

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-64812

(P2018-64812A)

(43) 公開日 平成30年4月26日 (2018. 4. 26)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 99 頁)

(21) 出願番号	特願2016-206066 (P2016-206066)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年10月20日 (2016. 10. 20)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム (参考)	2C333 AA11 CA05 CA53

(54) 【発明の名称】 遊技機

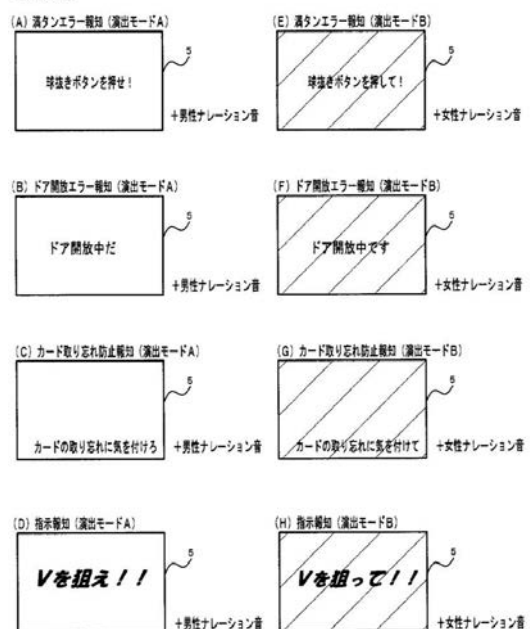
(57) 【要約】

【課題】指示報知について、興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて遊技を行う遊技機であって、遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて有利な価値（例えば、大当たり遊技状態や高確状態、高ベース状態など）を付与可能な付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS385を実行する部分）と、所定領域に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知を行う指示報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS743, S763を実行する部分）とを備え、指示報知手段は、複数の態様（例えば、図50（D）,（H）参照）のうちのいずれかの態様により指示報知を行う。

【選択図】 図50

【図50】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態中に、遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態とは異なる有利な価値を付与可能な付与手段と、
前記所定領域に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知を行う指示報知手段と
を備え、
前記指示報知手段は、複数の態様のうちのいずれかの態様により指示報知を行うことを特徴とする。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。

20

【0003】

また、所定の遊技媒体を1ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット機）。

30

【0004】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

【0005】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

40

【0006】

50

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当たりをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0007】

10

このような遊技機において、例えば特許文献1には、大当たり中に所定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて大当たり終了後に確変状態に制御するものに関して、大当たり中に遊技者に所定領域に遊技媒体を通過させることを指示する指示報知を行なうことが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2015-2890号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0009】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、一律に同じ態様により指示報知が行われる。そのため、興趣を向上させることができないという問題がある。

【0010】

そこで、本発明は、指示報知についての興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

（手段1）本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）を用いて遊技を行う遊技機であって、遊技者にとって有利な有利状態中（例えば、大当たり中など）に、遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、前記有利状態とは異なる有利な価値（例えば確変状態、高ベース状態など）を付与可能な付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS385を実行する部分）と、所定領域に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知を行う指示報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS743，S763を実行する部分）とを備え、指示報知手段は、複数の態様（例えば、図50（D），（H）参照）のうちのいずれかの態様により指示報知を行うことを特徴とする。

30

そのような構成によれば、複数の態様のいずれかにより指示報知を行うことができ、指示報知についての興趣を向上させることができる。

【0012】

40

（手段2）手段1において、遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞装置（例えば、下特別可変入賞球装置7B等）と、第1条件（例えば、確変制御条件等）が成立したときに、第1条件成立報知（例えば、図51の（d）に示すような確変確定報知等）を行う第1条件成立報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS9034，S9056を実行する部分）と、第1条件とは異なる第2条件（例えば、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達したという条件等）が成立したときに、第2条件成立報知（例えば、図52の（c）に示すような出玉報知等）を行う第2条件成立報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS9042，S9045，S9053を実行する部分）とを備え、第1条件は、可変入賞装置内に設けられた特定領域（例えば、確変領域等）を遊技媒体が通過したことにより成立し、第1条件と第2条件とが成立したときには、

50

第1条件成立報知手段による第1条件成立報知と、第2条件成立報知手段による第2条件成立報知とを重複して実行可能である（例えば、図53の（d）に示すように、確変確定報知と出玉報知とを重複して実行可能である）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、効果的に報知を行うことができる。

【0013】

（手段3）手段1において、遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞装置（例えば、下特別可変入賞球装置7B等）と、第1条件（例えば、確変制御条件等）が成立したときに、第1条件成立報知（例えば、図51の（d）に示すような確変確定報知等）を行う第1条件成立報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS9034，S9056を実行する部分）と、第1条件とは異なる第2条件（例えば、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達したという条件等）が成立したときに、第2条件成立報知（例えば、図52の（c）に示すような出玉報知等）を行う第2条件成立報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS9042，S9045，S9053を実行する部分）とを備え、第1条件は、可変入賞装置内に設けられた特定領域（例えば、確変領域等）を遊技媒体が通過したことにより成立し、第1条件と第2条件とが成立したときには、第1条件成立報知手段による第1条件成立報知と、第2条件成立報知手段による第2条件成立報知とのうちいずれか一方を実行可能である（例えば、図60の（b）に示すように、出玉報知を実行せずに確変確定報知を実行可能である）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、効果的に報知を行うことができる。

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、遊技者所有の有価値を用いて遊技を可能にする遊技用装置（例えば、カードユニット50）と通信可能に接続された遊技機であって、遊技領域を覆う閉状態と該遊技領域を外部から接触可能な状態にする開状態とに変化可能な扉体（例えば、ガラス扉枠3A）と、扉体の状態を検出する扉状態検出手段（例えば、ドア開放センサ155や遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS59を実行する部分により実現される）とを備え、遊技用装置は、遊技者所有の有価値を特定可能な記録媒体を受け付ける記録媒体受付手段と、記録媒体を返却する記録媒体返却手段（例えば、カードユニット50におけるカード挿入口）とを含み、報知手段は、扉状態検出手段により扉体が開状態であることが検出された場合に、演出実行手段により実行されていた演出に応じて、異なる態様により扉体が開状態である旨の報知を行い（例えば、演出制御用CPU120がステップS9454を実行する部分。図50（B），（F）参照）、返却手段により返却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行うことが可能であり、返却手段により返却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行うときに演出実行手段により実行されていた演出に応じて、異なる態様により返却手段により返却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行う（例えば、演出制御用CPU120がステップS9461を実行する部分。図50（C），（G）参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、状況に応じた態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0015】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技者の動作（例えば、演出モード選択操作）に応じて演出内容（例えば、演出モード）を設定可能な演出内容設定手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS543～S545を実行する部分）を備え、報知手段は、演出内容設定手段により設定された演出内容に応じて、異なる態様により報知を行う（例えば、演出制御用CPU120がステップS9451，S9454，S9461，S743，S763，S9034，S9056，S9042，S9045，S9053などを実行する部分。図50（A）～（H）参照）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者の嗜好に合った態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0016】

(手段6) 手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、付与された遊技媒体を貯留する貯留手段(例えば、余剰球受皿40)と、貯留手段が満タン状態であるか否かを判定可能な判定手段(例えば、満タンスイッチ48や、払出制御用マイクロコンピュータ370がステップS8080を実行する部分、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS52を実行する部分により実現される)と、判定手段によって貯留手段が満タン状態であると判定された場合に、貯留手段が満タン状態である旨の報知(例えば、満タンエラー報知)を行う報知手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS9451を実行する部分)と、複数種類の演出(例えば、演出モードAおよび演出モードBによる各種演出(例えば、可変表示中演出や、ファンファーレ演出、開放中演出、閉鎖中演出、エンディング中演出など))を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS545, S545aなどを実行する部分)とを備え、報知手段は、判定手段によって貯留手段が満タン状態であると判定されたときに演出実行手段により実行されていた演出の種類に応じて、異なる態様により報知を行う(例えば、演出制御用CPU120がステップS9451を実行する部分。図50(A), (E)参照)ことを特徴とする。

10

そのような構成によれば、状況に応じた態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0017】

(手段7) 手段6において、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な状態制御手段と、有利状態に制御されているときに有利状態演出(例えば、開放中演出)を複数の態様のうちのいずれかの態様により実行可能な有利状態演出実行手段(例えば、大当たり種別に応じて異なる背景画面の開放中演出を実行する。演出制御用CPUがステップS743, S763を実行する部分)とを備え、指示報知手段は、有利状態演出実行手段により実行されている有利状態演出の態様に応じて、異なる態様(例えば、メッセージの表示サイズや色、ナレーション音の音量などが異なる)により指示報知を行うように構成されていてもよい。

20

そのような構成によれば、演出効果を向上させることができる。

【0018】

(手段8) 手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、計時を行う計時手段(例えば、計時手段やリアルタイムクロックなど)を備え、報知手段は、計時手段による計時結果に応じて、異なる態様により報知を行う(例えば、計時結果が所定条件に合致した場合、演出モードが切り替えられ(演出制御用CPU120がステップS543a~S545aを実行する部分)、切り替えられた演出モードに応じた態様により報知が行われる。)ように構成されていてもよい。

30

そのような構成によれば、計時結果に応じて異なる態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

40

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板等を示す構成図である。

【図3】変動パターンを例示する図である。

【図4】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図5】払出制御基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図6】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】遊技制御手段と払出制御手段との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図8】接続OKコマンドおよび賞球準備中コマンドに設定されるエラー情報の例を示す説明図である。

【図9】制御信号および制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図で

50

ある。

- 【図 1 0】賞球処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 1】賞球処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 2】メイン側エラー処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 4】特図表示結果等の決定例を示す図である。
- 【図 1 5】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】遊技状態遷移制御処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 9】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】大入賞口開放パターン指定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 1】大入賞口開放パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 2】インターバル時間設定処理の一例を示すフローチャート等である。
- 【図 2 3】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】確変判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】確変領域ソレノイド制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】払出制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 2 9】主制御通信処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】払出側エラー処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】払出側エラー処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 9】遊技状態設定制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】大当たり開始処理の一例およびラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】ラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】大当たり終了後処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】報知フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】報知制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】出玉報知終了制御処理の一例および確変確定報知終了制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】大当たり中報知開始制御処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 7】大当たり中報知開始制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】異常報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】カード取り忘れ防止報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】満タンエラー報知、ドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知および指示報知の演出動作例を示す図である。
- 【図 5 1】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。
- 【図 5 2】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。
- 【図 5 3】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。
- 【図 5 4】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。
- 【図 5 5】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。 50

【図 5 6】報知制御処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 5 7】大当たり中報知開始制御処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 5 8】大当たり中報知開始制御処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 5 9】可変表示中報知開始制御処理の他の例を示すフローチャートである。

【図 6 0】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。

【図 6 1】大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。

【図 6 2】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

以下の説明においては、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤と、遊技盤を支持固定する遊技機用枠 3 とから構成されている。遊技盤には、ガイドレールによって囲まれた、略円形状の遊技領域 2 が形成されている。この遊技領域 2 には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 に開閉可能（遊技領域 2 を覆う閉状態と遊技領域 2 を外部から接触可能な状態にする開状態とに変化可能）に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 3 A（図示せず）を有する。

【0021】

遊技盤の所定位置には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B は、それぞれ、例えば、7 セグメントやドットマトリクス of LED (Light Emitting Diode) 等から構成され、各々を識別可能な複数種類の識別情報である特別図柄が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B は、それぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

【0022】

以下、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」とも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」とも称する。また、特別図柄などの識別情報の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、特別図柄などの識別情報の可変表示自体）を可変表示ゲームと称する。特に、第 1 特別図柄表示装置 4 A が実行する可変表示ゲーム（第 1 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 1 特図ゲームとも称し、第 2 特別図柄表示装置 4 B が実行する可変表示ゲーム（第 2 特図を可変表示させる可変表示ゲーム）を第 2 特図ゲームとも称する。第 1 特図ゲームと第 2 特図ゲームとを区別しない場合には、単に「特図ゲーム」とも称する。

【0023】

遊技盤における遊技領域 2 の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば、LCD (Liquid Crystal Display) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の表示領域においては、第 1 特図ゲーム（または第 2 特図ゲーム）の可変表示に対応して、例えば、複数の飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報である飾り図柄が可変表示される。画像表示装置 5 の表示領域において、飾り図柄の可変表示を伴って実行するゲーム（若しくは、飾り図柄の可変表示自体）も、上述した可変表示ゲームに含まれる。

【0024】

一例として、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいては、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定

特別図柄が停止表示される時には、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が停止表示される。

【0025】

このように、画像表示装置 5 の表示領域においては、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム（第 1 特図ゲーム）、又は第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム（第 2 特図ゲーム）と同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば、特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば、微少な揺れや伸縮等を生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮等も生じさせず、所定時間よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示すること等が含まれてもよい。

10

【0026】

画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリアが配置されてもよい。始動入賞記憶表示エリアにおいては、可変表示ゲームの保留記憶数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

20

【0027】

可変表示ゲームの保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入（通過）したことにもとづき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件は成立したが、先に成立した開始条件にもとづく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていること等により、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに発生する。

【0028】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特図ゲームを実行するための始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、第 1 特図ゲームを開始するための開始条件（第 1 開始条件）が成立しなければ、第 1 特図ゲームの保留記憶数（第 1 特図保留記憶数）が 1 加算され、第 1 特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特図ゲームを実行するための始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、第 2 特図ゲームを開始するための開始条件（第 2 開始条件）が成立しなければ、第 2 特図ゲームの保留記憶数（第 2 特図保留記憶数）が 1 加算され、第 2 特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算される。第 2 特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算される。

30

【0029】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数および合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部を指すこともあるものとする。

40

【0030】

始動入賞記憶表示エリアと共に、又は始動入賞記憶表示エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例においては、始動入賞記憶表示エリアと共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表

50

示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bは、それぞれ、例えば、第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値に対応した個数のLEDを含んで構成されている。

【0031】

遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域2A（第1遊技領域とも称する）と、右側の右遊技領域2B（第2遊技領域とも称する）とがある。

【0032】

画像表示装置5の中央下方には、普通入賞球装置6Aが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。

【0033】

画像表示装置5の右側（右遊技領域2B）には、普通可変入賞球装置6Bが設けられている。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81によって、垂直位置となる閉鎖状態と、傾動位置となる開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bにおいては、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置6Bにおいては、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口を遊技球が通過できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに開放状態とし、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときの閉鎖状態となるように構成してもよい。

【0034】

普通可変入賞球装置6Bは、普通図柄表示器20において実行される普図ゲームの可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、所定時間、開放状態に制御される。普図ゲームは、画像表示装置5の右側（右遊技領域2B）に設けられたゲート6Cを遊技球が通過することにより実行される。画像表示装置5の左側（左遊技領域2A）に設けられた普図保留表示器25Cは、普図ゲームの保留記憶数（普図保留記憶数）を特定可能に表示する。

【0035】

図1に示すように、打球発射装置から発射され、左遊技領域2Aへと誘導された遊技球は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を通過したりすることが不可能又は困難である。また、打球発射装置から発射され、右遊技領域2Bへと誘導された遊技球は、釘の配列PLなどにより、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を通過することが不可能又は困難である。なお、打球発射装置から発射され、左遊技領域2Aへと誘導された遊技球は、釘の配列PLなどにより、右遊技領域2Bに設けられている上特別可変入賞球装置7Aが形成する上大入賞口や下特別可変入賞球装置7Bが形成する下大入賞口を通過することが不可能又は困難である。

【0036】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことにもとづき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことにもとづき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値以下である場合には、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことにもとづいて払い出される賞球の個数と、第2始動

口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことにもとづいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0037】

普通可変入賞球装置 6 B の下方には、2 つの特別可変入賞球装置が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A は、図 2 に示す上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A によって開閉駆動される上大入賞口扉を備え、その上大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する上大入賞口を形成する。一例として、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A がオフ状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、上特別可変入賞球装置 7 A においては、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A がオン状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を開放状態にする。上特別可変入賞球装置 7 A に形成された上大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 2 に示す上大入賞口スイッチ 2 3 A（カウントスイッチとも称する）によって検出される。なお、本実施の形態では、上大入賞口と下大入賞口は同様の扉型の形状となっているが、2 つの大入賞口の形状が異なってもよい。例えば、いずれか一方は、普通可変入賞球装置 6 B のように閉鎖状態と開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物としてもよいし、遊技領域 2 に収納された状態から突出した状態に変化するような入賞口としてもよい。

10

【0038】

下特別可変入賞球装置 7 B は、図 2 に示す下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B によって開閉駆動される下大入賞口扉を備え、その下大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する下大入賞口を形成する。一例として、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオフ状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、下特別可変入賞球装置 7 B においては、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B がオン状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を開放状態にする。下特別可変入賞球装置 7 B に形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば、図 2 に示す下大入賞口スイッチ 2 3 B（カウントスイッチとも称する）によって検出される。

20

【0039】

上特別可変入賞球装置 7 A が形成する上大入賞口や、下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口を遊技球が通過することによって、多数の遊技球が賞球として払い出される。すなわち、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を開放状態とすることにより、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。一方、上特別可変入賞球装置 7 A は、上大入賞口扉により上大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。下特別可変入賞球装置 7 B は、下大入賞口扉により下大入賞口を閉鎖状態とすることにより、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。なお、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、または加えて、遊技球が上大入賞口や下大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

30

【0040】

上特別可変入賞球装置 7 A の内部には、上大入賞口扉により開放状態となった上大入賞口に進入した遊技球が上特別可変入賞球装置 7 A から排出される排出経路が設けられている。上特別可変入賞球装置 7 A が形成する上大入賞口に進入した遊技球は、上大入賞口スイッチ 2 3 A によって検出され、続いて、排出経路内に設置された第 1 排出スイッチ 2 4 C によって検出される。なお、上大入賞口に進入した遊技球が、上大入賞口スイッチ 2 3 A によって検出された後に第 1 排出スイッチ 2 4 C によって検出されるのであれば、上大入賞口スイッチ 2 3 A は、排出経路外（例えば、排出経路の進入口よりも遊技球の流下方向における手前側の位置など）に設置してもよいし、排出経路内（例えば、第 1 排出スイッチ 2 4 C の設置位置よりも遊技球の流下方向における手前側の位置など）に設置してもよい。下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口に進入した遊技球を検出する、下大入賞口スイッチ 2 3 B についても同様である。

40

50

【0041】

下特別可変入賞球装置7Bの内部には、下大入賞口扉により開放状態となった下大入賞口に進入した遊技球が、所定の確変領域を通過して下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路と、所定の確変領域を通過せずに下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路とが設けられている。

【0042】

下特別可変入賞球装置7Bが形成する下大入賞口に進入した遊技球は、下大入賞口スイッチ23Bによって検出され、続いて、所定の確変領域を通過して下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路と、所定の確変領域を通過せずに下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路との分岐点に到達（流下）する。分岐点に到達した遊技球が、所定の確変領域を通過して下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路を流下すると、この遊技球が、確変領域スイッチ24Aによって検出されて、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）となるための確変制御条件が成立する。一方、分岐点に到達した遊技球が、所定の確変領域を通過せずに下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路を流下すると、この遊技球は、確変領域スイッチ24Aによって検出されることなく、確変制御条件は成立しない。すなわち、確変領域スイッチ24Aの設置個所を確変領域とし、この確変領域を遊技球が通過したことにもとづいて、所定の確変制御条件が成立する。確変領域は、下特別可変入賞球装置7Bの内部にあるので、下特別可変入賞球装置7Bに入賞した遊技球のみが通過可能である。

【0043】

確変領域は、確変領域蓋用のソレノイド82Cによって駆動される確変領域蓋によって、遊技球が通過可能な開放状態と、通過不可能な閉鎖状態とに変化する。一例として、確変領域蓋用のソレノイド82Cがオフ状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞ぐ位置（遊技球が確変領域を通過できないようにする位置）に移動し、確変領域を閉鎖状態にする。その一方で、確変領域蓋用のソレノイド82Cがオン状態であるときには、確変領域蓋が確変領域を塞がない位置（遊技球が確変領域を通過できるようにする位置）に移動し、確変領域を開放状態にする。遊技球が分岐点に到達したときに、確変領域が開放状態となっていれば、当該遊技球は確変領域を通過できるので確変領域スイッチ24Aによって検出される。一方、遊技球が分岐点に到達したときに、確変領域が閉鎖状態となっていれば、当該遊技球は確変領域を通過できないので確変領域スイッチ24Aによって検出されない。

【0044】

以上のように、下特別可変入賞球装置7Bの下大入賞口に進入した遊技球が、確変領域を通過し、確変領域スイッチ24Aによって検出されたことにもとづいて、確変状態（高確状態）に制御されるので、遊技球が下特別可変入賞球装置7Bに入賞する割合、および、確変領域蓋が確変領域を塞がない位置にある時間の長さとそのタイミングを調整することによって、確変状態（高確状態）に制御する割合を好適に設定することができる。

【0045】

なお、分岐点にて、分岐した2つの経路（所定の確変領域を通過して下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路、所定の確変領域を通過せずに下特別可変入賞球装置7Bから排出される排出経路）は、合流点にて1つになり、合流点以降の排出経路内には第2排出スイッチ24Bが設置されている。従って、遊技球が確変領域を通過したか否か（確変領域スイッチ24Aによって検出されたか否か）にかかわらず、遊技球は、第2排出スイッチ24Bによって検出される。つまり、下特別可変入賞球装置7Bが形成する下大入賞口に進入した遊技球は、下大入賞口スイッチ23Bによる検出→確変領域スイッチ24Aによる検出→第2排出スイッチ24Bによる検出→排出となるか、下大入賞口スイッチ23Bによる検出→第2排出スイッチ24Bによる検出→排出となるか、の何れかとなる。なお、下大入賞口スイッチ23Bによる検出→確変領域スイッチ24Aによる検出→第2排出スイッチ24Bによる検出→排出となった場合には確変状態（高確状態）に制御され、下大入賞口スイッチ23Bによる検出→第2排出スイッチ24Bによる検出→排出

となった場合には確変状態（高確状態）に制御されない。下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球の排出経路内に第 2 排出スイッチ 2 4 B を設けることにより、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置 7 B から排出された遊技球の数とが一致するか否かの判定を好適に行うことができる。

【0046】

なお、下特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置 7 B から排出された遊技球の数とが一致するか否かの判定が可能であれば、第 2 排出スイッチ 2 4 B の設置位置は上記に限定されない。例えば、確変領域を通過しなかった遊技球を検出する位置であって確変領域を通過した遊技球を検出しない位置に第 2 排出スイッチ 2 4 B を配置してもよい。つまり、下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口に進入した遊技球が、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→確変領域スイッチ 2 4 A による検出→排出となるか、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となるか、の何れかとなるようにしてもよい。なお、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→確変領域スイッチ 2 4 A による検出→排出となった場合には確変状態（高確状態）に制御され、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となった場合には確変状態（高確状態）に制御されない。

