの値＝1
枠状態通知コマンド	定期送信（200ms毎）	C1H	1	カードユニット通信異常	0	0or1	通信異常でビットの値＝1
				循環ユニット球詰まり異常	1	0or1	詰まり異常でビットの値＝1
				遊技領域球詰まり異常	2	0or1	詰まり異常でビットの値＝1
				発射装置異常	3	0or1	発射装置異常でビットの値＝1
				第1残存異常	4	0or1	遊技球の残存ありでビットの値＝1
				第2残存異常	5	0or1	遊技球の残存ありでビットの値＝1
				未使用	6	0	未使用
				タッチ状態	7	0or1	タッチ状態のONでビットの値＝1

【図４６８】

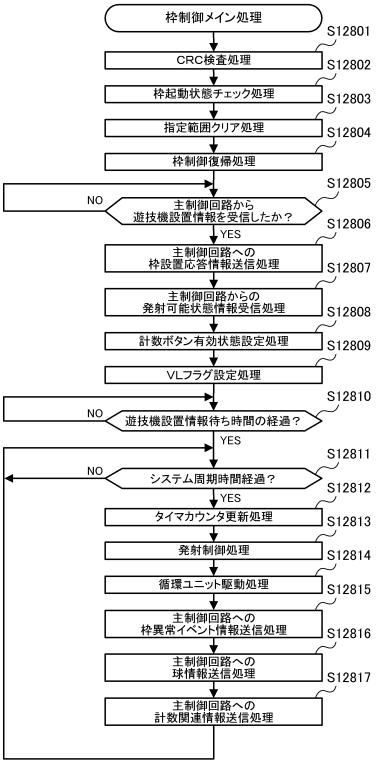
コマンド名称	送信タイミング	コマンドデータ					内容
		識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
計数関連コマンド	定期送信	D5H	1	所有遊技球数	0~6	0~127	所有遊技球数の1000桁単位の個数
			2		0~7	0~999	所有遊技球の1000個未満の個数
			3		0~2		
			4	計数ボタンの操作	0	0or1	計数ボタンの操作の有無
					1	0or1	計数ボタンの長押し操作の有無
			5	計数個数	0~7	0~250	計数個数

【図４６９】

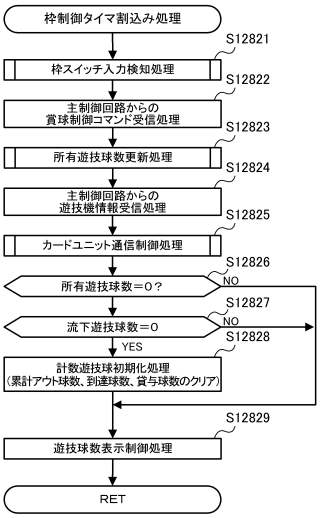
コマンドデータ					内容
識別データ	パラメータ	概要	ビット	値	
81H	1	遊技状態	0~2	0	通常遊技状態
				1	時短遊技状態
		制御対象特図情報	3	0	第1特別図柄
				1	第2特別図柄
	2	特別図柄の変動パターンテーブル	0~7	0~127	特別図柄の変動パターンテーブルの情報
	3	特別図柄の停止図柄	0~7	0~127	特別図柄の停止図柄の情報
	4	設定値情報	0~7	0~127	設定値の情報
	5	特別図柄の変動パターン	0~7	0~127	特別図柄の変動パターン番号の情報
80H	1	遊技状態	0~2	0	通常遊技状態
				1	時短遊技状態

コマンド名称	送信タイミング
特別図柄演出開始コマンド	特別図柄の変動開始時
デモ表示コマンド	特別図柄の遊技終了時に保留数＝0のとき

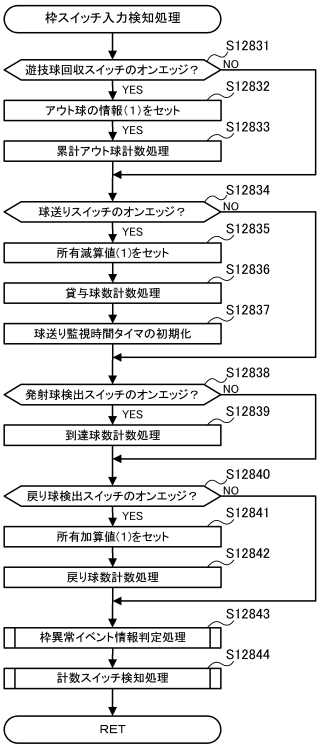
【図４７０】



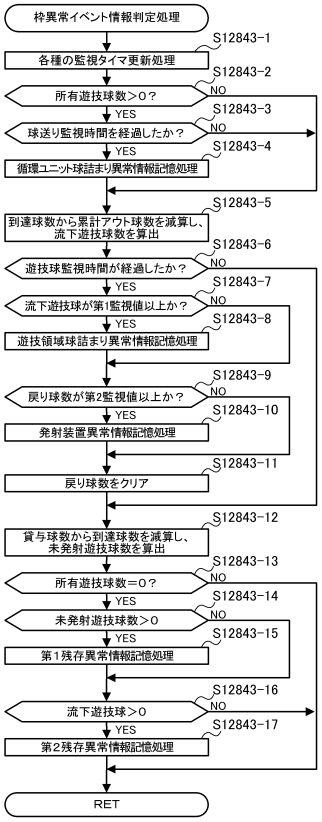
【図４７１】



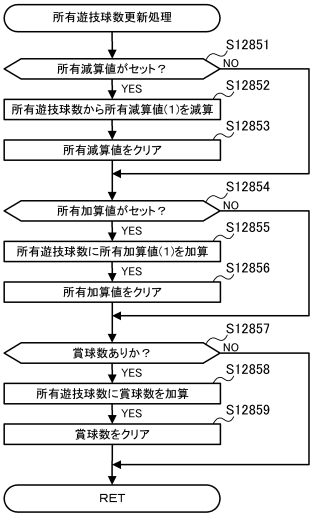
【図４７２】



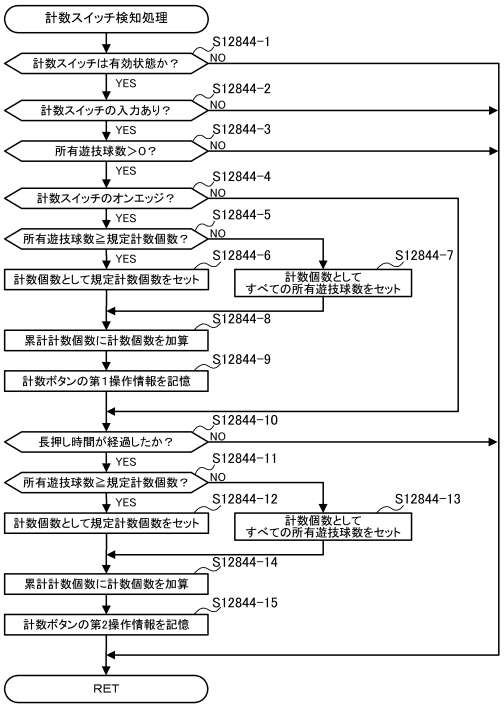
【図４７３】



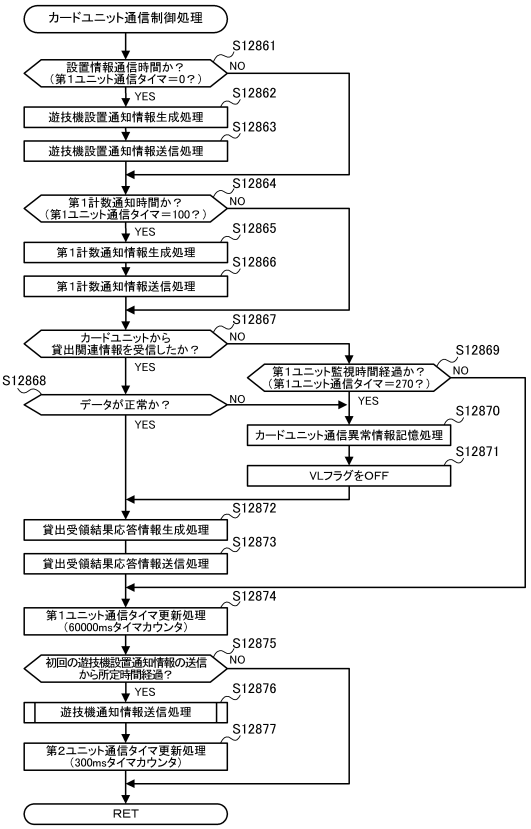
【図４７４】



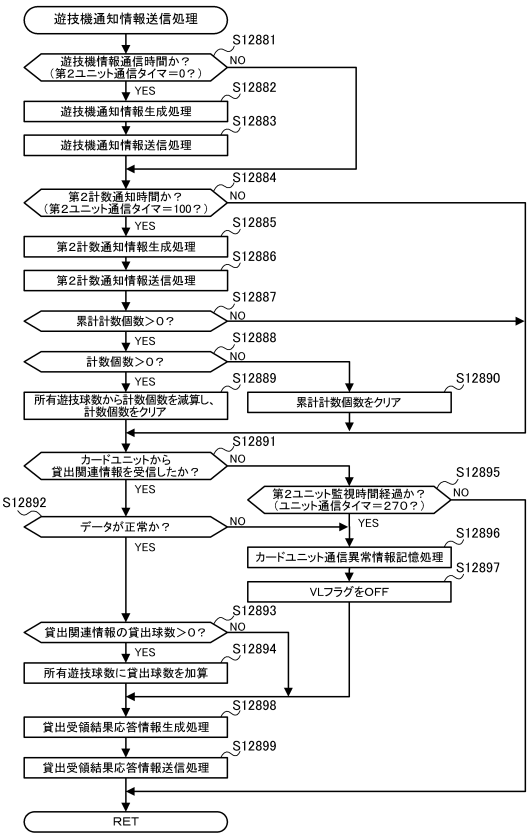
【図４７５】



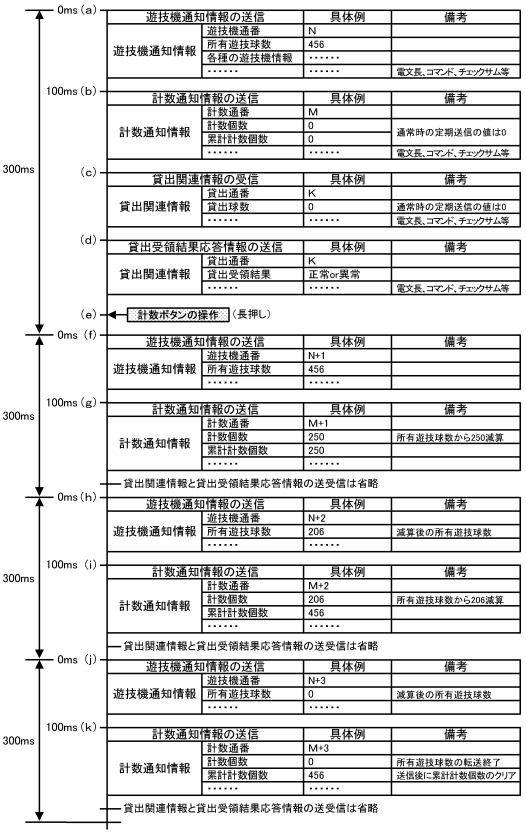
【図４７６】



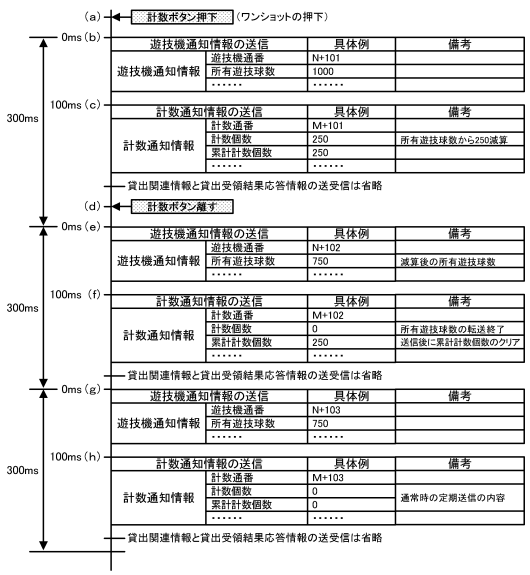
【図４７７】



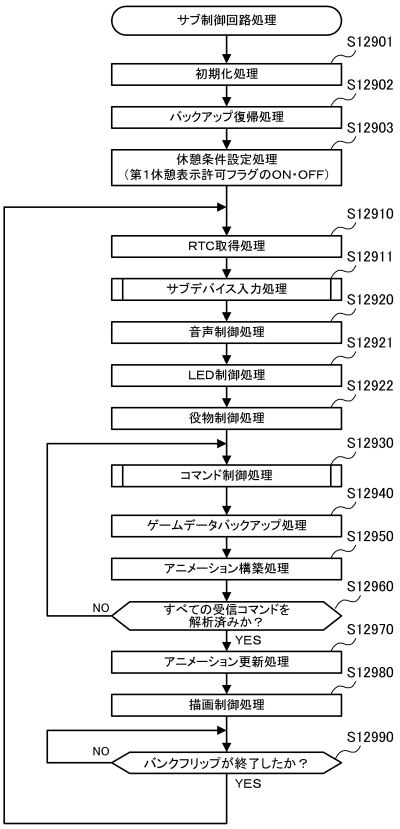
【図４７８】



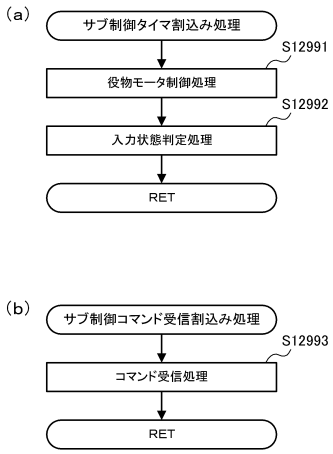
【図４７９】



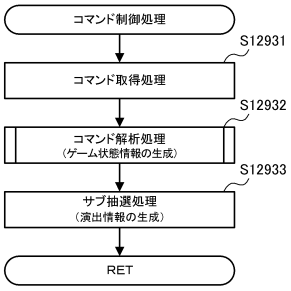
【図４８０】



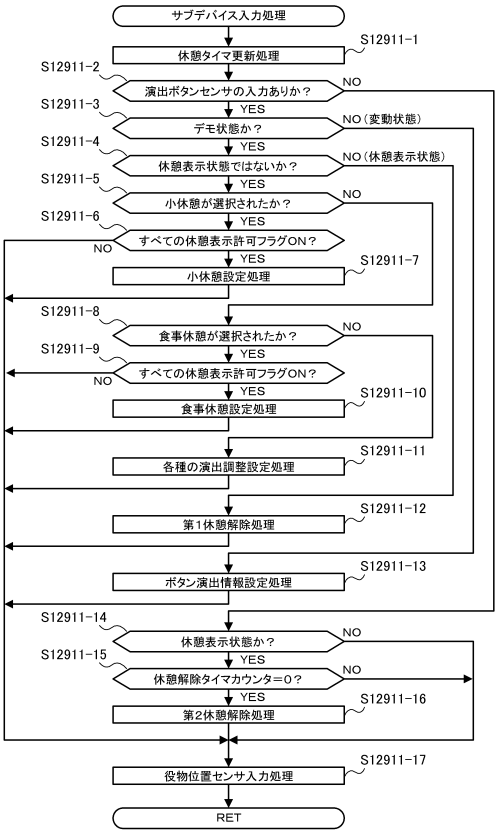
【図４８１】



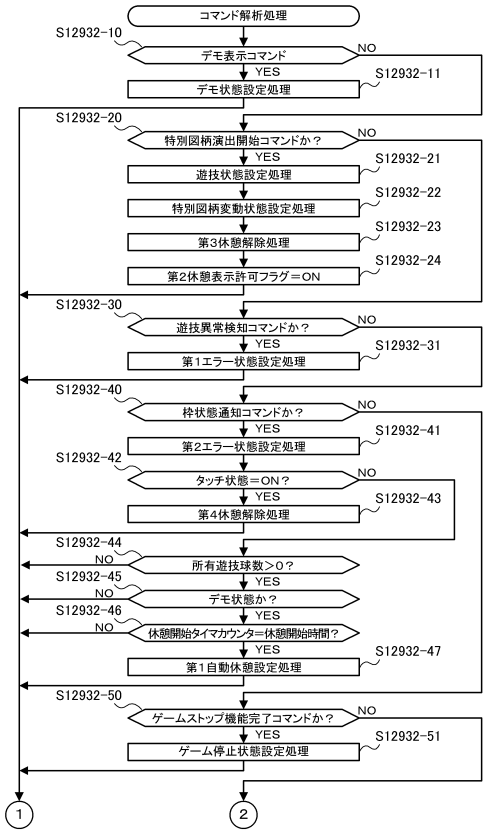
【図４８２】



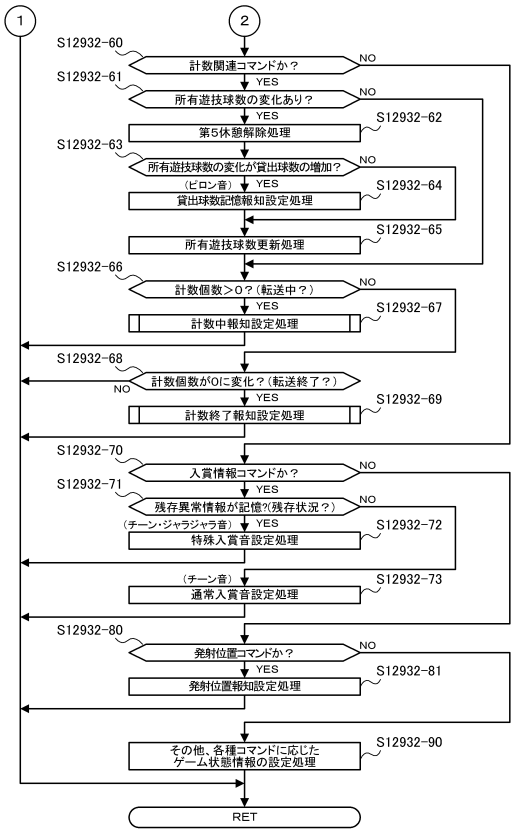
【図４８３】



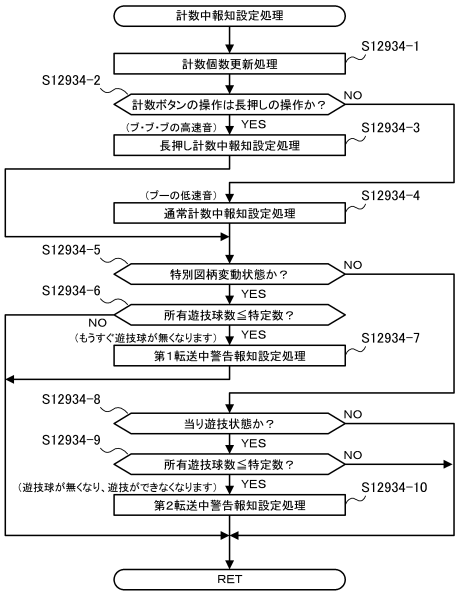
【図４８４】



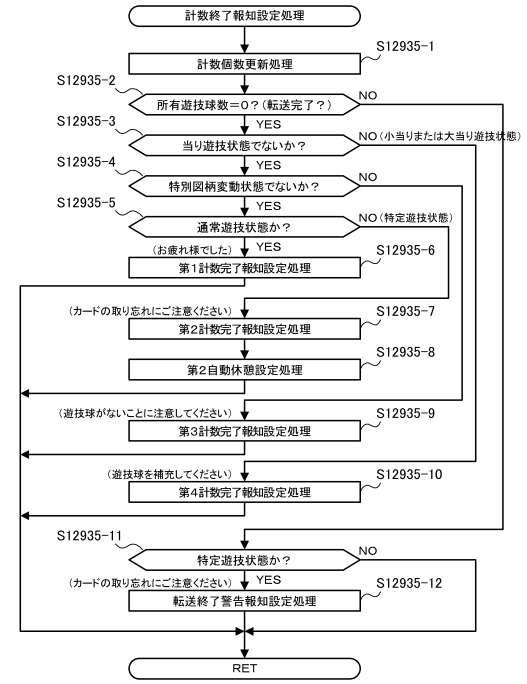
【図４８５】



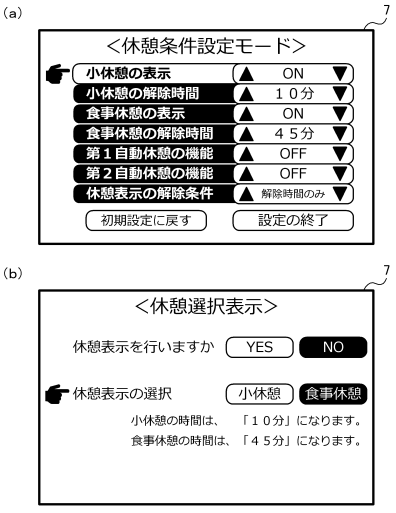
【図４８６】



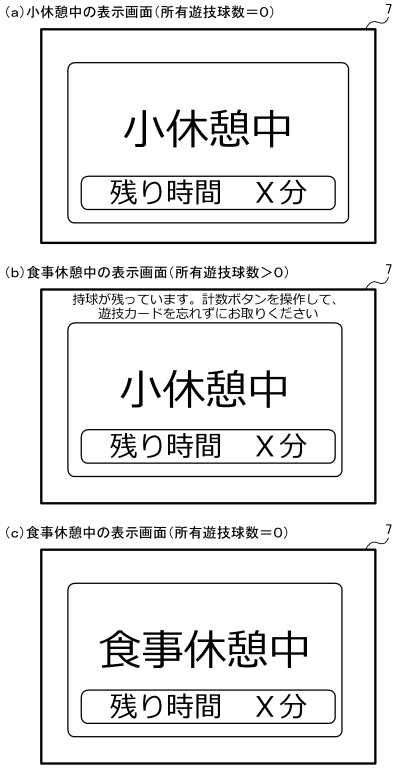
【図４８７】



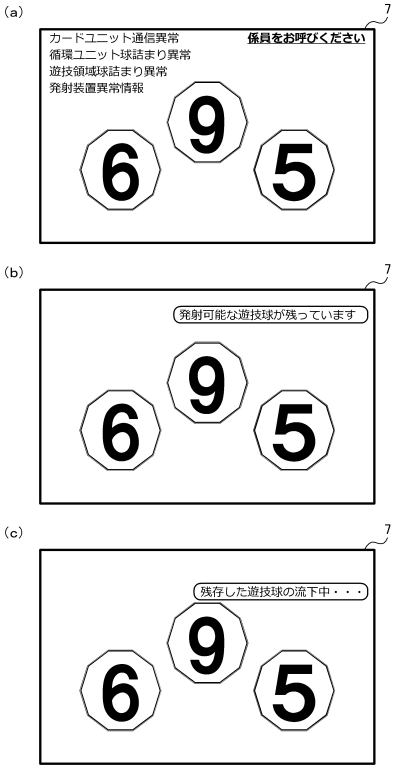
【図４８８】



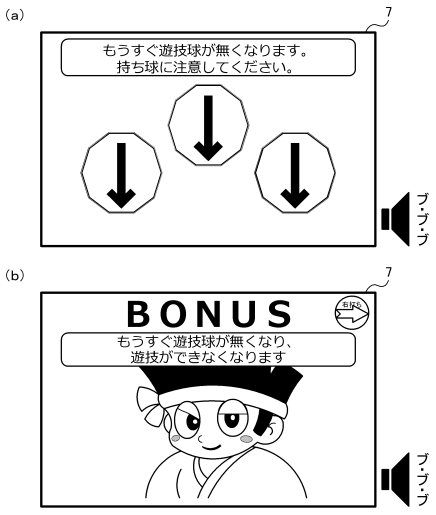
【図４８９】



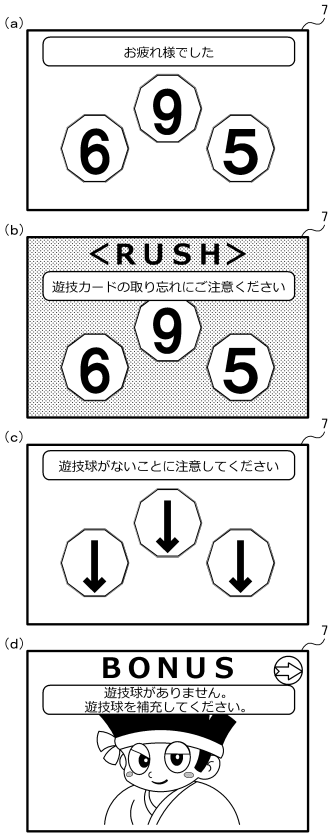
【図４９０】



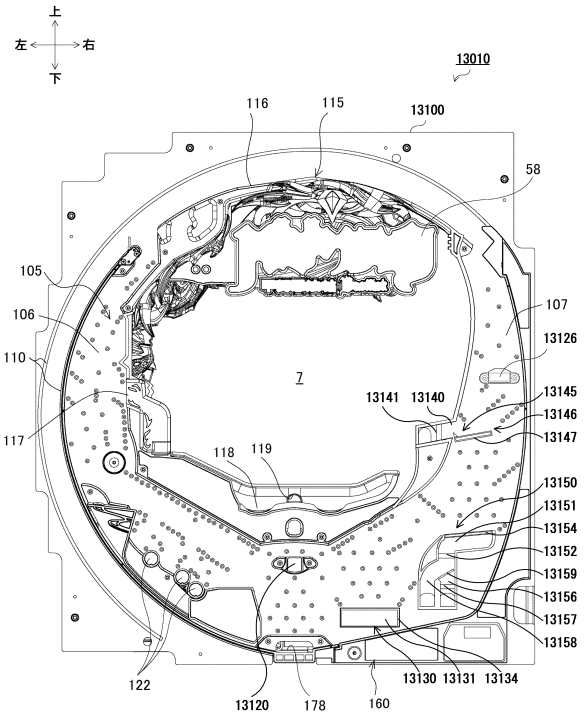
【図４９１】



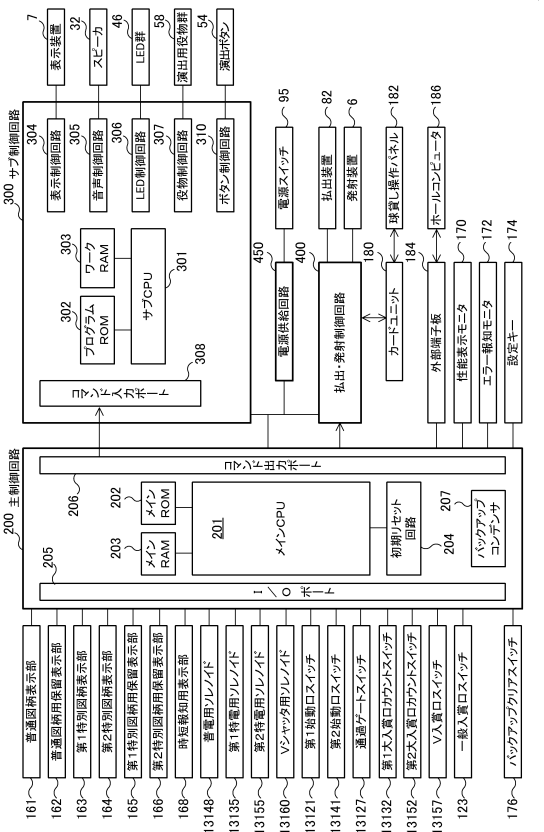
【図４９２】



【図４９３】



【図４９４】



【図４９５】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種別	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(0-204)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65331(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(0-204)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅1310(205-1514)	1/50.0	V小当り判定値データ
	幅655(1515-2169)	1/100.1	転落小当り判定値データ
	幅327(2170-2496)	1/200.4	時短当り判定値データ
	幅63039(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図４９６】

特別図柄決定テーブル

特別図柄の種別	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値(0～99)	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	参考(略称)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～24	25%	z1	zA1	第1特別図柄の通常大当り図柄1
		25～84	60%	z2	zA2	第1特別図柄の特定大当り図柄2
		85～99	15%	z3	zA3	第1特別図柄の特定大当り図柄3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄の大当り図柄1
	V小当り判定値データ	0～49	50%	z5	zA5	第2特別図柄の小当りA図柄1
		50～99	50%	z6	zA6	第2特別図柄の小当りA図柄2
	転落小当り判定値データ	0～99	100%	z7	zA7	第2特別図柄の小当りB図柄1
	時短当り判定値データ	0～24	24%	z8	zA8	第2特別図柄の時短図柄1
		25	1%	z9	zA9	第2特別図柄の時短図柄2
		26～48	24%	z10	zA10	第2特別図柄の時短図柄3
		49	1%	z11	zA11	第2特別図柄の時短図柄4
		50～99	50%	z12	zA12	第2特別図柄の時短図柄5

【図４９７】

大当り態様決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様											備考
				第１大入賞口の開放パターン									
		OP 待ち時間	1R高大開放時間	1R 閉鎖時間	2R高大開放時間	2R 閉鎖時間	……	最終R高大開放時間	最終R閉鎖時間	ED 待ち時間	
z1 第1特別図柄の通常大当り図柄1	2R	15.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	
z2 第1特別図柄の特定大当り図柄2	2R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	
z3 第1特別図柄の特定大当り図柄3	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	
z4 第2特別図柄の大当り図柄1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	
z5 第2特別図柄の小当りA図柄1	10R	5.0s	—	—	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	V小当りからのV入賞後
z6 第2特別図柄の小当りA図柄2	10R	5.0s	—	—	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	V小当りからのV入賞後
z7 第2特別図柄の小当りB図柄1	1OR	(5.0s)	—	—	(28.0s)	(2.0s)	……	(28.0s)	(2.0s)	(10.0s)	転落小当りのため実質移行しません

【図４９８】

小当り態様決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様										V入賞口の開放パターン	備考
		第２大入賞口の開放パターン											
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	1回目 閉鎖時間	2回目 開放時間	……	15回目 開放時間	15回目 閉鎖時間	16回目 開放時間	16回目 閉鎖時間	ED 待ち時間	開放 待ち時間	
z5 第2特別図柄の小当りA図柄1	16回	15.0s	0.1s	3.0s	……	0.1s	1.0s	……	0.1s	1.0s	3.0s	18.1s	20.0s
z6 第2特別図柄の小当りA図柄2	16回	15.0s	0.1s	3.0s	……	0.1s	1.0s	……	0.1s	1.0s	3.0s	18.1s	20.0s
z7 第2特別図柄の小当りB図柄1	1回	15.0s	0.1s	3.0s	—	—	—	—	—	—	3.0s	18.1s	20.0s

【図４９９】

遊技状態関連設定テーブル

(a)遊技状態関連設定テーブル1(時短リミッタ機能が未作動の上本)

特別図柄の選択図柄	停止時の遊技状態が通常遊技状態						停止時の遊技状態が時短遊技状態					
	遊技状態の設定						遊技状態の設定					
	状態フラグ	入時短終了条件			状態フラグ	入時短終了条件						
		時短回数（特図）	小当りA図柄1 表示回数	小当りA図柄2 表示回数	小当りB図柄1 表示回数		時短回数（特図）	小当りA図柄1 表示回数	小当りA図柄2 表示回数	小当りB図柄1 表示回数		
z1 第1特別図柄の通常大当り図柄1	0	–	–	–	1	10000	1	1	1	255		
z2 第1特別図柄の特定大当り図柄2	1	10000	1	1	1	10000	1	1	1	255		
z3 第1特別図柄の特定大当り図柄3	1	10000	1	1	255	1	10000	1	1	1		
z4 第2特別図柄の大当り図柄1	1	10000	1	1	1	1	10000	1	1	1		
z5 第2特別図柄の小当りA図柄1	1	10000	1	1	1	1	10000	1	1	1		
z6 第2特別図柄の小当りA図柄2	1	10000	1	1	1	1	10000	1	1	1	255	
z7 第2特別図柄の小当りB図柄1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

(b)遊技状態関連設定テーブル2(時短リミッタ機能の作動時 時短リミッタ回数＝255)

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定				備考
	状態フラグ	入時短終了条件			
		時短回数（特図）	小当りA図柄1 表示回数	小当りA図柄2 表示回数	
z1～z7	0	–	–	–	大当り終了後に通常遊技状態に移行
z8～z12	3	1000	1	2	255

(c)遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の選択図柄	停止時の遊技状態が通常遊技状態					停止時の遊技状態が小当り遊技状態					当選時の遊技状態が時短遊技状態
	遊技状態の設定					遊技状態の設定					遊技状態の設定
	状態フラグ	入時短終了条件				状態フラグ	入時短終了条件				
		時短回数（特図）	小当りA図柄1 表示回数	小当りA図柄2 表示回数	小当りB図柄1 表示回数		時短回数（特図）	小当りA図柄1 表示回数	小当りA図柄2 表示回数	小当りB図柄1 表示回数	
z8～z12 第2特別図柄の時短図柄～5	3	1000	1	2	255	3	1000	1	2	255	設定しません（作動しません）

【図５００】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルの名称

テーブル名称	遊技状態	備考
A1	通常遊技状態	通常遊技状態の変動用
A2	時短遊技状態	地中モードの基本変動用
A3	時短遊技状態	超越モードの基本変動用
C1	時短遊技状態	祝福モードの基本変動用
C2	時短遊技状態	黄金モードの基本変動用
C3	時短遊技状態	地中モードから黄金モードへ移行用
C4	時短遊技状態	超越モードの復活変動用

(b)変動パターン移行テーブル

特別図柄の選択図柄	遊技時の遊技状態	当選時の通常遊技状態 時短回数＝0	変動パターン移行グループ 当選時の時短遊技状態 時短回数＝0	時短回数＝1	時短回数＞2
			時短回数＝0	（当りから1回目）	（当りから2回目以降）
z1 第1特別図柄の通常大当り図柄1	–	0（通常遊出モード）	–	3（祝福モード）	
z2 第1特別図柄の特定大当り図柄2	–	1（地中モード）	–	3（祝福モード）	
z3 第1特別図柄の特定大当り図柄3	–	3（祝福モード）	–	1（地中モード）	2（超越モード）
z4 第2特別図柄の大当り図柄1	通遊/通常遊技状態）	1（地中モード）※時短終了まで	–	1（地中モード）	2（超越モード）
	通遊/時短遊技状態）	1（地中モード）※時短終了まで	–	1（地中モード）	2（超越モード）
z5 第2特別図柄の小当りA図柄1	通遊/通常遊技状態）	※継続	※継続	–	※継続
	通遊/時短遊技状態）	1（地中モード）※時短終了まで	–	1（地中モード）	2（超越モード）
z6 第2特別図柄の小当りA図柄2	通遊/通常遊技状態）	–	–	4（地中モード）※時短回数＋1	7（超越モード）※時短中）
	通遊/時短遊技状態）	–	–	4（地中モード）※時短回数＋1	6（黄金モード）※時短中）
z7 第2特別図柄の小当りB図柄1	非通遊	6（黄金モード）※時短終了まで	–	5（地中モード）※時短回数＋1	7（超越モード）※時短中）
z8 第2特別図柄の時短図柄1	非通遊	※継続	※継続	5（地中モード）※時短回数＋1	6（黄金モード）
z9 第2特別図柄の時短図柄2	非通遊	※継続	※継続	※継続	※継続
z10 第2特別図柄の時短図柄3	非通遊	※継続	※継続	※継続	※継続
z11 第2特別図柄の時短図柄4	非通遊	※継続	※継続	※継続	※継続
z12 第2特別図柄の時短図柄5	非通遊	※継続	※継続	※継続	※継続

→ 時短あり時の時短リミッタ(1)を参照します。

(c)変動パターン移行グループの構成

変動パターン移行グループ	特別図柄の変動回数																
	1	2	～	7	8	9	～	14	15	16	～
0	通常遊出モードの変動パターン移行（通常遊技状態）	変動遊技状態の変動用（T）									
1	地中モードの変動パターン移行（A1時短遊技状態）	地中モードの基本変動用（A1）									
2	超越モードの変動パターン移行（A2時短遊技状態）	超越モードの基本変動用（A2）									
3	祝福モードの変動パターン移行（A3時短遊技状態）	祝福モードの基本変動用（A3）									
4	地中モード 選択図柄の変動パターン移行（C2時短遊技状態）	地中モードの時伏変動用（C2）							移行時用（C3）	黄金モードの基本変動用（C1）	
5	地中モード 選択図柄の変動パターン移行（C2時短遊技状態）	地中モードの時伏変動用（C2）			移行時用（C3）	黄金モードの基本変動用（C1）					
6	黄金モードの変動パターン移行（C1時短遊技状態）	黄金モードの基本変動用（C1）									
7	超越モードに選択中の変動パターン移行（C4時短遊技状態）	超越モードの時伏変動用（C4）									

【図５０１】

特別図柄の変動パターンテーブルT（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2	－	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ（大当り）
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ（大当り）
				50～99	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ（大当り）
		z3	－	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマルリーチ（大当り）
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパーリーチ（大当り）
				50～89	03H	83H03H	65000	超スーパーリーチ（大当り）
				90～99	04H	83H04H	35000	全回転リーチ（大当り）
	ハズレ	－	0～25	0～59	05H	83H05H	20000	ノーマルリーチ（ハズレ）
				60～89	06H	83H06H	40000	スーパーリーチ（ハズレ）
				90～99	07H	83H07H	60000	超スーパーリーチ（ハズレ）
			26～249	－	00H	83H00H	15000	通常変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	08H	84H08H	20000	リベンジ演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	－	09H	84H09H	20000	リベンジ演出（小当り）
	転落小当り	z7	－	－	0FH	84H0FH	12000	リベンジ演出（ハズレ）
	時短当り	z8～z12	－	－	0BH	84H0BH	20000	リベンジ演出（状態移行）
	ハズレ	－	－	－	0FH	84H0FH	12000	リベンジ演出（ハズレ）

【図５０２】

（a）地中モードの特別図柄の変動パターンテーブルA1（A時短遊技状態）：短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	21H	83H21H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	20H	83H20H	3000	短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	21H	84H21H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	0～49	22H	84H22H	600	即当り演出（V小当り）
			－	50～74	23H	84H23H	30000	バトル演出（V小当り）
			－	75～99	24H	84H24H	15000	カード演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	25H	84H25H	15000	カード演出（転落：終了）
	時短当り	z8	－	－	2FH	84H2FH	3000	短縮変動（潜伏）
		z9	－	－	2FH	84H2FH	3000	短縮変動（潜伏）
		z10	－	－	2FH	84H2FH	3000	短縮変動（潜伏）
		z11	－	－	2FH	84H2FH	3000	短縮変動（潜伏）
		z12	－	－	27H	84H27H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
	ハズレ	－	0～9	0～49	28H	84H28H	30000	バトル演出（ハズレ）
				50～99	29H	84H29H	15000	カード演出（ハズレ：継続）
			10～249	0～9	2AH	84H2AH	4000	扉揺動演出（ハズレ）
				10～99	2FH	84H2FH	3000	短縮変動（ハズレ）

（b）超越モードの特別図柄の変動パターンテーブルA2（A時短遊技状態）：超短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	31H	83H31H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	30H	83H30H	500	超短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	31H	84H31H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	0～74	32H	84H32H	600	即当り演出（V小当り）
			－	75～99	33H	84H33H	15000	カード演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	34H	84H34H	15000	カード演出（転落：終了）
	時短当り	z8	－	－	3FH	84H3FH	500	超短縮変動（潜伏）
		z9	－	－	35H	84H35H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z10	－	－	3FH	84H3FH	500	超短縮変動（潜伏）
		z11	－	－	35H	84H35H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z12	－	－	35H	84H35H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
	ハズレ	－	0～9	－	36H	84H36H	15000	カード演出（ハズレ：継続）
			10～249	0～9	37H	84H37H	4000	扉揺動演出（ハズレ）
				10～99	3FH	84H3FH	500	超短縮変動（ハズレ）

（c）祝福モードの特別図柄の変動パターンテーブルA3（A時短遊技状態）：超短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	時短ﾘﾐｯﾄ回数	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	41H	83H41H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	40H	83H40H	500	超短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	41H	84H41H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	－	42H	84H42H	600	即当り演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（状態継続）
	時短当り	z8	－	1以下	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（潜伏）
				2以上	43H	84H43H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z9	－	1以下	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（潜伏）
				2以上	43H	84H43H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z10	－	1以下	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（潜伏）
				2以上	43H	84H43H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z11	－	1以下	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（潜伏）
				2以上	43H	84H43H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
		z12	－	－	43H	84H43H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード移行）
	ハズレ	－	0～9	－	44H	84H44H	4000	扉揺動演出（ハズレ）
			10～249	－	4FH	84H4FH	500	超短縮変動（ハズレ）

【図５０３】

（a）黄金モードの特別図柄の変動パターンテーブルC1（C時短遊技状態）：超短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	51H	83H51H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	50H	83H50H	500	超短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	51H	84H51H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	－	52H	84H52H	600	即当り演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	5FH	84H5FH	500	超短縮変動（状態継続）
	時短当り	z8～z12	－	－	5FH	84H5FH	500	超短縮変動（ハズレ）
	ハズレ	－	－	－	5FH	84H5FH	500	超短縮変動（ハズレ）

（b）地中モード（潜伏）の特別図柄の変動パターンテーブルC2（C時短遊技状態）：短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	61H	83H61H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	60H	83H60H	3000	短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	61H	84H61H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	0～49	62H	84H62H	600	即当り演出（V小当り）
			－	50～99	63H	84H63H	30000	バトル演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	6FH	84H6FH	3000	短縮変動（状態継続）
	時短当り	z8～z12	－	－	6FH	84H6FH	3000	短縮変動（ハズレ）
	ハズレ	－	0～9	－	64H	84H64H	30000	バトル演出（ハズレ）
			10～249	0～29	65H	84H65H	4000	扉揺動演出（ハズレ）
				30～99	6FH	84H6FH	3000	短縮変動（ハズレ）

（c）黄金モード突入時用の特別図柄の変動パターンテーブルC3（C時短遊技状態）：扉閉鎖演出用

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	71H	83H71H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	70H	83H70H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	71H	84H71H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	－	72H	84H72H	600	即当り演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	70H	84H70H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード）
	時短当り	z8～z12	－	－				
	ハズレ	－	－	－				

（d）超越モード（潜伏）の特別図柄の変動パターンテーブルC4（C時短遊技状態）：超短縮変動

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動パターン	変動パターンコマンド	特別図柄の変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1～z3	－	－	81H	83H81H	500	即当り演出（大当り）
	ハズレ	－	－	－	80H	83H80H	500	超短縮変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	－	－	81H	84H81H	500	即当り演出（大当り）
	V小当り	z5、z6	－	－	82H	84H82H	600	即当り演出（V小当り）
	転落小当り	z7	－	－	8FH	84H8FH	1000	超短縮変動（状態継続）
	時短当り	z8～z12	－	－	8FH	84H8FH	500	超短縮変動（ハズレ）
	ハズレ	－	0～9	－	8FH	84H8FH	500	超短縮変動（ハズレ）
			10～249	0～29	83H	84H83H	4000	扉揺動演出（ハズレ）※非報知時短縮変動ハズレ
				30～39	84H	84H84H	6000	扉閉鎖演出（黄金モード）※初回通常変動ハズレ
				40～99	8FH	84H8FH	500	超短縮変動（ハズレ）

【図５０４】

特別図柄の先読み関連データ

（a）先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

（b）先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）

（c）パラメータ1の設定テーブル

設定内容（当落結果）	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り	1
通常遊技状態時のV小当り	2
通常遊技状態時の転落小当り	3
通常遊技状態時の時短当り	4

（d）パラメータ2の設定テーブル

設定内容（図柄情報）		データ
－	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄の通常大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄の特定大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄の特定大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄の大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄の小当りA図柄1	5
z6	第2特別図柄の小当りA図柄2	6
z7	第2特別図柄の小当りB図柄1	7
z8	第2特別図柄の時短図柄1	8
z9	第2特別図柄の時短図柄2	9
z10	第2特別図柄の時短図柄3	A
z11	第2特別図柄の時短図柄4	B
z12	第2特別図柄の時短図柄5	C

（e）パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0～FFH

【図５０５】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率 （概算）	普通図柄の 当落判定値データ
幅65535（1～65535）	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1（0）	（略）	普通図柄ハズレ判定値データ

【図５０６】

普通図柄判定テーブル

普通図柄の 当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 （0～100）	選択率	普通図柄の 選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図５０７】

普通電動役物の開放パターン決定テーブル

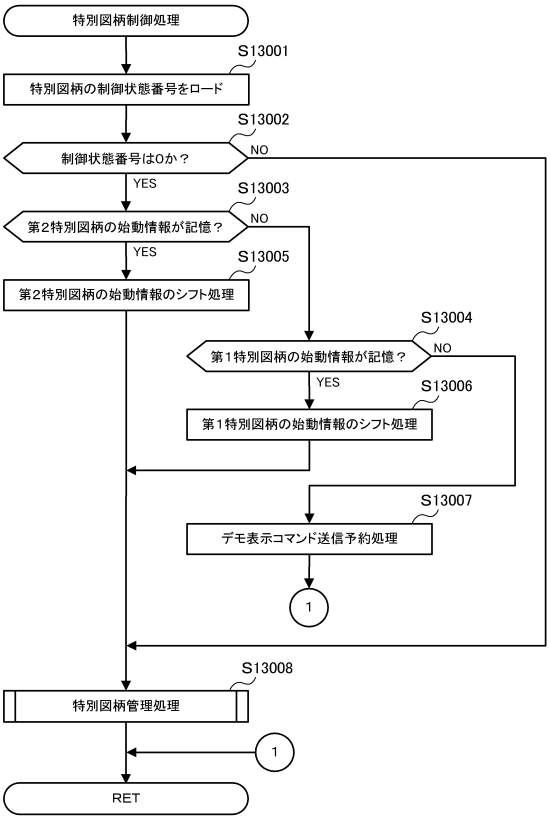
遊技状態	普通図柄の選択図柄	普通電動役物の開放パターン	普通電動役物の開放パターン（ms）の内容					普電用の規定個数
			1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態	f1	91H01H	72	–	–	–	12	1
	f2							
時短遊技状態	f1	91H02H	5400	120	72	–	12	1
	f2							

【図５０８】

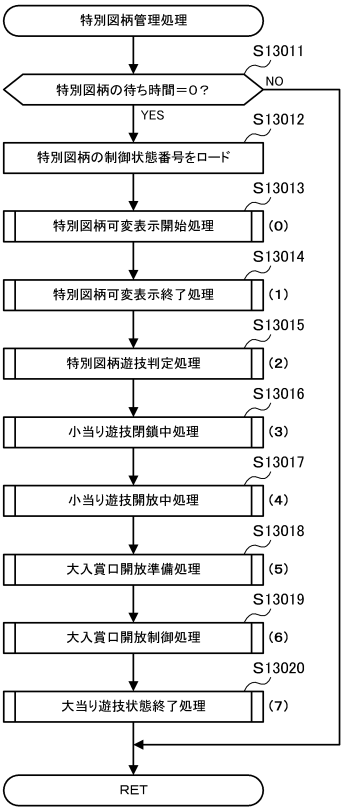
普通図柄の変動パターンテーブル

遊技状態	普通図柄の選択図柄	普通図柄の変動パターン	普通図柄変動パターンコマンド	普通図柄の変動表示時間（ms）
通常遊技状態	f1	01H	85H01H	414
	f2	02H	85H02H	414
	f3	03H	85H03H	414
時短遊技状態	f1	04H	85H04H	408
	f2	05H	85H05H	408
	f3	06H	85H06H	408