【0047】

なお、遊技球が確変領域を通過したか否かを遊技者が視認できるように、下特別可変入賞球装置 7 B の内部のうち少なくとも確変領域の周辺部分を構成してもよいし、遊技球が確変領域を通過したか否かを遊技者が視認できないように、下特別可変入賞球装置 7 B の内部のうち少なくとも確変領域の周辺部分を構成してもよい。遊技球が確変領域を通過したか否かを遊技者が視認できるように確変領域の周辺部分を構成する場合には、画像表示装置 5 の表示領域において実行される確変確定報知（高確状態に制御される旨の報知。後述）に加えて、下特別可変入賞球装置 7 B が形成する下大入賞口に遊技球が進入した遊技球が確変領域を通過するか否かに注目させることができる。一方、遊技球が確変領域を通過したか否かを遊技者が視認できないように確変領域の周辺部分を構成する場合には、遊技球が確変領域を通過したか否かを遊技者が視認できるように確変領域の周辺部分を構成する場合よりも、上記確変確定報知に、より注目させることができる。

【0048】

遊技盤の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車、および多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口および大入賞口とは異なる入賞口としては、例えば、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一又は複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことにもとづき、所定個数の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域 2 の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0049】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられている。更に、遊技領域 2 の周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域 2 における各構造物の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【0050】

パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 2 に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリングが設けられていればよい。遊技領域 2 の下方における所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する上皿が設けられている。例えば、上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作等により遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が

設置されている。

【0051】

入賞にもとづく景品としての遊技球や球貸し要求にもとづく遊技球が多数払い出されて上皿が満杯になると、遊技球は、余剰球通路を経て余剰球受皿40に導かれる。さらに遊技球が払い出されると、感知レバー（図示せず）が満タンスイッチ48（図1に図示せず）を押圧して、満タンスイッチ48がオン状態となる。そのように、余剰球受皿40に所定量以上の遊技球が貯留され、満タンスイッチ48がオン状態である満タン状態となると、球払出装装置内の払出モータの回転が停止して球払出装装置の動作が停止するとともに打球発射装置の駆動も停止する。

【0052】

また、図1には示していないが、ガラス扉枠3Aの開放を検出するためのドア開放センサ155も取り付けられている。ドア開放センサ155は、ガラス扉枠3Aが開放されているときに、検出信号を出力する。

【0053】

次に、パチンコ遊技機1における遊技の進行を概略的に説明する。

【0054】

パチンコ遊技機1においては、左遊技領域2Aにおいて普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過すると、その遊技球が図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出されたこと等により第1始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第1開始条件が成立したことにもとづいて、第1特図ゲームが開始される。

【0055】

右遊技領域2Bにおいて普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過すると、その遊技球が図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出されたこと等により第2始動条件が成立する。その後は、例えば、前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したこと等により第2開始条件が成立したことにもとづいて、第2特図ゲームが開始される。

【0056】

以下、普通可変入賞球装置6Bを閉鎖状態と開放状態とに変化させる制御を電チュー開放制御と称する。本実施の形態では、電チュー開放制御として、低開放制御（通常開放制御）と高開放制御とが実行可能である。低開放制御を実行する遊技状態を低ベース状態と称し、高開放制御を実行する遊技状態を高ベース状態と称する。高開放制御が実行される高ベース状態は、低開放制御が実行される低ベース状態よりも、遊技者にとって有利な有利状態である。

【0057】

本実施の形態では、遊技状態が高ベース状態に制御されているときには低ベース状態に制御されているときに比べ、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を向上させる制御や、可変表示結果が「普図当り」となったことにもとづいて普通可変入賞球装置6Bを開放状態とする時間を長くする制御のうち、少なくとも1つの制御を高開放制御として実行する。これにより、遊技状態が高ベース状態に制御されているときには、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに比べ、普通可変入賞球装置6Bが開放状態となっている時間が増加し、遊技球が第2始動入賞口を通過しやすくなる。従って、第2始動条件が成立する頻度が高まり、遊技者にとって有利となる。

【0058】

本実施の形態では、大当り遊技状態に制御されているときに遊技球が確変領域スイッチ24Aによって検出された場合には、大当り遊技状態の終了後の所定回数の特図ゲームが終了する迄の間、確変状態（高確状態）に制御される。また、大当り遊技状態に制御されているときに遊技球が確変領域スイッチ24Aによって検出されたか否かにかかわらず、

10

20

30

40

50

大当り遊技状態の終了後の所定期数の特図ゲームが終了する迄の間、高ベース状態に制御される。なお、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）に維持される上述の所定期数と大当り遊技状態の終了後に高ベース状態に維持される上述の所定期数とは異なる回数としてもよいが、本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）に維持される上述の所定期数と大当り遊技状態の終了後に高ベース状態に維持される上述の所定期数とは同一の回数としている。

【0059】

つまり、本実施の形態では、大当り遊技状態に制御されているときに遊技球が確変領域スイッチ24Aによって検出された場合には、大当り遊技状態の終了後の所定期数の特図ゲームが終了する迄の間、高確高ベース状態（高確状態かつ高ベース状態）に制御され、大当り遊技状態に制御されているときに遊技球が確変領域スイッチ24Aによって検出されなかった場合には、大当り遊技状態の終了後の所定期数の特図ゲームが終了する迄の間、低確高ベース状態（低確状態かつ高ベース状態）に制御される。また、大当り遊技状態の終了後の所定期数の特図ゲームが終了した場合には、低確低ベース状態（低確状態かつ低ベース状態）に制御される。なお、電源投入後は、最初に大当り遊技状態になる迄、低確低ベース状態に制御されている。なお、低確高ベース状態を時短状態と称する場合もある。また、低確低ベース状態を通常状態と称する場合もある。

【0060】

また、本実施の形態では、遊技状態が低ベース状態に制御されているときには、上述したように、普通可変入賞球装置6Bの電チュー開放制御として低開放制御が実行されるので、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導しても普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性は低く、また、釘の配列PLなどにより、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が進入する可能性も低い。従って、遊技状態が低ベース状態に制御されているときには、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球を進入させるべく、遊技球を左遊技領域2Aへと誘導させるのが好ましい。一方、遊技状態が高ベース状態に制御されているときには、上述したように、普通可変入賞球装置6Bの電チュー開放制御として高開放制御が実行されるので、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導すれば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性は高くなる。従って、遊技状態が高ベース状態に制御されているときには、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球を進入させるべく、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導させるのが好ましい。

【0061】

なお、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに左遊技領域2Aを流下する遊技球が、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入する可能性（頻度）よりも、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに右遊技領域2Bを流下する遊技球が、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入する可能性（頻度）が高くなるように、高開放制御を実行する。例えば、大当り遊技状態の終了後に高ベース状態に制御されているときに遊技球を右遊技領域2Bへと誘導した場合（すなわち、右打ちをした場合）、大当り遊技状態において賞球として払い出された遊技球（出玉）を余り減らすことなく第2特図ゲームの実行が可能となる程度に、高開放制御を実行するとよい。

【0062】

遊技球が第1始動入賞口に進入したことにもとづいて実行される第1特図ゲームや、遊技球が第2始動入賞口に進入したことにもとづいて実行される第2特図ゲームにおいて、「大当り」の可変表示結果が導出されたときには大当り遊技状態に制御される。そして大当り遊技状態において、下特別可変入賞球装置7Bに遊技球が進入し、更に確変領域を通過した場合（確変領域スイッチ24Aによって検出された場合）には、当該大当り遊技状態の終了後の所定期間（所定期数の特図ゲームが終了する迄の間）は高確高ベース状態に制御され、一方、確変領域を通過しなかった場合（確変領域スイッチ24Aによって検出されなかった場合）には、当該大当り遊技状態の終了後の所定期間（所定期数の特図ゲームが終了する迄の間）は低確高ベース状態に制御される。つまり、大当り遊技状態の終了

後の所定期間（所定回数の特図ゲームが終了する迄の間）は、高ベース状態に制御されるので、遊技球を右遊技領域 2 B へと誘導させるのが好ましい。

【0063】

第 1 特図ゲームが開始されるときや、第 2 特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。そして、可変表示結果の決定にもとづく所定割合によって、変動パターンの決定等が行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【0064】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定にもとづいて特図ゲームが開始された後、例えば、変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおいては、飾り図柄の可変表示が行われる。

【0065】

第 1 特図ゲームや、第 2 特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当たり」となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。すなわち、大当たり遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定される。

【0066】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置 5 の表示領域において、予め定められた大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

【0067】

大当たり遊技状態においては、上特別可変入賞球装置 7 A 又は下特別可変入賞球装置 7 B は、所定回数、遊技者にとって有利な第 1 状態となる（上大入賞口又は下大入賞口を、所定回数、開放状態とする）。具体的には、大当たり遊技状態において、上大入賞口や下大入賞口を閉鎖状態と開放状態とに制御するラウンド遊技を実行する。ラウンド遊技の実行期間において、上大入賞口に遊技球が進入したときには、上大入賞口スイッチ 2 3 A により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が賞球として払い出され、下大入賞口に遊技球が進入したときには、下大入賞口スイッチ 2 3 B により入賞球が検出され、その検出毎に所定個数の遊技球が払い出される。ラウンド遊技は、大当たり遊技状態において、所定の上限回数に達するまで繰り返し実行される。従って、大当たり遊技状態においては、遊技者が多数の賞球を極めて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【0068】

大当たり遊技状態の終了後には、普通可変入賞球装置 6 B の電チュー開放制御として高開放制御が実行される高ベース状態に制御される。更に、大当たり遊技状態において、確変領域スイッチ 2 4 A によって遊技球が検出されたことにより成立する確変制御条件が成立していた場合には、大当たり遊技状態の終了後には、可変表示結果が「大当たり」となる確率が通常（低確状態）よりも高い確変状態（高確状態）に制御される。つまり、大当たり遊技状態において、確変領域スイッチ 2 4 A によって遊技球が検出されなかった場合には大当たり

10

20

30

40

50

遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御され、確変領域スイッチ 2 4 A によって遊技球が検出された場合には大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態に制御される。低確高ベース状態や確高ベース状態は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数の特図ゲームを実行し終わる迄継続し、所定回数の特図ゲームを実行し終わるときに、高確高ベース状態又は低確高ベース状態から低確低ベース状態に制御される。従って、大当たりとなった後に、遊技球を右遊技領域 2 B へと誘導すれば（右打ちをすれば）、遊技球（出玉）を余り減らすことなく、所定回数迄の第 2 特図ゲームにおいて再度の大当たり（連荘）を期待することができる。

【0069】

本実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」であった場合の大当たりの種別（大当たり種別）にかかわらず、特定遊技状態（大当たり遊技状態）において 10 回のラウンド遊技が実行される。以下、1 回目のラウンド遊技を 1 ラウンド（目）、又は、1 ラウンド目のラウンド遊技と称し、2 回目のラウンド遊技を 2 ラウンド（目）、又は、2 ラウンド目のラウンド遊技と称する（3 回目～10 回目のラウンド遊技についても同様である）。

【0070】

本実施の形態では、各回のラウンド遊技において、上大入賞口、又は、下大入賞口の何れか一方が開放状態となる（上特別可変入賞球装置 7 A、又は、下特別可変入賞球装置 7 B の何れか一方が遊技者にとって有利な第 1 状態となる）。具体的には、1 ラウンド目、3 ラウンド目、5 ラウンド目、7 ラウンド目、および、9 ラウンド目には、上大入賞口が閉鎖状態となり下大入賞口が開放状態となる（上特別可変入賞球装置 7 A が遊技者にとって不利な第 2 状態となり、下特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる）。一方、2 ラウンド目、4 ラウンド目、6 ラウンド目、8 ラウンド目、および、10 ラウンド目には、上大入賞口が開放状態となり下大入賞口が閉鎖状態となる（上特別可変入賞球装置 7 A が遊技者にとって有利な第 1 状態となり、下特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって不利な第 2 状態となる）。

【0071】

上述のように、一の「大当たり」にもとづいて実行される大当たり遊技状態には、複数回のラウンド遊技（1～10 ラウンド目のラウンド遊技）が含まれる。このうち、1、3、5、7、および、9 ラウンド目のラウンド遊技では、遊技者にとって有利な第 1 状態となるのが下特別可変入賞球装置 7 B であるため、1、3、5、7、および、9 ラウンドの各ラウンド遊技は、下開放ラウンド遊技と称される。また、1、3、5、7、および、9 ラウンドの各ラウンド遊技では、下特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が進入可能であり確変領域を通過し得るため、1、3、5、7、および、9 ラウンドの各ラウンド遊技は、確変開放ラウンド遊技とも称される。これに対し、2、4、6、8、および、10 ラウンド目のラウンド遊技では、遊技者にとって有利な第 1 状態となるのが上特別可変入賞装置 7 A であるため、2、4、6、8、および、10 ラウンドの各ラウンド遊技は、上開放ラウンド遊技と称される。また、2、4、6、8、および、10 ラウンドの各ラウンド遊技では、下特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が進入不可能又は進入困難であるため、2、4、6、8、および、10 ラウンドの各ラウンド遊技は、通常開放ラウンド遊技とも称される。

【0072】

本実施の形態においては、可変表示結果が「大当たり」であった場合の大当たり種別として、その「大当たり」にもとづき制御される大当たり遊技状態において、上開放ラウンド遊技（通常開放ラウンド遊技）や下開放ラウンド遊技（確変開放ラウンド遊技）を実行する上限時間が異なる、複数種類の大当たり種別がある。換言すれば、上大入賞口や下大入賞口を開放状態とする上限時間は、大当たり種別によって異ならせている。

【0073】

例えば、大当たり種別が「第 1 大当たり」である場合と「第 3 大当たり」である場合とで、下大入賞口を開放状態とする上限時間を異ならせている。具体的には、下大入賞口を開放状態とする上限時間は、大当たり種別が「第 1 大当たり」である場合には 52 ミリ秒（1、3、5、7、および、9 ラウンドの各ラウンド遊技について 52 ミリ秒）とし、大当たり種別が

「第3大当り」である場合には29秒（1、3、5、7、および、9ラウンドの各ラウンド遊技について29秒）としている。下大入賞口を開放状態とする上限時間は、大当り種別が「第3大当り」である場合の方が「第1大当り」である場合よりも長いため、大当り種別が「第3大当り」である場合の方が「第1大当り」である場合に比べ、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導すれば（右打ちをすれば）、下大入賞口の入賞による出玉をより多く獲得できる。

【0074】

また、大当り種別が「第1大当り」である場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が52ミリ秒と短いため、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導したとしても（右打ちをしたとしても）、遊技球が下大入賞口に入賞する可能性は低い。従って、大当り種別が「第1大当り」である場合には、確変制御条件が成立し難しく、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）となり難い。一方、大当り種別が「第3大当り」である場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が29秒と長いため、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導すれば（右打ちをすれば）、遊技球が下大入賞口に入賞する可能性は高い。従って、大当り種別が「第3大当り」である場合には、確変制御条件が成立し易く、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）となり易い。

10

【0075】

また、大当り種別が「第2大当り」である場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間は、52ミリ秒（1、3、5、および、7ラウンドの各ラウンド遊技について52ミリ秒）、又は、29秒（9ラウンドについて29秒）としている。従って、大当り種別が「第2大当り」である場合には、9ラウンドにおいて下大入賞口を開放状態とする上限時間が29秒と長いため、大当り遊技状態の終了後に確変状態（高確状態）となり易い。

20

【0076】

また例えば、大当り種別が「第2大当り」である場合と「第1大当り（又は「第3大当り）」」である場合とで、上大入賞口を開放状態とする上限時間を異ならせている。具体的には、上大入賞口を開放状態とする上限時間は、大当り種別が「第1大当り（又は「第3大当り）」」である場合には29秒（2、4、6、8、および、10ラウンドの各ラウンド遊技について29秒）とし、大当り種別が「第2大当り」である場合には29秒（2、4、および、6ラウンドの各ラウンド遊技について29秒）、又は、52ミリ秒（8、および、10ラウンドの各ラウンド遊技について52ミリ秒）としている。上大入賞口を開放状態とする上限時間は、大当り種別が「第1大当り（又は「第3大当り）」」である場合の方が「第2大当り」である場合よりも長いため、大当り種別が「第1大当り（又は「第3大当り）」」である場合の方が「第2大当り」である場合に比べ、遊技球を右遊技領域2Bへと誘導すれば（右打ちをすれば）、上大入賞口の入賞による出玉をより多く獲得できる。

30

【0077】

大当り種別を複数種類のいずれとするかは、例えば、特図ゲームの開始時に可変表示結果を「大当り」とする決定が成されたことに対応して、所定割合で決定される。下特別可変入賞球装置7Bに遊技球が進入すると、所定個の遊技球が払い出されるにとどまらず、確変領域蓋の位置によって、確変領域を遊技球が通過し可変表示結果が「大当り」となる確率が非確変状態（低確状態）よりも高い確変状態（高確状態）に制御される。よって、確変状態（高確状態）に制御されるという観点では、「第2大当り」や「第3大当り」は、「第1大当り」よりも遊技者にとって有利である。また、「第3大当り」は、賞球の払い出しが多いという観点では、「第1大当り」や「第2大当り」よりも遊技者にとって有利である。また、「第1大当り」と「第2大当り」とを比較すると、賞球の払い出しという観点では「第1大当り」の方が遊技者にとって有利であり、確変状態（高確状態）に制御されるという観点では、「第2大当り」の方が遊技者にとって有利である。

40

【0078】

パチンコ遊技機1には、例えば、図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また

50

、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間において伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 等も搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤等の背面には、例えば、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板等といった、各種の基板が配置されている。

【0079】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 等から成るサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報 10 を出力する機能等を備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D 等の点灯、消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

【0080】

主基板 1 1 には、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 等が搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 8 1、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A、 20 下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B、確変領域蓋用のソレノイド 8 2 C に伝送する。本実施の形態においては、ソレノイド回路 1 1 1 が各ソレノイドに駆動信号を伝達するか否かは、遊技制御フラグ設定部に記憶されたソレノイド出力データテーブルの値に応じて決定される。具体的には、ソレノイド出力データテーブルの各ビットがそれぞれ複数のソレノイドに制御信号を伝達するか否かを示すフラグとして用いられる。フラグがセット状態である場合には、対応するソレノイド駆動用の制御信号が伝達可能である。一方、クリア状態である場合には、駆動用の制御信号は伝達されない。このため、ソレノイド出力データテーブルを更新することによって、普通電動役物や上大入賞口扉、下大入賞口扉、確変領域蓋等を駆動制御するか否かを遊技の進行に応じて好適に切り替えることができる。

【0081】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R、および遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 等における点灯、消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0082】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等にもとづき、スピーカ 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路等が搭載されている。ランプ制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 1 2 からの指令や制御データ等にもとづき、遊技効果ランプ 9 や節電中報知 L E D 等における点灯、消灯駆動を行うランプドライバ回路等が搭載されている。

【0083】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、上大入賞口スイッチ 2 3 A、下大入賞口スイッチ 2 3 B、確変領域スイッチ 2 4 A、第 2 排出スイッチ 2 4 B といった、各種スイッチからの検出信 50

号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えば、センサと称されるもの等のように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B 等の表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0084】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば、電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば、画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED、更には節電中報知 LED の点灯動作等を制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

10

【0085】

主基板 11 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、例えば、1 チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM (Read Only Memory) 101 と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM (Random Access Memory) 102 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU (Central Processing Unit) 103 と、CPU 103 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 104 と、I/O (Input/Output port) 105 とを備えて構成される。

20

【0086】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 においては、CPU 103 が ROM 101 から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU 103 が ROM 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103 が RAM 102 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU 103 が RAM 102 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 103 が I/O 105 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

【0087】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 を構成する 1 チップのマイクロコンピュータは、少なくとも CPU 103 の他に RAM 102 が内蔵されていればよく、ROM 101 や乱数回路 104、I/O 105 等は外付けされてもよい。

【0088】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 においては、CPU 103 が ROM 101 に格納されているプログラムに従って制御を実行する。従って、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が実行するということは、具体的には、CPU 103 がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板 11 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

40

【0089】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 においては、例えば、乱数回路 104 等により、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路 104 等のハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することによってソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM 102 の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 102 とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウン

50

タに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が不定期的に格納値を更新することによって、乱数値の更新は、行われるようにしてもよい。

【0090】

この実施の形態においては、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるためには、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0091】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値である。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。

【0092】

図3は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態においては、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合等に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0093】

なお、飾り図柄の可変表示態様は、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組み合わせの一部を構成しているときに、未だ停止表示されていない飾り図柄については変動が継続している表示状態、あるいは全部又は一部の飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態となることによって、「リーチ」になる。具体的な一例としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける一部においては予め定められた大当り組み合わせを構成する飾り図柄が停止表示されているときに、未だ停止表示されていない残りの飾り図柄表示エリアにおいては飾り図柄が変動している状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける全部又は一部において飾り図柄が大当り組み合わせの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化は、リーチ演出表示という。なお、「リーチ」にはならない飾り図柄の可変表示態様は、「非リーチ」という。

【0094】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ユーザプログラムを示す制御コードや固定データ等が記憶されている。また、ROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータ等が格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブル等を構成するデータが記憶されている。例えば、特図表示結果を決定するための特図表示結果決定テーブルや、大当り種別を決定するための大当り種別決定テーブルや、変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブルなどが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータ等が記憶されている。

【0095】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が

所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態、すなわち、遊技制御手段の制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとは、遊技の進行状態を示すデータと定義する。こうしたRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行等を制御するために用いられる各種のデータが記憶される。

10

【0096】

一例として、RAM102には、図4に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図4に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0097】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過したものの未だ開始されていない第1特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第1始動条件の成立にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その記憶数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この第1特図ゲームにおける可変表示結果にもとづき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

20

【0098】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過したものの未だ開始されていない第2特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過における第2始動条件の成立にもとづいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データ等を保留データとして、その記憶数が所定の上限値に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部に記憶された保留データは、第2特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この第2特図ゲームにおける可変表示結果にもとづき所定の遊技価値が付与されるか否か等を判定可能にする保留記憶情報となる。

30

【0099】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態又はオフ状態を示すデータが記憶される。例えば、本実施の形態においては、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のソレノイドのそれぞれに対応して、ソレノイドの制御フラグを配置したソレノイド出力データテーブルを記憶するための領域が確保されている。

40

【0100】

また、遊技制御フラグ設定部152には、遊技球を検出する複数種類のスイッチのそれぞれに対応して、検出結果に応じて更新されるスイッチオンバッファや、検出結果が異常であるか否かを検出するために用いられる異常入賞確認テーブルを記憶するための領域が

50

確保されている。遊技制御タイマ設定部 153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。遊技制御カウンタ設定部 154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 154 には、遊技用乱数の一部又は全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

10

【0101】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【0102】

本実施の形態では、遊技制御手段における出力ポート 0 から、払出制御基板 37 に送信される払出制御信号（本例では、接続確認信号）が出力される。また、出力ポート 1 から、演出制御基板 12 に送信される演出制御信号（演出制御コマンド）が出力される。また、出力ポート 2 から、情報出力回路を介して情報端子板やターミナル基板に至る各種情報出力用信号すなわち制御に関わる情報の出力データが出力される。

20

【0103】

また、遊技制御手段における入力ポート 1 のビット 0, 1 には、それぞれ、電源基板からの電源断信号およびクリアスイッチの検出信号が入力される。また、入力ポート 1 のビット 2 には、払出制御用マイクロコンピュータ 370 を経由して、払出個数カウントスイッチ 301 の検出信号が入力される。また、入力ポート 1 のビット 3 には、払出制御用マイクロコンピュータ 370 を経由して、ドア開放センサ 155 の検出信号が入力される。

【0104】

演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理等を実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