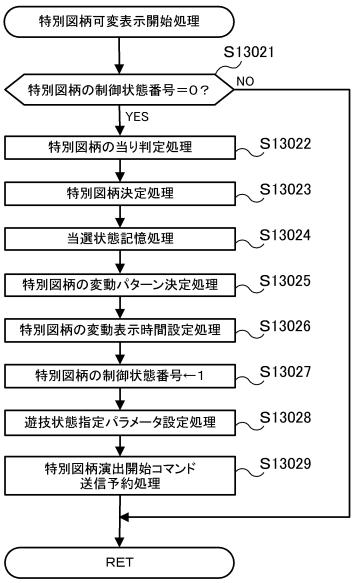
【図５０９】



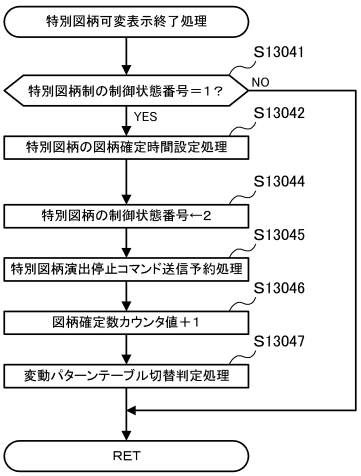
【図５１０】



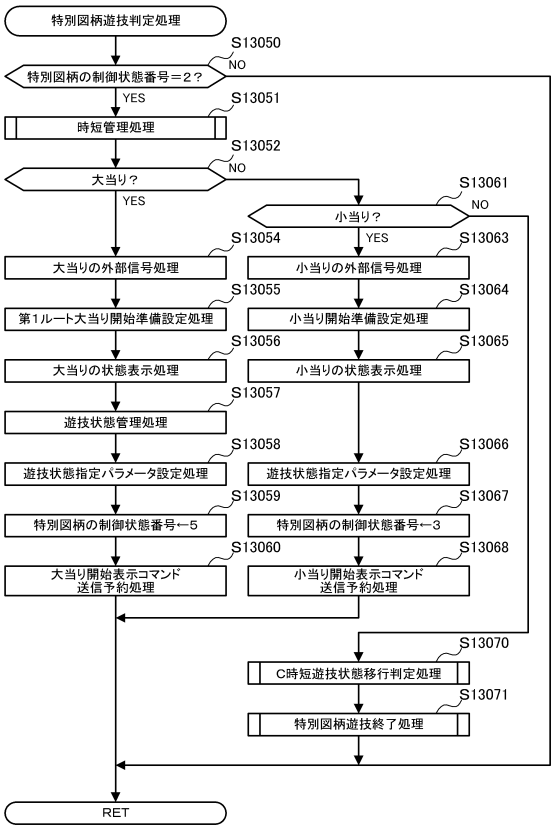
【図５１１】



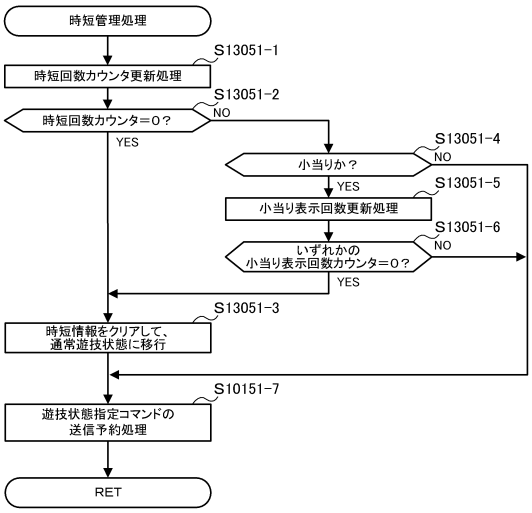
【図５１２】



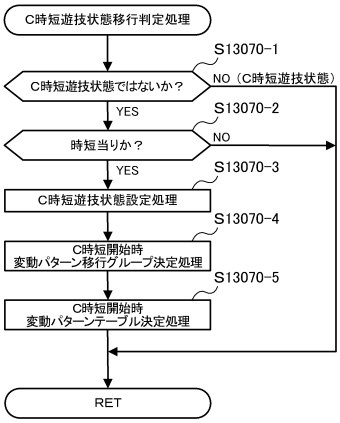
【図５１３】



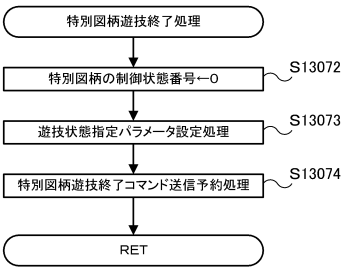
【図５１４】



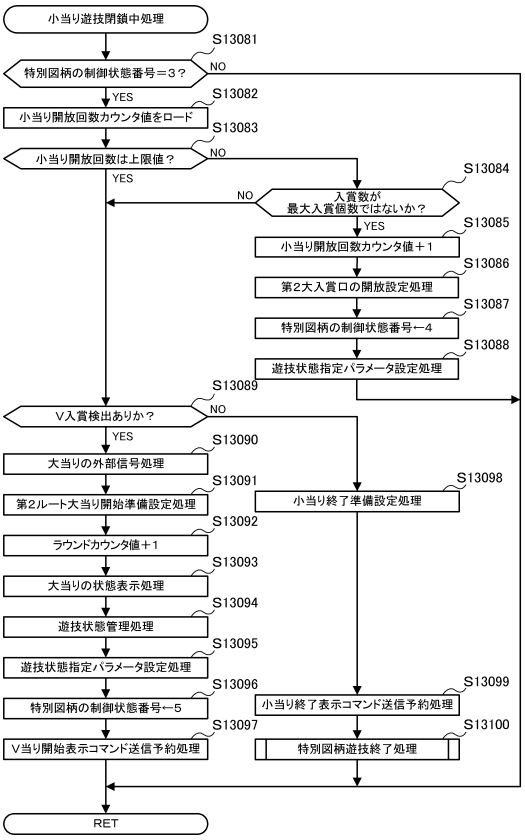
【図５１５】



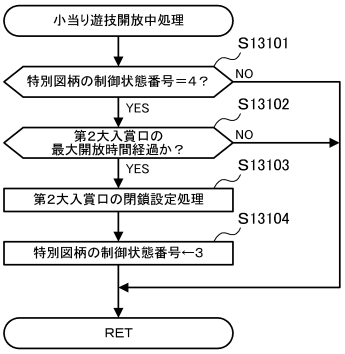
【図５１６】



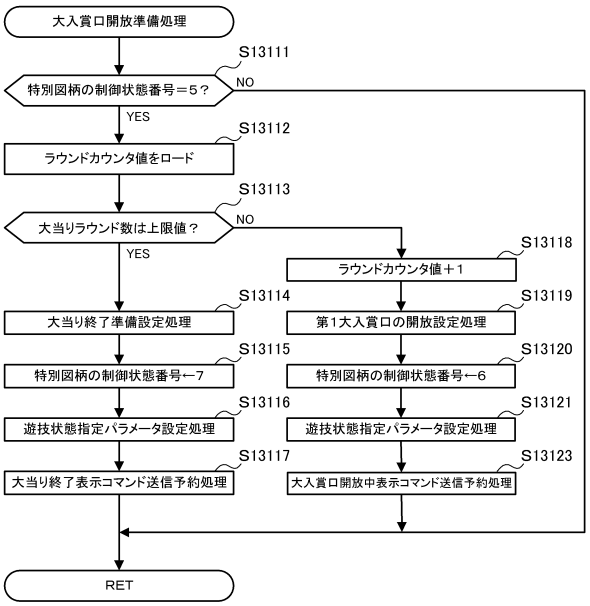
【図５１７】



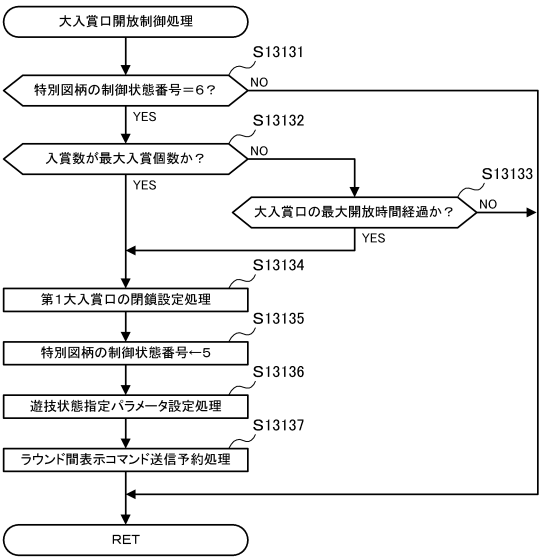
【図５１８】



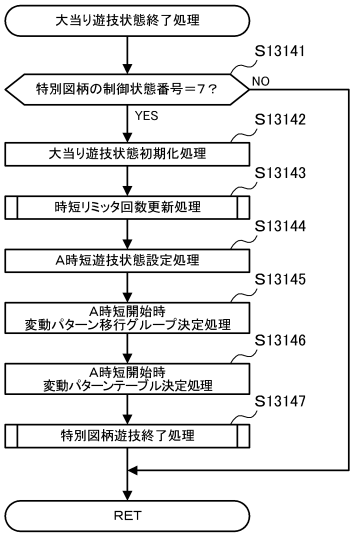
【図５１９】



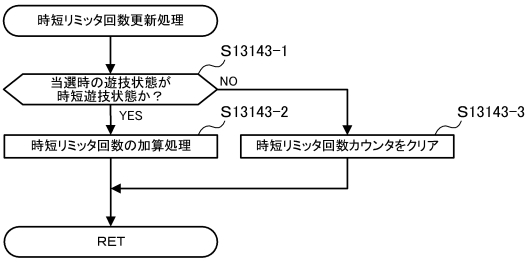
【図５２０】



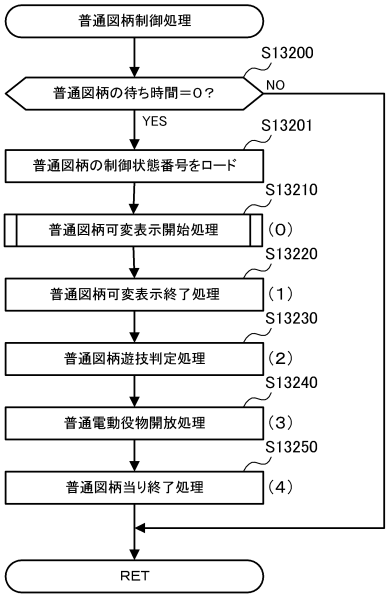
【図５２１】



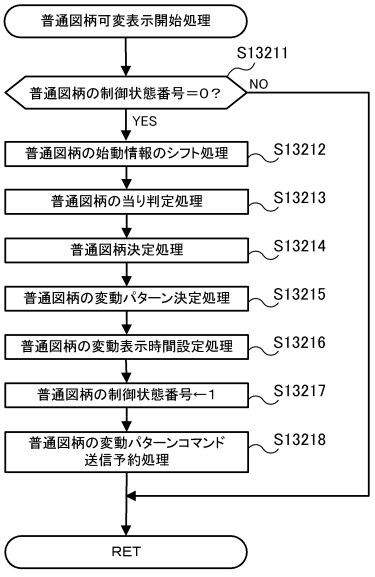
【図５２２】



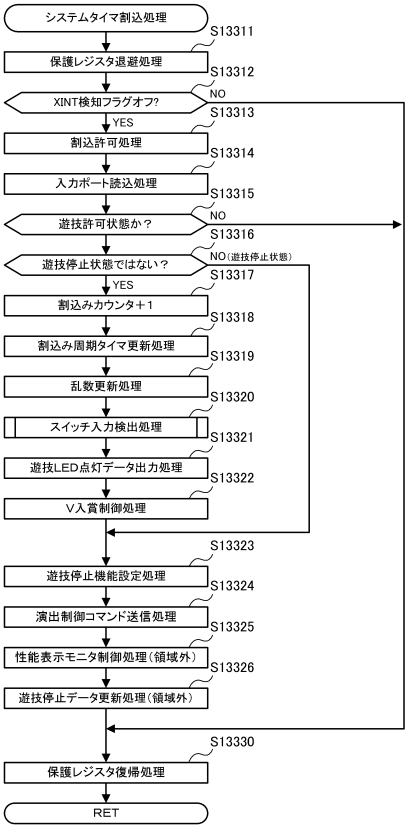
【図５２３】



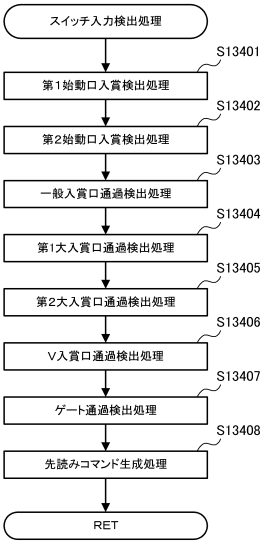
【図５２４】



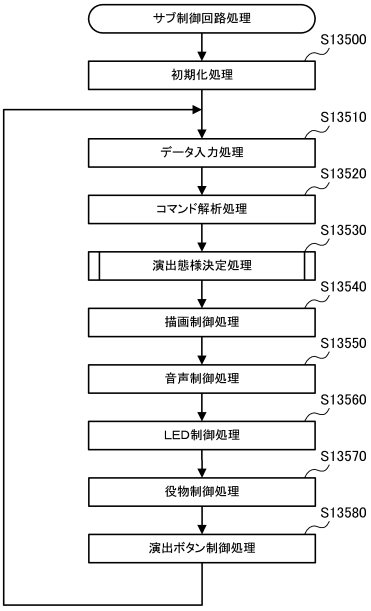
【図５２５】



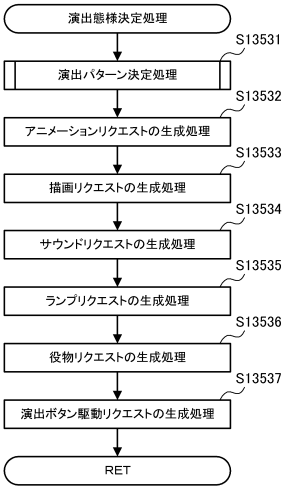
【図５２６】



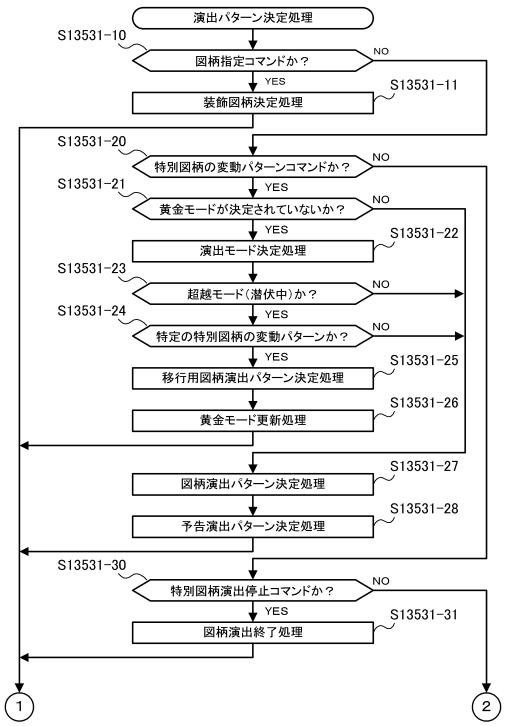
【図５２７】



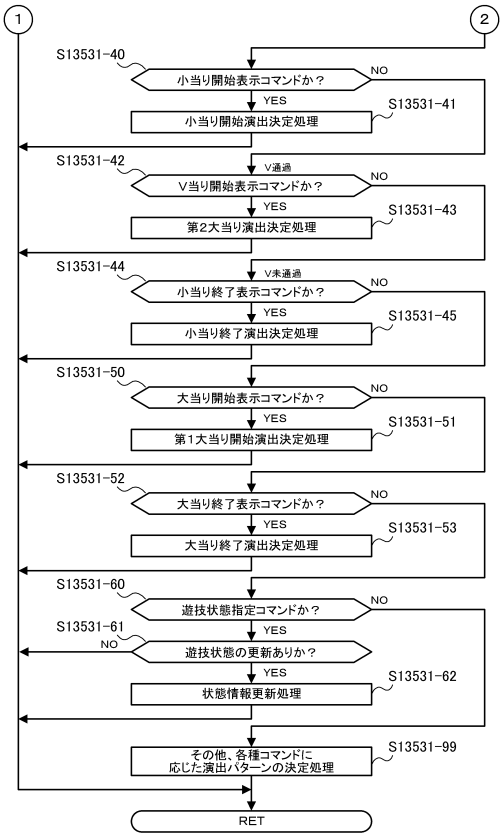
【図５２８】



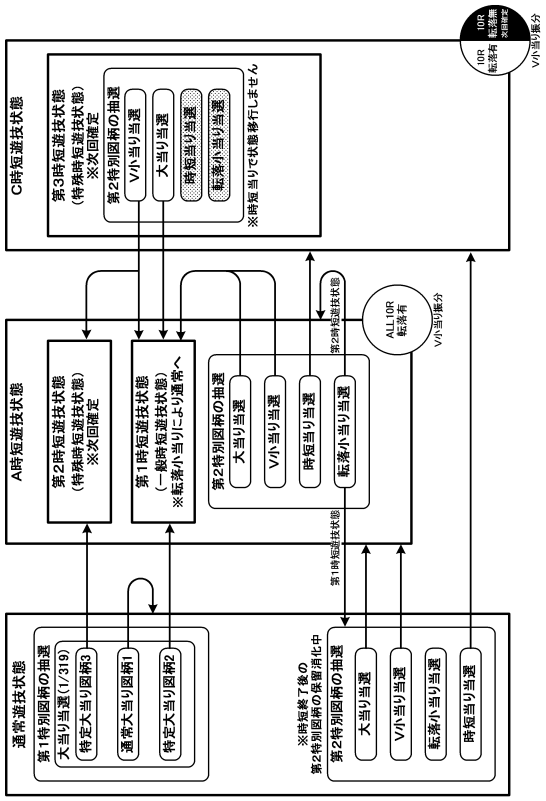
【図５２９】



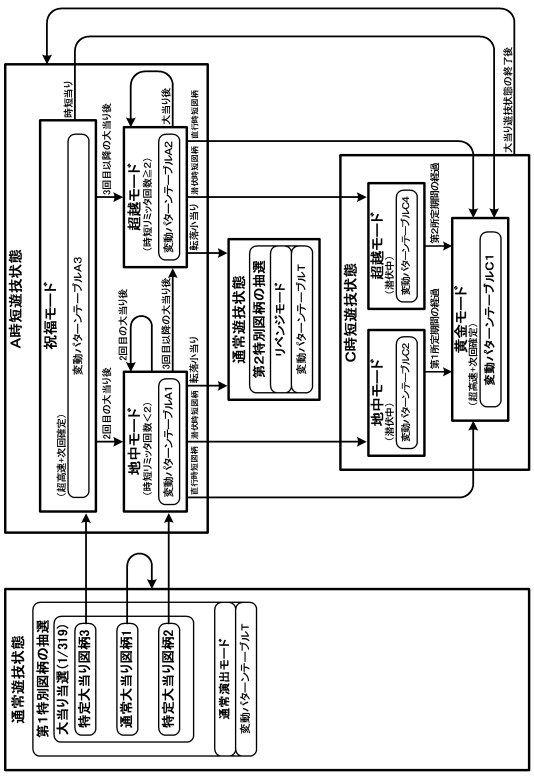
【図５３０】



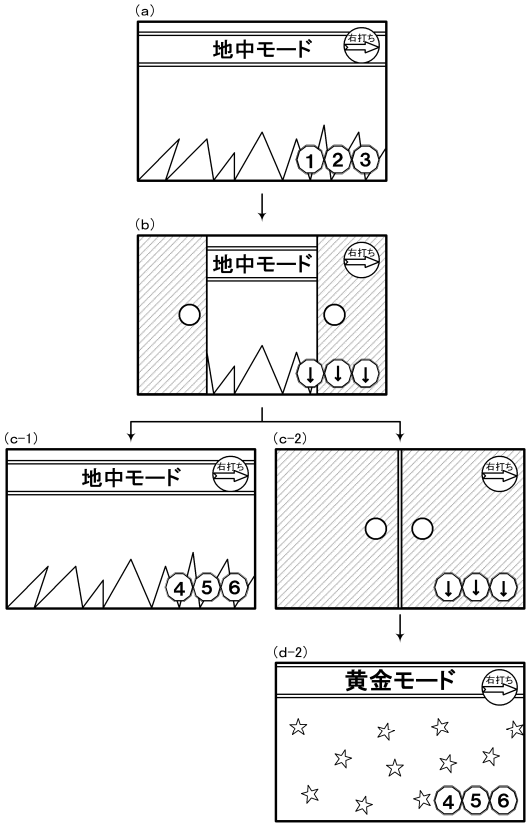
【図５３１】



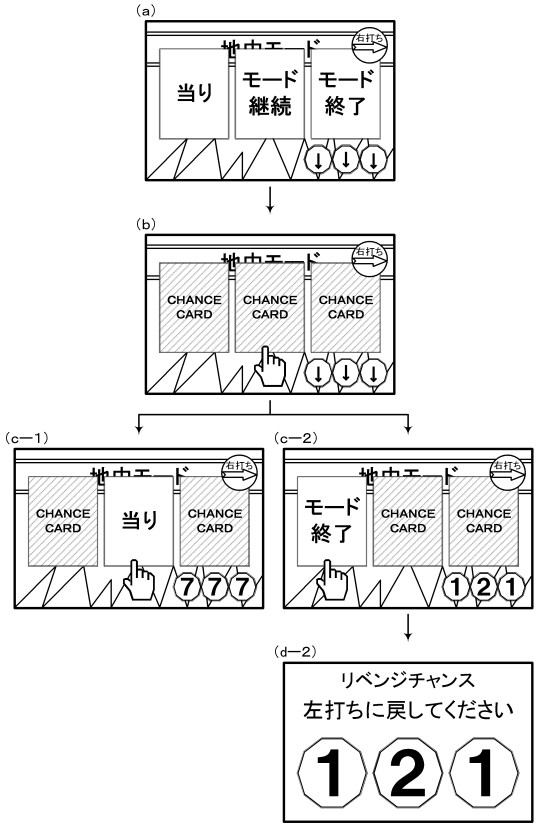
【図５３２】



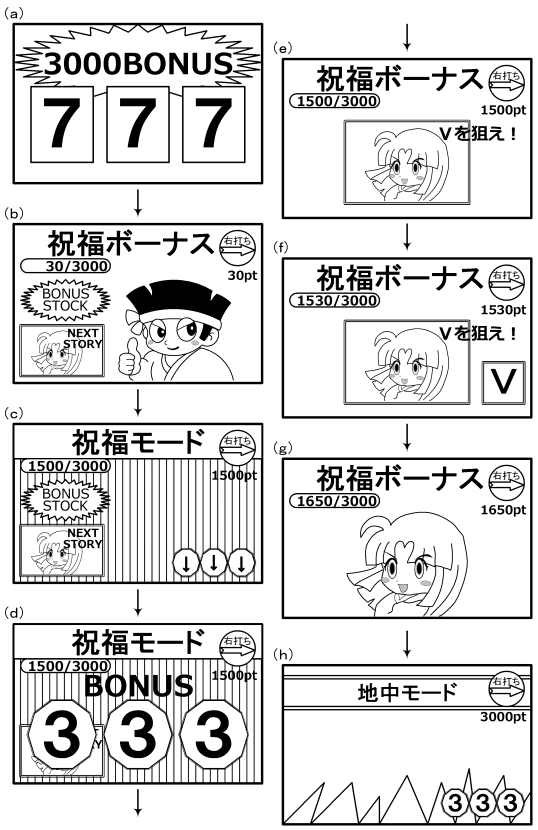
【図５３３】



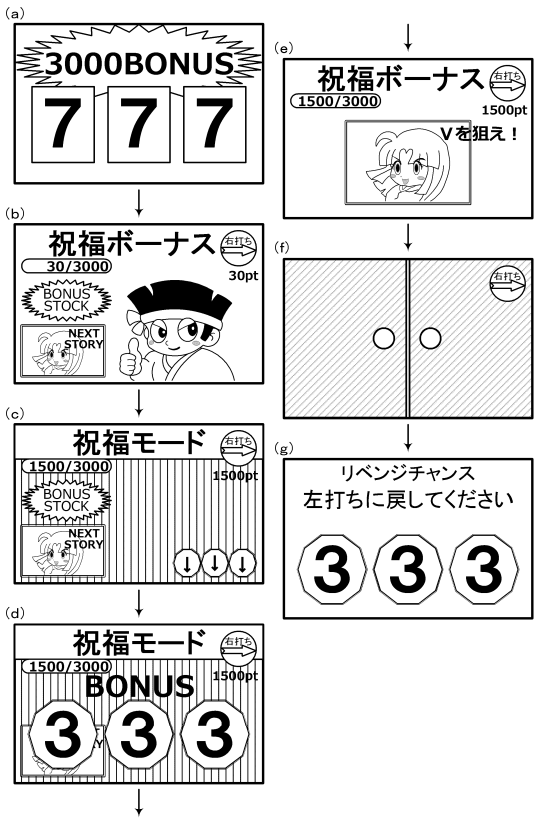
【図５３４】



【図５３５】



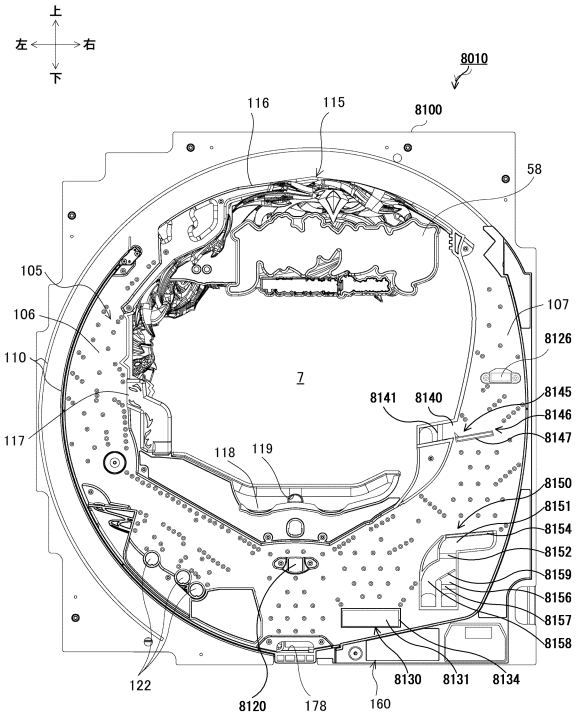
【図５３６】



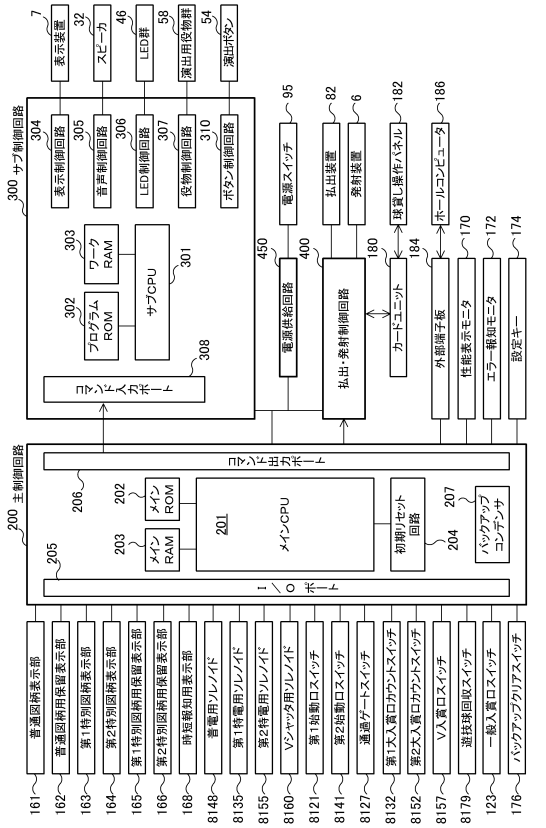
【図５３７】



【図５３８】



【図５３９】



【図５４０】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第１特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅331(206-536)	1/198.0	時短当り判定値データ
	幅65000(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第２特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅8000(206-8205)	1/8.2	小当り判定値データ
	幅57331(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図５４１】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	備考（略称）
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20%	z1	zA1	第1特別図柄_大当り図柄1
		20～59	40%	z2	zA2	第1特別図柄_大当り図柄2
		60～99	40%	z3	zA3	第1特別図柄_大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～39	40%	z10	zA10	第1特別図柄_時短図柄10
		40～69	30%	z20	zA20	第1特別図柄_時短図柄20
		70～89	20%	z30	zA30	第1特別図柄_時短図柄30
		90～99	10%	z40	zA40	第1特別図柄_時短図柄40
第2特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄_大当り図柄1
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	zA5	第2特別図柄_小当り図柄1
		80～89	10%	z6	zA6	第2特別図柄_小当り図柄2
		90～99	10%	z7	zA7	第2特別図柄_小当り図柄3

【図５４２】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様 第1大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1R開放時間	2R閉鎖時間	2R開放時間	……	最終R最大開放時間	最終R閉鎖時間	ED待ち時間	備考（略称）
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄2
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄3
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄_大当り図柄1
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後

【図５４３】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様 第2大入賞口の開放パターン OP待ち時間	1回目開放時間	1回目閉鎖時間	……	16回目開放時間	16回目閉鎖時間	ED待ち時間	V入賞口の開放パターン 開放待ち時間	開放時間	備考（略称）
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄2
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	—	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄3

【図５４４】

遊技状態関連設定テーブル

（a）大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定 状態フラグ	普電作動パターン	A時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	備考
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	01	10000	A時短遊技状態に移行
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	1	01	10000	A時短遊技状態に移行
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	0	00	–	通常遊技状態に移行
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	01	10000	A時短遊技状態に移行
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	01	10000	A時短遊技状態に移行
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	0	00	–	通常遊技状態に移行
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	0	00	–	通常遊技状態に移行

（b）時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定 状態フラグ	普電作動パターン	C時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	普通図柄の可変表示回数	備考
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	01	950	1	C時短遊技状態に移行
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	01	950	2	C時短遊技状態に移行
z30 第1特別図柄_時短図柄30	3	01	950	3	C時短遊技状態に移行
z40 第1特別図柄_時短図柄40	3	01	950	10000	C時短遊技状態に移行

（c）特別図柄の可変表示回数が天井値の到達後に参照される遊技状態関連設定テーブル3

特別図柄の可変表示回数	遊技状態の設定 状態フラグ	普電作動パターン	B時短終了条件 特別図柄の可変表示回数	備考
天井値	2	01	950	B時短遊技状態に移行