30

【0105】

一例として、演出制御基板 12 においては、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

40

【0106】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板 13 に対し

50

て音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線等が接続されている。更に、演出制御基板12には、操作ボタン30に対する遊技者の指示操作を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出ユニット31から伝送するための配線も接続されている。

【0107】

演出制御基板12においては、例えば、乱数回路124等により、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

【0108】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブル等が格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータ等が記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【0109】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令等にもとづき、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、画像表示装置5の表示領域内に表示させる演出画像の切り換えタイミングを決定すること等により、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部121には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路等が搭載されていればよい。なお、VDPは、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、又はより一般的にDSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば、書き換え不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリ等の書き換え可能な半導体メモリであってもよく、又は磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【0110】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば、主基板11等から伝送された演出制御コマンドや、操作検出ユニット31から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板12の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令、ランプ制御基板14へと伝送される指令等が出力される。

【0111】

音声制御基板13には、例えば、入出力ドライバや音声合成用IC (Integrated Circuit)、音声データROM、増幅回路、ボリューム等が搭載されている。一例として、音声制御基板13においては、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ICの出力レベルを、ボリュームによって設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ8L、8Rに出力する。音声データROMには、音番号データに応じた制御データが格納されている。音声合成用ICが音番号データに応じた制御データを読み出しては、音声や効果音が生成される。音声データROMの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータ等から構成されていればよい。

10

20

30

40

50

【0112】

ランプ制御基板14には、例えば、入出力ドライバやランプドライバが搭載されている。一例として、ランプ制御基板14においては、演出制御基板12から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ9や装飾用LED、更には節電中報知LED等に供給する。

【0113】

図5は、払出制御基板37および球払出装装置97などの払出に関連する構成要素を示すブロック図である。図5に示すように、払出制御基板37には、払出制御用CPU371を含む払出制御用マイクロコンピュータ370が搭載されている。払出制御用マイクロコンピュータ370は、1チップマイクロコンピュータであり、少なくともRAMが内蔵されている。払出制御用マイクロコンピュータ370、RAM（図示せず）、払出制御用プログラムを格納したROM（図示せず）およびI/Oポート等は、払出制御手段を構成する。すなわち、払出制御手段は、払出制御用CPU371、RAMおよびROMを有する払出制御用マイクロコンピュータ370と、I/Oポートとで実現される。また、I/Oポートは、払出制御用マイクロコンピュータ370に内蔵されていてもよい。

10

【0114】

なお、払出制御用マイクロコンピュータ370は、所定の払出条件が成立したことにもとづいて遊技球を払い出す制御を行う。なお、所定の払出条件は、遊技領域に設けられた入賞領域（例えば、上大入賞口、下大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口）に遊技球が入賞したことや、貸し球要求がなされたことによって成立する。また、例えば、パロット機やスロットマシンなどの遊技機に適用する場合には、所定の払出条件は、遊技球やメダルの返却要求がなされたこと、図柄の停止図柄が所定の入賞図柄となったことによっても成立する。

20

【0115】

球切れスイッチ187、満タンスイッチ48および払出個数カウントスイッチ301からの検出信号は、中継基板72を介して払出制御基板37のI/Oポート372fに入力される。なお、払出個数カウントスイッチ301からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ370に入力されたあと、I/Oポート372aおよび出力回路373Bを介して主基板11に出力される。また、ドア開放センサ155からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ370に入力されたあと、出力回路373Bを介して主基板11に出力される。

30

【0116】

払出モータ位置センサ295からの検出信号は、中継基板72を介して払出制御基板37のI/Oポート372eに入力される。払出モータ位置センサ295は、払出モータ289の回転位置を検出するための発光素子(LED)と受光素子とによるセンサであり、遊技球が詰まったこと、すなわちいわゆる球噛みを検出するために用いられる。払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ370は、球切れスイッチ187からの検出信号が球切れ状態を示している場合や、満タンスイッチ48からの検出信号が満タン状態を示している場合には、球払出処理を停止する。

【0117】

さらに、満タンスイッチ48からの検出信号が満タン状態を示していると、払出制御用マイクロコンピュータ370は、打球発射装置からの球発射を停止させるために、発射制御基板90に対してローレベルの満タン信号を出力する。発射制御基板90のAND回路91が出力する発射モータ94への発射モータ信号は、発射制御基板90から発射モータ94に伝えられる。払出制御用マイクロコンピュータ370からの満タン信号は、発射制御基板90に搭載されたAND回路91の入力側の一方に入力され、駆動信号生成回路92からの駆動信号（発射モータ94を駆動するための信号であって、電源基板からの電源を供給する役割を果たす信号である。）は、AND回路91の入力側の他方に入力される。そして、AND回路91の発射モータ信号が発射モータ94に入力される。すなわち、払出制御用マイクロコンピュータ370が満タン信号を出力している間は、発射モータ9

40

50

4 への発射モータ信号の出力が停止される。払出制御用マイクロコンピュータ 370 が満タン信号を出力している間であっても、発射モータ 94 への発射モータ信号の出力を停止せず、打球発射装置からの球発射を停止させないように構成してもよい。

【0118】

払出制御用マイクロコンピュータ 370 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 とシリアル通信で信号を入出力（送受信）するためのシリアル通信回路 380 が内蔵されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 370 とは、シリアル通信回路 505、380 を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 370 との間の接続確認を行うために、一定の間隔（例えば 1 秒）で信号（賞球要求信号、受信 ACK 信号）をやり取り（送受信）している。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、シリアル通信回路 505 を介して、一定の間隔で接続確認を行うための信号（この実施の形態における賞球要求信号）を送信し、払出制御用マイクロコンピュータ 370 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からの賞球要求信号を受信した場合、その旨を通知する信号（受信 ACK 信号）を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。この実施の形態では、賞球要求信号や受信 ACK 信号に特定のデータを乗せることにより、賞球要求信号や受信 ACK 信号を送受信するタイミングにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と払出制御用マイクロコンピュータ 370 との間で特定のデータをやり取りするように構成している。例えば、入賞が発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 は、払い出すべき賞球個数を示すデータを、賞球要求信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた賞球要求信号を払出制御用マイクロコンピュータ 370 に送信する。そして、払出制御用マイクロコンピュータ 370 は、賞球払出動作が終了すると、賞球終了を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 ACK 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。また、所定のエラー（球貸し、満タン、球切れなどのエラー）が発生した場合には、エラーの内容を示すデータを、受信 ACK 信号の所定ビットを異ならせることにより設定し、当該設定がなされた受信 ACK 信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に送信する。

【0119】

また、払出制御用マイクロコンピュータ 370 は、出力ポート 372c を介して、7 セグメント LED によるエラー表示用 LED 374 にエラー信号を出力する。なお、払出制御基板 37 の入力ポート 372f には、エラー状態を解除するためのエラー解除スイッチ 375 からの検出信号が入力される。エラー解除スイッチ 375 は、ソフトウェアリセットによってエラー状態を解除するために用いられる。

【0120】

さらに、払出制御用マイクロコンピュータ 370 からの払出モータ 289 への駆動信号は、出力ポート 372a および中継基板 72 を介して球払出装置 97 の払出機構部分における払出モータ 289 に伝えられる。なお、出力ポート 372a の外側に、ドライバ回路（モータ駆動回路）が設置されているが、図 5 では記載省略されている。

【0121】

遊技機に隣接して設置されているカードユニット 50 には、カードユニット制御用マイクロコンピュータが搭載されている。また、カードユニット 50 には、使用可表示ランプ、連結台方向表示器、カード投入表示ランプおよびカード挿入口が設けられている。なお、カード挿入口において、遊技者のプリペイドカードの受付および返却が行われる。インタフェース基板（中継基板）66 には、上皿の近傍に設けられている度数表示 LED 60、球貸し可 LED 61、球貸しスイッチ 62 および返却スイッチ 63 が接続される。

【0122】

インタフェース基板 66 からカードユニット 50 には、遊技者の操作に応じて、球貸しスイッチ 62 が操作されたことを示す球貸しスイッチ信号および返却スイッチ 63 が操作されたことを示す返却スイッチ信号が与えられる。また、カードユニット 50 からインタフェース基板 66 には、プリペイドカードの残高を示すカード残高表示信号および球貸し

可表示信号が与えられる。カードユニット50と払出制御基板37との間では、接続信号（VL信号）、ユニット操作信号（BRDY信号）、球貸し要求信号（BRQ信号）、球貸し完了信号（EXS信号）およびパチンコ機動作信号（PRDY信号）が入力ポート372fおよび出力ポート372dを介して送受信される。カードユニット50と払出制御基板37との間には、インタフェース基板66が介在している。よって、接続信号（VL信号）等の信号は、図5に示すように、インタフェース基板66を介してカードユニット50と払出制御基板37との間で送受信されることになる。

【0123】

パチンコ遊技機1の電源が投入されると、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ370は、カードユニット50にPRDY信号を出力する。また、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、電源が投入されると、VL信号を出力する。払出制御用マイクロコンピュータ370は、VL信号の入力状態によってカードユニット50の接続状態／未接続状態を判定する。カードユニット50においてカードが受け付けられ、球貸しスイッチが操作され球貸しスイッチ信号が入力されると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板37にBRDY信号を出力する。この時点から所定の遅延時間が経過すると、カードユニット制御用マイクロコンピュータは、払出制御基板37にBRQ信号を出力する。

【0124】

そして、払出制御用マイクロコンピュータ370は、カードユニット50に対するEXS信号を立ち上げ、カードユニット50からのBRQ信号の立ち下がりを検出すると、払出モータ289を駆動し、所定個の貸し球を遊技者に払い出す。そして、払出が完了したら、払出制御用マイクロコンピュータ370は、カードユニット50に対するEXS信号を立ち下げる。その後、カードユニット50からのBRDY信号がオン状態でないことを条件に、遊技制御手段から払出指令信号を受けると賞球払出制御を実行する。

【0125】

カードユニット50で用いられる電源電圧AC24Vは払出制御基板37から供給される。すなわち、カードユニット50に対する電源基板からの電力供給は、払出制御基板37およびインタフェース基板66を介して行われる。この例では、インタフェース基板66内に配されているカードユニット50に対するAC24Vの電源供給ラインに、カードユニット50を保護するためのヒューズが設けられ、カードユニット50に所定電圧以上の電圧が供給されることが防止される。

【0126】

また、この実施の形態では、カードユニット50が遊技機とは別体として遊技機に隣接して設置されている場合を例にするが、カードユニット50は遊技機と一体化されていてもよい。また、コイン投入に応じてその金額に応じた遊技球が貸し出されるような場合でも本発明を適用できる。

【0127】

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。

【0128】

主基板11においては、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定においては、例えば、RAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（Counter Timer Circuit）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間毎にCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は、定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後は、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理においては、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0129】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図6のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図6に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介して各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。例えば、ステップS11においては、スイッチオンバッファのうち、上大入賞口スイッチ23Aがオン状態である場合には対応するビットが「1」にセットされ、下大入賞口スイッチ23Bがオン状態である場合には対応するビットが「1」にセットされ、確変領域スイッチ24Aがオン状態である場合には対応するビットが「1」にセットされる。他のスイッチについても同様である。

10

【0130】

次いで、CPU103は、シリアル通信回路505を介して、払出制御用マイクロコンピュータ370と信号を送受信（入出力）する処理を実行するとともに、入賞が発生した場合には入賞スイッチから入力される検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS11a）。具体的には、上大入賞口スイッチ23A等がオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、賞球個数コマンドの下位4ビットを異ならせることにより賞球個数を示すデータを賞球個数コマンドに設定し、当該設定した賞球個数コマンドを、シリアル通信回路505を介して払出制御用マイクロコンピュータ370に出力する。すると、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータ370は、賞球個数を示すデータが設定された賞球個数コマンドの受信に応じて球払出装置97を駆動する。

20

【0131】

次いで、CPU103は、所定のメイン側エラー処理を実行することによって、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。ステップS12において実行される処理には、入賞報知処理が含まれる。入賞報知処理においては、上大入賞口スイッチ23Aと下大入賞口スイッチ23Bとのいずれかオン状態となり上大入賞口又は下大入賞口への遊技球の進入を検出した場合に、該検出が現在の遊技進行上正常であるか否かを判定し、異常な検出であったときには異常のエラー処理が実行される。この後には、所定の情報出力処理を実行することにより、例えば、パチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する（ステップS13）。

30

【0132】

情報出力処理に続いて、主基板11の側において用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS14）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理においては、RAM102の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、上特別可変入賞球装置7A、下特別可変入賞球装置7Bにおける大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順によって行うために、各種の処理が選択されて実行される。

40

【0133】

特別図柄プロセス処理に続いて、CPU103は、確変領域蓋の位置による確変領域の有効、無効を制御するための確変領域ソレノイド制御処理を実行する（ステップS16）。確変領域ソレノイド制御処理においては、RAM102の所定領域に設けられた確変領域ソレノイド制御フラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて更新し、確変ソレノイドパターンテーブルにもとづき、確変領域蓋の開閉制御が実行される。

【0134】

確変領域ソレノイド制御処理に続いて、CPU103は、コマンド制御処理を実行する

50

ことにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信させる（ステップ S 1 7）。一例として、コマンド制御処理においては、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 1 0 5 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 I N T 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 I N T 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすること等により、コマンド送信テーブルにおいての設定にもとづく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【0 1 3 5】

次に、賞球処理について説明する。まず、主基板 1 1 と払出制御基板 3 7 との間で送受信される払出制御信号（接続確認信号）および賞球要求信号（払出制御コマンド）について説明する。

【0 1 3 6】

本実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板 1 1 と払出制御基板 3 7 との間で制御信号として接続確認信号が送受信される。接続確認信号は、主基板 1 1 の立ち上がり時（遊技制御手段が遊技制御処理を開始したとき）に出力され、払出制御基板 3 7 に対して主基板 1 1 が立ち上がったことを通知するための信号（主基板 1 1 の接続確認信号）である。また、接続確認信号は、賞球払出が可能な状態であることを示す。なお、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の I/O ポート 1 0 5 および出力回路 6 7 A を介して出力され、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 の入力回路 3 7 3 A および I/O ポート 3 7 2 e を介して払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 に入力される。接続確認信号は、それぞれ 1 ビットのデータであり、1 本の信号線によって送信される。

20

【0 1 3 7】

払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と同様に、シリアル通信回路 3 8 0 を内蔵する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 5 0 5 と、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 3 8 0 との間で、各種払出制御コマンドが送受信される。なお、払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 が内蔵するシリアル通信回路 3 8 0 の構成および機能は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が内蔵するシリアル通信回路 5 0 5 の構成および機能と同様である。

30

【0 1 3 8】

図 7 は、遊技制御手段と払出制御手段との間で送受信される制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。この実施の形態では、払出制御等に関する各種の制御を行うために、主基板 1 1 と払出制御基板 3 7 とのマイクロコンピュータの間で各種制御コマンド（賞球要求信号）が送受信される。

【0 1 3 9】

上述したように、賞球要求信号および受信 A C K 信号は、8 ビットのデータ（2 進 8 桁のデータ）によって構成され、設定された 8 ビットのデータの内容によって所定の内容を示す制御コマンドとして出力される。

40

【0 1 4 0】

接続確認コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコンピュータ 3 7 0 との間の接続状態が正常であるか否かを確認するために一定間隔（1 s）毎に遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信される制御コマンドである。接続確認コマンドのデータの内容は「A 0（H）」すなわち「1 0 1 0 0 0 0」とされている。

【0 1 4 1】

接続 O K コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と払出制御用マイクロコ

50

ンピュータ370との間の接続状態が正常であることを通知するための制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ370が接続確認コマンドの受信に応じて応答信号として送信する制御コマンドである。接続OKコマンドのデータの内容は「8x(H)」すなわち「10000xxx」とされている。ここで、図8に示すように、賞球エラー（入賞にもとづく賞球払出動作や球貸し要求にもとづく球貸払出動作が正常に行えない状態になった異常状態：具体的には、払出スイッチ異常検知エラー1、払出スイッチ異常検知エラー2、払出ケースエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー、プリペイドカードユニット通信エラー）が発生した場合には、1ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、遊技制御用マイクロコンピュータ100と払出制御用マイクロコンピュータ370との間の接続確認を行っている最中に、払出制御用マイクロコンピュータ370における所定のエラーの発生を遊技制御用マイクロコンピュータ100に通知することができる。

10

【0142】

賞球個数コマンドは、払出要求を行う遊技球の個数（0～15個）を通知するための制御コマンドであって、遊技制御用マイクロコンピュータ100が入賞の発生にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球個数コマンドのデータの内容は「5x(H)」すなわち「0101xxxx」とされている。接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは賞球要求信号として、何れかが送信されるように構成されている。なお、賞球個数コマンドは、賞球の払出条件（入賞等の発生）が成立したことにもとづいて、接続確認コマンドが送信されるタイミングで、接続確認コマンドに代えて送信されるものである。

20

【0143】

賞球終了コマンドは、賞球動作（賞球払出動作）が終了したことを示す制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ370が賞球動作の終了にもとづいて送信する制御コマンドである。賞球終了コマンドのデータの内容は「50(H)」すなわち「01010000」とされている。なお、賞球終了コマンドは、賞球動作が終了したことにもとづいて、接続OKコマンドが送信されるタイミングで、接続OKコマンドに代えて送信されるものである。

【0144】

賞球準備中コマンドは、所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知する制御コマンドであって、払出制御用マイクロコンピュータ370が賞球動作の実行中に所定のエラーが発生したことにもとづいて送信する制御コマンドである。賞球準備中コマンドのデータの内容は「4x(H)」すなわち「0100xxxx」とされている。ここで、図8に示すように、賞球エラーが発生した場合には、1ビット目の「x」に「1」が設定される。また、満タンエラーが発生した場合には、2ビット目の「x」に「1」が設定される。また、球切れエラーが発生した場合には、3ビット目の「x」に「1」が設定される。このようにして、払出制御用マイクロコンピュータ370から遊技制御用マイクロコンピュータ100に賞球動作の実行中に所定のエラーが発生し賞球動作が終了していないことを遊技制御用マイクロコンピュータ100に通知することができるとともに、エラーの内容も遊技制御用マイクロコンピュータ100に通知することができる。賞球準備中コマンドは、接続OKコマンドと同様に、下位4ビットの内容をエラー状態に応じて異ならせる（所定ビットを異ならせる）ことによって所定のエラーが発生したことを通知している。また、接続OKコマンド、賞球準備中コマンド、賞球終了コマンドは、受信ACK信号として、何れかのコマンドが送信されるように構成されている。なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が実行できない状態のみならず、賞球動作の実行中の状態においても出力されるコマンド（信号）である。

30

40

【0145】

なお、賞球準備中コマンドは、エラーが発生して賞球動作が行えない状態になったことにもとづいて、接続OKコマンドが送信されるタイミングで、接続OKコマンドに代えて

50

送信されるものである。

【0146】

図9は、払出制御信号（接続確認信号）および図7に示す制御コマンドの送受信に用いられる信号線等を示すブロック図である。図9に示すように、接続確認信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100によって出力回路67Aを介して出力され、入力回路373Aを介して払出制御用マイクロコンピュータ370に入力される。また、ドア開放センサ155の検出信号（以下、ドア開放信号ともいう）は、払出制御用マイクロコンピュータ370によって出力回路373Bを介して出力され、入力回路68Bを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。また、制御コマンドのうちの接続確認コマンドおよび賞球個数コマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ100が内蔵するシリアル回路505から出力され、払出制御用マイクロコンピュータ370が内蔵するシリアル回路380に入力される。制御コマンドのうちの接続OKコマンド、賞球終了コマンドおよび賞球準備中コマンドは、払出制御用マイクロコンピュータ370が内蔵するシリアル回路380から出力され、遊技制御用マイクロコンピュータ100が内蔵するシリアル回路505に入力される。なお、図9では、シリアル通信を行うための信号線として2本の信号線（賞球要求信号を送信するための信号線と受信ACK信号を送信するための信号線）を示しているが、実際は1本の信号線で賞球要求信号と受信ACK信号を送受信する。

10

【0147】

次に、賞球処理（ステップS11a）について説明する。図10および図11は、賞球処理を示すフローチャートである。賞球処理において、CPU103は、受信ACK信号（接続OKコマンド、賞球終了コマンド、賞球準備中コマンド）を受信したかどうかを確認し（ステップS5010）、受信ACK信号を受信していない場合は（ステップS5010のN）、1秒を計測する1s計測タイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS5020）。1s計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS5020のN）、CPU103は、1s計測タイマの値を-1し（ステップS5120）、10秒を計測する10s計測タイマがタイムアウトしたかどうかを確認する（ステップS5130）。10s計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS5130のN）、10s計測タイマの値を-1する（ステップS5140）。一方、10s計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップS5130のY）、通信エラーが発生した場合であり、CPU103は、払出制御用マイクロコンピュータ370に対して接続確認コマンドを送信する処理を実行する（ステップS5110）。このような処理によって、通信エラーが発生したときは、10秒ごとに接続確認コマンドが送信されることになる。その後、CPU103は、送信済フラグをセットして（ステップS5100）、処理を終了する。

20

30

【0148】

この実施の形態において、「コマンドの送信」は、シリアル通信回路の送信データレジスタにコマンドのデータを書き込むことが該当する。すなわち、このようにシリアル通信回路の送信データレジスタにコマンドのデータが書き込まれることよりシリアル通信によってコマンドが送信される。このことは、遊技制御用マイクロコンピュータ100および払出制御用マイクロコンピュータ370のいずれのコマンド送信においても同じである。

40

【0149】

ステップS5020において、1s計測タイマがタイムアウトしたときは（ステップS5020のY）、CPU103は、賞球個数コマンドまたは接続確認コマンドの送信済みであることを示す送信済フラグがセットされているかどうかを確認する（ステップS5030）。送信済フラグがセットされていれば（ステップS5030のY）、上記のステップS5130の処理に続いてS5140またはS5110の処理を実行する。送信済フラグがセットされていなければ（ステップS5030のN）、CPU103は、払出制御用マイクロコンピュータ370から前回受信した受信ACK信号（接続OKコマンド、賞球準備中コマンド）にエラー情報が含まれていたかどうかを確認する（ステップS5040）。受信ACK信号にエラー情報が含まれていた場合は（ステップS5040のY）、賞

50

球要求信号としての接続確認コマンドを払出制御用マイクロコンピュータ370に送信する処理を実行する(ステップS5110)。受信ACK信号にエラー情報が含まれていなかった場合には(ステップS5040のN)、CPU103は、賞球払出動作の実行中(正常な状態であれば賞球個数コマンドを送信したことに基づいて賞球動作の実行中となる)であることを示す賞球中フラグがセットされているかどうかを確認する(ステップS5050)。

【0150】

賞球中フラグがセットされていれば(ステップS5050のY)、CPU103は、接続確認コマンドを送信する処理を実行する(ステップS5110)。賞球中フラグがセットされていなければ(ステップS5050のN)、CPU103は、未払出賞球個数があるかどうかを確認する(ステップS5060)。未払出賞球個数があるかどうかは、賞球コマンド出力カウンタの値が0であるかどうか(0であれば未払出賞球個数がなく、0でなければ未払出賞球個数がある)を確認することが可能である。未払出賞球個数がなければ(ステップS5060のN)、接続確認コマンドを送信する処理を実行する(ステップS5110)。未払出賞球個数があれば(ステップS5060のY)、CPU103は、総賞球数格納バッファから賞球個数コマンドで指定した賞球数を減算し(ステップS5070)、未払出賞球個数に応じた賞球個数を示す賞球個数コマンドを送信する処理を実行する(ステップS5080)。