【図５４５】

特別図柄の変動パターンテーブル1(通常遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	1ケ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考 図柄確定時間(ms)	備考 演出内容等
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	-	0～9	01H	83H01H	25000	540	ノーマル競争リーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	540	スーパー競争リーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	540	超競争リーチ(大当り)
	時短当り	z10	-	-	C1H	83HC1H	35000	3000	バトル前半・後半演出
		z20	-	-	C2H	83HC2H	35100	5000	バトル前半・後半演出
		z30	-	-	C3H	83HC3H	35200	7000	バトル前半・後半演出
		z40	-	-	C4H	83HC4H	35300	7000	バトル前半・後半演出
	ハズレ	-	0～25	0～49	04H	83H04H	20000	540	ノーマル競争リーチ(ハズレ)
				50～69	05H	83H05H	40000	540	スーパー競争リーチ(ハズレ)
				70～89	06H	83H06H	60000	540	超競争リーチ(ハズレ)
				90～99	07H	83H07H	25000	540	バトル前半演出
			26～249	-	00H	83H00H	12000	540	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	-	0～79	11H	84H11H	15000	540	バトル決着勝利演出(大当り)or リベンジ演出(大当り)
				80～99	12H	84H12H	20000	540	バトル決着復活勝利演出(大当り)or リベンジ演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	-	0～79	13H	84H13H	15000	540	バトル決着勝利演出(小当り)or リベンジ演出(小当り)
				80～99	14H	84H14H	20000	540	バトル決着復活勝利演出(小当り)or リベンジ演出(小当り)
	ハズレ	-	-	-	10H	84H10H	15000	540	バトル決着敗北演出(ハズレ)or リベンジ演出(ハズレ)

【図５４６】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ2(C時短遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	1ケ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考 図柄確定時間(ms)	備考 演出内容等
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	-	-	21H	83H21H	3000	540	バトル決着勝利演出(大当り)
	時短当り	z10～z40	-	-	22H	83H22H	10000	540	バトル継続演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	22H	83H22H	10000	540	バトル継続演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	-	0～79	23H	84H23H	15000	540	バトル決着勝利演出(大当り)
				80～99	24H	84H24H	20000	540	バトル決着復活勝利演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	-	0～79	25H	84H25H	15000	540	バトル決着勝利演出(小当り)
				80～99	26H	84H26H	20000	540	バトル決着復活勝利演出(小当り)
	ハズレ	-	-	-	20H	84H20H	15000	540	バトル決着敗北演出(ハズレ)or バトル無敵継続演出(特定条件時)

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ3(A時短遊技状態及びB時短遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	1ケ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考 図柄確定時間(ms)	備考 演出内容等
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	-	-	31H	83H31H	3000	540	戦国タイム演出(大当り)
	時短当り	z10～z40	-	-	32H	83H32H	5000	540	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	-	-	-	32H	83H32H	5000	540	戦国タイム演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	-	-	33H	84H33H	20000	540	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6、z7	-	0～39	34H	84H34H	20000	540	戦国タイム演出(小当り)
			-	70～99	35H	84H35H	15000	540	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	-	-	0～9	36H	84H36H	15000	540	戦国タイム演出(ハズレ)
			-	10～99	30H	84H30H	1000	540	戦国タイム演出(ハズレ)

【図５４７】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1(当落情報)	パラメータ2(図柄情報)	パラメータ3(変動情報)

(c)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
-	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6	第2特別図柄_小当り図柄2	6
z7	第2特別図柄_小当り図柄3	7
z10	第1特別図柄_時短図柄10	8
z20	第1特別図柄_時短図柄20	9
z30	第1特別図柄_時短図柄30	A
z40	第1特別図柄_時短図柄40	B

(e)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図５４８】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率(概算)	普通図柄の当落判定値データ
幅65535(1～65535)	1/1.0	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図５４９】

普通図柄判定テーブル

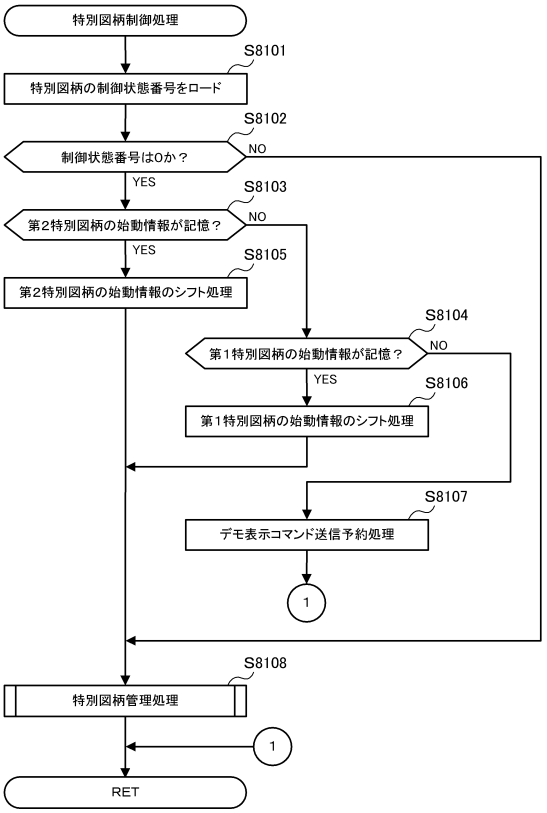
普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄の選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～98	99/101	f1
	99、100	2/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図５５０】

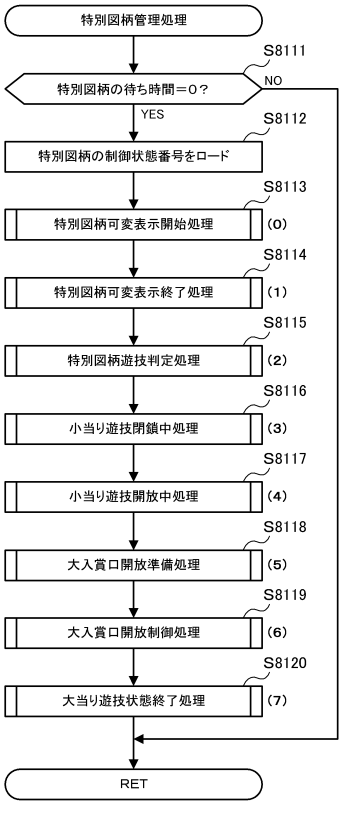
第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態（普電作動パターン）	普通図柄の選択図柄	第2始動口の開放パターン	第2始動口の開放パターン（ms）の動作					規定個数
			1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態（普電作動パターン＝00）	f1	91H01H（ショート開放）	72	-	-	-	12	3個
	f2							
時短遊技状態（普電作動パターン＝01）	f1	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	-	12	
	f2							

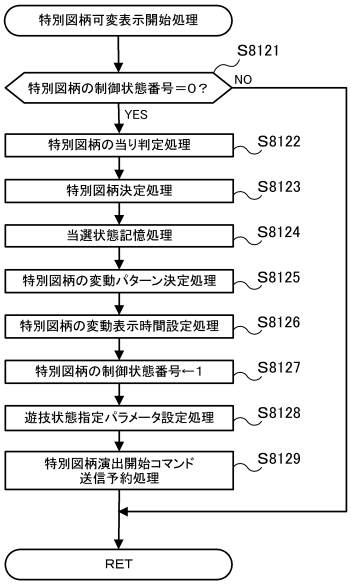
【図５５１】



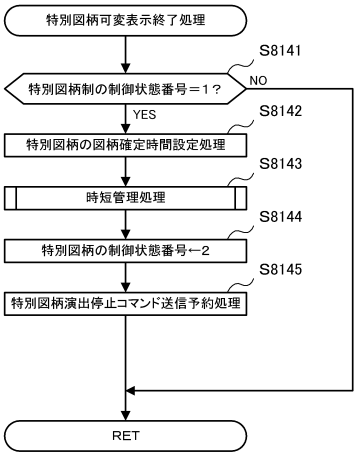
【図５５２】



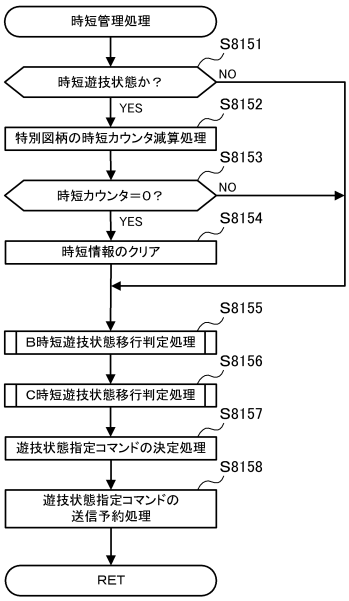
【図５５３】



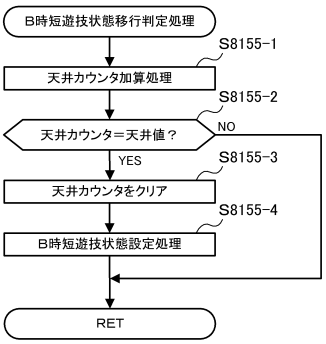
【図５５４】



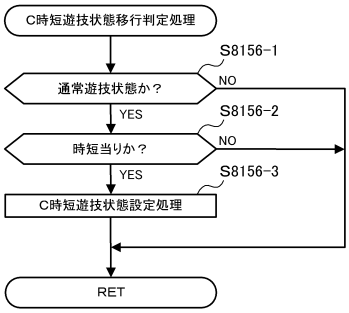
【図５５５】



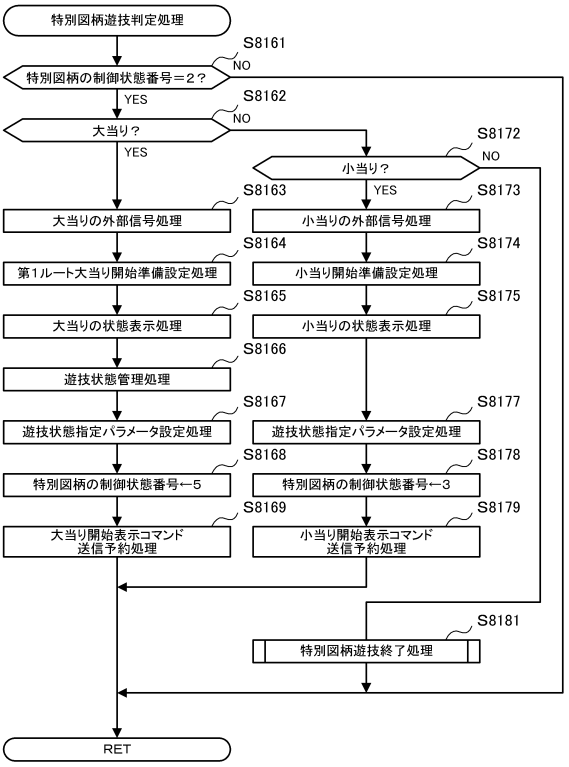
【図５５６】



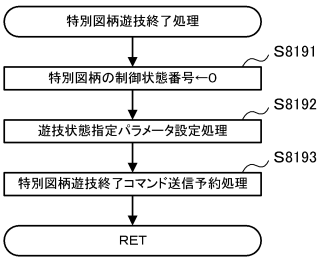
【図５５７】



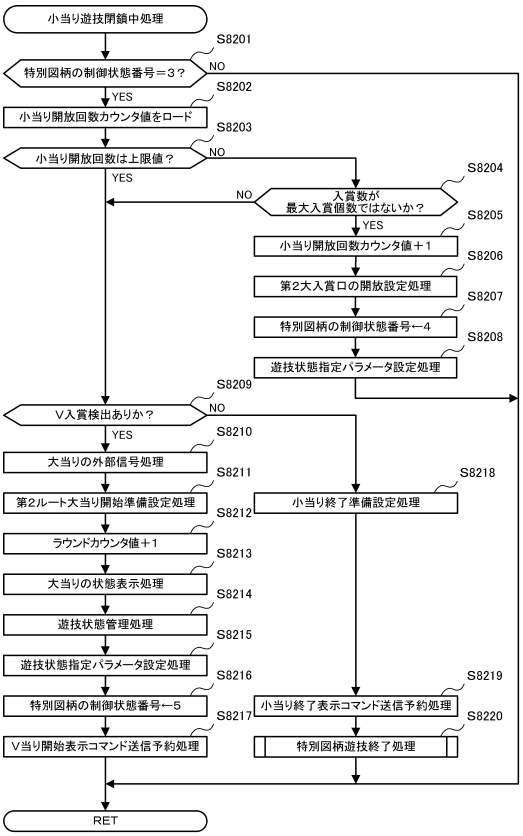
【図５５８】



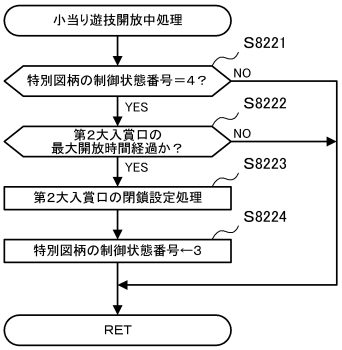
【図５５９】



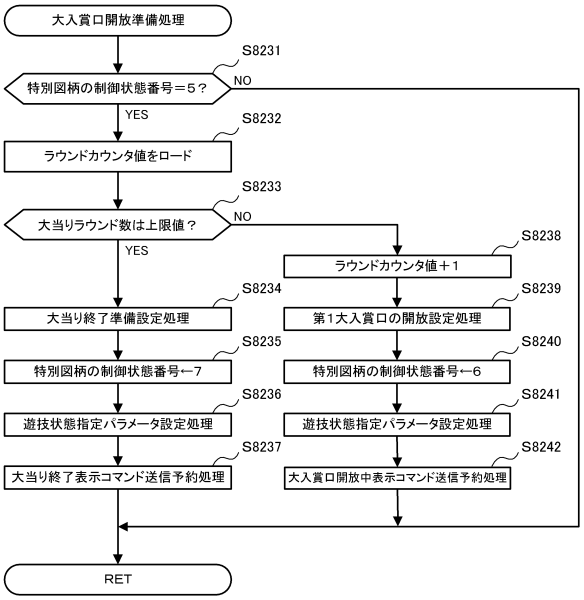
【図５６０】



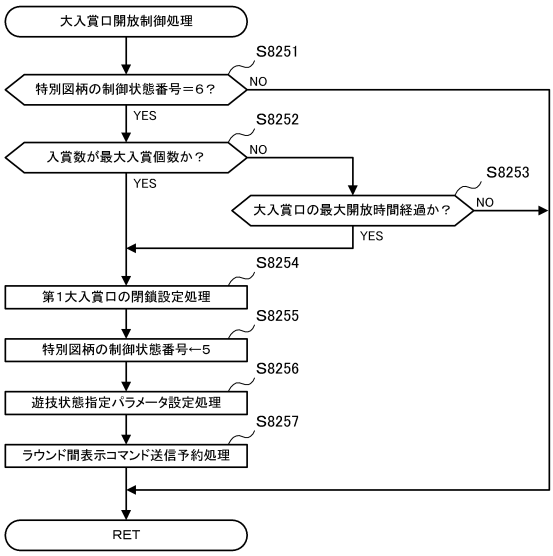
【図５６１】



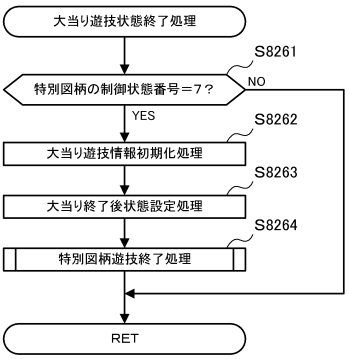
【図５６２】



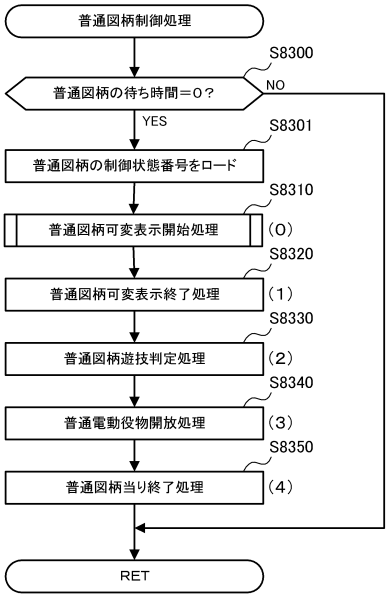
【図５６３】



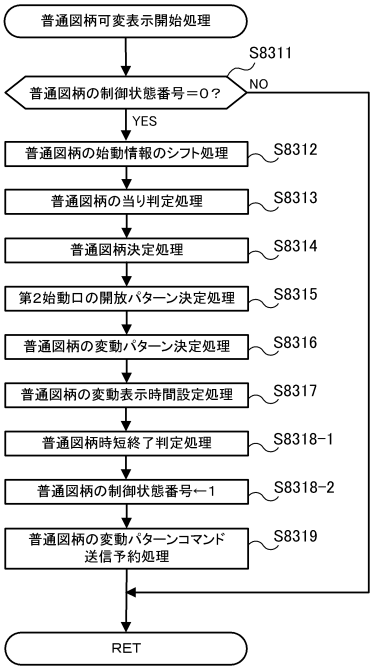
【図５６４】



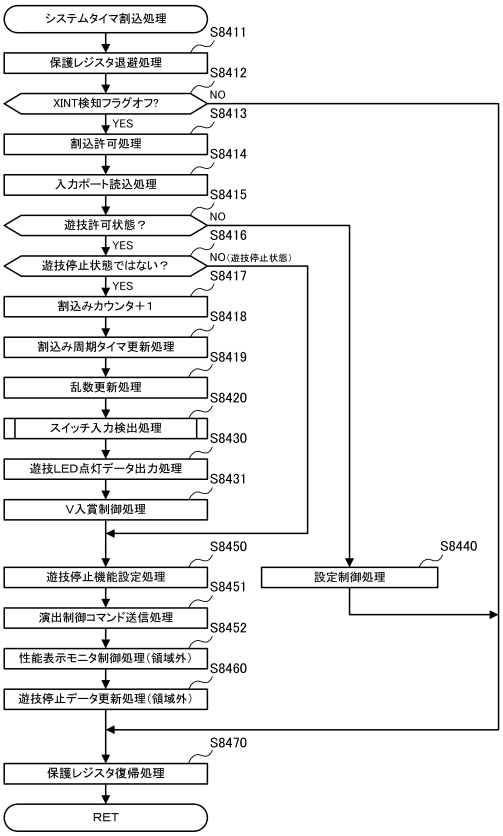
【図５６５】



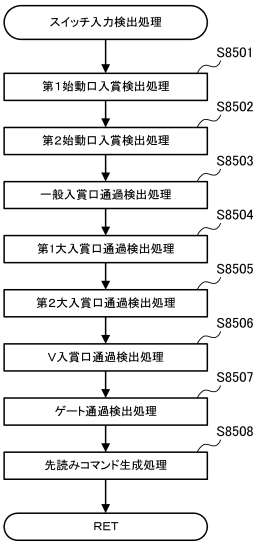
【図５６６】



【図５６７】



【図５６８】



【図５６９】

演出モード決定テーブル

遊技状態（遊技状態指定コマンド）	モード移行条件		演出モード情報	備考
通常遊技状態	第2特別図柄の始動情報なし		00H	通常演出モード
	第2特別図柄の始動情報あり	前回がC時短遊技状態	01H	バトル決着演出モード
		前回がAorB時短遊技状態	02H	リベンジ演出モード
C時短遊技状態	-		01H	バトル決着演出モード
A時短遊技状態 B時短遊技状態	-		0FH	戦国タイム演出モード

【図５７０】

(a)通常演出モードの図柄演出パターン決定テーブルCZ(第1特別図柄用)

特別図柄の変動パターンコマンド		選択率（第1乱数値）	演出パターン	備考
83H01H	特1大当り	-	図柄演出パターンCZ01	ノーマル競争リーチ(大当り)
83H02H	特1大当り	-	図柄演出パターンCZ02	スーパー競争リーチ(大当り)
83H03H	特1大当り	-	図柄演出パターンCZ03	超競争リーチ(大当り)
83HC1H	特1時短当り、z10	70%	図柄演出パターンCZ10	バトル後半演出(劣勢)
		30%	図柄演出パターンCZ11	バトル後半演出(優勢)
83HC2H	特1時短当り、z20	60%	図柄演出パターンCZ10	バトル後半演出(劣勢)
		40%	図柄演出パターンCZ11	バトル後半演出(優勢)
83HC3H	特1時短当り、z30	50%	図柄演出パターンCZ10	バトル後半演出(劣勢)
		50%	図柄演出パターンCZ11	バトル後半演出(優勢)
83HC4H	特1時短当り、z40	40%	図柄演出パターンCZ10	バトル後半演出(劣勢)
		50%	図柄演出パターンCZ11	バトル後半演出(優勢)
		10%	図柄演出パターンCZ12	バトル後半演出(奥義炸裂演出)
83H04H	特1ハズレ	-	図柄演出パターンCZ04	ノーマル競争リーチ(ハズレ)
83H05H	特1ハズレ	-	図柄演出パターンCZ05	スーパー競争リーチ(ハズレ)
83H06H	特1ハズレ	-	図柄演出パターンCZ06	超競争リーチ(ハズレ)
83HC7H	特1ハズレ	-	図柄演出パターンCZ13	バトル前半演出
83H00H	特1ハズレ	-	図柄演出パターンCZ00	通常変動(ハズレ)

(b)バトル決着演出モードの図柄演出パターン決定テーブルBK

特別図柄の変動パターンコマンド		普通図柄の残存時短回数	始動情報の有無（特2保留個数）	演出パターン	備考
84H01H	特2大当り_通常	ー(0回)	-	図柄演出パターンBK01	バトル決着勝利演出(大当り)
84H02H	特2大当り_通常	ー(0回)	-	図柄演出パターンBK02	バトル決着復活勝利演出(大当り)
84H03H	特2小当り_通常	ー(0回)	-	図柄演出パターンBK03	バトル決着勝利演出(小当り)
84H04H	特2小当り_通常	ー(0回)	-	図柄演出パターンBK04	バトル決着復活勝利演出(小当り)
84H10H	特2ハズレ_通常	ー(0回)	あり	図柄演出パターンBK05	バトル決着継続演出(ハズレ)
		ー(0回)	なし(最終変動)	図柄演出パターンBK00	バトル決着敗北演出(ハズレ)
83H21H	特1大当り_C時短中	-	-	図柄演出パターンBK11	バトル決着勝利演出(大当り)
83H22H	特1ハズレ_C時短中	1回	あり	図柄演出パターンBK15	バトル決着継続演出(ハズレ)
			なし(最終変動)	図柄演出パターンBK10	バトル決着敗北演出(ハズレ)
		4～9996回	-	図柄演出パターンBK20	バトル無敵継続演出(ハズレ)
		上記以外	-	図柄演出パターンBK15	バトル決着継続演出(ハズレ)
84H23H	特2大当り_C時短中	-	-	図柄演出パターンBK11	バトル決着勝利演出(大当り)
84H24H	特2大当り_C時短中	-	-	図柄演出パターンBK12	バトル決着復活勝利演出(大当り)
84H25H	特2小当り_C時短中	-	-	図柄演出パターンBK13	バトル決着勝利演出(小当り)
84H26H	特2小当り_C時短中	-	-	図柄演出パターンBK14	バトル決着復活勝利演出(小当り)
84H20H	特2ハズレ_C時短中	1回	あり	図柄演出パターンBK15	バトル決着継続演出(ハズレ)
			なし(最終変動)	図柄演出パターンBK10	バトル決着敗北演出(ハズレ)
		4～9996回	-	図柄演出パターンBK20	バトル無敵継続演出(ハズレ)
		上記以外	-	図柄演出パターンBK15	バトル決着継続演出(ハズレ)

【図５７１】

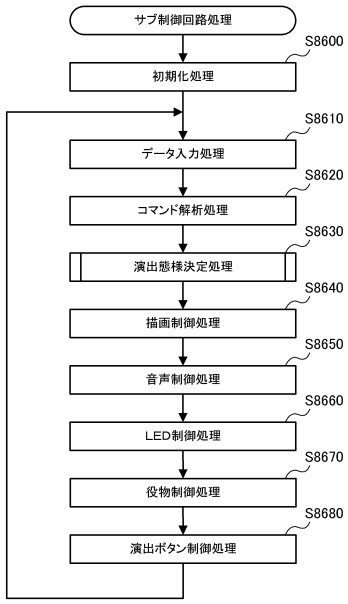
(a)リベンジ演出モードの図柄演出パターン決定テーブルRV

特別図柄の変動パターンコマンド		演出パターン	備考
84H11H	特2大当り	図柄演出パターンRV01	リベンジ演出(大当り)
84H12H	特2大当り	図柄演出パターンRV02	リベンジ演出(大当り)
84H13H	特2小当り	図柄演出パターンRV03	リベンジ演出(小当り)
84H14H	特2小当り	図柄演出パターンRV04	リベンジ演出(小当り)
84H10H	特2ハズレ	図柄演出パターンRV00	リベンジ演出(ハズレ)

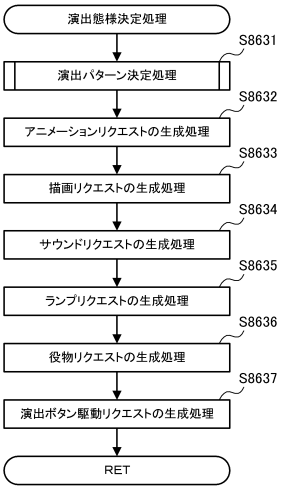
(b)戦国タイム演出モードの図柄演出パターン決定テーブルSG

特別図柄の変動パターンコマンド		演出パターン	備考
83H31H	特1大当り	図柄演出パターンSG01	戦国タイム演出(大当り)
83H32H	特1ハズレ(or時短当り)	図柄演出パターンSG02	戦国タイム演出(ハズレ)
84H33H	特2大当り	図柄演出パターンSG03	戦国タイム演出(大当り)
84H34H	特2小当り	図柄演出パターンSG04	戦国タイム演出(小当り)
84H35H	特2小当り	図柄演出パターンSG05	戦国タイム演出(小当り)
84H36H	特2ハズレ	図柄演出パターンSG06	戦国タイム演出(ハズレ)
84H30H	特2ハズレ	図柄演出パターンSG00	戦国タイム演出(ハズレ)_短縮変動