【0151】

次に、CPU103は、賞球中フラグをセットし(ステップS5090)、送信済フラグをセットして(ステップS5100)、処理を終了する。なお、ステップS5240の処理を行う前に、賞球準備中コマンドの受信を確認し、賞球準備中コマンドを受信した場合に賞球中フラグをセットするようにしてもよい。また、コマンドの送信を行う前に賞球数を減算する減算処理を行うようにしてもよい。また、ステップS5100の処理の前または後にステップS5210(1s計測タイマのセット)やステップS5220(10s計測タイマのセット)の処理を行うようにしてもよい。

【0152】

ステップS5010において、受信ACK信号を受信しているときは(ステップS5010のY)、CPU103は、1s計測タイマをセットし(ステップS5210)、10s計測タイマをセットし(ステップS5220)、送信済フラグをリセットする(ステップS5230)。そして、CPU103は、賞球終了コマンドを受信したかどうか、すなわち、受信ACK信号が賞球終了コマンドであるかどうかを確認する(ステップS5240)。賞球終了コマンドであれば、賞球中フラグをリセットして(ステップS5250)、処理を終了する。

【0153】

次に、メイン側エラー処理について説明する。図12は、図6のステップS12にて実行されるメイン側エラー処理の一例を示すフローチャートである。メイン側エラー処理において、CPU103は、まず、満タンエラーが発生していることを示す満タンエラーフラグがセットされているか否かを確認し(ステップS51)、セットされていない場合には、満タンエラーが発生しているか否かを確認する(ステップS52)。例えば、CPU103は、シリアル通信回路505のデータ(入力データ)を読み込み、入力データ(受信ACK信号のデータ)に満タンエラーを示すエラー情報が含まれている(2ビット目の「x」に「1」が設定されている)かどうかを確認することにより、満タンエラーが発生しているか否かを確認する。そして、満タンエラーが発生している場合には、CPU103は、満タンエラーが発生していることを示す演出制御コマンド(満タンエラー指定コマンド)の送信設定を行うとともに(ステップS53)、満タンエラーフラグをセットする(ステップS54)。

【0154】

一方、満タンエラーフラグがセットされている場合には(ステップS51のY)、CPU103は、満タンエラーが解消されているか否かを確認する(ステップS55)。例え

10

20

30

40

50

ば、CPU103は、シリアル通信回路505のデータ（入力データ）を読み込み、入力データ（受信ACK信号のデータ）に満タンエラーを示すエラー情報が含まれていない（2ビット目の「x」に「0」が設定されている）かどうかを確認することにより、満タンエラーが解消されているか否かを確認する。そして、満タンエラーが解消されている場合には、CPU103は、満タンエラーが解消されたことを示す演出制御コマンド（満タンエラー解消指定コマンド）の送信設定を行うとともに（ステップS56）、満タンエラーフラグをリセットする（ステップS57）。

【0155】

次いで、CPU103は、ドア開放エラーが発生していることを示すドア開放エラーフラグがセットされているか否かを確認し（ステップS58）、セットされていない場合には、ドア開放エラーが発生しているか否かを確認する（ステップS59）。例えば、CPU103は、入力ポート1のデータを入力し、ドア開放センサ155の検出信号がオン状態であるか否かを確認することにより、ドア開放エラーが発生しているか否かを確認する。そして、ドア開放エラーが発生している場合には、CPU103は、ドア開放エラーが発生していることを示す演出制御コマンド（ドア開放エラー指定コマンド）の送信設定を行うとともに（ステップS60）、ドア開放エラーフラグをセットする（ステップS61）。

【0156】

一方、ドア開放エラーフラグがセットされている場合には（ステップS58のY）、CPU103は、ドア開放エラーが解消されているか否かを確認する（ステップS62）。そして、ドア開放エラーが解消されている場合には、CPU103は、ドア開放エラーが解消されたことを示す演出制御コマンド（ドア開放エラー解消指定コマンド）の送信設定を行うとともに（ステップS63）、ドア開放エラーフラグをリセットする（ステップS64）。

【0157】

図13は、図6のステップS15にて実行される特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0158】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオンである場合には、第1特図保留記憶数が所定の上限値となっているか否かを判定し、上限値ではないときは、例えば、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する。

【0159】

第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや、第1特図保留記憶数が上限値に達しているときは、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定し、オンである場合には、第2特図保留記憶数が、所定の上限値となっているか否かを判定する。そして、上限値ではないときは、例えば、遊技制御バッファ設定部155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する。

【0160】

次いで、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1保留記憶数カウント値を1加算する。一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2保留記憶数カウント値を1加算する。また、合計保留記憶数カウント値を1加算する。

【0161】

次いで、CPU103は、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることによって記憶される。

【0162】

次いで、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるときには第1始動口入賞指

10

20

30

40

50

定コマンドを、始動口バッファ値が「2」であるときには第2始動口入賞指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行う。第1始動口入賞指定コマンドは、遊技球が第1始動入賞口を通過したことにより第1始動条件が成立したことを指定する演出制御コマンドである。第2始動口入賞指定コマンドは、遊技球が第2始動入賞口を通過したことにより第2始動条件が成立したことを指定する演出制御コマンドである。また、演出制御基板12に対して、合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドの送信設定が行われてもよい。こうして設定されたコマンドは、例えば、特別図柄プロセス処理が終了した後、図6に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されること等により、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0163】

次いで、CPU103は、始動口バッファ値が「1」であるときは、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する処理に進み、始動口バッファ値が「2」であるときは、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから、始動入賞判定処理を終了する。

【0164】

図13に示した始動入賞判定処理に続いて、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0165】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。例えば、特別図柄通常処理においては、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無等にもとづいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かを判定する処理が行われる。また、特別図柄通常処理においては、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データにもとづき、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを決定する処理が行われる。また、特別図柄通常処理においては、可変表示結果を「大当たり」とすると決定した場合には、大当たりフラグをセットするとともに（オン状態とするとともに）、大当たり種別を決定する処理が行われる。更に、特別図柄通常処理においては、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームにおける確定特別図柄を決定する処理が行われる。特別図柄通常処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。なお、大当たりフラグは、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御フラグ設定部152）に設けられていればよい。

【0166】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。例えば、変動パターン設定処理においては、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理が行われる。また、変動パターン設定処理においては、決定した変動パターンに応じた可変表示時間（特図変動時間）を設定する処理が行われる。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0167】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。例えば、特別図柄変動処理においては、特図ゲームを実行する処理（特別図柄を可変表示させる処理）が行われる。特図ゲーム開始後の経過時間が、変動パターン設定処理において設定された特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0168】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。例えば、特別図柄停止処理においては、特図ゲームの実行を終了させる処理（特図ゲームにおける確定特別図柄を停止表示させる処理）が行われる。可変表示結果が「大当たり」であるときは（大当たりフラグがセットされているときは）、大当たり開始時演出（

10

20

30

40

50

ファンファーレ演出)の待ち時間を設定する処理などを行った後に、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。可変表示結果が「大当たり」でないときは(大当たりフラグがセットされていないときは)、遊技状態遷移制御処理などを行った後に、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。なお、遊技状態遷移制御処理では、特図変動回数カウント値を1加算するとともに、特図変動回数カウント値が所定の終了判定値に達したときには、遊技状態を高確高ベース状態(又は、低確高ベース状態)から低確低ベース状態に変更(遷移)する。

【0169】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。例えば、大当たり開放前処理においては、大当たり種別に応じて、各ラウンドのラウンド遊技を実行するための設定を行う処理が行われる。ラウンド遊技を実行するための設定には、例えば、開放する大入賞口として大入賞口又は下大入賞口の何れか一方を設定する処理、上大入賞口(又は下大入賞口)を開放状態とする時間(開放時間)を設定する処理、上大入賞口(又は下大入賞口)を閉鎖状態とする時間(閉鎖時間、インターバル時間)を設定する処理、上大入賞口(又は下大入賞口)を開放状態に駆動させる処理などが含まれる。特別図柄停止処理において設定された大当たり開始時演出の待ち時間が経過したときには、上述の処理を行った後に、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。なお、大当たり開放前処理では、下開放ラウンド遊技(確変開放ラウンド遊技)について設定するときには、確変領域ソレノイド制御処理において参照される確変領域ソレノイド制御フラグの値が“1”に更新される。

【0170】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。例えば、大当たり開放中処理においては、上大入賞口又は下大入賞口に入賞した遊技球をカウントする処理が行われる。また、大当たり開放中処理においては、遊技球の上大入賞口又は下大入賞口への入賞を通知する演出制御コマンド(上大入賞口入賞通知コマンド、下大入賞口入賞通知コマンド)の送信を設定する処理が行われる。また、大当たり開放中処理においては、確変制御条件の成立の有無を判定する処理や、確変制御条件の成立を通知する演出制御コマンド(確変確定コマンド)の送信を設定する処理などを含む確変判定処理が行われる。また、大当たり開放中処理においては、上大入賞口又は下大入賞口に入賞した遊技球の個数(入賞個数)が所定の最大入賞個数に達したか否かを判定する処理が行われる。入賞個数が所定の最大入賞個数に達したとき(又は、開放状態とした後の経過時間が、大当たり開放前処理において設定された開放時間に達したとき)には、上大入賞口(又は下大入賞口)を閉鎖状態に駆動させる処理などを行った後に、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。なお、大当たり開放中処理では、下開放ラウンド遊技(確変開放ラウンド遊技)を実行していたときには、確変領域ソレノイド制御処理において参照される確変領域ソレノイド制御フラグの値が“3”に更新される。

【0171】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。例えば、大当たり開放後処理においては、上大入賞口又は下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数(本実施の形態では10ラウンド)に達したか否かを判定する処理が行われる。閉鎖状態とした後の経過時間が、大当たり開放前処理において設定された閉鎖時間(インターバル時間)に達したときには、上述の処理を行った後に、特図プロセスフラグの値が“4”又は“7”に更新される。具体的には、ラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達していないときには特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、大当たり終了時演出(エンディング演出)の待ち時間を設定する処理などを行った後に、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。大当たり終了時演出(エンディング演出)とは、全ラウンド(有利状態)が終了した旨を報知する演出である。

【0172】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行

される。例えば、大当り終了処理においては、確変制御条件の成立の有無に応じて、遊技状態を設定する処理が行われる。具体的には、確変制御条件が成立しているときには遊技状態を高確高ベース状態に設定し、確変制御条件が成立していないときには遊技状態を低確高ベース状態に設定する。また、大当り終了処理においては、遊技状態を高確高ベース状態（又は、低確高ベース状態）から低確低ベース状態に変更（遷移）する期間を管理するための特図変動回数カウント値を「0」に初期化する処理が行われる。大当り開放後処理において設定された大当り終了時演出の待ち時間が経過したときには、上述の処理を行った後に、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0173】

特別図柄通常処理においては、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データにもとづき、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを決定する処理が行われる。具体的には、図14（A）に示すような、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルにおいては、確変制御が行われる確変状態（高確状態）であるか否か等に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」とのいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データにもとづいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【0174】

本実施の形態では、遊技状態が確変状態（高確状態）であるか否かに応じて、特図表示結果を「大当り」とするか否かの決定割合を異ならせている。具体的には、図14（A）に示すように、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときには、遊技状態が非確変状態（低確状態）であるときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当り」に決定される。従って、確変状態（高確状態）であるときには、非確変状態（低確状態）であるときよりも遊技者にとって有利である。なお、CPU103は、高確フラグ（確変フラグ）を参照して、遊技状態が確変状態（高確状態）であるか否かを判定すればよい。高確フラグは、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御フラグ設定部152）に設けられた現在の遊技状態を判定するための情報であって、セットされているとき（オン状態であるとき）は高確状態、セットされていないとき（オフ状態であるとき）は低確状態であることを示している。

【0175】

また、特別図柄通常処理においては、可変表示結果を「大当り」とすると決定した場合には、大当り種別を決定する処理が行われる。具体的には、図14（B）に示すような、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された大当り種別決定テーブルを選択し、大当り種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当り種別決定テーブルにおいては、変動特図指定バッファ値等に応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値が、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データにもとづいて、大当り種別決定テーブルを参照することにより、大当り種別を決定すればよい。

【0176】

本実施の形態では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて（第1特図ゲームを実行するか第2特図ゲームを実行するかに応じて）、大当り種別の決定割合を異ならせている。なお、変動特図指定バッファ値が「1」であるときには第1特図ゲームを実行し、変動特図指定バッファ値が「2」であるときには第2特図ゲームを実行する。具体的には、図14（B）に示すように、変動特図が第1特図であるときには、「第1大当り」、「第2大当り」、「第3大当り」の何れかが決定される。一方、変動特図が第2特図であるときには、「第3大当り」のみが決定される。従って、遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態等）であるときに遊技球を左遊技領域2Aへと誘導し、第1特図ゲー

ムにおいて大当たりとなった場合には「第1大当たり」、「第2大当たり」、「第3大当たり」の何れにもなるが、高ベース状態（高確高ベース、又は、低確高ベース状態）であるときに遊技球を右遊技領域2Bへと誘導し（すなわち、右打ちをし）、第2特図ゲームにおいて大当たりとなった場合には常に、遊技者にとって最も有利な「第3大当たり」となる。

【0177】

図15は、図13のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS250）。大当たりフラグがセットされている場合には（ステップS250；YES）、大当たり種別（第1大当たり、第2大当たり、第3大当たり）に応じた演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS251）。大当たりフラグがセットされていない場合には（ステップS250；NO）、ハズレであることを示す演出制御コマンド（表示結果指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS252）。 10

【0178】

ステップS251の処理、又は、ステップS251の処理を実行した後は、特図表示結果に応じて変動パターンを決定する（ステップS253）。ステップS253の処理においては、予めROM101の所定領域に記憶する等して用意された変動パターン決定テーブルを選択し、変動パターンを決定するための使用テーブルに設定する。変動パターン決定テーブルにおいては、特図表示結果が大当たりであるか否かに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値が、複数種類のうちの何れかの変動パターンに割り当てられていればよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データにもとづいて、変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを決定すればよい。なお、変動パターン決定テーブルにおいては、特図表示結果が大当たりであるか否かと保留記憶数とに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR3と比較される数値が、複数種類のうちの何れかの変動パターンに割り当てられていてもよい。 20

【0179】

ステップS253の処理に続いて、CPU103は、決定した変動パターンに応じた演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS254）。なお、CPU103は、変動パターン指定コマンドに加えて、第1特図ゲームの開始を指定する第1変動開始コマンド（又は、第2特図ゲームの開始を指定する第2変動開始コマンド）の送信設定を行ってもよい。続いて、CPU103は、遊技制御タイマ設定部153に設けられている特図変動時間タイマに、当該変動パターンに応じた特図変動時間タイマ値をセットし（ステップS256）、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理（ステップS112）に対応する“2”に更新し（ステップS256）、変動パターン設定処理を終了する。ステップS256にて特図プロセスフラグの値が“2”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄変動処理が実行される。 30

【0180】

図16は、図13のステップS112にて実行される特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す特別図柄変動処理において、CPU103は、まず、特図変動時間タイマ値を1減算し（ステップS260）、特図変動時間タイマ値が0になったか否かを判定する（ステップS261）。すなわち、CPU103は、特図変動時間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する。特図変動時間タイマ値が0になっていないときは（ステップS261：NO）、特別図柄変動処理を終了する。この場合、特図プロセスフラグの値が“2”のままであるため、次のタイマ割込みが発生したときには、再度、特別図柄変動処理が実行される。 40

【0181】

特図変動時間タイマ値が0になったときは（ステップS261：YES）、表示結果（確定特別図柄）を導出表示することを示す演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）の送信設定を行って（ステップS262）、特図プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ 50

ステップ S 1 1 3) に対応する“ 3 ”に更新し (ステップ S 2 6 3)、特別図柄変動処理を終了する。ステップ S 2 6 3にて特図プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄停止処理が実行される。

【 0 1 8 2 】

図 1 7 は、図 1 3 のステップ S 1 1 3にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図 1 7に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、確定特別図柄を導出表示する (ステップ S 2 7 0)。続いて、CPU 1 0 3は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 2 7 1)。

【 0 1 8 3 】

大当りフラグがセットされているときは (ステップ S 2 7 1 ; NO)、CPU 1 0 3は、高確フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 2 7 2)。高確フラグは、RAM 1 0 2の所定領域 (例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2) に設けられた現在の遊技状態を判定するための情報であって、セットされているとき (オン状態であるとき) は高確状態、セットされていないとき (オフ状態であるとき) は低確状態であることを示している。高確フラグがセットされていないときは (ステップ S 2 7 2 ; NO)、高ベースフラグ (時短フラグ) がセットされているか否かを判定する (ステップ S 2 7 3)。高ベースフラグは、RAM 1 0 2の所定領域 (例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2) に設けられた現在の遊技状態を判定するための情報であって、セットされているとき (オン状態であるとき) は高ベース状態、セットされていないとき (オフ状態であるとき) は低ベース状態であることを示している。

【 0 1 8 4 】

高確フラグがセットされているときや (ステップ S 2 7 2 ; YES)、高ベースフラグがセットされているときは (ステップ S 2 7 3 ; YES)、CPU 1 0 3は、遊技状態遷移制御処理 (後述) を実行する (ステップ S 2 7 4)。高ベースフラグがセットされていないときや (ステップ S 2 7 3 ; NO)、ステップ S 2 7 4の処理を実行した後は、CPU 1 0 3は、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理 (ステップ S 1 1 0) に対応する“ 0 ”に更新し (ステップ S 2 7 5)、特別図柄停止処理を終了する。ステップ S 2 7 5にて特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄通常処理が実行される。

【 0 1 8 5 】

一方、大当りフラグがセットされているときは (ステップ S 2 7 1 ; YES)、CPU 1 0 3は、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する (ステップ S 2 8 0)。つまり、CPU 1 0 3は、大当り開始時演出 (ファンファーレ演出) の終了待ち時間 (すなわち、ファンファーレ演出の実行時間) を設定する。続いて、CPU 1 0 3は、大当りを開始することを示す演出制御コマンド (大当り開始指定コマンド) の送信設定を行う (ステップ S 2 8 1)。続いて、CPU 1 0 3は、遊技制御フラグ設定部 1 5 2といった RAM 1 0 2の所定領域に設けられた大当り開始フラグをオン状態にセットする (ステップ S 2 8 2)。大当り開始フラグは、大当り遊技状態における最初のラウンド遊技を開始するためにセットされるフラグである。続いて、CPU 1 0 3は、高確フラグをクリアしてオフ状態にセットし (ステップ S 2 8 3)、高ベースフラグをクリアしてオフ状態にセットする (ステップ S 2 8 4)。続いて、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理 (ステップ S 1 1 4) に対応する“ 4 ”に更新し (ステップ S 2 8 5)、特別図柄停止処理を終了する。ステップ S 2 8 5にて特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、大当り開始前処理が実行される。

【 0 1 8 6 】

なお、図 1 7のフローチャートでは、高確フラグと高ベースフラグの夫々の値を参照して、遊技状態遷移制御処理を実行するか否かを判定しているが、高ベースフラグのみを参照して、遊技状態遷移制御処理を実行するか否かを判定してもよい。つまり、一方のフラグを参照すれば低確低ベース状態であるか否かが判別可能な態様では、判別可能な一方の

フラグのみを参照し、遊技状態遷移制御処理を実行するか否かを判定してもよい。なお、一方のフラグを参照しても低確低ベース状態であるか否かが判別不能な態様（例えば、低確高ベース状態にも高確低ベース状態にもなる場合がある態様）では、図17のフローチャートの如く、両方のフラグの値を参照して、遊技状態遷移制御処理を実行するか否かを判定すればよい。

【0187】

図18は、図17のステップS274にて実行される遊技状態遷移制御処理の一例を示すフローチャートである。図18に示す遊技状態遷移制御処理において、CPU103は、まず、特図変動回数カウンタの格納値である特図変動回数カウント値を1加算する（ステップS801）。特図変動回数カウンタは、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御カウンタ設定部154）に設けられた特別図柄の変動回数（特別ゲームの実行回数）を計数するための情報である。続いて、CPU103は、高確フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS802）。高確フラグがセットされているときは（ステップS802；YES）、特図変動回数カウント値が所定の判定値（高確終了判定値）を超えているか否かを判定する（ステップS803）。特図変動回数カウント値が高確終了判定値を超えているときは（ステップS803；YES）、CPU103は、高確フラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップS804）、現在の遊技状態を示す演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS805）。

【0188】

高確フラグがセットされていないときや（ステップS802；NO）、特図変動回数カウント値が高確終了判定値を超えていないときや（ステップS803；NO）、ステップS805の処理を実行した後は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS806）。高ベースフラグがセットされているときは（ステップS806；YES）、特図変動回数カウント値が所定の判定値（高ベース終了判定値）を超えているか否かを判定する（ステップS807）。特図変動回数カウント値が高ベース終了判定値を超えているときは（ステップS807；YES）、CPU103は、高ベースフラグをクリアしてオフ状態にセットし（ステップS808）、現在の遊技状態を示す演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）の送信設定を行う（ステップS809）。

【0189】

高ベースフラグがセットされていないときや（ステップS806；NO）、特図変動回数カウント値が高ベース終了判定値を超えていないときや（ステップS807；NO）、ステップS809の処理を実行した後は、CPU103は、高確フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS810）。高確フラグがセットされているときは（ステップS810；YES）、遊技状態遷移制御処理を終了する。高確フラグがセットされていないときは（ステップS810；NO）、CPU103は、高ベースフラグがセットされているか否かを判定する（ステップS811）。高ベースフラグがセットされているときは（ステップS811；YES）、遊技状態遷移制御処理を終了する。高ベースフラグがセットされていないときは（ステップS811；NO）、CPU103は、特図変動回数カウント値を「0」に初期化し（ステップS812）、遊技状態遷移制御処理を終了する。つまり、CPU103は、高確高ベース状態であるときは特図変動回数カウント値を「0」に初期化する。

【0190】

なお、高確終了判定値と高ベース終了判定値とは異なる値としてもよいが、本実施の形態では、高確終了判定値と高ベース終了判定値とは同一の値としている。従って、ステップS804にて高確フラグがクリアされるときには、ステップS808にて高確フラグもクリアされる。すなわち、現在の遊技状態が高確高ベース状態であって、特図変動回数カウント値が高確終了判定値（高ベース終了判定値）を超えたときには、遊技状態が高確高ベース状態から低確低ベース状態に変化し、特図変動回数カウント値も「0」に初期化される。

【0191】

なお、高確終了判定値と高ベース終了判定値とは異なる値としてもよいが、本実施の形態では、高確終了判定値と高ベース終了判定値とは同一の値としている。従って、ステップS804にて高確フラグがクリアされるときには、ステップS808にて高確フラグもクリアされる。すなわち、現在の遊技状態が高確高ベース状態であって、特図変動回数カウント値が高確終了判定値（高ベース終了判定値）を超えたときには、遊技状態が高確高ベース状態から低確低ベース状態に変化し、特図変動回数カウント値も「0」に初期化される。

図19は、図13のステップS114にて実行される大当り開放前処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す大当り開放前処理において、CPU103は、まず、大当り開始フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS291）。

【0192】

ステップS291にて大当り開始フラグがオンであるときは（ステップS291；YES）、大当り開始時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS292）。大当り開始時演出待ち時間が経過していないときは（ステップS292；NO）、大当り開放前処理を終了する。この場合、特図プロセスフラグの値が“4”のままであるため、次のタイマ割込みが発生したときには、再度、大当り開放前処理が実行される。

【0193】

ステップS292にて大当り開始時演出待ち時間が経過したときは（ステップS292；YES）、CPU103は、大当り開始フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS293）、ラウンドカウンタの格納値であるラウンドカウント値に初期値である「1」を設定する（ステップS294）。ラウンドカウンタは、RAM102の所定領域（例えば、遊技制御カウンタ設定部154）に設けられた大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数を計数するための情報である。

【0194】

ステップS291にて大当り開始フラグがオンでないときや（ステップS291；NO）、ステップS294の処理を実行した後は、CPU103は、大当り種別とラウンドカウント値とにもとづいて、開始されるラウンド遊技において開放状態とする大入賞口を、上特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口、又は下特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口のいずれかに決定する（ステップS296）。なお、CPU103は、特別図柄通常処理（ステップS110）において記憶した大当り種別パツファ値を読み出して、大当り種別を特定すればよい。

【0195】

図20は、大入賞口開放パターン指定テーブルの構成例を示す図である。図20に示す構成例によれば、大当り種別によらずに、ラウンドカウント値が奇数であるときには開放大入賞口は下大入賞口であり、ラウンドカウント値が偶数であるときには開放大入賞口は上大入賞口である。つまり、図20に示す構成例によれば、大当り種別が「第1大当り」である場合も「第2大当り」である場合も「第3大当り」である場合も、ラウンドカウント値が「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のいずれかであれば下大入賞口を開放状態とし、ラウンドカウント値が「2」、「4」、「6」、「8」、「10」のいずれかであれば上大入賞口を開放状態としている。なお、図20に示した構成例では、単にラウンドカウント値にもとづいて、開放状態とする大入賞口が決定されるが、大当り種別とラウンドカウント値とにもとづいて、開放状態とする大入賞口が決定されるようにしてもよい。

【0196】

なお、CPU103は、ステップS296の処理において、開放状態とする大入賞口を上大入賞口又は下大入賞口のいずれかに決定することに加えて、遊技球を検出するスイッチについて設定してもよい。例えば、ラウンドカウント値が「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のいずれかであるときには、開放状態とする大入賞口を下大入賞口に決定することに加えて、下大入賞口スイッチ23Bによる遊技球の検出を有効にするように設定してもよい。一方、ラウンドカウント値が「2」、「4」、「6」、「8」、「10」のいずれかであるときには、開放状態とする大入賞口を上大入賞口に決定することに加えて、上大入賞口スイッチ23Aによる遊技球の検出を有効にするように設定してもよい。

【0197】

続いて、CPU103は、開放するのは下大入賞口であるか否かを判定する（ステップS297）。すなわち、CPU103は、ステップS296において、開放する大入賞口として下大入賞口を決定したか否かを判定する。

【0198】

開放するのが下大入賞口であるときは（ステップS297；YES）、CPU103は、RAM102の所定領域に設定された確変領域ソレノイド制御フラグの値が“0”であるか否かを判定する（ステップS298）。なお、確変領域ソレノイド制御フラグは、確変領域ソレノイド制御処理（図6、図27参照）の進行を制御するための情報である。確変領域蓋の開閉制御が行われているときには確変領域ソレノイド制御フラグの値は“0”以外の値がセットされ、確変領域蓋の開閉制御が行われていないときには確変領域ソレノイド制御フラグの値は“0”がセットされる。なお、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“0”であるときには、確変領域蓋の開閉制御は行われていないが、確変領域制御通常処理（図27）などが実行される。

【0199】

確変領域ソレノイド制御フラグの値が“0”でないときは（ステップS298：NO）、大当たり開放前処理を終了する。つまり、確変領域蓋の開閉制御が行われているときには、大当たり開放前処理を終了する。この場合、特図プロセスフラグの値が“4”のままであるため、次のタイマ割込みが発生したときには、再度、大当たり開放前処理が実行される。これにより、下大入賞口を開放すると決定しても、前回の下大入賞口を開放するラウンドに対応する確変領域蓋の開閉制御が終了していないときには、下大入賞口を開放するラウンドを開始しないようにしている。

【0200】

確変領域ソレノイド制御フラグの値が“0”であるときは（ステップS298；YES）、CPU103は、確変領域ソレノイド制御フラグの値を“1”に設定する（ステップS299）。つまり、CPU103は、下大入賞口を開放すると決定し、且つ、前回の下大入賞口を開放するラウンドに対応する確変領域蓋の開閉制御も終了しているので、確変領域蓋の開閉制御を開始させるため、確変領域ソレノイド制御フラグの値を“1”に設定する。なお、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“1”であるときには確変領域制御パターン設定処理（図27）などが実行される。

【0201】

開放するのが下大入賞口でないときや（ステップS297；NO）、ステップS299の処理を終了した後は、CPU103は、大当たり種別とラウンドカウント値とにもとづいて、大入賞口開放パターンテーブルを決定する（ステップS300）。なお、上大入賞口を開放することに決定した場合には（ステップS297；NO）、確変領域ソレノイド制御フラグの値にかかわらず、ステップS300の処理を実行する。

【0202】

図20に示す構成例によれば、大当たり種別が「第1大当たり」である場合、ラウンドカウント値が「1」、「3」、「5」、「7」、「9」のいずれかであれば大入賞口開放パターンテーブル1（図20においてテーブル1と表記）が決定され、ラウンドカウント値が「2」、「4」、「6」、「8」、「10」のいずれかであれば大入賞口開放パターンテーブル2（図20においてテーブル2と表記）が決定される。また、大当たり種別が「第2大当たり」である場合、ラウンドカウント値が「1」、「3」、「5」、「7」、「8」、「10」のいずれかであれば大入賞口開放パターンテーブル1が決定され、ラウンドカウント値が「2」、「4」、「6」、「9」のいずれかであれば大入賞口開放パターンテーブル2が決定される。また、大当たり種別が「第3大当たり」である場合、ラウンドカウント値が「1」～「10」のいずれであっても大入賞口開放パターンテーブル2が決定される。

【0203】

従って、ステップS300の処理では、CPU103は、例えば、大当たり種別が「第1大当たり」且つラウンドカウント値が「1」であるときは大入賞口開放パターンテーブル1を決定し、大当たり種別が「第2大当たり」且つラウンドカウント値が「9」であるときは大入賞口開放パターンテーブル2を決定する。

【0204】

ステップS300の処理に続いて、CPU103は、ステップS300において決定し

10

20

30

40

50

た大入賞口開放パターンテーブルの先頭の時間データを今回の開放時間（タイマ値 T 1）としてセットする（ステップ S 3 0 1）。例えば、C P U 1 0 3 は、大入賞口開放前ワークテーブルに上記時間データを記憶する。

【0205】

図 2 1 は、大入賞口開放パターンテーブルの構成例を示す図である。図 2 1（A）は、大入賞口開放パターンテーブル 1（図 2 0 のテーブル 1）の構成例を示す図である。図 2 1（B）は、大入賞口開放パターンテーブル 2（図 2 0 のテーブル 2）の構成例を示す図である。大入賞口開放パターンテーブル 1、2 は、大入賞口の開閉制御のパターンに関するテーブルであって、時間データとして開放時間を記憶しているテーブルである。

【0206】

10

例えば、大入賞口開放パターンテーブル 1 には、図 2 1（A）に示すように、先頭の時間データ（バッファの値「1」に対応する時間データ）として大入賞開放時間 1「52 ミリ秒」が記憶され、次の時間データ（バッファの値「2」に対応する時間データ）として終了コード「0000」が記憶されている。また、大入賞口開放パターンテーブル 2 には、図 2 1（B）に示すように、先頭の時間データとして大入賞開放時間 2「29000 ミリ秒（29 秒）」が記憶され、次の時間データとして終了コード「0000」が記憶されている。大入賞口開放パターンテーブル 1、2 における終了コードは、各回のラウンド遊技の終了を示している。

【0207】

20

従って、ステップ S 3 0 1 の処理では、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 0 の処理において大入賞口開放パターンテーブル 1 を決定していたときには今回の開放時間として大入賞開放時間 1「52 ミリ秒」をセットし、ステップ S 3 0 0 の処理において大入賞口開放パターンテーブル 2 を決定していたときには今回の開放時間として大入賞開放時間 2「29000 ミリ秒（29 秒）」をセットする。

【0208】

30

ステップ S 3 0 1 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、開放する大入賞口に応じて駆動対象のソレノイドを特定する（ステップ S 3 0 2）。具体的には、C P U 1 0 3 は、開放する大入賞口が下大入賞口であるときには下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B を特定し、開放する大入賞口が上大入賞口であるときには上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A を特定する。続いて、C P U 1 0 3 は、ステップ S 3 0 2 において特定したソレノイドを駆動し、大入賞口を開放状態にする（ステップ S 3 0 3）。続いて、C P U 1 0 3 は、ラウンドを開始することを示す演出制御コマンド（ラウンド開始コマンド）の送信設定を行う（ステップ S 3 0 4）。

【0209】

40

ステップ S 3 0 4 の処理に続いて、C P U 1 0 3 は、インターバル時間設定処理を実行し（ステップ S 3 0 5）、特図プロセスフラグの値を大当たり開放中処理（ステップ S 1 1 5）に対応する“5”に更新し（ステップ S 3 0 6）、大当たり開放前処理を終了する。ステップ S 3 0 6 にて特図プロセスフラグの値が“5”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、大当たり開放中処理が実行される。

【0210】

50

図 2 2（A）は、図 1 9 のステップ S 3 0 5 にて実行されるインターバル時間設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2（A）に示すインターバル時間設定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当たり種別と、次のラウンドカウント値とにもとづいて、大入賞口開放パターンテーブルを決定する（ステップ S 8 2 0）。次のラウンドカウント値とは、今回開始するラウンド遊技の次に開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すラウンドカウント値である。例えば、今回 1 ラウンド目を開始するときには次のラウンドカウント値は「2」となる。また、今回 2 ラウンド目を開始するときには次のラウンドカウント値は「3」となる。具体的には、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 の所定領域（例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4）に設けられたラウンドカウンタの格納値であるラウンドカウント値（今回のラウンドカウント値）に 1 を加えた値を次のラウンドカウント値と

すればよい。

【0211】

ステップS820の処理に続いて、CPU103は、ステップS820にて決定した大入賞口開放パターンテーブルの先頭の時間データを次の開放時間（タイマ値T2）としてセットする（ステップS821）。続いて、CPU103は、今回開放する大入賞口が下大入賞口であるか上大入賞口であるかと、今回の開放時間（タイマ値T1）と、次の開放時間（タイマ値T2）とにもとづいてインターバル時間（閉鎖時間）を決定し（ステップS822）、決定したインターバル時間（閉鎖時間）をセットし（ステップS823）、インターバル時間設定処理を終了する。

【0212】

図22（B）は、インターバル時間の設定例を示す図である。図22（A）のステップS822の処理では、CPU103は、図22（B）に示すように、インターバル時間を設定する。具体的には、CPU103は、今回開放する大入賞口が下大入賞口である場合に、今回の下大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒、次の上大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒であるときは、インターバル時間を200ミリ秒に決定し、今回の下大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒、次の上大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒以外（29秒）であるときは、インターバル時間を100ミリ秒に決定し、今回の下大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒以外（29秒）、次の上大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒であるときは、インターバル時間を100ミリ秒に決定し、今回の下大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒以外（29秒）、次の上大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒以外（29秒）であるときは、インターバル時間を100ミリ秒に決定する。

【0213】

また、CPU103は、今回開放する大入賞口が上大入賞口である場合に、今回の上大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒、次の下大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒であるときは、インターバル時間を200ミリ秒に決定し、今回の上大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒、次の下大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒以外（29秒）であるときは、インターバル時間を200ミリ秒に決定し、今回の上大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒以外（29秒）、次の下大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒であるときは、インターバル時間を200ミリ秒に決定し、今回の上大入賞口の開放時間（タイマ値T1）が52ミリ秒以外（29秒）、次の下大入賞口の開放時間（タイマ値T2）が52ミリ秒以外（29秒）であるときは、インターバル時間を100ミリ秒に決定する。

【0214】

図22（B）の設定例によれば、今回開放するのが上大入賞口であっても下大入賞口であっても、今回の開放時間（タイマ値T1）も次の開放時間（タイマ値T2）も共に短い場合（52ミリ秒）、長めのインターバル時間（200ミリ秒）が決定される。また、今回開放するのが上大入賞口であっても下大入賞口であっても、今回の開放時間（タイマ値T1）も次の開放時間（タイマ値T2）も共に長い場合（29秒）、短めのインターバル時間（100ミリ秒）が決定される。

【0215】

また、図22（B）の設定例によれば、今回の開放時間（タイマ値T1）又は次の開放時間（タイマ値T2）の一方が短く他方が長い場合、今回開放するのが下大入賞口であれば短めのインターバル時間（100ミリ秒）が決定され、今回開放するのが上大入賞口であれば長めインターバル時間（200ミリ秒）が決定される。つまり、上特別可変入賞球装置7Aの位置から下特別可変入賞球装置7Bの位置に流下する遊技球の流下時間が存在するため、上大入賞口を閉鎖状態とした後に下大入賞口を開放状態とする迄のインターバル時間については長め（200ミリ秒）としている。

【0216】

図23は、図13のステップS115にて実行される大当たり開放中処理の一例を示すフ

10

20

30

40

50

ローチャートである。図 23 に示す大当り開放中処理において、CPU103 は、まず、カウントスイッチ（上大入賞口スイッチ 23A、下大入賞口スイッチ 23B）から伝送される検出信号をチェックすること等により、カウントスイッチがオンであるか否かを判定する（ステップ S310）。具体的には、CPU103 は、上大入賞口スイッチ 23A から伝送される検出信号、および、下大入賞口スイッチ 23B から伝送される検出信号の夫々をチェックし、上大入賞口スイッチ 23A、下大入賞口スイッチ 23B の少なくとも一方がオンであるか否かを判定する。カウントスイッチがオンであるときは（ステップ S310；YES）、すなわち、上大入賞口スイッチ 23A、下大入賞口スイッチ 23B の少なくとも一方がオンであるときには、CPU103 は、入賞個数カウント値を 1 加算する（ステップ S311）。続いて、CPU103 は、下大入賞口への入賞であるか否かを判定する（ステップ S312）。つまり、CPU103 は、下大入賞口スイッチ 23B がオンであるか否かを判定する。

10

【0217】

下大入賞口への入賞であるときは（ステップ S312；YES）、CPU103 は、下大入賞口への入賞を通知する演出制御コマンド（下大入賞口入賞通知コマンド）の送信設定を行う（ステップ S313）。一方、下大入賞口への入賞でないときは（ステップ S312；NO）、CPU103 は、上大入賞口への入賞を通知する演出制御コマンド（上大入賞口入賞通知コマンド）の送信設定を行う（ステップ S314）。ステップ S313 の処理、又は、ステップ S314 の処理に続いて、CPU103 は、確変判定処理（後述）を実行する（ステップ S315）。

20

【0218】

カウントスイッチがオンでないときや（ステップ S310；NO）、ステップ S315 の確変判定処理を実行した後は、CPU103 は、入賞個数カウント値が所定の最大入賞判定値（例えば、10（個））に達したか否かを判定する（ステップ S316）。最大入賞判定値に達していないときは（ステップ S316；NO）、CPU103 は、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードがセットされているか否かを判定する（ステップ S317）。終了コードがセットされていないときは（ステップ S317；NO）、CPU103 は、開放時間（タイマ値 T1）を「1」減算し（ステップ S318）、開放時間（タイマ値 T1）が 0 になったか否かを判定する（ステップ S319）。すなわち、CPU103 は、開放時間がタイムアウトしたか否かを判定する。開放時間（タイマ値 T1）が 0 になったときは（ステップ S319；YES）、CPU103 は、大入賞口開放パターンテーブルの次の時間データ（終了コード）をセットする（ステップ S320）。例えば、CPU103 は、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードを記憶する。

30

【0219】

開放時間（タイマ値 T1）が 0 になっていないときや（ステップ S319；NO）、ステップ S320 の処理を実行した後は、大当り開放中処理を終了する。この場合、特図プロセスフラグの値が“5”のままであるため、次のタイマ割込みが発生したときには、再度、大当り開放中処理が実行される。

【0220】

一方、最大入賞判定値に達したときや（ステップ S316；YES）、大入賞口開放前ワークテーブルに終了コードがセットされているときは（ステップ S317；YES）、CPU103 は、大当り開放前処理（ステップ S114）において特定したソレノイドを駆動し、大入賞口を閉鎖状態にする（ステップ S321）。続いて、CPU103 は、ラウンドを終了することを示す演出制御コマンド（ラウンド終了コマンド）の送信設定を行う（ステップ S322）。

40

【0221】

ステップ S322 の処理に続いて、CPU103 は、開放していたのは下大入賞口であるか否か、換言すれば、終了するラウンドが下大入賞口を開放するラウンドであるか否かを判定する（ステップ S323）。開放していたのは下大入賞口であるときは（ステップ S323；YES）、CPU103 は、確変領域ソレノイド制御フラグの値を“3”に設

50

定する（ステップ S 3 2 4）。なお、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“ 3 ”であるときは（“ 2 ”であるときも同様）、確変領域制御実行処理（図 2 7）などが実行される。

【 0 2 2 2 】

開放していたのは下大入賞口でないときや（ステップ S 3 2 3 ; NO）、ステップ S 3 2 4 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理（ステップ S 1 1 6）に対応する“ 6 ”に更新し（ステップ S 3 2 5）、大当り開放中処理を終了する。ステップ S 3 2 5 にて特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、大当り開放後処理が実行される。

【 0 2 2 3 】

なお、図 2 3 のフローチャートでは、下大入賞口への入賞であるか否かを判定しているが（ステップ S 3 1 2）、開放している大入賞口が下大入賞口であるか否かを判定してもよい。また、図 2 3 のフローチャートでは、下大入賞口への入賞であっても上大入賞口への入賞であっても確変判定処理（ステップ S 3 1 5）を実行しているが、上大入賞口への入賞であるときには確変判定処理を実行しなくてもよい。すなわち、上大入賞口入賞通知コマンドの送信設定（ステップ S 3 1 4）に続いて、入賞個数カウント値が所定の最大入賞判定値に達したか否かを判定（ステップ S 3 1 6）してもよい。

【 0 2 2 4 】

図 2 4 は、図 2 3 のステップ S 3 1 5 にて実行される確変判定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 に示す確変判定処理において、CPU 1 0 3 は、まず、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった RAM 1 0 2 の所定領域に設けられた確変領域通過フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 8 3 0）。確変領域通過フラグは、大当り遊技状態における確変制御条件の成立（又は、確変確定コマンドの送信）にもとづいてセットされるフラグである。

【 0 2 2 5 】

確変領域通過フラグがセットされているときは（ステップ S 8 3 0 ; YES）、確変判定処理を終了する。確変領域通過フラグがセットされていれば、既に、確変制御条件の成立し、確変確定コマンドの送信設定が完了しているからである。

【 0 2 2 6 】

確変領域通過フラグがセットされていないときは（ステップ S 8 3 0 ; NO）、CPU 1 0 3 は、開放しているのは下大入賞口であるか否かを判定する（ステップ S 8 3 1）。開放しているのは下大入賞口でないときは（ステップ S 8 3 1 ; NO）、確変判定処理を終了する。開放しているのは下大入賞口でなければ、確変制御条件は成立し得ないからである。

【 0 2 2 7 】

開放しているのは下大入賞口であるときは（ステップ S 8 3 1 ; YES）、確変領域スイッチ 2 4 A がオンであるか否かを判定する（ステップ S 8 3 2）。つまり、ステップ S 8 3 2 の処理は、確変制御条件の成立の有無を判定する処理である。確変領域スイッチ 2 4 A がオンでないときは（ステップ S 8 3 2 ; NO）、確変判定処理を終了する。確変領域スイッチ 2 4 A がオンであるときは（ステップ S 8 3 2 ; YES）、すなわち、確変制御条件が成立したときは、確変制御条件の成立を通知する演出制御コマンド（確変確定コマンド）の送信設定を行い（ステップ S 8 3 3）、確変領域通過フラグをセットし（ステップ S 8 3 4）、確変判定処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

図 2 5 は、図 1 3 のステップ S 1 1 6 にて実行される大当り開放後処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 に示す大当り開放後処理において、CPU 1 0 3 は、まず、インターバル時間（閉鎖時間）を「1」減算し（ステップ S 3 6 1）、インターバル時間が 0 になったか否かを判定する（ステップ S 3 6 2）。すなわち、CPU 1 0 3 は、閉鎖時間がタイムアウトしたか否かを判定する。インターバル時間が 0 になっていないときは（ステップ S 3 6 2 ; NO）、大当り開放後処理を終了する。この場合、特図プロセスフ

10

20

30

40

50

ラグの値が“ 6 ”のままであるため、次回のタイマ割込みが発生したときには、再度、大当り開放後処理が実行される。

【0229】

インターバル時間が0になったときは（ステップS362：YES）、CPU103は、ラウンドカウント値が上限ラウンド（最終ラウンド）に対応する「10」であるか否かを判定する（ステップS363）。つまり、CPU103は、最終ラウンドの開放が終了したか否かを判定する。

【0230】

ラウンドカウント値が上限ラウンドに対応する「10」でないときは（ステップS363；NO）、CPU103は、ラウンドカウント値を1加算し（ステップS364）、特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップS114）に対応する“ 4 ”に更新し（ステップS365）、特別図柄停止処理を終了する。ステップS365にて特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、大当り開始前処理が実行される。すなわち、上限ラウンド（最終ラウンド）が終了する迄、大当り開放前処理（ステップS114）、大当り開放中処理（ステップS115）、大当り開放後処理（ステップS116）が繰り返し実行され、これにより、大当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とする複数回のラウンドを実行させることができる。

【0231】

ラウンドカウント値が上限ラウンドに対応する「10」であるときは（ステップS363；YES）、大当り終了時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS366）。つまり、CPU103は、大当り終了時演出（エンディング演出）の終了待ち時間（すなわち、エンディング演出の実行時間）を設定する。続いて、CPU103は、大当りを終了することを示す演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド）の送信設定を行い（ステップS367）、特図プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップS117）に対応する“ 7 ”に更新し（ステップS368）、大当り開放後処理を終了する。ステップS368にて特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、大当り終了処理が実行される。

【0232】

図26は、図13のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図26に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS381）。大当り終了時演出待ち時間が経過していないときは（ステップS381；NO）、大当り終了処理を終了する。この場合、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のままであるため、次回のタイマ割込みが発生したときには、再度、大当り終了処理が実行される。

【0233】

大当り終了時演出待ち時間が経過したときは（ステップS381；YES）、CPU103は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS382）。続いて、CPU103は、確変領域通過フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS383）。確変領域通過フラグは、確変判定処理（ステップS315）において、確変制御条件の成立（又は、確変確定コマンドの送信）にもとづいてセットされる。

【0234】

確変領域通過フラグがセットされているときは（ステップS383；YES）、CPU103は、確変領域通過フラグをクリアし（ステップS384）、高確フラグをセットする（ステップS385）。