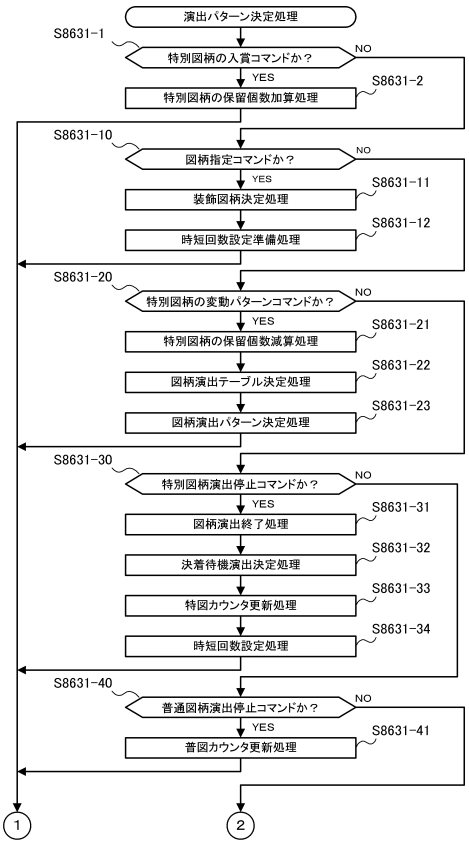
【図５７２】



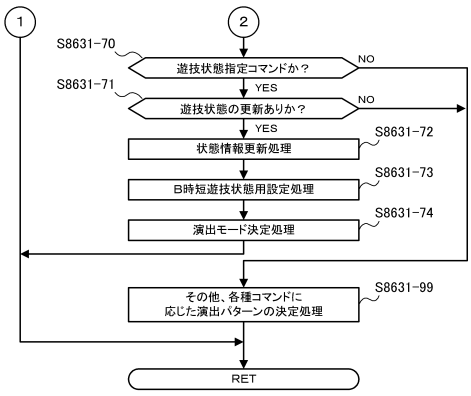
【図５７３】



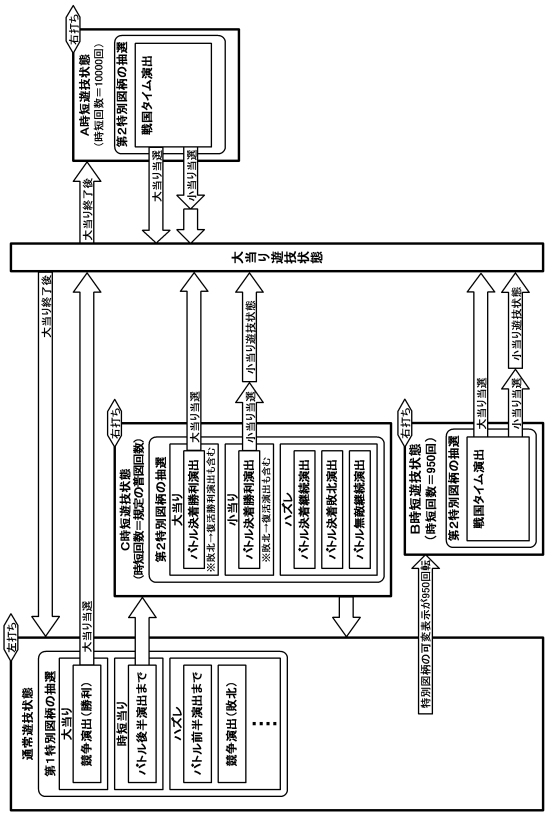
【図５７４】



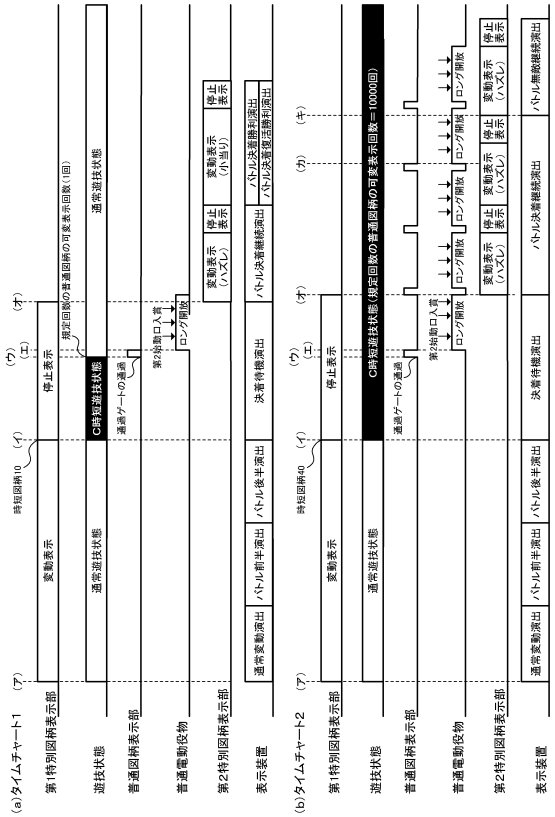
【図５７５】



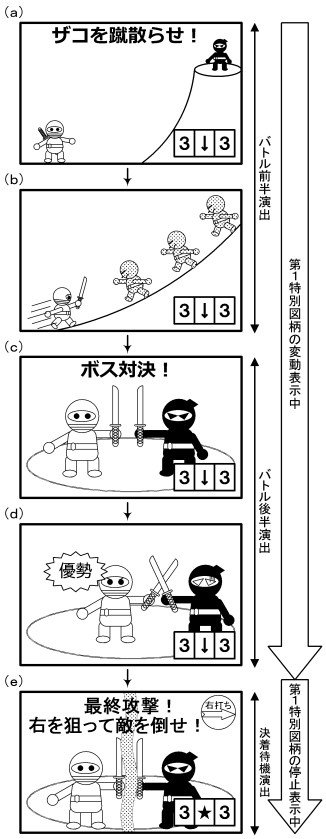
【図５７６】



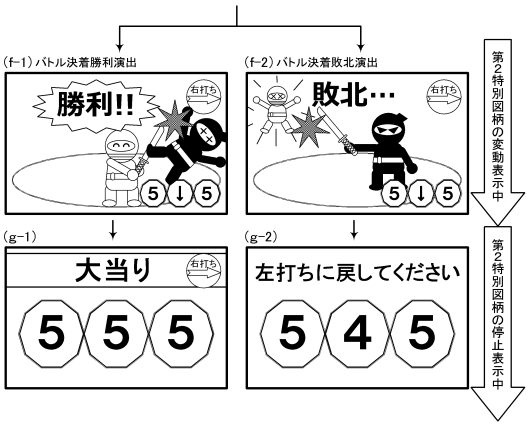
【図５７７】



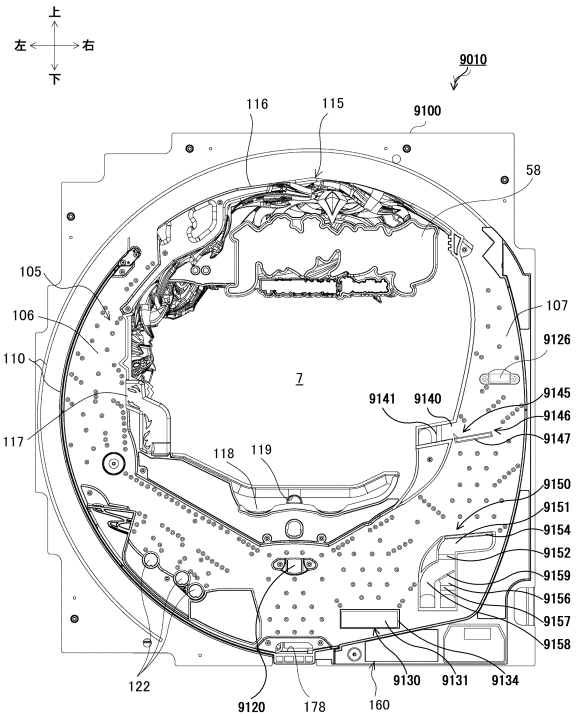
【図５７８】



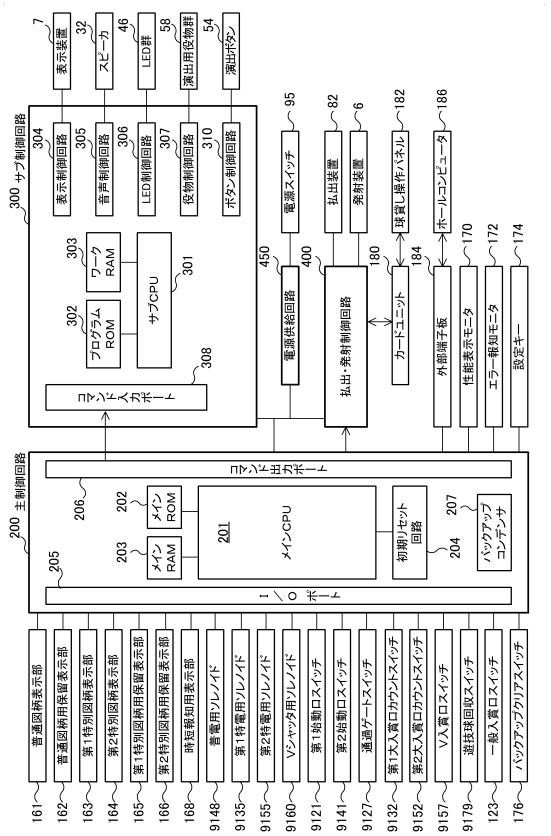
【図５７９】



【図５８０】



【図５８１】



【図５８２】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅2620(206-2825)	1/25.0	時短当り判定値データ
	幅62711(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅8000(206-8205)	1/8.2	小当り判定値データ
	幅57331(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ

【図５８３】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	備考 (略称)
第1特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20%	z1	zA1	第1特別図柄,大当り図柄1
		20～59	40%	z2	zA2	第1特別図柄,大当り図柄2
		60～99	40%	z3	zA3	第1特別図柄,大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～79	80%	z10	zA10	第1特別図柄,時短図柄10
		80～99	20%	z20	zA20	第1特別図柄,時短図柄20
	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄,大当り図柄1
	小当り判定値データ	0～79	80%	z5	zA5	第2特別図柄,小当り図柄1
		80～89	10%	z6	zA6	第2特別図柄,小当り図柄2
		90～99	10%	z7	zA7	第2特別図柄,小当り図柄3

【図５８４】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様									備考 (略称)
		第1大入賞口の開放パターン									
		OP待ち時間	1R最大開放時間	1R閉鎖時間	2R最大開放時間	2R閉鎖時間	....	最終R最大開放時間	最終R閉鎖時間	ED待ち時間	
z1	10R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄,大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄,大当り図柄2
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄,大当り図柄3
z4	10R	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄,大当り図柄1
z5	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z6	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z7	10R	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	....	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後

【図５８５】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様									備考（略称）
		第2大入賞口の開放パターン							V入賞口の開放パターン		
		OP待ち時間	1回目開放時間	1回目閉鎖時間	……	16回目開放時間	16回目閉鎖時間	ED待ち時間	開放待ち時間	開放時間	
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄2
z7	16回	2.0s	0.1s	2.0s	—	—	—	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄3

【図５８６】

遊技状態関連設定テーブル

（a）大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定			備考
	状態フラグ	普電作動パターン	A時短終了条件	
			特別図柄の可変表示回数	
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	01	10000	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態）
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	1	01	10000	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態）
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	1	00	10000	第3時短遊技状態に移行（一般遊技状態）
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	01	10000	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態）
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	01	10000	第4時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態）
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	1	00	10000	第3時短遊技状態に移行（一般遊技状態）
z7 第2特別図柄_小当り図柄3	1	00	10000	第3時短遊技状態に移行（一般遊技状態）

（b）時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄	停止時の遊技状態が通常遊技状態				停止時の遊技状態が時短遊技状態	備考
	遊技状態の設定				遊技状態の設定	
	状態フラグ	普電作動パターン	C時短終了条件			
			特別図柄の可変表示回数	時短図柄10の表示回数		
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	00	950	1	設定しません（作動しません）	第1時短遊技状態に移行（一般遊技状態）
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	01	950	10000	設定しません（作動しません）	第2時短遊技状態に移行（RUSH遊技状態）

【図５８７】

特別図柄の変動パターンテーブルT（通常遊技状態及び一般遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	–	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマル競争リーチ（大当り）
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパー競争リーチ（大当り）
				50～99	03H	83H03H	65000	超競争リーチ（大当り）
	時短当り	z10	–	–	00H	83H00H	12000	通常変動（ハズレ）
		z20	–	–	C1H	83HC1H	35100	RUSH突入演出
	ハズレ	–	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマル競争リーチ（ハズレ）
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパー競争リーチ（ハズレ）
				90～99	06H	83H06H	60000	超競争リーチ（ハズレ）
			26～249	–	00H	83H00H	12000	通常変動（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	–	0～79	11H	84H11H	15000	リベンジ演出（大当り）
				80～99	12H	84H12H	20000	リベンジ演出（大当り）
	小当り	z5、z6、z7	–	0～79	13H	84H13H	15000	リベンジ演出（小当り）
				80～99	14H	84H14H	20000	リベンジ演出（小当り）
	ハズレ	–	–	–	10H	84H10H	15000	リベンジ演出（ハズレ）

【図５８８】

特別図柄の変動パターンテーブルJ1（RUSH遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	–	–	31H	83H31H	3000	戦国タイム演出（大当り）
	時短当り	z10～z40	–	–	32H	83H32H	5000	戦国タイム演出（ハズレ）
	ハズレ	–	–	–	32H	83H32H	5000	戦国タイム演出（ハズレ）
第2特別図柄	大当り	z4	–	–	33H	84H33H	20000	戦国タイム演出（大当り）
	小当り	z5、z6、z7	–	0～39	34H	84H34H	20000	戦国タイム演出（小当り）
			–	70～99	35H	84H35H	15000	戦国タイム演出（小当り）
	ハズレ	–	–	0～9	36H	84H36H	15000	戦国タイム演出（ハズレ）
			–	10～99	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出（ハズレ）

【図５８９】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）

(c)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
－	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6	第2特別図柄_小当り図柄2	6
z7	第2特別図柄_小当り図柄3	7
z10	第1特別図柄_時短図柄10	8
z20	第1特別図柄_時短図柄20	9

(e)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図５９０】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	普通図柄の当落判定値データ
幅65535(1～65535)	1/1.0	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図５９１】

普通図柄判定テーブル

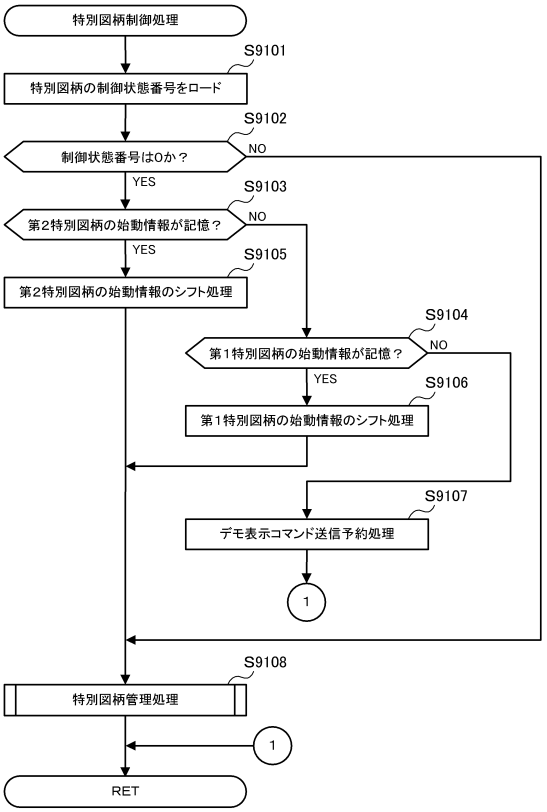
普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄の選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～98	99/101	f1
	99、100	2/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図５９２】

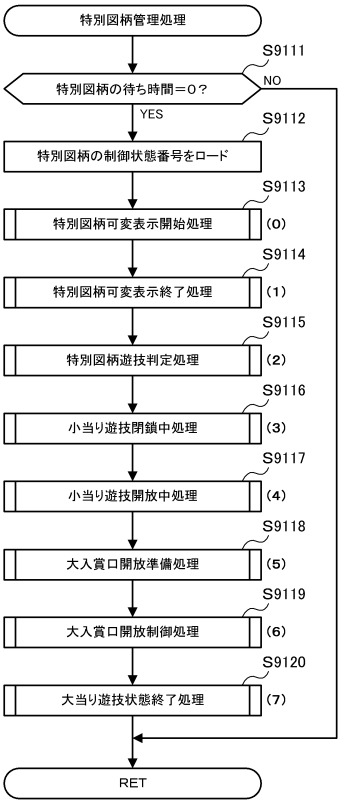
第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態（普電作動パターン）	普通図柄の選択図柄	第2始動口の開放パターン	第2始動口の開放パターン(ms)の動作					規定個数
			1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態（普電作動パターン＝00）	f1	91H01H（ショート開放）	72	-	-	-	12	3個
	f2	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	-	12	
時短遊技状態（普電作動パターン＝01）	f1	91H01H（ショート開放）	72	-	-	-	12	3個
	f2	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	-	12	