【0235】

確変領域通過フラグがセットされていないときや（ステップS383；NO）、ステップS385の処理を実行した後は、CPU103は、高ベースフラグをセットする（ステップS386）。

【0236】

つまり、確変制御条件が成立していたときには、高確フラグと高ベースフラグとが共に

10

20

30

40

50

セットされるので、遊技状態は高確高ベース状態となる。一方、確変制御条件が成立していないときには、高確フラグはセットせれずに高ベースフラグのみがセットされるので、遊技状態は低確高ベース状態となる。

【0237】

ステップS386の処理に続いて、CPU103は、遊技状態遷移制御処理（ステップS274）においてカウントしていた特図変動回数カウント値を「0」に初期化する（ステップS390）。続いて、CPU103は、現在の遊技状態を示す演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）の送信設定（ステップS391）や、大当たり終了時演出（エンディング演出）の終了を指定する演出制御コマンド（終了時演出終了指定コマンド）の送信設定を行い（ステップS392）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS110）に対応する“0”に更新し（ステップS393）、大当たり終了処理を終了する。ステップS393にて特図プロセスフラグの値が“0”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、特別図柄通常処理が実行される。

10

【0238】

図27は、図6のステップS16にて実行される確変領域ソレノイド制御処理の一例を示すフローチャートである。図27に示す確変領域ソレノイド制御処理において、CPU103は、まず、入賞球／排出球検出処理を実行する（ステップS410）。例えば、入賞球／排出球検出処理においては、下大入賞口スイッチ23B、確変領域スイッチ24A、第2排出スイッチ24Bから伝送された検出信号がオン状態となったか否かの判定等が行われる。

20

【0239】

ステップS410の入賞球／排出球検出処理に続いて、CPU103は、確変領域ソレノイド制御フラグの値に応じて、図27に示すステップS420、S430、S440の処理のいずれかを選択して実行する。

【0240】

ステップS420の確変領域制御通常処理は、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“0”のときに実行される。確変領域制御通常処理においては、下特別可変入賞球装置7Bに入賞した遊技球の数と、下特別可変入賞球装置7Bから排出された遊技球の数とが一致するか否かの判定等が行われる。

【0241】

ステップS430の確変領域制御パターン設定処理は、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“1”のときに実行される。確変領域制御パターン設定処理においては、確変領域の制御パターンを設定する処理等が行われる。

30

【0242】

ステップS440の確変領域制御実行処理は、確変領域ソレノイド制御フラグの値が“2”又は“3”のときに実行される。確変領域制御実行処理においては、確変領域を制御する処理等が行われる。

【0243】

入賞球／排出球検出処理では、CPU103は、下大入賞口スイッチ23Bがオンであるときは、RAM102に設けられた不一致カウンタの格納値である不一致カウント値を1加算する。

40

【0244】

次いで、確変領域スイッチ24Aがオンであるときは、CPU103は、不一致カウント値を1減算し、入賞球／排出球検出処理を終了する。確変領域スイッチ24Aがオンでないときは、CPU103は、第2排出スイッチ24Bがオンであるか否かを判定する。そして、第2排出スイッチ24Bがオンであるときは、不一致カウント値を1減算し、入賞球／排出球検出処理を終了する。一方、第2排出スイッチ24Bがオンでないときは、そのまま入賞球／排出球検出処理を終了する。

【0245】

上述したように、下特別可変入賞球装置7Bが形成する下大入賞口に進入した遊技球は

50

、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→確変領域スイッチ 2 4 A による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となるか、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となるか、の何れかとなる。従って、入賞球／排出球検出処理によれば、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→確変領域スイッチ 2 4 A による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となるときには不一致カウント値は「0」となり、また、下大入賞口スイッチ 2 3 B による検出→第 2 排出スイッチ 2 4 B による検出→排出となるときにも不一致カウント値は同様に「0」となる。

【0246】

なお、入賞球／排出球検出処理は、遊技制御用タイマ割込み処理として、ステップ S 15 の特図プロセス処理の特図プロセスフラグの値とは無関係に実行されるため、例えば、次のラウンド遊技が開始された後にも、継続して実行される。

10

【0247】

確変領域制御通常処理では、CPU 103 は、不一致カウント値が「0」未満であるときは、エラー状態であることを報知する。

【0248】

確変領域制御パターン設定処理では、CPU 103 は、まず、大当たり種別を特定し、ラウンドカウント値を特定する。そして、確変ソレノイドパターン指定テーブルをセットし、大当たり種別とラウンドカウント値とに応じて確変ソレノイドパターンテーブルを決定する。

【0249】

本実施の形態では、大当たり種別とラウンドカウント値とに応じて、確変ソレノイドパターンテーブル 1、確変ソレノイドパターンテーブル 2、確変ソレノイドパターンテーブル 3 のいずれかが割り当てられている。具体的には、「第 1 大当たり」については、下開放ラウンド遊技（確変開放ラウンド遊技）に係るラウンドカウント値の全部（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）に対して確変ソレノイドパターンテーブル 1 が割り当てられている。「第 2 大当たり」については、下開放ラウンド遊技に係るラウンドカウント値のうち「1」、「3」、「5」、「7」に対して確変ソレノイドパターンテーブル 1 が割り当てられ、下開放ラウンド遊技に係るラウンドカウント値のうち「9」に対して確変ソレノイドパターンテーブル 2 が割り当てられている。「第 3 大当たり」については、下開放ラウンド遊技（確変開放ラウンド遊技）に係るラウンドカウント値の全部（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）に対して確変ソレノイドパターンテーブル 3 が割り当てられている。

20

30

【0250】

確変ソレノイドパターンテーブル 1、2、3 は、確変領域蓋の開閉制御のパターンに関するテーブルであって、開閉制御に係る時間データ（閉鎖時間、開放時間）を記憶しているテーブルである。なお、上述したように、確変領域蓋の閉鎖時間には確変領域は閉鎖状態となり、確変領域蓋の開放時間には確変領域は開放状態となる。

【0251】

確変ソレノイドパターンテーブル 1 には、例えば、確変領域ソレノイドバッファの値「1」に対応付けて確変領域蓋の開閉制御に係る時間データとして閉鎖時間 1「52 ミリ秒」が記憶され、確変領域ソレノイドバッファの値「2」に対応付けて確変領域蓋の開閉制御に係る時間データとして開放時間 1「52 ミリ秒」が記憶され、確変領域ソレノイドバッファの値「3」に対応付けて確変領域蓋の開閉制御に係る時間データとして閉鎖時間 2「4000 ミリ秒」が記憶され、確変領域ソレノイドバッファの値「4」に対応付けて確変領域蓋の開閉制御に係る時間データとして開放時間 1「52 ミリ秒」が記憶され、確変領域ソレノイドバッファの値「5」に対応付けて確変領域蓋の開閉制御に係る時間データとして閉鎖時間 3「2000 ミリ秒」が記憶され、確変領域ソレノイドバッファの値「6」に対応付けて終了コード「0000」が記憶されている。確変ソレノイドパターンテーブル 1、2、3 における終了コードは、確変領域蓋の開閉制御の終了を示している。確変ソレノイドパターンテーブル 2、3 については説明を省略する。

40

50

【0252】

なお、上記時間データ等（閉鎖時間、開放時間、終了コード）をソレノイド出力指定データとも称する。ソレノイド出力指定データにもとづいて確変領域蓋用のソレノイド82Cのオン、オフが制御される。

【0253】

次いで、CPU103は、決定した確変ソレノイドパターンテーブルの「1」のソレノイド出力指定データを確変領域開閉タイマ値にセットする。具体的には、CPU103は、確変領域ソレノイドバッファの初期値「1」に対応する閉鎖時間又は開放時間を確変領域開閉タイマ値にセットする。なお、確変領域ソレノイドバッファの値は、確変領域制御実行処理において1加算される。

10

【0254】

確変領域制御実行処理では、各回の下開放ラウンド遊技が行われている間（確変領域ソレノイド制御フラグの値が“2”である間）は、順次、ソレノイド出力指定データ（閉鎖時間、開放時間）がロードされ、確変領域蓋用のソレノイド82Cのオン、オフを切り替えが行われる。下開放ラウンド遊技が終了することに対応して確変領域ソレノイド制御フラグの値が“3”となった後には、不一致カウント値が「0」であるか否かが判定される。通常であれば（例えば、下可変入賞球装置7B内における球詰まり等による排出エラーや不正行為がなければ）、ソレノイド出力指定データとして終了コードがロードされるよりも前に（早く）、不一致カウント値が「0」となるようにしているため、エラー報知（ステップS455の処理）は行われない。つまり、下大入賞口の開放時間や排出経路内の遊技球の流下時間を考慮し、通常であればソレノイド出力指定データとして終了コードがロードされないように、ソレノイド出力指定データとして終了コードがロードされる迄の時間を設定しているので、通常であればエラー報知は行われない。一方、不一致カウント値が「0」となるよりも前に（早く）、ソレノイド出力指定データとして終了コードがロードされる場合があるが、このような場合には、何らかの異常（例えば、下可変入賞球装置7B内における球詰まり等による排出エラーや不正行為）があったことが想定されるため、エラー報知が行われる。

20

【0255】

次に、払出制御手段（払出制御用マイクロコンピュータ370）の動作を説明する。払出制御手段における出力ポート0は、ステッピングモータによる払出モータ289に供給される各相の信号と、ドア開放センサ155の検出信号と、払出個数カウントスイッチ301の検出信号とを出力するための出力ポートである。すなわち、ドア開放センサ155の検出信号および払出個数カウントスイッチ301の検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ370を経由して出力ポート0から主基板11に出力される。また、出力ポート1は、7セグメントLEDによるエラー表示LED374の各セグメント出力の出力ポートである。また、払出制御基板37には、カードユニット50へのEXS信号およびPRDY信号を出力するための出力ポート2も設けられている。

30

【0256】

また、払出制御手段における入力ポート0ビット4には、主基板11からの接続確認信号が入力される。また、ビット6, 7には、それぞれ、球切れスイッチ187の検出信号、および払出モータ位置センサ295の検出信号が入力される。また、入力ポート1のビット1～3には、それぞれ、払出個数カウントスイッチ301の検出信号、エラー解除スイッチ375からの操作信号、満タンスイッチ48の検出信号が入力される。入力ポート1のビット4～6には、それぞれ、カードユニット50からのVL信号、BRDY信号、BRQ信号が入力される。

40

【0257】

次に、払出制御手段の動作について説明する。本実施の形態では、払出制御用マイクロコンピュータ370の内蔵CTCが繰り返しタイマ割込を発生するように設定される。そして、タイマ割込が発生すると、払出制御用マイクロコンピュータ370の払出制御用CPU371は、払出制御用タイマ割込み処理を実行する。

50

【0258】

図28は、払出制御手段が実行する払出制御用タイマ割込み処理の例を示すフローチャートである。払出制御用タイマ割込み処理にて、払出制御用マイクロコンピュータ370の払出制御用CPU371は、払出制御処理として以下の処理を実行する。まず、払出制御用CPU371は、入力判定処理を行う（ステップS7510）。入力判定処理は、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態を検出して検出結果をRAMの所定の1バイト（入力状態フラグと呼ぶ。）に反映する処理である。なお、払出制御処理において、入力ポート0のビット4～6および入力ポート1のビット3～6の状態にもとづいて制御を行う場合には、直接入力ポートの状態をチェックするのではなく、入力状態フラグの状態をチェックする。

10

【0259】

次に、払出制御用CPU371は、払出モータ制御処理を実行する（ステップS7530）。払出モータ制御処理では、払出モータ289を駆動すべきときには、払出モータφ1～φ4のパターンを出力ポート0に出力するための処理を行う。

【0260】

また、払出制御用CPU371は、カードユニット50と通信を行うプリペイドカードユニット制御処理を実行する（ステップS7540）。さらに、カードユニット50からの球貸し要求に応じて貸し球を払い出す制御を行い、また、主基板11からの賞球個数コマンドが示す個数の賞球を払い出す制御を行う賞球球貸し制御処理を実行する（ステップS7560）。

20

【0261】

そして、払出制御用CPU371は、各種のエラーを検出する払出側エラー処理を実行する（ステップS7570）。また、遊技機外部に出力される賞球情報や球貸し情報を出力するための払出側情報出力処理を実行する（ステップS7580）。また、払出側エラー処理の結果に応じてエラー表示LED374に所定の表示を行う表示制御処理を実行する（ステップS7590）。

【0262】

本実施の形態では、後述する払出側エラー処理において各種エラー（例えば、満タンエラーや球切れエラー、プリペイドカードユニット未接続エラー）が検出されると、検出されたエラーに対応するエラービットがセットされる。そして、ステップS7590の表示制御処理において、エラービットがセットされていることにもとづいて、払出制御用CPU371は、エラー表示LED374に所定の表示を行う。

30

【0263】

また、本実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファ、出力ポート2バッファ）が設けられているのであるが、払出制御用CPU371は、出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファの内容を出力ポートに出力する（ステップS7600：出力処理）。出力ポート0バッファ、出力ポート1バッファおよび出力ポート2バッファは、払出モータ制御処理（ステップS7530）、プリペイドカード制御処理（ステップS7540）、主制御通信処理（ステップS7550）、払出側情報出力処理（ステップS7580）および表示制御処理（ステップS759）で更新される。

40

【0264】

次に、ステップS7550の主制御通信処理において、払出制御用マイクロコンピュータ370の払出制御用CPU371が各種コマンドを送受信する動作を説明する。図9に示すように、払出制御用マイクロコンピュータ370は、遊技制御用マイクロコンピュータ100と各種コマンドをシリアル通信するシリアル通信回路380を内蔵している。払出制御用マイクロコンピュータ370は、シリアル通信回路380を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ100から図7に示す賞球個数コマンドを受信する。

【0265】

また、払出制御用CPU371は、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU1

50

03と同様に、割り込み許可状態である間にシリアル通信回路380からの割り込み要求があると、シリアル通信回路380が割り込み要求を行った割り込み原因に応じた割り込み処理を実行する。この実施の形態では、払出制御用CPU371は、割り込み原因が、シリアル通信回路380が受信データを受信したことであると特定すると、受信時割込処理を実行する。この場合、払出制御用CPU371は、シリアル通信回路380が受信データを受信していることを示す受信時割込フラグをセットする。なお、払出制御用CPU371は、受信時割込処理において、受信時割込フラグをセットするのではなく、シリアル通信回路380の受信データレジスタからデータを読み込んでもよい。この場合、例えば、払出制御用CPU371は、受信時割込処理において、読み込んだ受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判断する。また、受信データが賞球個数コマンドである場合、払出制御用CPU371は、賞球個数コマンドが示す賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算してもよい。そのようにすれば、後述する主制御通信処理において、受信時割込フラグがセットされていることにもとづいて受信データが賞球個数コマンドであるか否かを判定し（後述するステップS5420～S5450参照）、賞球数を賞球未払出個数カウンタに加算する処理（後述するステップS5460参照）を実行する必要がなくなる。

10

【0266】

図29は、払出制御用マイクロコンピュータ370の払出制御用CPU371が、主基板11の遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と通信を行う主制御通信処理を示すフローチャートである。なお、主制御通信処理は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのコマンド（賞球要求信号としての接続確認コマンドや賞球個数コマンド）を受信したことにもとづくコマンド受信割込処理（シリアル通信回路380の受信データレジスタにデータが格納されたときに発生する内部割込である受信割込にもとづく割込処理）内の処理として実行される。ただし、主制御通信処理を払出制御用タイマ割込処理内の処理として実行するように構成してもよい。

20

【0267】

主制御通信処理において、払出制御用CPU371は、接続確認信号がオン状態であるか否かを確認する（ステップS5410）。なお、接続確認信号がオン状態であるということは、電力供給がなされ遊技制御手段において遊技の進行を制御可能な状態であることを意味し、接続確認信号がオフ状態であるということは、電力供給停止時処理が開始され遊技制御手段において遊技の進行が不能な状態であることを意味する（接続確認信号は、電力供給停止時処理における出力ポートクリア処理でオフ状態にされる。）。

30

【0268】

払出制御用CPU371は、シリアル通信回路380が受信したデータを格納する受信データレジスタからデータを読み込む（ステップS5420）。そして、払出制御用CPU371は、賞球要求信号としての接続確認コマンドを受信したかどうかを確認し（ステップS5430）、接続確認コマンドを受信したとき（受信データレジスタから読み込んだデータが接続確認コマンドであるとき）は（ステップS5430のY）、接続OKコマンドの上位4ビットのデータをRAM55の所定のデータ格納領域にセットする（ステップS5470）。また、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生したとき、つまり、払出側エラー処理で賞球エラーフラグ、満タンエラーフラグまたは球切れエラーフラグがセットされたときは（ステップS5480のY）、接続OKコマンドのデータにエラー情報を付加する。具体的には、エラー状態を示す情報（エラー情報）を接続OKコマンドの下位4ビットに設定する（ステップS5490）。なお、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生していないときは（ステップS5480のN）、接続OKコマンドの下位4ビットに「0000」が設定される。そして、ステップS5470で所定のデータ格納領域にセットされた接続OKコマンドの上位4ビットのデータと、接続OKコマンドの下位4ビットのデータ（エラー情報を示すデータまたは「0000」のデータ）を送信データレジスタに書き込むことにより、接続OKコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS5520）。

40

【0269】

50

接続確認コマンドを受信していないときは（ステップS5430のN）、払出制御用CPU371は、賞球払出動作が終了したかどうかを確認する（ステップS5440）。なお、賞球払出動作が終了したかどうかは、一連の払出処理が終了したときにセットするフラグ（払出終了フラグ）を確認することにより判断することが可能である。賞球払出動作が終了していれば（ステップS5440のY）、払出制御用CPU371は、賞球終了コマンドのデータを送信データレジスタに書き込む（ステップS5500）。なお、ステップS5500の処理を実行する前（または後）に払出終了フラグをリセットする。払出終了フラグは払出処理の結果、未払出数が0になったとき（ステップS6540のY）にセットされる。

【0270】

賞球払出動作が終了していなければ（ステップS5440のN）、払出制御用CPUは、賞球払出動作中であるかどうかを確認し（ステップS5450）、賞球払出動作中であれば（ステップS5450のY）、賞球準備中コマンドの上位4ビットのデータをRAM55の所定のデータ格納領域にセットする（ステップS5510）。また、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生したとき、つまり、賞球エラーフラグ、満タンエラーフラグまたは球切れエラーフラグがセットされたときは（ステップS5480のY）、賞球準備中コマンドのデータにエラー情報を付加する。具体的には、エラー状態を示す情報（エラー情報）を賞球準備中コマンドの下位4ビットに設定する（ステップS5490）。なお、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生していないときは（ステップS5480のN）、接続OKコマンドの下位4ビットに「0000」が設定される。そして、ステップS5510で所定のデータ格納領域にセットされた賞球準備中コマンドの上位4ビットのデータと、賞球準備中コマンドの下位4ビットのデータ（エラー情報）を示すデータまたは「0000」のデータ）を送信データレジスタに書き込むことにより、賞球準備中コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS5520）。

【0271】

賞球払出動作中でなければ（ステップS5450のN）、払出制御用CPU371は、賞球個数コマンドが示す個数を賞球未払出個数カウンタに加算する（ステップS5460）。そして、接続OKコマンドの上位4ビットのデータをRAM55の所定のデータ格納領域にセットする（ステップS5470）。また、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生したとき、つまり、賞球エラーフラグ、満タンエラーフラグまたは球切れエラーフラグがセットされたときは（ステップS5480のY）、接続OKコマンドのデータにエラー情報を付加する。具体的には、エラー状態を示す情報（エラー情報）を接続OKコマンドの下位4ビットに設定する（ステップS5490）。なお、賞球エラー、満タンエラーまたは球切れエラーが発生していないときは（ステップS5480のN）、接続OKコマンドの下位4ビットに「0000」が設定される。そして、ステップS5470で所定のデータ格納領域にセットされた接続OKコマンドの上位4ビットのデータと、接続OKコマンドの下位4ビットのデータ（エラー情報）を示すデータまたは「0000」のデータ）を送信データレジスタに書き込むことにより、接続OKコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信する（ステップS5520）。

【0272】

なお、接続OKコマンドまたは賞球準備中コマンドにエラー情報を設定する場合、払出側エラー処理においてエラービットをセットするときに、遊技制御用マイクロコンピュータ100側に通知するエラー情報に対応するビットに対して1バイトの領域のうちの4ビットを固めてセットする。これによって、その4ビットをそのまま遊技制御用マイクロコンピュータ100側に送信するコマンドの下位4ビットにセットすることが可能となる。

【0273】

次に、払出側エラー処理について説明する。本実施の形態では、主基板11からの接続確認信号がオフ状態になった場合には、払出制御用マイクロコンピュータ370の払出制御用CPU371は、主基板未接続エラーとして、エラー表示用LED374に「1」を

10

20

30

40

50

表示する制御を行う。従って、接続確認信号の入力状態の確認中に接続確認信号がオフ状態となると、エラー表示用LED374に「1」が表示されることになる。

【0274】

払出個数カウントスイッチ301の断線または払出個数カウントスイッチ301の部分において球詰まりが発生した場合には、払出スイッチ異常検知エラー1として、エラー表示用LED374に「2」を表示する制御を行う。なお、払出個数カウントスイッチ301の断線または払出個数カウントスイッチ301の部分において球詰まりが発生したことは、払出個数カウントスイッチ301の検出信号がオフ状態にならなかったことによって判定される。

【0275】

遊技球の払出動作中でないにも関わらず払出個数カウントスイッチ301の検出信号がオン状態になった場合には、払出スイッチ異常検知エラー2として、エラー表示用LED374に「3」を表示する制御を行う。払出モータ289の回転異常または遊技球が払い出されたにも関わらず払出個数カウントスイッチ301の検出信号がオン状態にならない場合には、払出ケースエラーとして、エラー表示用LED374に「4」を表示する制御を行う。払出個数カウントスイッチ301の検出信号がオン状態にならないことの具体的な検出方法は既に説明したとおりである。

【0276】

また、下皿満タン状態すなわち満タンスイッチ48がオン状態になった場合には、満タンエラーとして、エラー表示用LED374に「5」を表示する制御を行う。補給球の不足状態すなわち球切れスイッチ187がオン状態になった場合には、球切れエラーとして、エラー表示用LED374に「6」を表示する制御を行う。

【0277】

また、カードユニット50からのVL信号がオフ状態になった場合には、プリペイドカードユニット未接続エラーとして、エラー表示用LED374に「7」を表示する制御を行う。不正なタイミングでカードユニット50と通信がなされた場合には、プリペイドカードユニット通信エラーとして、エラー表示用LED374に「8」を表示する制御を行う。なお、プリペイドカードユニット通信エラーは、プリペイドカードユニット制御処理（ステップS7540）において検出される。

【0278】

以上のエラーのうち、払出スイッチ異常検知エラー2、払出ケースエラー、賞球過多異常エラーまたは賞球過少異常エラーが発生した後、エラー解除スイッチ375が操作されエラー解除スイッチ375から操作信号が出力されたら（オン状態になったら）、払出制御手段は、エラーが発生する前の状態に復帰する。

【0279】

図30および図31は、ステップS7570の払出側エラー処理を示すフローチャートである。払出側エラー処理において、払出制御用CPU371は、エラーフラグをチェックし、そのうちのセットされているビットが、払出スイッチ異常検知エラー2および払出ケースエラーのみ（2つのうちのいずれかのビットのみ、またはそれら2ビットのみ）であるか否か確認する（ステップS8010）。セットされているビットがそれらのみである場合には、エラー解除スイッチ375から操作信号がオン状態になったか否か確認する（ステップS8020）。操作信号がオン状態になったら、エラー復帰時間をエラー復帰前タイマにセットする（ステップS8030）。エラー復帰時間は、エラー解除スイッチ375が操作されてから、実際にエラー状態から通常状態に復帰するまでの時間である。

【0280】

エラー解除スイッチ375から操作信号がオン状態でない場合には、エラー復帰前タイマの値を確認する（ステップS8040）。エラー復帰前タイマの値が0であれば、すなわち、エラー復帰前タイマがセットされていなければ、ステップS8080に移行する。エラー復帰前タイマがセットされていれば、エラー復帰前タイマの値を-1し（ステップS8050）、エラー復帰前タイマの値が0になったら（ステップS8060）、エラー

10

20

30

40

50

フラグのうちの、払出スイッチ異常検知エラー 2 および払出ケースエラーのビットをリセットし（ステップ S 8 0 7 0）、ステップ S 8 0 8 0 に移行する。

【0 2 8 1】

ステップ S 8 0 8 0 では、払出制御用 C P U 3 7 1 は、満タンスイッチ 4 8 の検出信号を確認する。満タンスイッチ 4 8 の検出信号が出力されていれば（オン状態であれば）、エラーフラグのうちの満タンエラービットをセットする（ステップ S 8 0 9 0）。満タンスイッチ 4 8 の検出信号がオフ状態であれば、満タンエラービットをリセットする（ステップ S 8 1 0 0）。

【0 2 8 2】

また、払出制御用 C P U 3 7 1 は、球切れスイッチ 1 8 7 の検出信号を確認する（ステップ S 8 1 1 0）。球切れスイッチ 1 8 7 の検出信号が出力されていれば（オン状態であれば）、エラーフラグのうちの球切れエラービットをセットする（ステップ S 8 1 2 0）。球切れスイッチ 1 8 7 の検出信号がオフ状態であれば、球切れエラービットをリセットする（ステップ S 8 1 3 0）。

【0 2 8 3】

さらに、払出制御用 C P U 3 7 1 は、主基板 1 1 からの接続確認信号の状態を確認し（ステップ S 8 1 5 0）、接続確認信号が出力されていなければ（オフ状態であれば）、主基板未接続エラービットをセットする（ステップ S 8 1 6 0）。また、接続確認信号が出力されていれば（オン状態であれば）、主基板未接続エラービットをリセットする（ステップ S 8 1 7 0）。

【0 2 8 4】

また、払出制御用 C P U 3 7 1 は、各スイッチの検出信号の状態が設定される各スイッチタイマのうち払出個数カウントスイッチ 3 0 1 に対応したスイッチタイマの値を確認し、その値がスイッチオン最大時間（例えば「2 4 0」）を越えていたら（ステップ S 8 1 8 0）、エラーフラグのうちの払出スイッチ異常検知エラー 1 のビットをセットする（ステップ S 8 1 9 0）。また、払出個数カウントスイッチ 3 0 1 に対応したスイッチタイマの値がスイッチオン最大時間以下であれば、払出スイッチ異常検知エラー 1 のビットをリセットする（ステップ S 8 2 0 0）。なお、各スイッチタイマの値は、ステップ S 7 5 1 0 の入力判定処理において、各スイッチの検出信号を入力する入力ポートの状態がスイッチオン状態であれば 1 加算され、オフ状態であれば 0 クリアされる。従って、払出個数カウントスイッチ 3 0 1 に対応したスイッチタイマの値がスイッチオン最大時間を越えていたということは、スイッチオン最大時間を越えて払出個数カウントスイッチ 3 0 1 がオン状態になっていることを意味し、払出個数カウントスイッチ 3 0 1 の断線または払出個数カウントスイッチ 3 0 1 の部分で遊技球が詰まっていると判断される。

【0 2 8 5】

また、払出制御用 C P U 3 7 1 は、払出個数カウントスイッチ 3 0 1 に対応したスイッチタイマの値がスイッチオン判定値（例えば「2」）になった場合に（ステップ S 8 2 1 0）、球貸し動作中フラグおよび賞球動作中フラグがともにリセット状態であれば、払出動作中でないのに払出個数カウントスイッチ 3 0 1 を遊技球が通過したとして、エラーフラグのうちの払出スイッチ異常検知エラー 2 のビットをセットする（ステップ S 8 2 2 0、S 8 2 3 0）。また、球貸し動作中フラグまたは賞球動作中フラグがセットされていれば、払出スイッチ異常検知エラー 2 のビットをリセットする（ステップ S 8 2 4 0）。

【0 2 8 6】

また、払出制御用 C P U 3 7 1 は、カードユニット 5 0 からの V L 信号の入力状態を確認し（ステップ S 8 2 5 0）、V L 信号が入力されていなければ（オフ状態であれば）、エラーフラグのうちのプリペイドカードユニット未接続エラービットをセットする（ステップ S 8 2 6 0）。また、V L 信号が入力されていれば（オン状態であれば）、プリペイドカードユニット未接続エラービットをリセットする（ステップ S 8 2 7 0）。

【0 2 8 7】

なお、ステップ S 7 5 9 0 の表示制御処理では、エラーフラグ中のエラービットに応じ

10

20

30

40

50

た表示（数値表示）による報知をエラー表示用 L E D 3 7 4 によって行う。従って、通信エラーをエラー表示用 L E D 3 7 4 によって報知することができる。また、通信エラーは、払出制御手段の側で検出されるので、遊技制御手段の負担を増すことなく通信エラーを検出できる。

【0288】

次に、演出制御基板 1 2 における動作を説明する。演出制御基板 1 2 においては、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、図 3 2 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 3 2 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また、演出制御基板 1 2 に搭載された C T C のレジスタ設定等を行う。

10

【0289】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S 7 2）。タイマ割込みフラグは、例えば、C T C のレジスタ設定にもとづき、所定期間が経過する毎にオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフである場合には（ステップ S 7 2 ; N O）、ステップ S 7 2 の処理を繰り返し実行して待機する。

【0290】

また、演出制御基板 1 2 の側においては、所定期間が経過する毎に発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば、主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば、所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理においては、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちにおいて、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれたコマンドは、例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御バッファ設定部等）に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが 2 バイト構成である場合には、1 バイト目と 2 バイト目を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

20

30

【0291】

ステップ S 7 2 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 2 ; Y E S）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にすると共に（ステップ S 7 3）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 4）。ステップ S 7 4 にて実行されるコマンド解析処理においては、例えば、主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御等が行われる。

40

【0292】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理に続いて、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 5）。ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理においては、例えば、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった発光体における点灯動作、演出用模型における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定、設定等が行われる。

【0293】

ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 6）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部のラン

50

ダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。その後には、ステップS72の処理に戻る。

【0294】

図33、図34および図35は、図32のステップS74にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図33に示すコマンド解析処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS501）。例えば、演出制御基板12の側において受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用CPU120は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定できればよい。

10

【0295】

ステップS501にて第1始動口入賞指定コマンドを受信したときは（ステップS501；YES）、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞時に対応した表示の更新を設定する（ステップS502）。例えば、ステップS502の処理においては、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリアに保留表示を表示させるための設定等が行われればよい。

【0296】

ステップS502にて第1始動口入賞指定コマンドを受信していないときは（ステップS501；NO）、演出制御用CPU120は、第2始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS503）。第2始動口入賞指定コマンドを受信したときは（ステップS503；YES）、第2始動口入賞時に対応した表示の更新を設定する（ステップS504）。例えば、ステップS504の処理においては、画像表示装置5の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリアに保留表示を表示させるための設定等が行われればよい。

20

【0297】

ステップS502、S504の処理のいずれかを実行した後は、演出制御用CPU120は、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドによる通知内容を、RAM122の所定領域（例えば、演出制御バッファ設定部等）に設けられた入賞時判定結果バッファに記憶させる（ステップS505）。例えば、ステップS505の処理においては、主基板11から伝送された第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドのEXTデータを、保留記憶情報として入賞時判定結果バッファにおける空きエントリの先頭にセットすることによって、保留記憶情報が記憶されるようにすればよい。このときには、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドのMODEデータ等に応じた始動口情報も、保留記憶情報に含めて入賞時判定結果バッファ200における空きエントリの先頭にセットされればよい。

30

【0298】

ステップS505の処理の処理に続いて、演出制御用CPU120は、判定結果記憶番号最大値を1加算し（ステップS506）、コマンド解析処理を終了する。例えば、ステップS506の処理においては、RAM122の所定領域（例えば、演出制御カウンタ設定部等）に設けられた判定結果記憶カウンタの格納値である判定結果記憶カウンタ値を1加算することにより、判定結果記憶番号最大値が1加算されるようにすればよい。判定結果記憶カウンタは、入賞時判定結果バッファにおける保留記憶情報の記憶数をカウントするためのものであり、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドにより通知されて入賞時判定結果バッファに記憶された判定結果と対応付けられた記憶番号の最大値を、判定結果記憶カウンタ値により特定することができる。

40

【0299】

ステップS503にて第2始動口入賞指定コマンドを受信していないときは（ステップS503；NO）、演出制御用CPU120は、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドといった、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS507）。変動開始コマンドを受信したときは（ステップS507；YES）、例えば、RAM1

50

22の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた変動開始コマンド受信フラグをオン状態にセットする（ステップS508）。また、入賞判定結果バッファの記憶内容は、シフトさせる（ステップS509）。例えば、入賞時判定結果バッファにおいては、記憶番号「1」と対応付けて記憶されている保留記憶情報を消去すると共に、記憶番号「1」より下位のエントリに記憶された保留記憶情報を、1エントリずつ上位にシフトする。そして、例えば、判定結果カウント値を1減算すること等により、判定結果記憶番号最大値を1減算し（ステップS510）、コマンド解析処理を終了する。

【0300】

ステップS507にて変動開始コマンドを受信していないときは（ステップS507；NO）、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する（図34のステップS511）。大当り開始指定コマンドを受信したときは（ステップS511；YES）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた大当り開始指定コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップS512）、コマンド解析処理を終了する。

10

【0301】

ステップS511にて大当り開始指定コマンドを受信していないときは（ステップS511；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS513）。ラウンド開始コマンドを受信したときは（ステップS513；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中フラグをセットし（ステップS514）、コマンド解析処理を終了する。

20

【0302】

ステップS513にてラウンド開始コマンドを受信していないときは（ステップS513；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS515）。ラウンド終了コマンドを受信したときは（ステップS515；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後フラグをセットし（ステップS516）、コマンド解析処理を終了する。

【0303】

ステップS515にてラウンド終了コマンドを受信していないときは（ステップS515；NO）、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS517）。大当り終了指定コマンドを受信したときは（ステップS517；YES）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた大当り終了指定コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップS516）、コマンド解析処理を終了する。

30

【0304】

ステップS517にて大当り終了指定コマンドを受信していないときは（ステップS517；NO）、演出制御用CPU120は、終了時演出終了指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS519）。終了時演出終了指定コマンドを受信したときは（ステップS519；YES）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた終了時演出終了指定コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップS520）、コマンド解析処理を終了する。

40

【0305】

ステップS519にて終了時演出終了指定コマンドを受信していないときは（ステップS519；NO）、演出制御用CPU120は、下大入賞口入賞通知コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS521）。下大入賞口入賞通知コマンドを受信したときは（ステップS521；YES）、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた下大入賞口入賞通知コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップS522）、コマンド解析処理を終了する。

【0306】

ステップS521にて下大入賞口入賞通知コマンドを受信していないときは（ステップS521；NO）、演出制御用CPU120は、上大入賞口入賞通知コマンドを受信した

50

か否かを判定する（ステップ S 5 2 3）。上大入賞口入賞通知コマンドを受信したときは（ステップ S 5 2 3；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた上大入賞口入賞通知コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップ S 5 2 4）、コマンド解析処理を終了する。

【0307】

ステップ S 5 2 3 にて上大入賞口入賞通知コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 2 3；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、確変確定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 2 5）。確変確定コマンドを受信したときは（ステップ S 5 2 5；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた確変確定コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップ S 5 2 6）、コマンド解析処理を終了する。

10

【0308】

ステップ S 5 2 5 にて確変確定コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 2 5；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、満タンエラー指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 2 7）。満タンエラー指定コマンドを受信したときは（ステップ S 5 2 7；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた演出用満タンエラーフラグをオン状態にセットし（ステップ S 5 2 8）、コマンド解析処理を終了する。

【0309】

ステップ S 5 2 7 にて満タンエラー指定コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 2 7；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、満タンエラー解消指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 2 9）。満タンエラー解消指定コマンドを受信したときは（ステップ S 5 2 9；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出用満タンエラーフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 5 3 0）、コマンド解析処理を終了する。

20

【0310】

ステップ S 5 2 9 にて満タンエラー解消指定コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 2 9；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ドア開放エラー指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 3 1）。ドア開放エラー指定コマンドを受信したときは（ステップ S 5 3 1；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた演出用ドア開放エラーフラグをオン状態にセットし（ステップ S 5 3 2）、コマンド解析処理を終了する。

30

【0311】

ステップ S 5 3 1 にてドア開放エラー指定コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 3 1；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ドア開放エラー解消指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 5 3 3）。ドア開放エラー解消指定コマンドを受信したときは（ステップ S 5 3 3；YES）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出用ドア開放エラーフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ S 5 3 4）、コマンド解析処理を終了する。

【0312】

ステップ S 5 3 3 にてドア開放エラー解消指定コマンドを受信していないときは（ステップ S 5 3 3；NO）、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から中継基板 1 5 を介して受信した他のコマンドに応じた設定し（ステップ S 5 2 7）、コマンド解析処理を終了する。例えば、図柄確定指定コマンドを受信したときは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた図柄確定指定コマンド受信フラグをオン状態にセットし、コマンド解析処理を終了する。また例えば、変動パターン指定コマンドを受信したときは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御バッファ設定部等）に設けられた変動パターン指定コマンド格納領域に格納し、コマンド解析処理を終了する。

40

【0313】

図 3 6 は、図 3 2 のステップ S 7 5 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示す

50

フローチャートである。図 36 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 120 は、まず、入賞時演出決定処理を実行し（ステップ S 150）、報知フラグ設定処理を実行し（ステップ S 151）、報知制御処理（ステップ S 152）を実行する。その後、演出制御フラグ設定部に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 170～S 177 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0314】

ステップ S 150 の入賞時演出決定処理においては、例えば、始動入賞時における演出の演出態様等を決定する処理などが行われる。例えば、コマンド解析処理（ステップ S 502 の処理、ステップ S 504 の処理）の設定等に応じて、保留表示の表示態様を決定し、画像表示装置 5 の始動入賞記憶表示エリアに表示させる。具体的には、始動入賞時コマンドの内容にもとづいて（例えば、保留情報にもとづく識別情報の可変表示が大当たりとなるかハズレとなるかにもとづいて）、保留表示の表示態様を決定し、始動入賞記憶表示エリアに表示させる。また、始動入賞時コマンドの内容にもとづいて保留連（保留内連荘）の有無を判定し、エンディング演出などにおいて報知させるようにしてもよい。

【0315】

ステップ S 151 の報知フラグ設定処理においては、例えば、連続出玉数を計数する処理や、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達したか否かを判定する処理や、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達した場合に出玉報知前フラグをセットする処理や、確変確定報知前フラグをセットする処理などが行われる。なお、所定の出玉報知個数は、少なくとも 1 種類あればよい。本実施の形態では、3000 個、5000 個、10000 個など複数種類の出玉報知個数を定めている。また、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達するとは、連続出玉数が、ある出玉報知個数未満の個数から当該出玉報知個数以上の個数となることである。例えば、連続出玉数が 2999 個から 3013 個になったときは、出玉報知個数「3000 個」未満の 2999 個から当該出玉報知個数「3000 個」以上の 3013 個になったので、連続出玉数が出玉報知個数「3000 個」に初めて到達したことになる。また、連続出玉数が 4986 個から 5000 個になったときは、出玉報知個数「5000 個」未満の 4986 個から当該出玉報知個数「5000 個」以上の 5000 個になったので、連続出玉数が出玉報知個数「5000 個」に初めて到達したことになる。また、連続出玉数が 9990 個から 10004 個になったときは、出玉報知個数「10000 個」未満の 9990 個から当該出玉報知個数「10000 個」以上の 10004 個になったので、連続出玉数が出玉報知個数「10000 個」に初めて到達したことになる。つまり、複数種類の出玉報知個数を定めている場合には、複数種類の何れかの出玉報知個数に初めて到達したか否かが判定される。従って、例えば、連続出玉数が 4800 個から 4814 個になったときは、出玉報知個数「3000 個」には既に到達しているものの、何れか一の出玉報知個数未満の個数から当該出玉報知個数以上の個数とはなっていないので、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達したことには該当しない。

【0316】

ステップ S 152 の報知制御処理においては、例えば、出玉報知（出玉通常態様報知又は出玉簡易態様報知）を制御する処理や、確変確定報知を制御する処理、異常報知を制御する処理、カード取り忘れ防止報知を制御する処理などが行われる。

【0317】

ステップ S 170 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。例えば、可変表示開始待ち処理においては、所定の演出制御コマンド（例えば、変動パターン指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、又は、第 2 変動開始コマンド）を受信したか否かにもとづき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0318】

ステップ S 171 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のとき

に実行される。例えば、可変表示開始設定処理においては、特図ゲームが開始されることに対応して、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、変動パターンに応じた演出制御パターン等を決定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【0319】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。例えば、可変表示中演出処理においては、ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理において決定された演出制御パターンにもとづいて飾り図柄の可変表示等の各種の演出を実行する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

10

【0320】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。例えば、特図当り待ち処理においては、確定飾り図柄を停止する処理が行われる。大当たりとなるときには、ファンファーレ演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。ハズレとなるときには、遊技状態を制御する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0321】

ステップ S 1 7 4 の大当たり開始処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。例えば、大当たり開始処理においては、ファンファーレ演出を実行する処理や、大入賞口が開放状態であるときに実行される開放中演出を設定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

【0322】

ステップ S 1 7 5 のラウンド中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。例えば、ラウンド中処理においては、開放中演出を実行する処理や、大入賞口が閉鎖状態であるときに実行される閉鎖中演出を設定する処理が行われる。上述の処理を行った後に、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

【0323】

ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。例えば、ラウンド後処理においては、閉鎖中演出を実行する処理や、最終ラウンドでないときは、開放中演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。最終ラウンドであるときには、エンディング演出を設定する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

30

【0324】

ステップ S 1 7 7 の大当たり終了後処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。例えば、大当たり終了後処理においては、エンディング演出を実行する処理や、遊技状態を制御する処理が行われ、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0325】

図 3 7 は、図 3 6 のステップ S 1 7 0 にて実行される可変表示開始待ち処理を示すフローチャートである。可変表示開始待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 5 4 0）。変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動開始コマンド受信フラグをリセットし（ステップ S 5 4 1）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）に対応した値に更新する（ステップ S 5 4 2）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

40

【0326】

変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技者によって演出モードを選択するための演出モード選択操作が行われたか否かを確認し（ステップ S 5 4 3）、演出モード選択操作が行われた場合には、演出モード選択操作に応じて、選択された演出モードを指定する演出モードデータを RAM に記憶する（ステップ S 5 4 4）。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、選択された演出モードに応じて

50

、画像表示装置 5 の表示内容を切り替える制御を行う（ステップ S 5 4 5）。本実施の形態では、演出モード A では、斜線なしの背景画面が表示されるとともに男性キャラクタによる各種演出（例えば、可変表示中演出や、ファンファーレ演出、開放中演出、閉鎖中演出、エンディング中演出など）が行われ、演出モード B では、斜線ありの背景画面が表示されるとともに女性キャラクタによる各種演出（例えば、可変表示中演出や、ファンファーレ演出、開放中演出、閉鎖中演出、エンディング中演出など）が行われる（図 5 0 参照）。その後、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0327】

本実施の形態では、可変表示が開始されていないとき（例えば、デモンストレーション画面を表示中であるとき）に、操作ボタン 3 0 の操作を検出すると、画像表示装置 5 に、
10 選択可能な演出モード（例えば、演出モード A および演出モード B）を表示する。演出モード選択操作は、例えば、画像表示装置 5 に表示された演出モードを指定するためのカーソル（例えば、四角形の枠）が、上皿の近傍に設けられた十字キー（図示せず）または傾動可能なコントローラの操作に応じて他の演出モードに移動し、操作ボタン 3 0 の押下操作が行われたときに指定されている演出モードに決定することによって実現される。

【0328】

なお、可変表示が開始されていないとき（例えば、デモンストレーション画面を表示中であるとき）に限らず、遊技者が所定の操作を行ったときに演出モードを選択する処理を実行するようにしてもよい。また、画像表示装置 5 の他に第 2 画像表示装置を設け、第 2
20 画像表示装置において、演出モードを選択する演出を行うようにしてもよい。第 2 画像表示装置を設けることによって、可変表示中や大当り遊技中などでも遊技状態に関わらず、いつでも演出モードを選択することができる。なお、第 2 演出表示装置を設けない構成であっても、遊技状態に関わらず、いつでも演出モードを選択できるようにしてもよい。例えば、画像表示装置 5 の表示領域のうちの飾り図柄の表示領域とは異なる領域において演出モードを選択する演出を行うようにすることで実現できる。

【0329】

可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、特図表示結果にもとづいて最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにおける EXT データを読み取ることなどにより、特図表示結果が大当りであるか、ハズレであるかを判定すればよい。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0
30 は、変動パターンにもとづいて演出制御パターンを設定する。すなわち、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する、演出制御パターンを使用パターンとしてセットする。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留消化処理を実行する。続いて、演出制御用 CPU 1 2 0 は、RAM 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた飾り図柄変動時間タイマに、変動パターンに応じた飾り図柄変動時間タイマ値をセットし、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップ S 1 7 2）に対応する“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。

【0330】

可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を 1 減算し、飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になったか否かを判定する。飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になっていないときは、可変表示中演出処理を終了する。飾り図柄変動時間タイマ値が 0 になったときは、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（ステップ S 1 7 3）に対応する“3”に更新し、可変表示中演出処理を終了する。なお、飾り図柄変動時間タイマ値が 0 となる迄の期間は、飾り図柄の可変表示等の各種の演出が実行される。
40

【0331】

図 3 8 は、図 3 6 のステップ S 1 7 3 にて実行される特図当り待ち処理の一例を示すフローチャートである。図 3 8 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステ
50

ップS720)。図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS720；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

【0332】

図柄確定指定コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップS720；YES）、演出制御用CPU120は、図柄確定指定コマンド受信フラグをクリアし（ステップS721）、確定飾り図柄を停止表示する（ステップS722）。続いて、演出制御用CPU120は、確定飾り図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップS723）。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは（ステップS723；NO）、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるか否かを判定する（ステップS724）。例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられたフラグの値などによって現在の遊技状態を判定してもよい。現在の遊技状態が低確低ベース状態でないときは（ステップS724；NO）、演出制御用CPU120は、遊技状態設定処理（後述）を実行する（ステップS725）。現在の遊技状態が低確低ベース状態であるときや（ステップS724；YES）、ステップS725の処理を実行した後は、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップS170）に対応する“0”に更新し（ステップS726）、特図当り待ち処理を終了する。