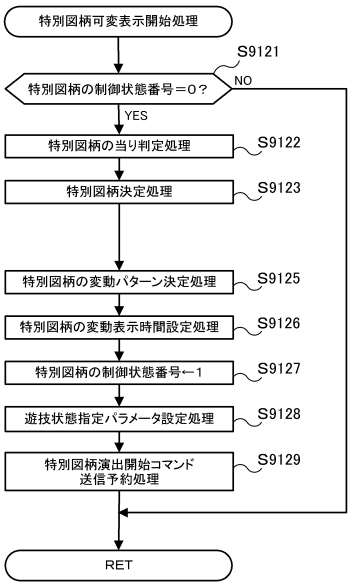
【図５９３】



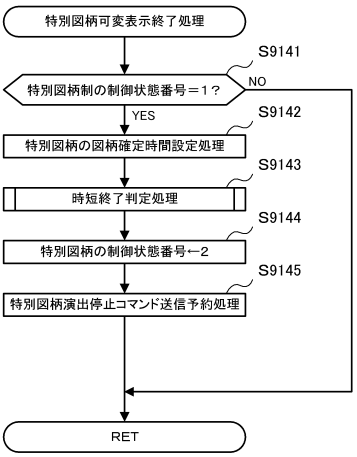
【図５９４】



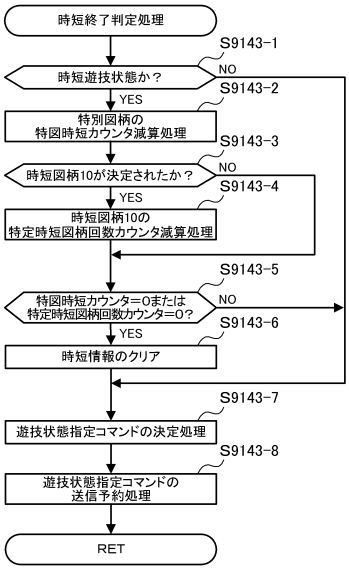
【図５９５】



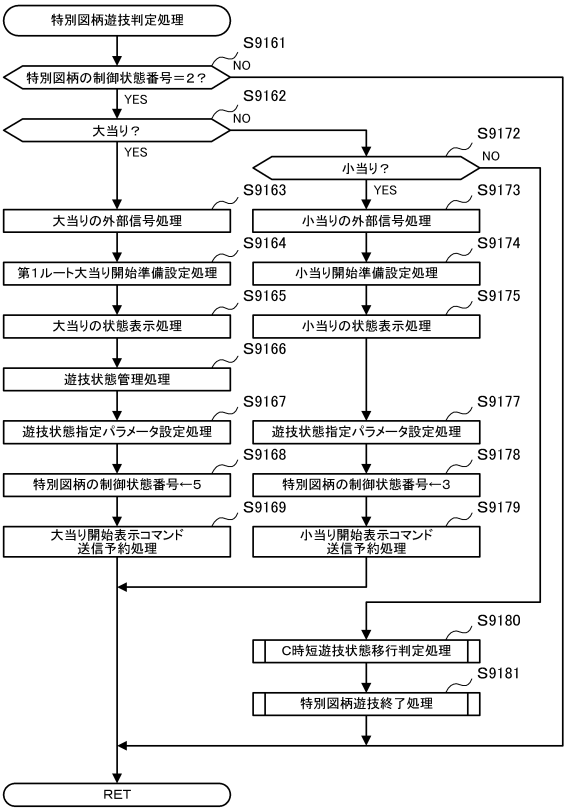
【図５９６】



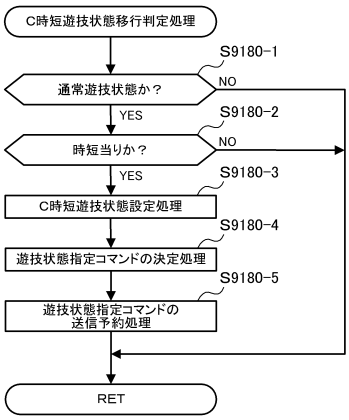
【図５９７】



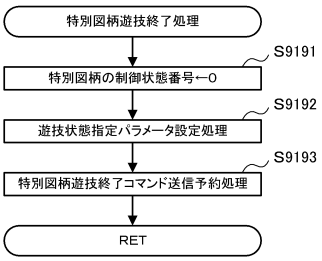
【図５９８】



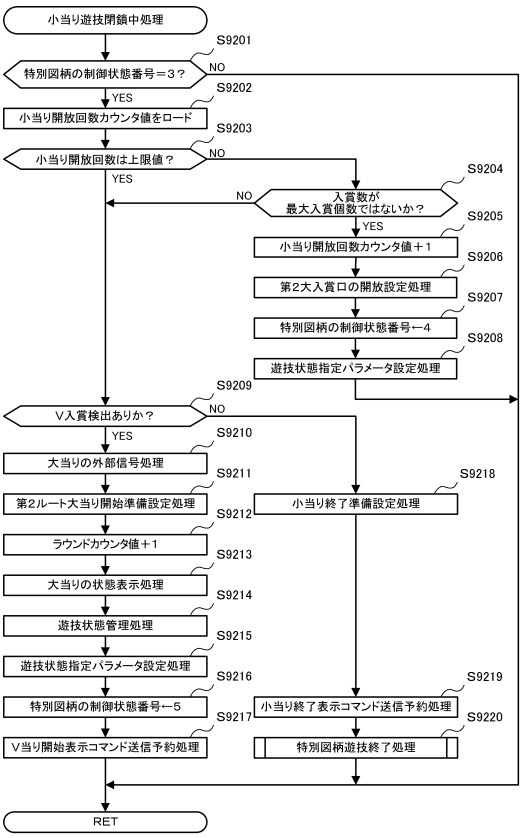
【図５９９】



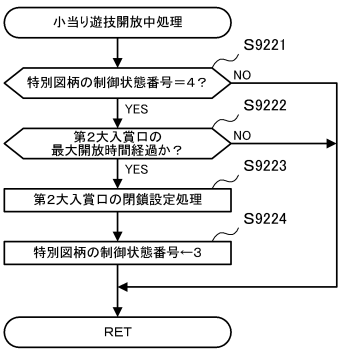
【図６００】



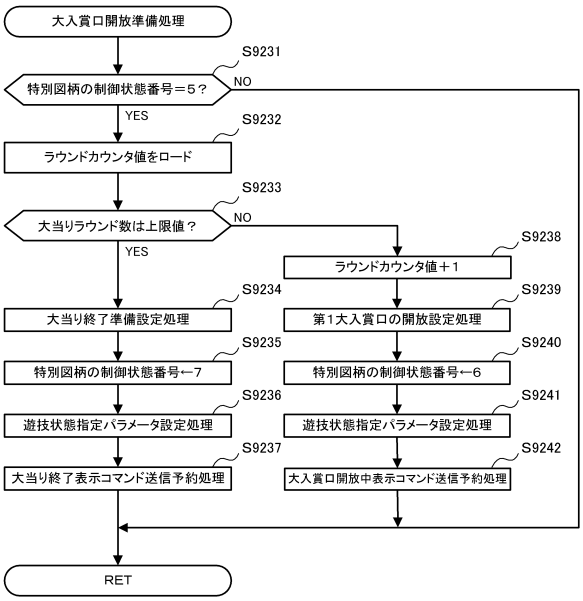
【図６０１】



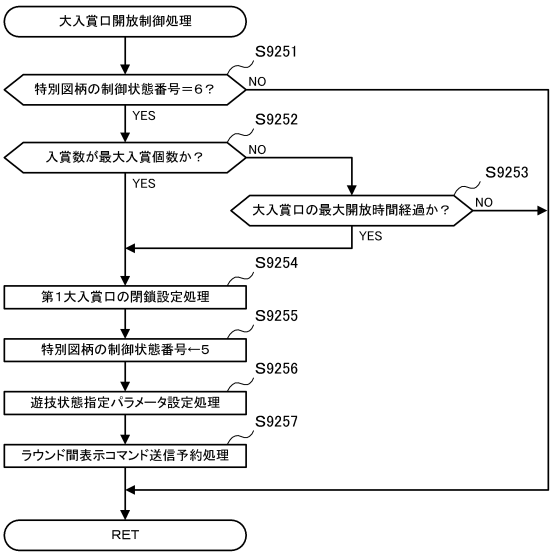
【図６０２】



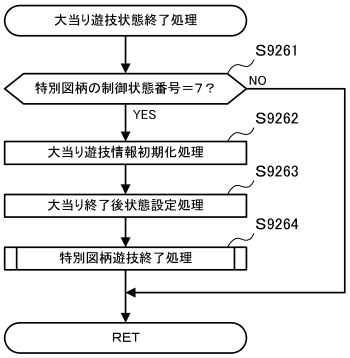
【図６０３】



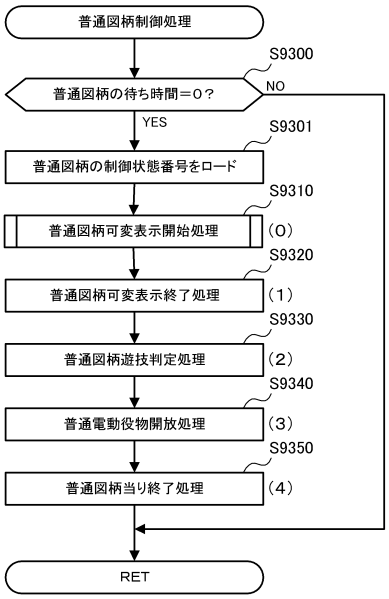
【図６０４】



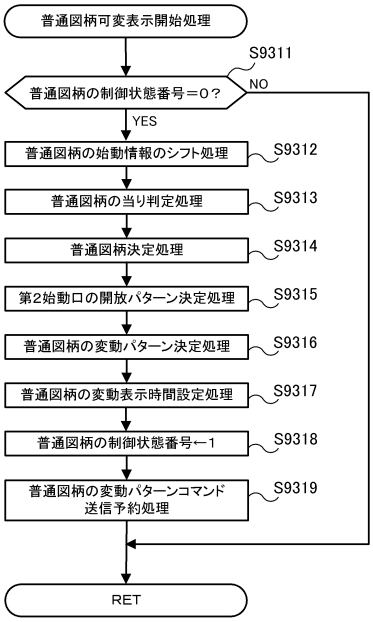
【図６０５】



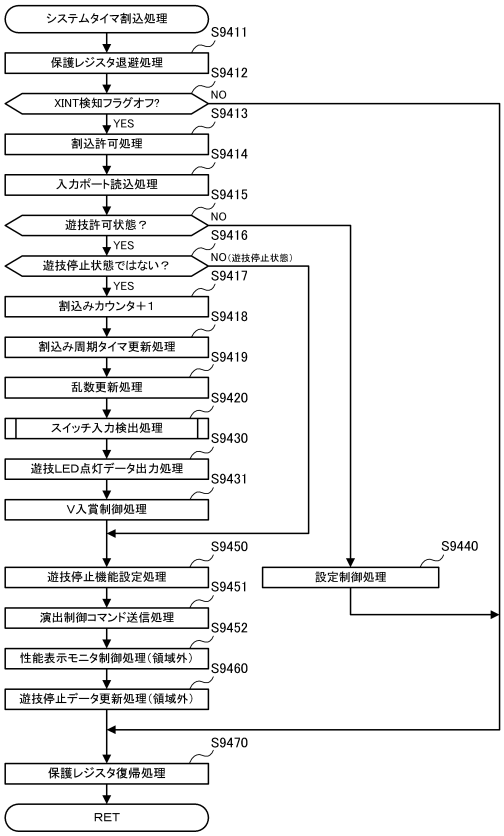
【図６０６】



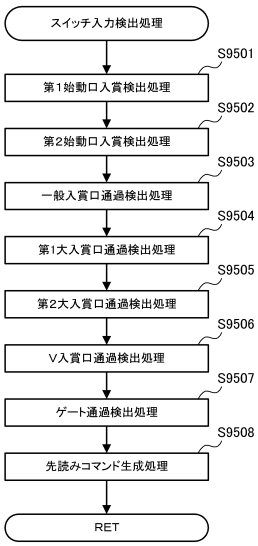
【図６０７】



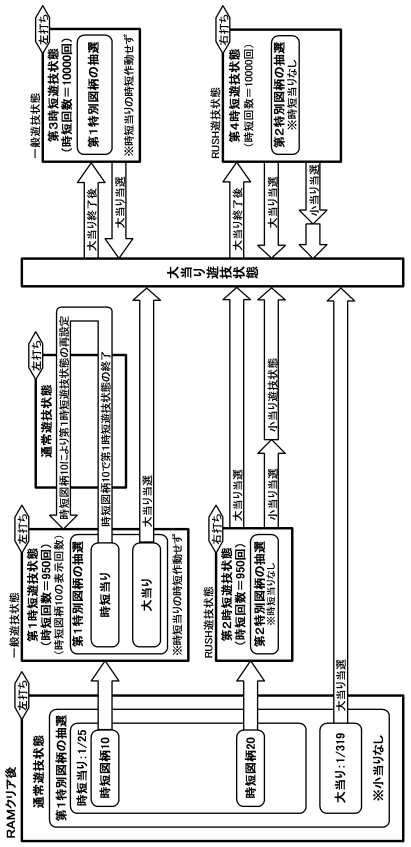
【図６０８】



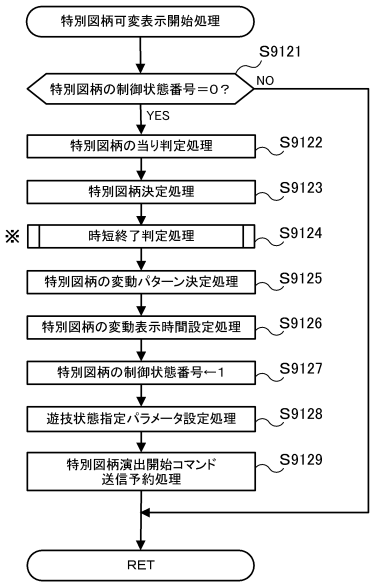
【図６０９】



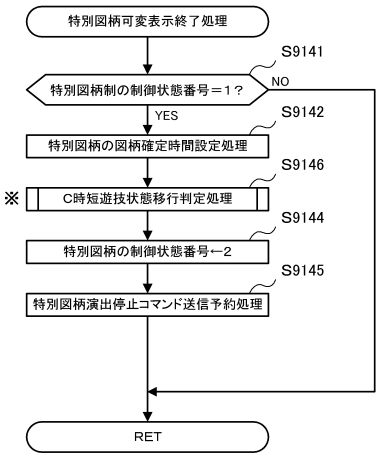
【図６１０】



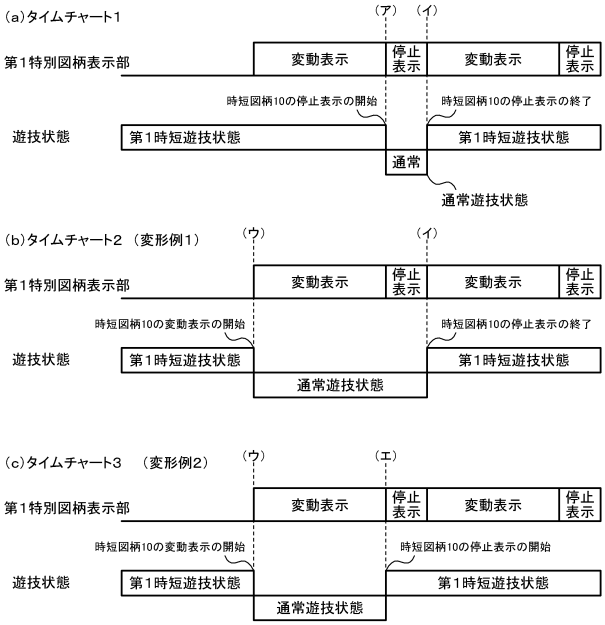
【図６１１】



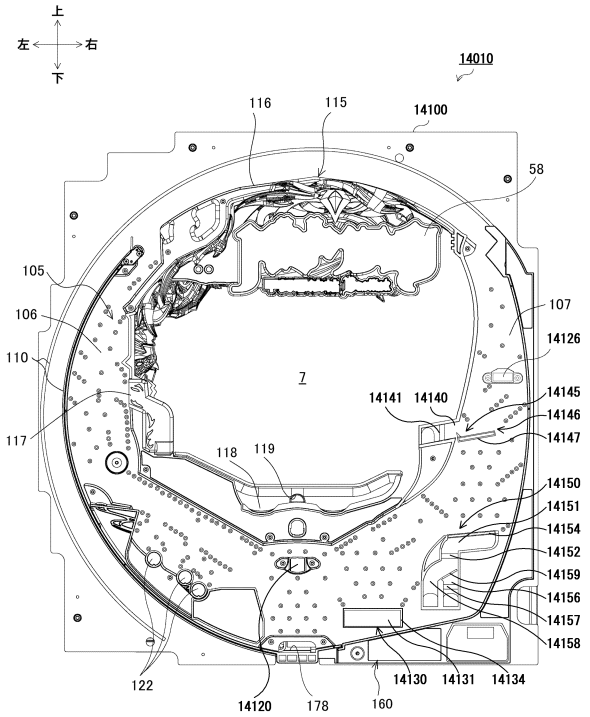
【図６１２】



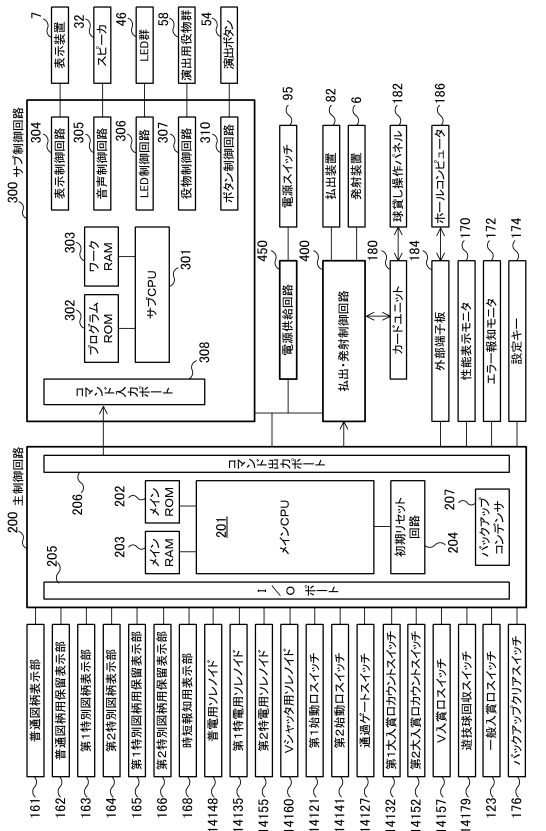
【図６１３】



【図６１４】



【図６１５】



【図６１６】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅2620(206-2825)	1/25.0	時短当り判定値データ
	幅62711(上記以外)	(略)	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅205(1-205)	1/319.7	大当り判定値データ
	幅65330(206-65535)	1/1.004	小当り判定値データ
	幅1(0)	(略)	ハズレ判定値データ

【図６１７】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	備考（略称）
第１特別図柄	大当り判定値データ	0～19	20%	z1	zA1	第1特別図柄_大当り図柄1
		20～59	40%	z2	zA2	第1特別図柄_大当り図柄2
		60～99	40%	z3	zA3	第1特別図柄_大当り図柄3
	時短当り判定値データ	0～79	80%	z10	zA10	第1特別図柄_時短図柄10
		80～99	20%	z20	zA20	第1特別図柄_時短図柄20
第２特別図柄	大当り判定値データ	0～99	100%	z4	zA4	第2特別図柄_大当り図柄1
	小当り判定値データ	0～49	50%	z5	zA5	第2特別図柄_小当り図柄1
		50～99	50%	z6	zA6	第2特別図柄_小当り図柄2

【図６１８】

大当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様								備考（略称）
		第1大入賞口の開放パターン								
		OP 待ち時間	1R最大 開放時間	1R 閉鎖時間	2R最大 開放時間	2R 閉鎖時間	……	最終R最大 開放時間	最終R 閉鎖時間	ED 待ち時間	
z1	1OR	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄1
z2	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄2
z3	4R	10.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	10.0s	第1特別図柄_大当り図柄3
z4	1OR	2.0s	28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	第2特別図柄_大当り図柄1
z5	1OR	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後
z6	1OR	2.0s	—	—	28.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	1.0s	小当りからのV入賞後

【図６１９】

小当り種類決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様									備考（略称）
		第2大入賞口の開放パターン							V入賞口の開放パターン		
		OP 待ち時間	1回目 開放時間	1回目 閉鎖時間	……	16回目 開放時間	16回目 閉鎖時間	ED 待ち時間	開放 待ち時間	開放時間	
z5	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄1
z6	16回	2.0s	0.1s	2.0s	……	0.1s	1.0s	2.0s	2.1s	20.0s	第2特別図柄_小当り図柄2

【図６２０】

遊技状態関連設定テーブル

（a）大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄	遊技状態の設定							
	状態フラグ	普電作動パターン	A時短終了条件					
			減算時の遊技状態が通常遊技状態			減算時の遊技状態が時短遊技状態		
			普通図柄の可変表示回数	第2特別図柄の減算回数	第2特別図柄の可変表示回数	普通図柄の可変表示回数	第2特別図柄の減算回数	第2特別図柄の可変表示回数
z1 第1特別図柄_大当り図柄1	1	01	100	1	1	100	1	1
			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）		
z2 第1特別図柄_大当り図柄2	1	01	100	1	1	100	1	1
			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）		
z3 第1特別図柄_大当り図柄3	1	00	950	1	1	100	1	1
			第0時短遊技状態（一般遊技状態）			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）		
z4 第2特別図柄_大当り図柄1	1	01	200	2	1	200	2	1
			第2時短遊技状態（上位RUSH遊技状態）			第2時短遊技状態（上位RUSH遊技状態）		
z5 第2特別図柄_小当り図柄1	1	01	100	1	1	200	2	1
			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）			第2時短遊技状態（上位RUSH遊技状態）		
z6 第2特別図柄_小当り図柄2	1	01	200	2	1	200	2	1
			第2時短遊技状態（上位RUSH遊技状態）			第2時短遊技状態（上位RUSH遊技状態）		

（b）時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄	停止時の遊技状態が通常遊技状態					停止時の遊技状態が時短遊技状態
	遊技状態の設定					遊技状態の設定
	状態フラグ	普電作動パターン	C時短終了条件			
			普通図柄の可変表示回数	第2特別図柄の減算回数	第2特別図柄の可変表示回数	
z10 第1特別図柄_時短図柄10	3	00	950	1	1	設定しません（作動しません）
			第0時短遊技状態（一般遊技状態）			
z20 第1特別図柄_時短図柄20	3	01	100	1	1	設定しません（作動しません）
			第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）			

10 20 30 40 50

【図６２１】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルT1(通常遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	–	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマル競争リーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパー競争リーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超競争リーチ(大当り)
	時短当り	z10	–	–	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
		z20	–	–	C1H	83HC1H	35100	RUSH突入演出
	ハズレ	–	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマル競争リーチ(ハズレ)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパー競争リーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超競争リーチ(ハズレ)
			26～249	–	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	–	0～79	11H	84H11H	15000	リベンジ演出(大当り)
				80～99	12H	84H12H	20000	リベンジ演出(大当り)
	小当り	z5、z6	–	0～79	13H	84H13H	15000	リベンジ演出(小当り)
				80～99	14H	84H14H	20000	リベンジ演出(小当り)
	ハズレ	–	–	–	10H	84H10H	15000	リベンジ演出(ハズレ)

(b)特別図柄の変動パターンテーブルT2(一般遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	–	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマル競争リーチ(大当り)
				10～49	02H	83H02H	45000	スーパー競争リーチ(大当り)
				50～99	03H	83H03H	65000	超競争リーチ(大当り)
	時短当り	z10、z20	–	–	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
	ハズレ	–	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマル競争リーチ(ハズレ)
				60～89	05H	83H05H	40000	スーパー競争リーチ(ハズレ)
				90～99	06H	83H06H	60000	超競争リーチ(ハズレ)
			26～249	–	00H	83H00H	12000	通常変動(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	–	0～79	11H	84H11H	15000	リベンジ演出(大当り)
				80～99	12H	84H12H	20000	リベンジ演出(大当り)
	小当り	z5、z6	–	0～79	13H	84H13H	15000	リベンジ演出(小当り)
				80～99	14H	84H14H	20000	リベンジ演出(小当り)
	ハズレ	–	–	–	10H	84H10H	15000	リベンジ演出(ハズレ)

【図６２２】

特別図柄の変動パターンテーブルJ1(RUSH遊技状態及び上位RUSH遊技状態)

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	リーチ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	変動表示時間(ms)	備考(演出内容等)
第1特別図柄	大当り	z1、z2、z3	–	–	31H	83H31H	3000	戦国タイム演出(大当り)
	時短当り	z10～z40	–	–	32H	83H32H	5000	戦国タイム演出(ハズレ)
	ハズレ	–	–	–	32H	83H32H	5000	戦国タイム演出(ハズレ)
第2特別図柄	大当り	z4	–	–	33H	84H33H	20000	戦国タイム演出(大当り)
	小当り	z5、z6	–	0～39	34H	84H34H	20000	戦国タイム演出(小当り)
			–	70～99	35H	84H35H	15000	戦国タイム演出(小当り)
	ハズレ	–	–	0～9	36H	84H36H	15000	戦国タイム演出(ハズレ)
			–	10～99	30H	84H30H	1000	戦国タイム演出(ハズレ)

【図６２３】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読み実行対応テーブル

状態	第1特別図柄	第2特別図柄
通常遊技状態	○	○
時短遊技状態	×	○
大当り遊技状態	×	○
小当り遊技状態	×	○

(b)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1(当落情報)	パラメータ2(図柄情報)	パラメータ3(変動情報)

(c)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
通常遊技状態時のハズレ	0
通常遊技状態時の大当り、小当り	1
通常遊技状態時の時短当り	2

(d)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
–	第1特別図柄_ハズレ、第2特別図柄_ハズレ	0
z1	第1特別図柄_大当り図柄1	1
z2	第1特別図柄_大当り図柄2	2
z3	第1特別図柄_大当り図柄3	3
z4	第2特別図柄_大当り図柄1	4
z5	第2特別図柄_小当り図柄1	5
z6	第2特別図柄_小当り図柄2	6
z10	第1特別図柄_時短図柄10	7
z20	第1特別図柄_時短図柄20	8

(e)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
特別図柄の変動パターン番号	0～FFH

【図６２４】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率(概算)	普通図柄の当落判定値データ
幅662(0～661)	1/99.0	普通図柄当り判定値データ
幅64874(662～65535)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図６２５】

普通図柄判定テーブル

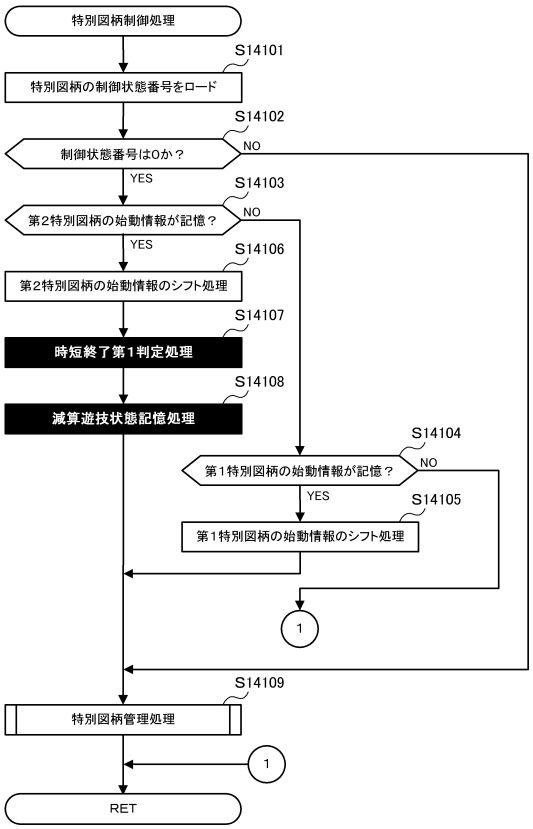
普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄の選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図６２６】

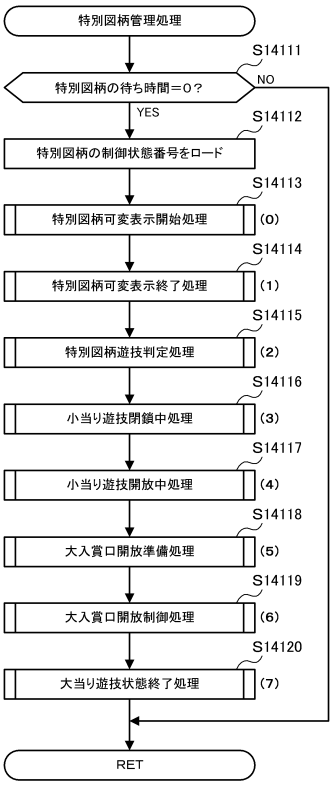
第2始動口の開放パターン決定テーブル

遊技状態（普電作動パターン）	普通図柄の選択図柄	第2始動口の開放パターン	第2始動口の開放パターン（ms）の動作					規定個数
			1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態 一般遊技状態（普電作動パターン＝00）	f1	91H01H（ショート開放）	72	-	-	-	12	3個
	f2							
RUSH遊技状態 上位RUSH遊技状態（普電作動パターン＝01）	f1	91H02H（ロング開放）	5400	120	72	-	12	
	f2							

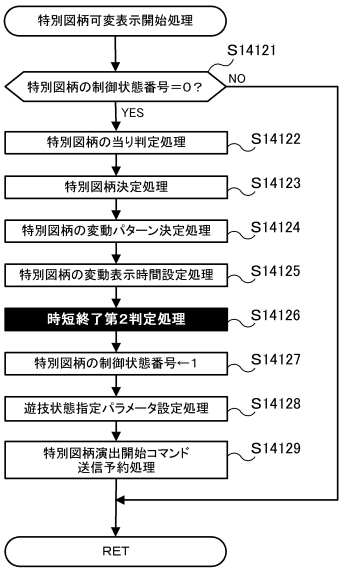
【図６２７】



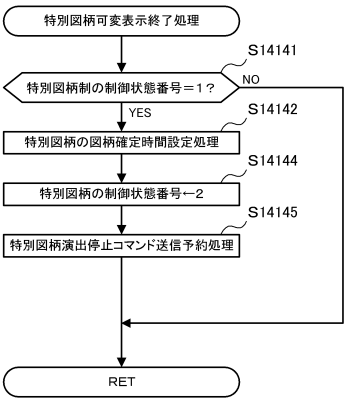
【図６２８】



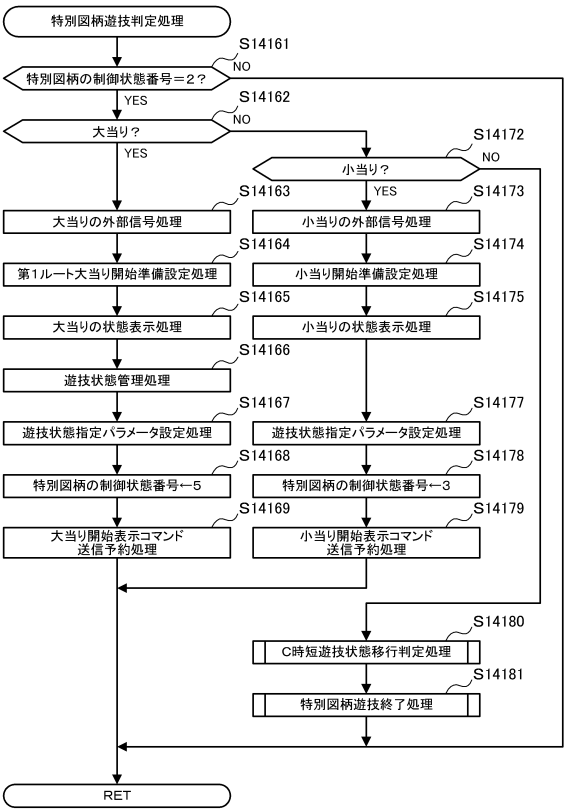
【図６２９】



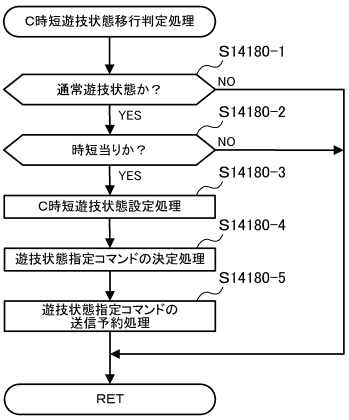
【図６３０】



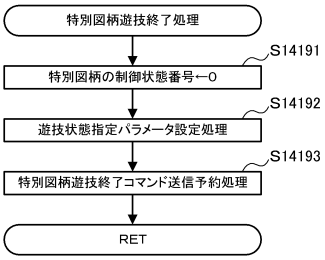
【図６３１】



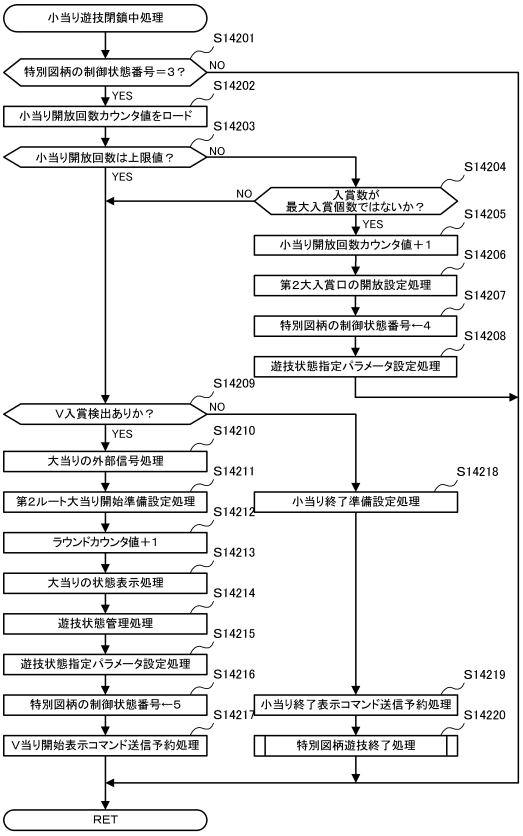
【図６３２】



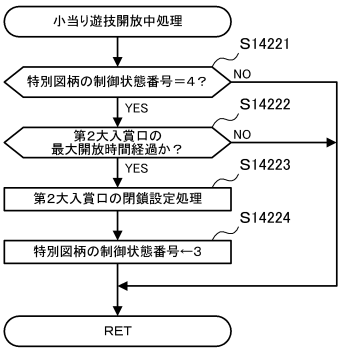
【図６３３】



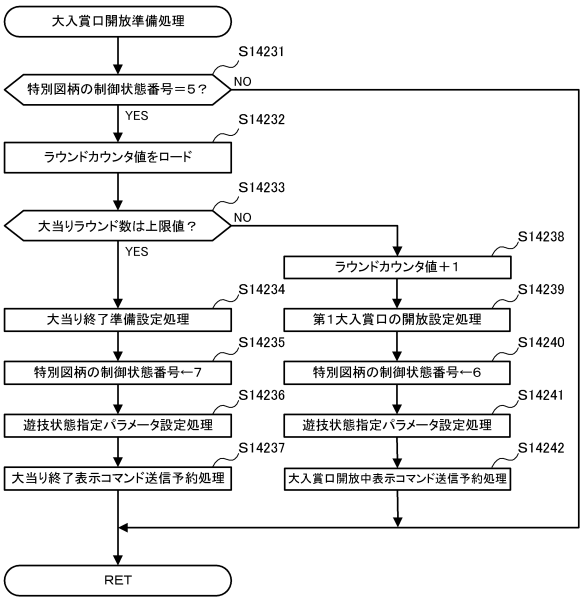
【図６３４】



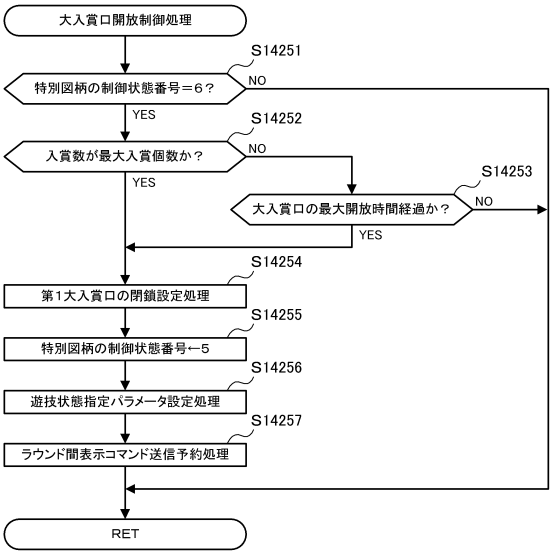
【図６３５】



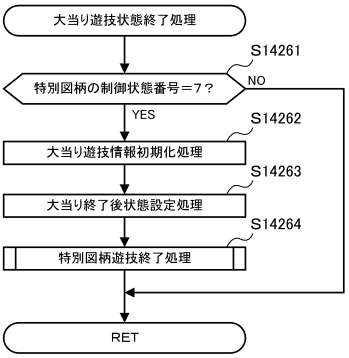
【図６３６】



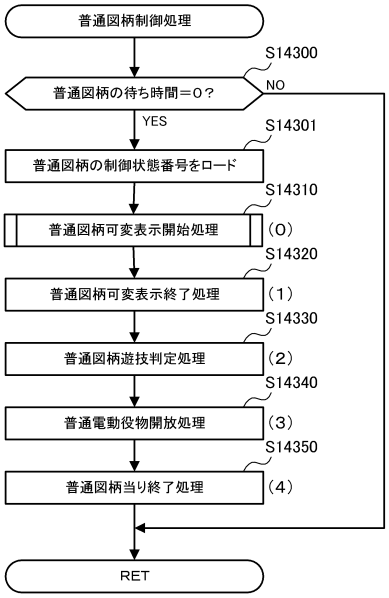
【図６３７】



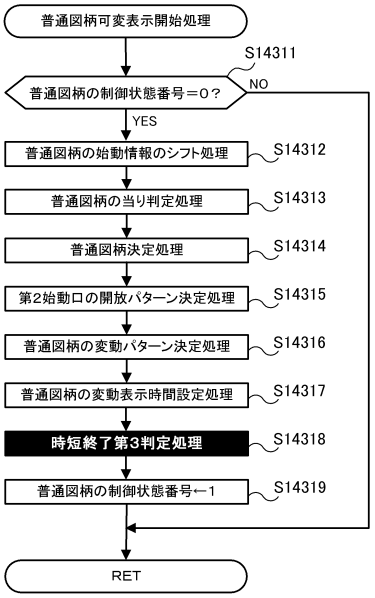
【図６３８】



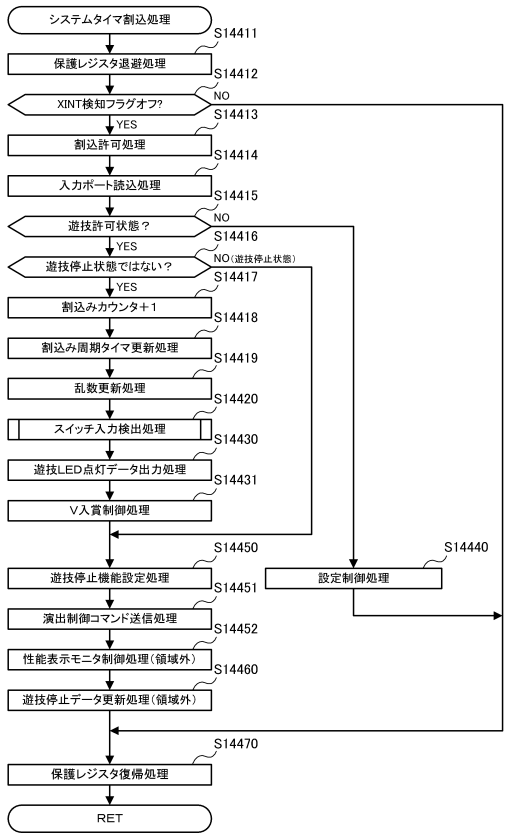
【図６３９】



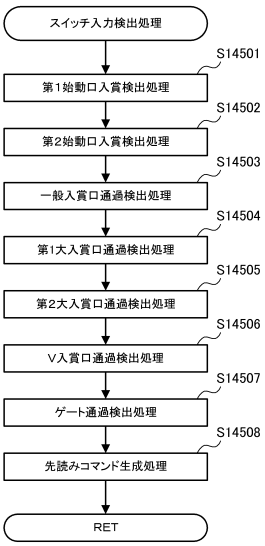
【図６４０】



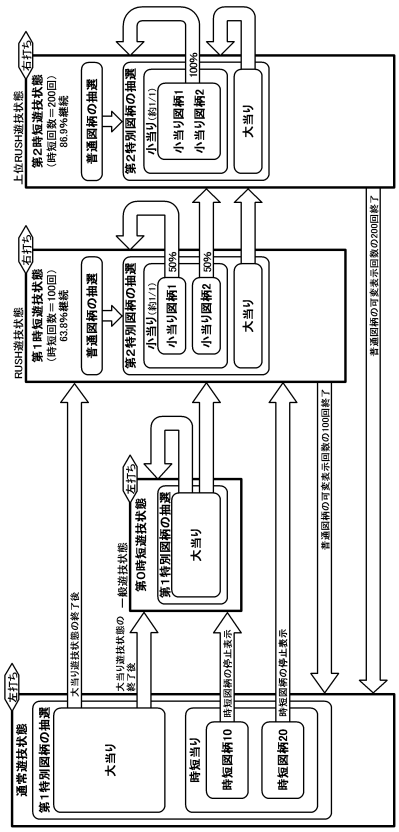
【図６４１】



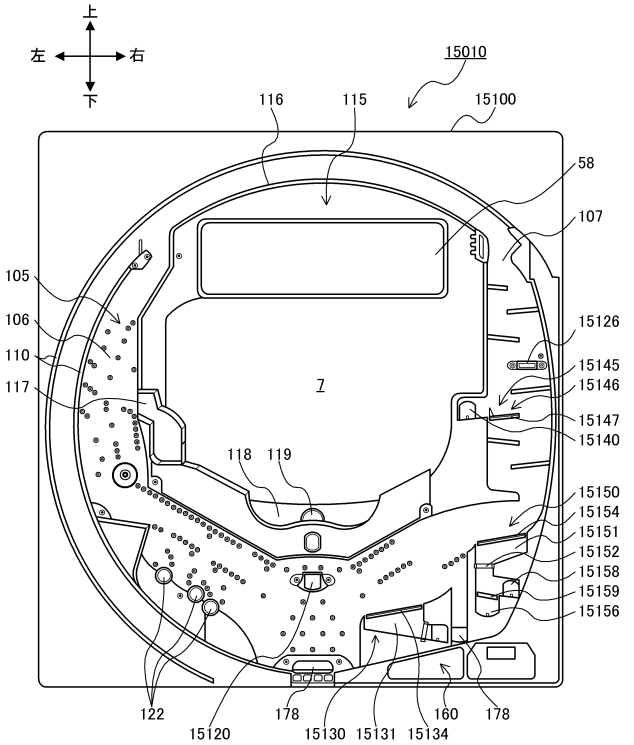
【図６４２】



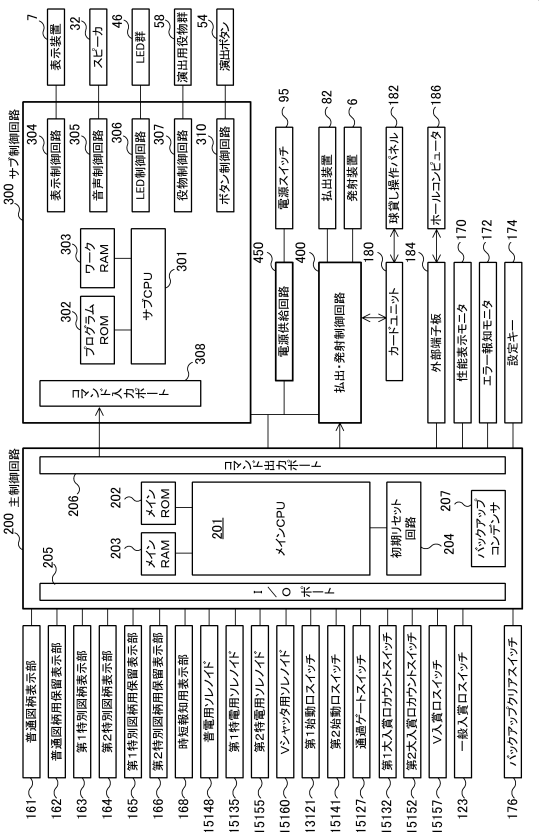
【図６４３】



【図６４４】



【図６４５】



【図６４６】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種別	特図当り判定用乱数値 65536（0～65535）	選択率（概算）	当落判定値データ	備考
第１特別図柄	幅328（0-327）	1/199.8	小当り判定値データ	
	幅65208（328～65535）	1/1.01	時短当り判定値データ	時短遊技状態ではハズレとなる
第２特別図柄	幅65536（0～65535）	1/1	小当り判定値データ	

【図６４７】

特別図柄決定テーブル

特別図柄の種別	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値（0～99）	選択率	特別図柄の選択図柄	図柄指定コマンド	参考（略称）
第１特別図柄	小当り判定値データ	0～24	25%	z1	zA1	第１特別図柄の通常小当り図柄
		25～49	25%	z2	zA2	第１特別図柄の特定小当り図柄1
		50～99	50%	z3	zA3	第１特別図柄の特定小当り図柄2
	時短当り判定値データ	0～89	90%	z10	zA10	第１特別図柄_時短図柄10
		90～99	10%	z20	zA20	第１特別図柄_時短図柄20
第２特別図柄	小当り判定値データ	0～9	10%	z4	zA4	第２特別図柄の2R小当り図柄
		10～19	10%	z5	zA5	第２特別図柄の3R小当り図柄
		20～39	20%	z6	zA6	第２特別図柄の7R小当り図柄
		40～69	30%	z7	zA7	第２特別図柄の10R小当り図柄A
		70～99	30%	z8	zA8	第２特別図柄の10R小当り図柄B

【図６４８】

小当り態様決定テーブル

特別図柄の選択図柄	最大開放回数	小当り遊技状態の開放態様 OP待ち時間	第２大入賞口の開放パターン 1回目 開放時間	1回目 閉鎖時間	……	8回目 開放時間	8回目 閉鎖時間	ED待ち時間	V入賞口の開放条件	参考（略称）
z1 第１特別図柄の通常小当り図柄	8回	10.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	通常小当り遊技状態
z2 第１特別図柄の特定小当り図柄1	8回	10.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	特定小当り遊技状態
z3 第１特別図柄の特定小当り図柄2	8回	10.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	特定小当り遊技状態
z4 第２特別図柄の2R小当り図柄	2回	5.0s	0.2s	3.0s	……	–	–	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	2R小当り遊技状態
z5 第２特別図柄の3R小当り図柄	8回	5.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	3R小当り遊技状態
z6 第２特別図柄の7R小当り図柄	8回	5.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	7R小当り遊技状態
z7 第２特別図柄の10R小当り図柄A	8回	5.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	10R小当り遊技状態A
z8 第２特別図柄の10R小当り図柄B	8回	5.0s	0.2s	3.0s	……	0.2s	1.0s	2.0s	第２大入賞口に5個の遊技球が入球	10R小当り遊技状態B

【図６４９】

大当り態様決定テーブル

特別図柄の選択図柄		最大ラウンド数	大当り遊技状態の開放態様											
			OP	第1大入賞口の開放パターン										
				1R		2R最大	2R	3R最大	2R	3R	……	最終1R	最終2R	ED
			待ち時間	開放・閉鎖時間		開放時間	閉鎖時間	開放時間	閉鎖時間	閉鎖時間		開放時間	閉鎖時間	待ち時間
第1特別図柄の通常小当り図柄	z1	3R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	–	–	10.0s
第1特別図柄の特定小当り図柄1	z2	3R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	–	–	10.0s
第1特別図柄の特定小当り図柄2	z3	3R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	–	–	10.0s
第2特別図柄の2R小当り図柄	z4	2R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		**5.0s**	2.0s	—	—	—	……	–	–	5.0s
第2特別図柄の3R小当り図柄	z5	3R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	–	–	5.0s
第2特別図柄の7R小当り図柄	z6	7R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	5.0s
第2特別図柄の10R小当り図柄A	z7	10R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	5.0s
第2特別図柄の10R小当り図柄B	z8	10R	1.0s	〈小当り遊技状態〉		28.0s	2.0s	28.0s	2.0s	2.0s	……	28.0s	2.0s	5.0s

【図６５０】

遊技状態開連設定テーブル

(a)大当り遊技状態の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル1

特別図柄の選択図柄		状態フラグ	音電作動パターン	遊技状態の設定						
				A時短終了条件						
				特別図柄の可変表示回数	2R小当り図柄	3R小当り図柄	7R小当り図柄	10R小当り図柄A	10R小当り図柄B	
第1特別図柄の通常小当り図柄	z1	0	00	–	–	–	–	–	–	
					通常遊技状態					
第1特別図柄の特定小当り図柄1	z2	1	01	10000	1	1	–	–	–	
					第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）					
第1特別図柄の特定小当り図柄2	z3	1	01	10000	1	1	–	–	–	
					第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）					
第2特別図柄の2R小当り図柄	z4	0	00	–	–	–	–	–	–	
					通常遊技状態					
第2特別図柄の3R小当り図柄	z5	1	01	10000	1	–	1	–	–	
					第2時短遊技状態（RUSH遊技状態）					
第2特別図柄の7R小当り図柄	z6	1	01	10000	1	–	–	1	–	
					第3時短遊技状態（RUSH遊技状態）					
第2特別図柄の10R小当り図柄A	z7	1	01	10000	1	–	–	1	1	
					第4時短遊技状態（RUSH遊技状態）					
第2特別図柄の10R小当り図柄B	z8	1	01	10000	1	–	–	1	1	
					第4時短遊技状態（RUSH遊技状態）					

(b)時短当りの特別図柄の可変表示の終了後に参照される遊技状態関連設定テーブル2

特別図柄の選択図柄		状態フラグ	音電作動パターン	停止時の遊技状態が時短遊技状態		
				停止時の遊技状態が通常遊技状態		
				遊技状態の設定		
				C時短終了条件		遊技状態の設定
				特別図柄の可変表示回数	2R小当り図柄	3R小当り図柄
第1特別図柄 時短当り図柄	z10	3	00	50	–	–
				第0時短遊技状態（一般遊技状態）		設定しません（作動しません）
第1特別図柄 時短当り図柄	z20	3	01	100	1	
				第1時短遊技状態（RUSH遊技状態）		

【図６５１】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルT1（通常遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1	–	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマル競争リーチ（勝利）
		z2		10～49	02H	83H02H	45000	スーパー競争リーチ（勝利）
		z3		50～99	03H	83H03H	65000	超競争リーチ（勝利）
	時短当り	z10	–	–	C0H	83HC0H	30000	RUSH突入失敗演出
		z20	–	–	C1H	83HC1H	35100	RUSH突入成功演出
第2特別図柄	小当り	z4	–	–	11H	84H11H	15000	リベンジ演出（失敗）
		z5	–	–	12H	84H12H	20000	リベンジ演出（成功）
		z6	–	–				
		z7	–	–				
		z8	–	–				

(b)特別図柄の変動パターンテーブルT2（一般遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	ﾘｰﾁ判定用乱数値（0～249）	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1	–	0～9	01H	83H01H	25000	ノーマル競争リーチ（勝利）
		z2		10～49	02H	83H02H	45000	スーパー競争リーチ（勝利）
		z3		50～99	03H	83H03H	65000	超競争リーチ（勝利）
	時短当り＝ハズレ	z10	0～25	0～59	04H	83H04H	20000	ノーマル競争リーチ（敗北）
		z20		60～89	05H	83H05H	40000	スーパー競争リーチ（敗北）
				90～99	06H	83H06H	60000	超競争リーチ（敗北）
			26～249	–	00H	83H00H	12000	通常変動
第2特別図柄	小当り	z4	–	–	11H	84H11H	15000	リベンジ演出（失敗）
		z5	–	–	12H	84H12H	20000	リベンジ演出（成功）
		z6	–	–				
		z7	–	–				
		z8	–	–				

【図６５２】

(a)特別図柄の変動パターンテーブルJ1 （第1時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1 ～z3	–	31H	83H31H	5500	短縮通常変動A
	時短当り＝ハズレ	z10、z20	–	30H	83H30H	5000	短縮通常変動B
第2特別図柄	小当り	z4（2R小当り図柄）	0～89	41H	84H41H	15000	カード演出（RUSH終了）
			90～99	51H	84H51H	20000	第1戦バトル演出（敗北）
		z5（3R小当り図柄）	–	52H	84H52H	25000	第1戦バトル演出（勝利）
		z6（7R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z7（10R小当り図柄A）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z8（10R小当り図柄B）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）

(b)特別図柄の変動パターンテーブルJ2 （第2時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1 ～z3	–	31H	83H31H	5500	短縮通常変動A
	時短当り＝ハズレ	z10、z20	–	30H	83H30H	5000	短縮通常変動B
第2特別図柄	小当り	z4（2R小当り図柄）	0～89	41H	84H41H	15000	カード演出（RUSH終了）
			90～99	61H	84H61H	20000	第2戦バトル演出（敗北）
		z5（3R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z6（7R小当り図柄）	–	62H	84H62H	25000	第2戦バトル演出（勝利）
		z7（10R小当り図柄A）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z8（10R小当り図柄B）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）

(c)特別図柄の変動パターンテーブルJ3 （第3時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1 ～z3	–	31H	83H31H	5500	短縮通常変動A
	時短当り＝ハズレ	z10、z20	–	30H	83H30H	5000	短縮通常変動B
第2特別図柄	小当り	z4（2R小当り図柄）	0～89	41H	84H41H	15000	カード演出（RUSH終了）
			90～99	71H	84H71H	20000	第3戦バトル演出（敗北）
		z5（3R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z6（7R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z7（10R小当り図柄A）	–	72H	84H72H	25000	第3戦バトル演出（勝利）
		z8（10R小当り図柄B）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）

(d)特別図柄の変動パターンテーブルJ4 （第4時短遊技状態）

特別図柄の種別	当落	特別図柄の選択図柄	演出選択用乱数値（0～99）	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝｺﾏﾝﾄﾞ	変動表示時間（ms）	備考（演出内容等）
第1特別図柄	小当り	z1 ～z3	–	31H	83H31H	5500	短縮通常変動A
	時短当り＝ハズレ	z10、z20	–	30H	83H30H	5000	短縮通常変動B
第2特別図柄	小当り	z4（2R小当り図柄）	0～89	41H	84H41H	15000	カード演出（RUSH終了）
			90～99	81H	84H81H	20000	最終決戦バトル演出（敗北）
		z5（3R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z6（7R小当り図柄）	–	40H	84H40H	10000	カード演出（RUSH継続）
		z7（10R小当り図柄A）	–	82H	84H82H	25000	最終決戦バトル演出（勝利）
		z8（10R小当り図柄B）	–	82H	84H82H	25000	最終決戦バトル演出（勝利）

【図６５３】

特別図柄の先読み関連データ

(a)先読みコマンドの構成

特別図柄の種別	パラメータ1（当落情報）	パラメータ2（図柄情報）	パラメータ3（変動情報）

(b)パラメータ1の設定テーブル

設定内容(当落結果)	データ
小当り	1
時短当り	2

(c)パラメータ2の設定テーブル

設定内容(図柄情報)		データ
z1	第1特別図柄の通常小当り図柄	1
z2	第1特別図柄の特定小当り図柄1	2
z3	第1特別図柄の特定小当り図柄2	3
z4	第2特別図柄の2R小当り図柄	4
z5	第2特別図柄の3R小当り図柄	5
z6	第2特別図柄の7R小当り図柄	6
z7	第2特別図柄の10R小当り図柄A	7
z8	第2特別図柄の10R小当り図柄B	8
z10	第1特別図柄_時短図柄10	A
z20	第1特別図柄_時短図柄20	B

(d)パラメータ3の設定テーブル

設定内容	データ
変動パターン番号	0～FFH

【図６５４】

普通図柄の当り判定テーブル

普通図柄当り判定用乱数値 65536(0～65535)	選択率（概算）	普通図柄の当落判定値データ
幅65535(1～65535)	1/1.00	普通図柄当り判定値データ
幅1(0)	(略)	普通図柄ハズレ判定値データ

【図６５５】

普通図柄判定テーブル

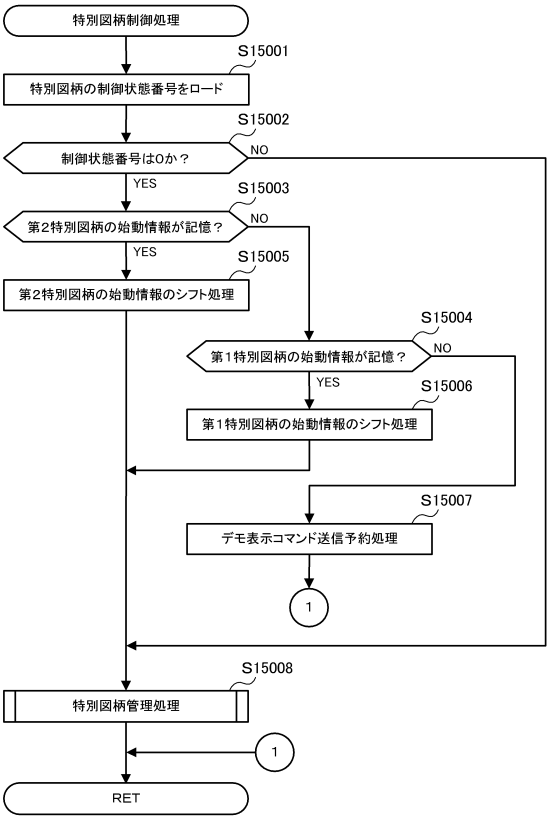
普通図柄の当落判定値データ	普通図柄の図柄乱数値（0～100）	選択率	普通図柄の選択図柄
普通図柄当り判定値データ	0～49	50/101	f1
	50～100	51/101	f2
普通図柄ハズレ判定値データ	0～100	101/101	f3

【図６５６】

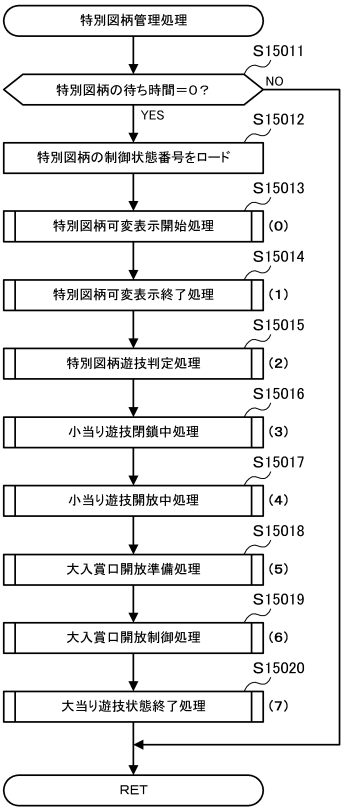
普通電動役物の開放パターン決定テーブル

遊技状態（普電作動パターン）	普通図柄の選択図柄		第2始動口の開放パターン	普通電動役物の開放パターン(ms)の内容					普電用の規定個数
				1回目開放時間	1回目ウェイト時間	2回目開放時間	2回目ウェイト時間	エンディング時間	
通常遊技状態 一般遊技状態（普電作動パターン=00）	f1	f2	91H01H	72	-	-	-	12	3
RUSH遊技状態（普電作動パターン=01）	f1	f2	91H02H	5400	120	72	-	12	3

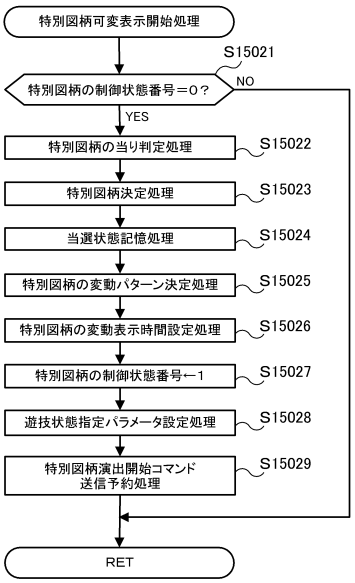
【図６５７】



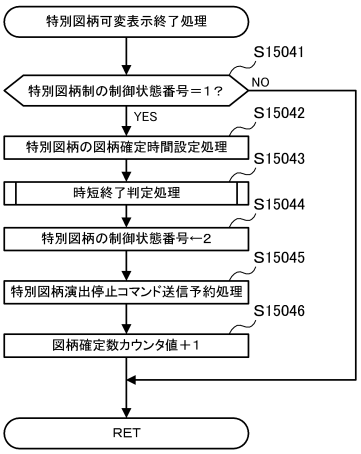
【図６５８】



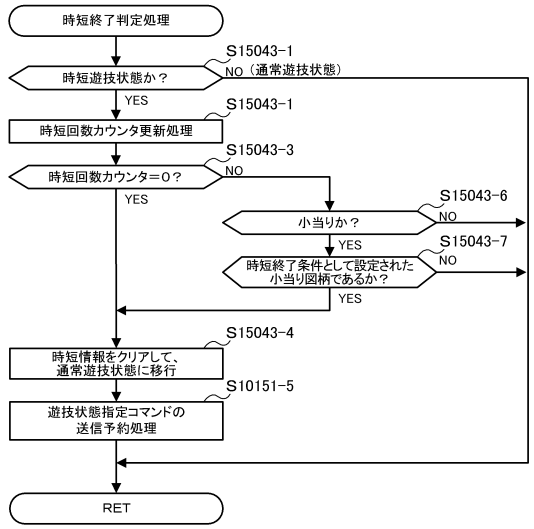
【図６５９】



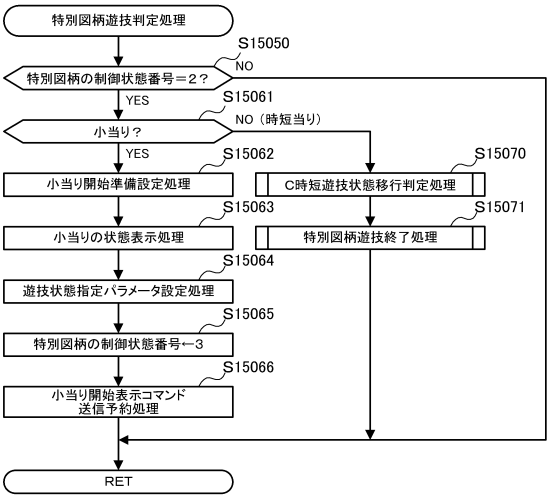
【図６６０】



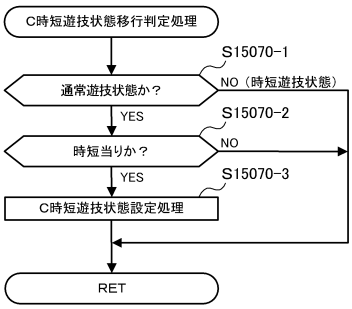
【図６６１】



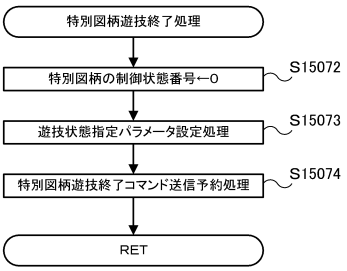
【図６６２】



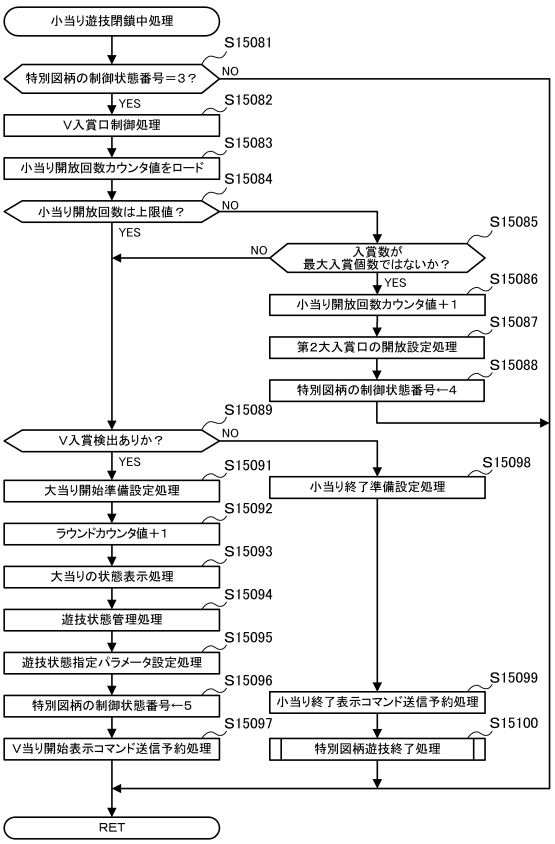
【図６６３】



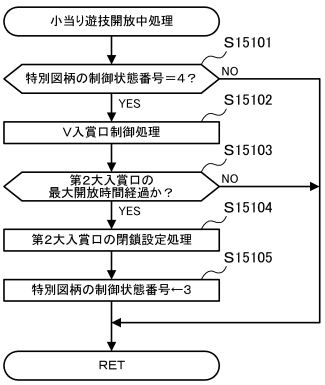
【図６６４】



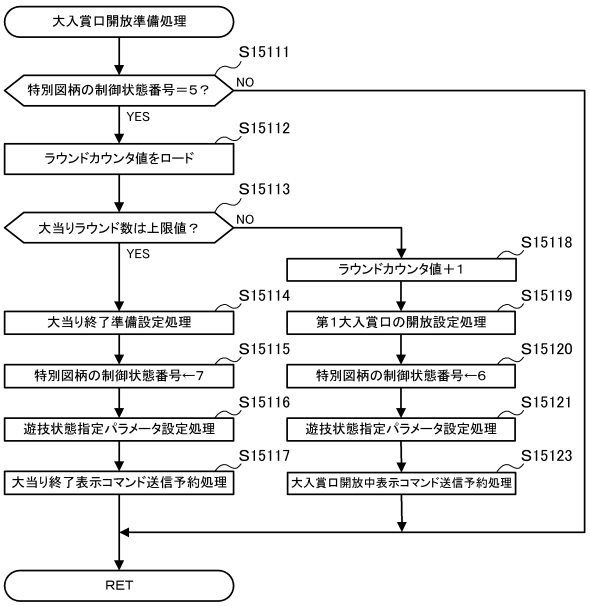
【図６６５】



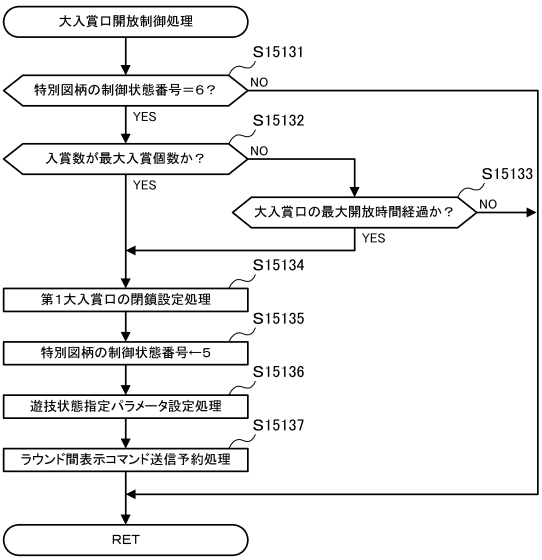
【図６６６】



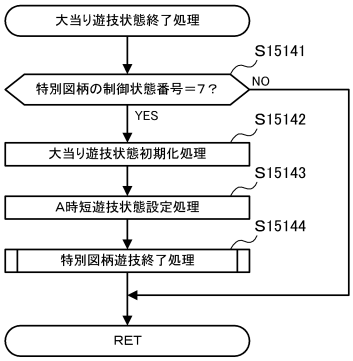
【図６６７】



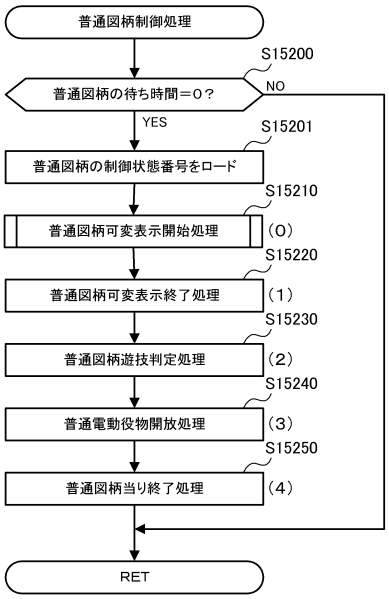
【図６６８】



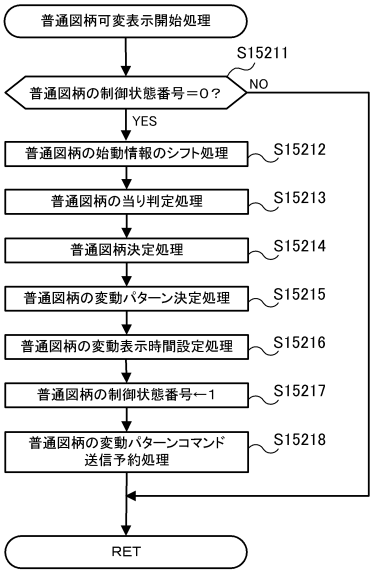
【図６６９】



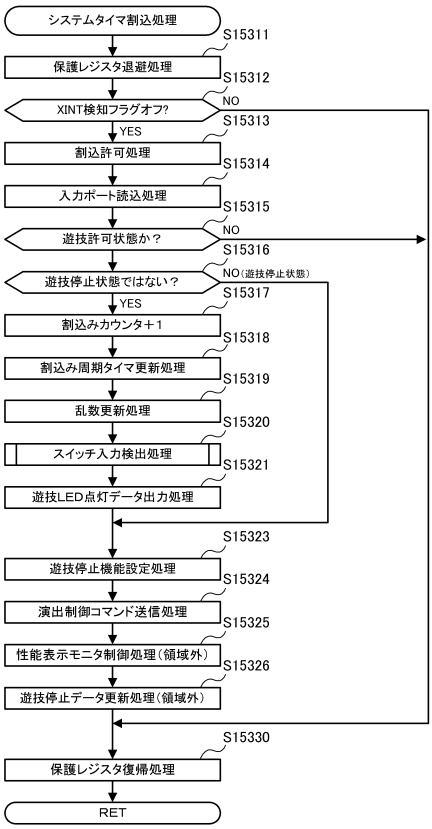
【図６７０】



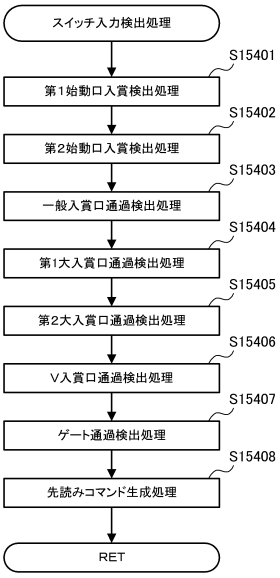
【図６７１】



【図６７２】



【図６７３】



【図６７４】

V通過指示演出決定テーブル （小当り開始表示コマンドの受信時）

当選時の遊技状態	特別図柄の種類（図柄指定コマンドの内容）	演出パターン	備考
通常遊技状態 第0時短遊技状態	全図柄	V通過指示演出パターン1	
第1時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過指示演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過指示演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過指示演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過指示演出パターン2	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過指示演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第2時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過指示演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過指示演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過指示演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過指示演出パターン2	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過指示演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第3時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過指示演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過指示演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過指示演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過指示演出パターン2	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過指示演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第4時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過指示演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過指示演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過指示演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過指示演出パターン2	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過指示演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過指示演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過指示演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄

※ V通過指示演出パターン1＝大きな文字からなる「Vを狙え」表示
V通過指示演出パターン2＝小さな文字からなる「Vを狙え」表示
V通過指示演出パターン0＝極小の文字からなる「V」マークの点滅表示

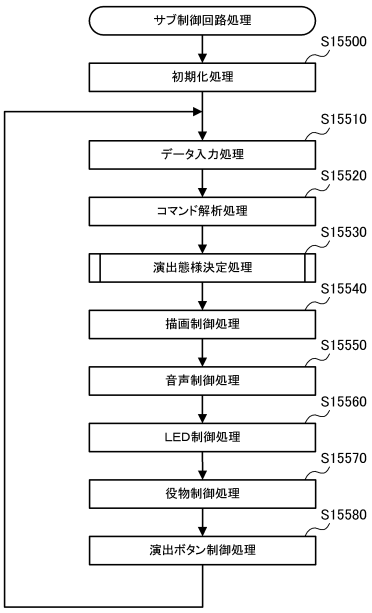
【図６７５】

V通過演出決定テーブル （V通過コマンドの受信時）

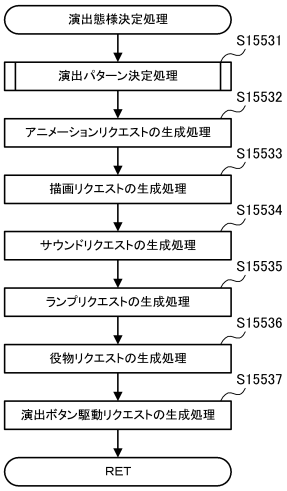
当選時の遊技状態	特別図柄の種類（図柄指定コマンドの内容）	演出パターン	備考
通常遊技状態 第0時短遊技状態	全図柄	V通過演出パターン1	
第1時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第2時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第3時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
第4時短遊技状態	通常小当り図柄	V通過演出パターン0	第1特別図柄の小当り図柄 時短終了条件ではない小当り図柄
	特定小当り図柄1	V通過演出パターン0	
	特定小当り図柄2	V通過演出パターン0	
	2R小当り図柄	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	3R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	7R小当り図柄	V通過演出パターン0	時短終了条件ではない小当り図柄
	10R小当り図柄A	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄
	10R小当り図柄B	V通過演出パターン1	時短終了条件の小当り図柄

※ V通過演出パターン1＝通常の報知態様
V通過演出パターン0＝イレギュラーな報知態様

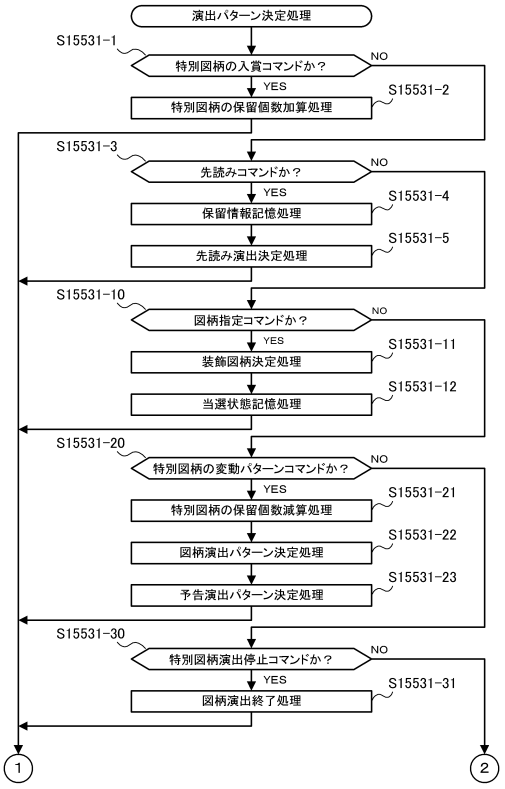
【図６７６】



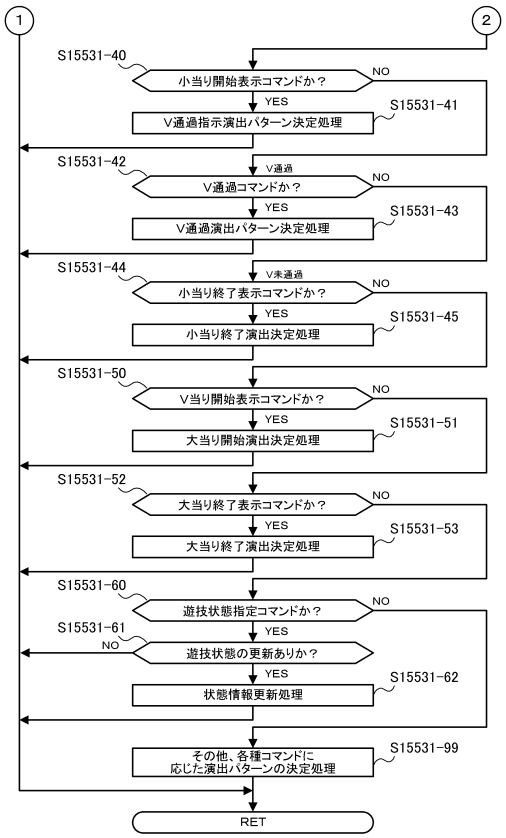
【図６７７】



【図６７８】



【図６７９】



【図６８０】

（a）第1時短遊技状態　：第1時短遊技状態から第2時短遊技状態への移行率（10/20＝50%）

特別図柄の選択図柄（小当り図柄）	特別図柄の選択率	時短終了条件の小当り図柄	V入賞口の通過	移行先の遊技状態	備考
第1特別図柄の通常小当り図柄	25%	×	困難	通常遊技状態	右打ちのため、正規な遊技では移行しません。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第1特別図柄の特定小当り図柄1	25%	×	困難	第1時短遊技状態	
第1特別図柄の特定小当り図柄2	50%	×	困難	第1時短遊技状態	
第2特別図柄の2R小当り図柄	10%	○	可能	通常遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「通常遊技状態」に移行。
第2特別図柄の3R小当り図柄	10%	○	可能	第2時短遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「第2RUSH遊技状態」に移行。
第2特別図柄の7R小当り図柄	20%	×	困難	第3時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の10R小当り図柄A	30%	×	困難	第4時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の10R小当り図柄B	30%	×	困難	第4時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。

（b）第2時短遊技状態　：第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行率（20/30＝66.7%）

特別図柄の選択図柄（小当り図柄）	特別図柄の選択率	時短終了条件の小当り図柄	V入賞口の通過	移行先の遊技状態	備考
第1特別図柄の通常小当り図柄	25%	×	困難	通常遊技状態	右打ちのため、正規な遊技では移行しません。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第1特別図柄の特定小当り図柄1	25%	×	困難	第1時短遊技状態	
第1特別図柄の特定小当り図柄2	50%	×	困難	第1時短遊技状態	
第2特別図柄の2R小当り図柄	10%	○	可能	通常遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「通常遊技状態」に移行。
第2特別図柄の3R小当り図柄	10%	×	困難	第2時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の7R小当り図柄	20%	○	可能	第3時短遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「第3RUSH遊技状態」に移行。
第2特別図柄の10R小当り図柄A	30%	×	困難	第4時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の10R小当り図柄B	30%	×	困難	第4時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。

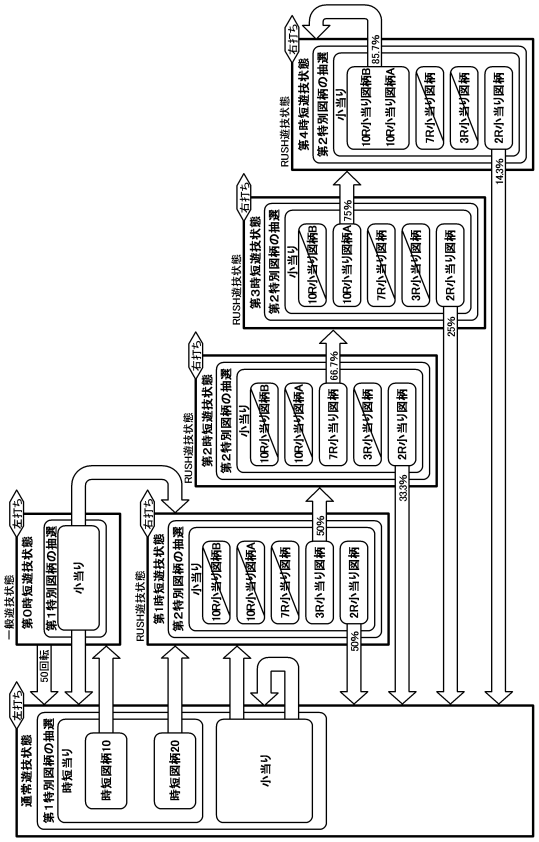
（c）第3時短遊技状態　：第3時短遊技状態から第4時短遊技状態への移行率（30/40＝75%）

特別図柄の選択図柄（小当り図柄）	特別図柄の選択率	時短終了条件の小当り図柄	V入賞口の通過	移行先の遊技状態	備考
第1特別図柄の通常小当り図柄	25%	×	困難	通常遊技状態	右打ちのため、正規な遊技では移行しません。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第1特別図柄の特定小当り図柄1	25%	×	困難	第1時短遊技状態	
第1特別図柄の特定小当り図柄2	50%	×	困難	第1時短遊技状態	
第2特別図柄の2R小当り図柄	10%	○	可能	通常遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「通常遊技状態」に移行。
第2特別図柄の3R小当り図柄	10%	×	困難	第2時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の7R小当り図柄	20%	×	困難	第3時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の10R小当り図柄A	30%	○	可能	第4時短遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「第4RUSH遊技状態」に移行。
第2特別図柄の10R小当り図柄B	30%	×	困難	第4時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。

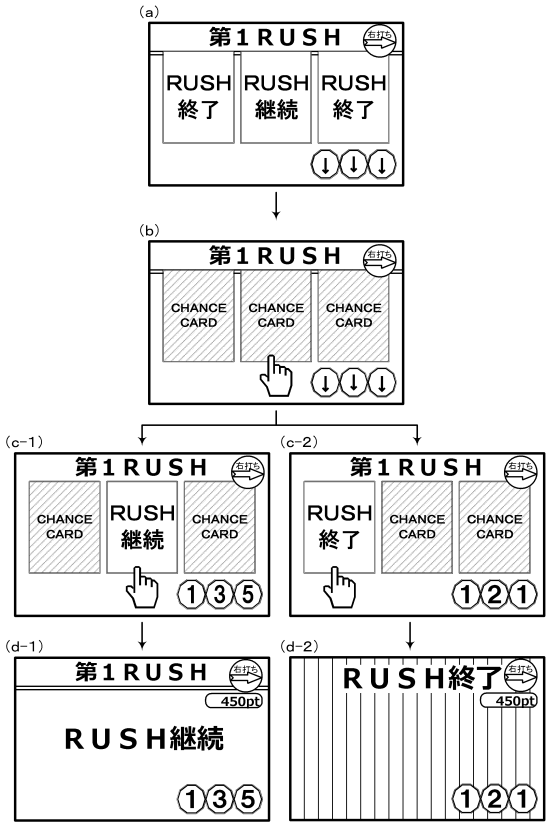
（d）第4時短遊技状態　：第4時短遊技状態の継続率（60/70＝85.7%）

特別図柄の選択図柄（小当り図柄）	特別図柄の選択率	時短終了条件の小当り図柄	V入賞口の通過	移行先の遊技状態	備考
第1特別図柄の通常小当り図柄	25%	×	困難	通常遊技状態	右打ちのため、正規な遊技では移行しません。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第1特別図柄の特定小当り図柄1	25%	×	困難	第1時短遊技状態	
第1特別図柄の特定小当り図柄2	50%	×	困難	第1時短遊技状態	
第2特別図柄の2R小当り図柄	10%	○	可能	通常遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「通常遊技状態」に移行。
第2特別図柄の3R小当り図柄	10%	×	困難	第2時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の7R小当り図柄	20%	×	困難	第3時短遊技状態	時短終了条件ではない小当りであり、V入賞口の通過困難。 大当り遊技状態に移行できず、現在の時短遊技状態を維持。
第2特別図柄の10R小当り図柄A	30%	○	可能	第4時短遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「第4RUSH遊技状態」に移行。
第2特別図柄の10R小当り図柄B	30%	○	可能	第4時短遊技状態	時短終了条件の小当りであり、V入賞口の通過可能。 大当り遊技状態後に「第4RUSH遊技状態」に移行。

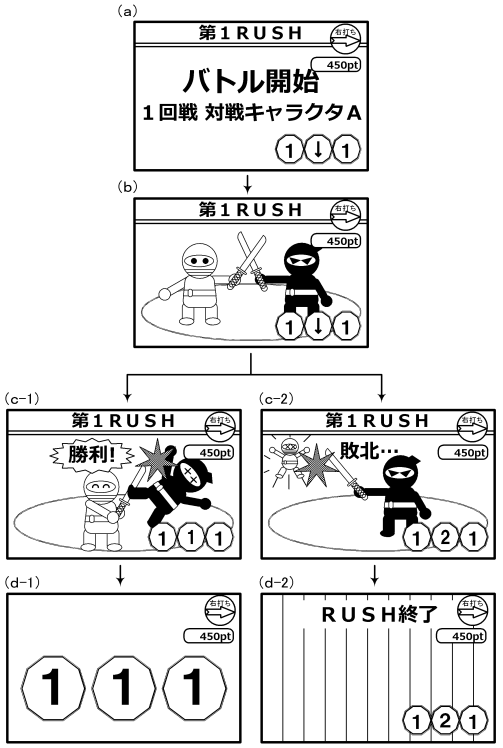
【図６８１】



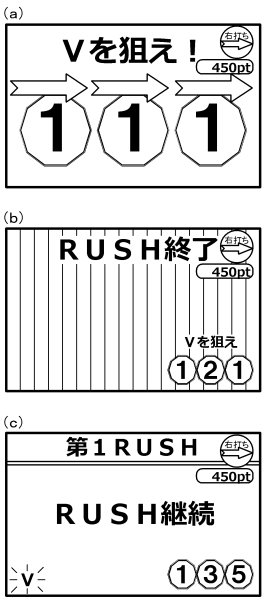
【図６８２】



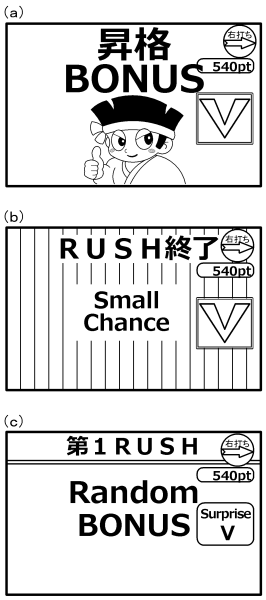
【図６８３】



【図６８４】



【図６８５】


(a)
昇格
BONUS
540pt
(b)
ＲＵＳＨ終了
540pt
Small
Chance
(c)
第１ＲＵＳＨ
540pt
Random
BONUS
Surprise

フロントページの続き

(72)発明者　福原 弘修
東京都江東区有明三丁目７番２６号

Ｆターム（参考）　2C088　AA02 AA11 AA35 AA36 EB55