10

【0333】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは（ステップS723；YES）、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS730）。すなわち、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する。大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS730；NO）、特図当り待ち処理を終了する。

20

【0334】

大当り開始指定コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップS730；YES）、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンド受信フラグをクリアし（ステップS731）、遊技状態を低確低ベース状態に設定する（ステップS732）。例えば、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられたフラグの値を用いて遊技状態を低確低ベース状態に設定してもよい。続いて、演出制御用CPU120は、ファンファーレ演出を設定し（ステップS732）、演出プロセスフラグの値を大当り開始処理（ステップS174）に対応する“4”に更新し（ステップS733）、特図当り待ち処理を終了する。

30

【0335】

図39は、図38のステップS725にて実行さえる遊技状態設定制御処理の一例を示すフローチャートである。図39に示す遊技状態設定制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、飾り図柄変動回数カウンタの格納値である飾り図柄変動回数カウント値を1加算する（ステップS901）。飾り図柄変動回数カウンタは、RAM122の所定領域（例えば、演出制御カウンタ設定部）に設けられた飾り図柄の変動回数を計数するための情報である。続いて、演出制御用CPU120は、現在の遊技状態が高確状態であるか否かを判定する（ステップS902）。現在の遊技状態が高確状態であるときは（ステップS902；YES）、飾り図柄変動回数カウント値が所定の判定値（高確終了判定値）を超えているか否かを判定する（ステップS903）。飾り図柄変動回数カウント値が高確終了判定値を超えているときは（ステップS903；YES）、演出制御用CPU120は、遊技状態を高確状態から低確状態に設定（変更）する（ステップS904）。

40

【0336】

現在の遊技状態が高確状態でないときや（ステップS902；NO）、飾り図柄変動回数カウント値が高確終了判定値を超えていないときや（ステップS903；NO）、ステップS904の処理を実行した後は、現在の遊技状態が高ベース状態であるか否かを判定する（ステップS906）。現在の遊技状態が高ベース状態であるときは（ステップS906；YES）、飾り図柄変動回数カウント値が所定の判定値（高ベース終了判定値）を超えているか否かを判定する（ステップS907）。飾り図柄変動回数カウント値が高

50

ベース終了判定値を超えているときは（ステップS907；YES）、演出制御用CPU120は、遊技状態を高ベース状態から低ベース状態に設定（変更）する（ステップS908）。

【0337】

現在の遊技状態が高ベース状態でないときや（ステップS906；NO）、飾り図柄変動回数カウント値が高ベース終了判定値を超えていないときや（ステップS907；NO）、ステップS908の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、現在の遊技状態が低確低ベース状態であるか否かを判定する（ステップS910）。現在の遊技状態が低確低ベース状態でないときは（ステップS910；NO）、遊技状態設定制御処理を終了する。現在の遊技状態が低確低ベース状態であるときは（ステップS910；YES）

10

【0338】

図40（A）は、図36のステップS174にて実行される大当り開始処理の一例を示すフローチャートである。図40（A）に示す大当り開始処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS741）。すなわち、演出制御用CPU120は、ラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS741；NO）、大当り開始処理を終了する。なお、大入賞口開放中フラグがセットされる迄の間の期間は、ファンファーレ演出が実行される。

20

【0339】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS741；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中フラグをクリアし（ステップS742）、大当り種別および演出モードに応じた開放中演出を設定し（ステップS743）、演出プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS175）に対応する“5”に更新し（ステップS744）、大当り開始処理を終了する。なお、ステップS743の処理において、大当り種別に応じた開放中演出を設定することにより、大当り種別に応じて開放中演出の態様を異ならせる（例えば、背景画面が異なる）とともに、指示報知（指示演出）の態様を異ならせる（例えば、メッセージの表示サイズや色、ナレーション音の音量などが異なる）ことができる。さらに、演出モードに応じた開放中演出を設定することにより、演出モードに応じて指示報知（指示演出）の態様を異ならせる（例えば、演出モードAの場合には「Vを狙え！！」とメッセージを表示するとともに男性ナレーション音を出力し、演出モードBの場合には「Vを狙って！！」とメッセージを表示するとともに女性ナレーション音を出力する。図50（D）、（H）参照）ことができる。

30

【0340】

図40（B）は、図36のステップS175にて実行されるラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。図40（B）に示すラウンド中処理において、演出制御用CPU120は、まず、大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS751）。すなわち、演出制御用CPU120は、ラウンド終了コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップS751；NO）、ラウンド後処理を終了する。なお、大入賞口開放後フラグがセットされる迄の間の期間は、開放中演出が実行される。

40

【0341】

大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステップS751；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後フラグをクリアし（ステップS752）、閉鎖中演出を設定し（ステップS753）、演出プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップS176）に対応する“6”に更新し（ステップS754）、ラウンド中処理を終了する。

【0342】

50

図41は、図36のステップS176にて実行されるラウンド後処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS760）。すなわち、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS760；NO）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS761）。すなわち、演出制御用CPU120は、ラウンド開始コマンドを受信したか否かを判定する。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（ステップS761；NO）、ラウンド後処理を終了する。

【0343】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（ステップS761；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中フラグをクリアし（ステップS762）、大当り種別および演出モードに応じた開放中演出を設定し（ステップS763）、演出プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS175）に対応する“5”に更新し（ステップS764）、ラウンド後処理を終了する。なお、ステップ763の処理において、大当り種別に応じた開放中演出を設定することにより、大当り種別に応じて開放中演出の態様を異ならせる（例えば、背景画面が異なる）とともに、指示報知（指示演出）の態様を異ならせる（例えば、メッセージの表示サイズや色、ナレーション音の音量などが異なる）ことができる。さらに、演出モードに応じた開放中演出を設定することにより、演出モードに応じて指示報知（指示演出）の態様を異ならせる（例えば、演出モードAの場合には「Vを狙え！！」とメッセージを表示するとともに男性ナレーション音を出力し、演出モードBの場合には「Vを狙って！！」とメッセージを表示するとともに女性ナレーション音を出力する。図50（D）、（H）参照）ことができる。

【0344】

一方、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップS760；YES）、演出制御用CPU120は、大当り終了指定コマンド受信フラグをクリアし（ステップS765）、演出モードに応じたエンディング演出を設定し（ステップS766）、演出プロセスフラグの値を大当り終了後処理（ステップS177）に対応する“7”に更新し（ステップS767）、ラウンド後処理を終了する。なお、大当り終了指定コマンド受信フラグ又は大入賞口開放中フラグの何れか一方がセットされる迄の間の期間は、閉鎖中演出が実行される。

【0345】

図42は、図36のステップS177にて実行される大当り終了後処理の一例を示すフローチャートである。図42に示す大当り終了後処理において、演出制御用CPU120は、まず、終了時演出終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS770）。すなわち、演出制御用CPU120は、終了時演出終了指定コマンドを受信したか否かを判定する。終了時演出終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS770；NO）、大当り終了後処理を終了する。なお、終了時演出終了指定コマンド受信フラグがセットされる迄の間の期間は、エンディング演出が実行される。

【0346】

終了時演出終了指定コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップS770；YES）、演出制御用CPU120は、終了時演出終了指定コマンド受信フラグをクリアし（ステップS771）、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた確変設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS772）。なお、確変設定フラグは、図36および図43の報知フラグ設定処理（ステップS151）において確変確定コマンド受信フラグの1回目のセットに応じてオン状態にセットされる。

【0347】

確変設定フラグがセットされているときは（ステップS772；YES）、演出制御用

10

20

30

40

50

C P U 1 2 0 は、確変設定フラグをクリアし（ステップ S 7 7 3）、遊技状態を高確高ベース状態に設定する（ステップ S 7 7 4）。一方、確変設定フラグがセットされていないときは（ステップ S 7 7 2 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態を低確高ベース状態に設定する（ステップ S 7 7 5）。

【 0 3 4 8 】

ステップ S 7 7 4 の処理、又は、ステップ S 7 7 5 の処理に続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、飾り図柄変動回数カウント値を「0」に初期化し（ステップ S 7 7 6）、演出プロセスフラグの値を可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）に対応する“0”に更新し（ステップ S 7 7 7）、大当たり終了後処理を終了する。

【 0 3 4 9 】

10

なお、図 4 2 のフローチャートでは、演出制御コマンド（終了時演出終了指定コマンド）の受信にもとづいて（ステップ S 7 7 0 ; Y E S）、エンディング演出の実行を終了し、可変表示開始待ち処理へと制御しているが（ステップ S 7 7 7）、タイマを用いてもよい。例えば、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）にエンディング演出用のタイマを設けておき、ラウンド後処理（ステップ S 1 7 6）において当該タイマのタイマ値をセットし、大当たり終了後処理（ステップ S 1 7 7）では、当該タイマのタイムアウトにもとづいて、エンディング演出の実行を終了し、可変表示開始待ち処理へと制御してもよい。

【 0 3 5 0 】

20

図 4 3 は、図 3 6 のステップ S 1 5 1 にて実行される報知フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。図 4 3 に示す報知フラグ設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出プロセスフラグの値が 4 以上であるか否かを判定する（ステップ S 9 2 0）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理として大当たり中に実行される処理（ステップ S 1 7 4 の大当たり開始処理、ステップ S 1 7 5 のラウンド中処理、ステップ S 1 7 6 のラウンド後処理、ステップ S 1 7 7 の大当たり終了時処理）の何れかを実行しているか否かを判定する。演出プロセスフラグの値が 4 以上でないときは（ステップ S 9 2 0 ; N O）、報知フラグ設定処理を終了する。

【 0 3 5 1 】

30

演出プロセスフラグの値が 4 以上であるときは（ステップ S 9 2 0 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、下大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 2 1）。下大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップ S 9 2 1 ; Y E S）、下大入賞口入賞通知コマンド受信フラグをクリアし（ステップ S 9 2 2）、下大入賞口に対応する賞球数を連続出玉数カウント値に加算する（ステップ S 9 2 3）。

【 0 3 5 2 】

40

下大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされていないときや（ステップ S 9 2 1 ; N O）、ステップ S 9 2 3 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、上大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 2 4）。上大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップ S 9 2 4 ; Y E S）、上大入賞口入賞通知コマンド受信フラグをクリアし（ステップ S 9 2 5）、上大入賞口に対応する賞球数を連続出玉数カウント値に加算する（ステップ S 9 2 6）。

【 0 3 5 3 】

上大入賞口入賞通知コマンド受信フラグがセットされていないときや（ステップ S 9 2 4 ; N O）、ステップ S 9 2 6 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、連続出玉数カウント値は所定の出玉報知個数に初めて到達したか否かを判定する（ステップ S 9 2 8）。なお、所定の出玉報知個数は、少なくとも 1 種類あればよい。本実施の形態では、複数種類の出玉報知個数（例えば、3 0 0 0 個、5 0 0 0 個、1 0 0 0 0 個など）を定めている。複数種類の出玉報知個数を定めている場合には、複数種類の何れかの出玉報知個数に初めて到達したか否かを判定する。例えば、3 0 0 0 個に初めて到達したか否

50

かや、5000個に初めて到達したか否かや、10000個に初めて到達したか否かなどを判定する。

【0354】

連続出玉数カウント値が所定の出玉報知個数に初めて到達したときは（ステップS927；YES）、演出制御用CPU120は、初めて到達した出玉報知個数に応じた出玉報知前フラグをセットする（ステップS928）。具体的には、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に、夫々の出玉報知個数に対応する出玉報知前フラグ（例えば、3000個到達時の出玉報知前フラグ、5000個到達時の出玉報知前フラグ、10000個到達時の出玉報知前フラグなど）を設けておき、演出制御用CPU120は、初めて到達した出玉報知個数に対応する出玉報知前フラグをオン状態にセットすればよい。

10

【0355】

連続出玉数カウント値が所定の出玉報知個数に初めて到達していないときや（ステップS927；NO）、ステップS928の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、確変確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS929）。確変確定コマンド受信フラグがセットされていないときは（ステップS929；NO）、報知フラグ設定処理を終了する。

【0356】

確変確定コマンド受信フラグがセットされているときは（ステップS929；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定コマンド受信フラグをクリアする（ステップS930）。続いて、演出制御用CPU120は、確変設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS931）。確変設定フラグがセットされているときは（ステップS931；YES）、報知フラグ設定処理を終了する。

20

【0357】

確変設定フラグがセットされていないときは（ステップS931；NO）、演出制御用CPU120は、確変設定フラグをオン状態にセットする（ステップS932）。続いて、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられた確変確定報知前フラグをオン状態にセットし（ステップS933）、報知フラグ設定処理を終了する。

【0358】

図44は、図36のステップS152にて実行される報知制御処理の一例を示すフローチャートである。図44に示す報知制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、出玉報知終了制御処理を実行する（ステップS940）。出玉報知終了制御処理については後述する。続いて、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が6であるか否かを判定する（ステップS941）。すなわち、演出制御用CPU120は、ステップS75の演出制御プロセス処理としてステップS176のラウンド後処理を実行しているか否かを判定する。

30

【0359】

演出プロセスフラグの値が6であるときは（ステップS941；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知終了制御処理を実行する（ステップS942）。確変確定報知終了制御処理については後述する。演出プロセスフラグの値が6でないときや（ステップS941；NO）、ステップS942の処理を実行した後は、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が4以上であるか否かを判定する（ステップS943）。演出プロセスフラグの値が4以上でないときは（ステップS943；NO）、報知制御処理を終了する。演出プロセスフラグの値が4以上であるときは（ステップS943；YES）、演出制御用CPU120は、大当り中報知開始制御処理を実行する（ステップS944）。

40

【0360】

次いで、演出制御用CPU120は、満タンエラーやドア開放エラー等の異常が発生したことを報知する異常報知処理を実行する（ステップS945）、また、演出制御用CP

50

U 1 2 0 は、プリペイドカードの取り忘れを防止するためのカード取り忘れ防止報知処理を実行する（ステップ S 9 4 6）。その後、報知制御処理を終了する。

【 0 3 6 1 】

図 4 5（A）は、図 4 4 のステップ S 9 4 0 にて実行される出玉報知終了制御処理の一例を示すフローチャートである。図 4 5（A）に示す出玉報知終了制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉通常態様報知中フラグ（又は、出玉簡易態様報知中フラグ）がセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 0 0）。出玉通常態様報知中フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられたフラグであって、通常態様で出玉報知が行われている間はオン状態にセットされる。出玉簡易態様報知中フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられたフラグであって、通常態様に比べ簡易である簡易態様で出玉報知が行われている間はオン状態にセットされる。出玉通常態様報知中フラグ（又は、出玉簡易態様報知中フラグ）がセットされていないときは（ステップ S 9 0 0 0；N O）、出玉報知終了制御処理を終了する。つまり、出玉報知が通常態様でも簡易態様でも行われていない場合には、報知を終了する対象が存在しないので、出玉報知終了制御処理を終了する。

10

【 0 3 6 2 】

出玉通常態様報知中フラグ（又は、出玉簡易態様報知中フラグ）がセットされているときは（ステップ S 9 0 0 0；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知中タイマ値を 1 減算し（ステップ S 9 0 0 1）、出玉報知中タイマ値が 0 になったか否かを判定する（ステップ S 9 0 0 2）。なお、出玉報知中タイマ値は、出玉通常態様報知中フラグ（又は、出玉簡易態様報知中フラグ）がセットされるときに、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた出玉報知中タイマにセットされるタイマ値である。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知中タイマがタイムアウトしたか否かを判定する。出玉報知中タイマ値が 0 になっていないときは（ステップ S 9 0 0 2；N O）。出玉報知終了制御処理を終了する。つまり、未だ、報知を終了させる時間に至っていないので、出玉報知終了制御処理を終了する。

20

【 0 3 6 3 】

出玉報知中タイマ値が 0 になったときは（ステップ S 9 0 0 2；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉通常態様報知中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 0 3）。出玉通常態様報知中フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 0 3；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉通常態様報知を終了し（ステップ S 9 0 0 4）、出玉通常態様報知中フラグをクリアし（ステップ S 9 0 0 5）、出玉報知終了制御処理を終了する。つまり、通常態様で行われていた出玉報知の報知時間が終了（タイムアウト）したので、当該出玉報知（通常態様）を終了し、出玉通常態様報知中フラグをクリアする。

30

【 0 3 6 4 】

出玉通常態様報知中フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 0 3；N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉簡易態様報知を終了し（ステップ S 9 0 0 6）、出玉簡易態様報知中フラグをクリアし（ステップ S 9 0 0 6）、出玉報知終了制御処理を終了する。つまり、簡易態様で行われていた出玉報知の報知時間が終了（タイムアウト）したので、当該出玉報知（簡易態様）を終了し、出玉簡易態様報知中フラグをクリアする。

40

【 0 3 6 5 】

以上、図 4 5（A）に示した出玉報知終了制御処理（ステップ S 9 4 0）によれば、出玉通常態様報知や出玉簡易態様報知は、出玉報知中タイマのタイムアウトによって終了する。

【 0 3 6 6 】

図 4 5（B）は、図 4 4 のステップ S 9 4 2 にて実行される確変確定報知終了制御処理の一例を示すフローチャートである。図 4 5（B）に示す確変確定報知終了制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変確定報知中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 1 0）。確変確定報知中フラグは、R A M 1 2 2 の所定領域（例

50

えば、演出制御フラグ設定部等）に設けられたフラグであって、確変確定報知が行われている間はオン状態にセットされる。確変確定報知中フラグがセットされていないときは（ステップS9010；NO）、確変確定報知終了制御処理を終了する。つまり、確変確定報知が行われていない場合には、報知を終了する対象が存在しないので、確変確定報知終了制御処理を終了する。

【0367】

確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップS9010；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知を終了し（ステップS9011）、確変確定報知中フラグをクリアし（ステップS9012）、確変確定報知終了制御処理を終了する。

【0368】

以上、図45（B）に示した確変確定報知終了制御処理（ステップS942）によれば、確変確定報知は、当該確変確定報知終了制御処理が実行されるときに終了する。つまり、確変確定報知は、演出プロセスフラグの値が6であるときに対応するステップS176のラウンド後処理が実行されるとき（大入賞口の開放状態が終わるとき）に終了する。

【0369】

図46および図47は、図44のステップS944にて実行される大当たり中報知開始制御処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す大当たり中報知開始制御処理において、演出制御用CPU120は、出玉報知前フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS9030）。なお、本実施の形態では、上述したように、3000個、5000個、10000個など複数種類の出玉報知個数を定めている。また、RAM122の所定領域（例えば、演出制御フラグ設定部等）には、夫々の出玉報知個数に対応する出玉報知前フラグ（例えば、3000個到達時の出玉報知前フラグ、5000個到達時の出玉報知前フラグ、10000個到達時の出玉報知前フラグなど）を設けている。従って、ステップS9030の処理では、演出制御用CPU120は、何れか出玉報知前フラグがセットされているか否か、換言すれば複数の出玉報知前フラグ（例えば、3000個到達時の出玉報知前フラグ、5000個到達時の出玉報知前フラグ、10000個到達時の出玉報知前フラグなど）のうちのどれかがセットされているか否か、を判定する。

【0370】

出玉報知前フラグがセットされているときは（ステップS9030；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知前フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS9032）。

【0371】

ステップS9032において確変確定報知前フラグがセットされているときは（ステップS9032；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知前フラグをクリアし（ステップS9033）、確変確定報知を開始する（ステップS9034）。これにより、画像表示装置5の表示領域において、大当たり後に高確状態に制御される旨を示した画像やメッセージなどが表示される。続いて、演出制御用CPU120は、確変確定報知中フラグをセットし（ステップS9035）、大当たり中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグも確変確定報知前フラグも共にセットされているときは（ステップS9030；YES、ステップS9032；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知を行う（ステップS9034）。

【0372】

ステップS9032において確変確定報知前フラグがセットされていないときは（ステップS9032；NO）、演出制御用CPU120は、確変確定報知中フラグがセットされているか否かを判定する（図47（A）のステップS9040）。

【0373】

ステップS9040において確変確定報知中フラグがセットされていないときは（ステップS9040；NO）、演出制御用CPU120は、出玉報知前フラグをクリアし（ステップS9041）、出玉通常態様報知を開始する（ステップS9042）。これにより、画像表示装置5の表示領域において、連続出玉数が出玉報知個数（例えば、3000個

10

20

30

40

50

、5000個、10000個など）に到達した旨を示した画像やメッセージなどが通常の表示態様で表示される。続いて、演出制御用CPU120は、出玉通常態様報知中フラグをセットし（ステップS9043）、RAM122の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた出玉報知中タイマに、出玉報知中タイマ値をセットし（ステップS9047）、大当り中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグがセットされ、確変確定報知前フラグがセットされていないときであって（ステップS9030；YES、ステップS9032；NO）、確変確定報知中フラグがセットされていないときは（ステップS9040；NO）、演出制御用CPU120は、通常態様で出玉報知を行う（ステップS9042）。

【0374】

ステップS9040において確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップS9040；YES）、演出制御用CPU120は、出玉報知前フラグをクリアし（ステップS9044）、出玉簡易態様報知を開始する（ステップS9045）。これにより、画像表示装置5の表示領域において、連続出玉数が出玉報知個数（例えば、3000個、5000個、10000個など）に到達した旨を示した画像やメッセージなどが簡易な表示態様で表示される。続いて、演出制御用CPU120は、出玉簡易態様報知中フラグをセットし（ステップS9046）、RAM122の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた出玉報知中タイマに、出玉報知中タイマ値をセットし（ステップS9047）、大当り中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグがセットされており（ステップS9030；YES）、確変確定報知前フラグがセットされていないときであって（ステップS9032；NO）、確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップS9040；YES）、演出制御用CPU120は、通常態様に比べ簡易である簡易態様で出玉報知を行う（ステップS9045）。

【0375】

なお、本実施の形態では、ステップS9047の処理において出玉報知中タイマにセットする出玉報知中タイマ値は5秒である。但し、出玉報知中タイマにセットする出玉報知中タイマ値は5秒に限定されない。例えば、出玉報知中タイマに5秒未満の値（時間）を出玉報知中タイマ値としてセットしてもよいし、5秒を超える値（時間）を出玉報知中タイマ値としてセットしてもよい。また、ステップS9042の処理において出玉通常態様報知を開始するときと、ステップS9045の処理において出玉簡易態様報知を開始するときとで、ステップS9047の処理において異なる出玉報知中タイマ値をセットしてもよい。例えば、出玉簡易態様報知を開始するときには出玉通常態様報知を開始するときと比べて短い値（時間）の出玉報知中タイマ値をセットしてもよい。これにより、表示態様が簡易であり表示時間も短いので、より簡単に（簡潔に）、出玉を報知することができる。また例えば、出玉簡易態様報知を開始するときには出玉通常態様報知を開始するときと比べて長い値（時間）の出玉報知中タイマ値をセットしてもよい。これにより、簡易な表示態様を表示時間の長さでカバーし、より確実に報知することができる。

【0376】

ステップS9030において出玉報知前フラグがセットされていないときは（ステップS9030；NO）、演出制御用CPU120は、確変確定報知前フラグがセットされているか否かを判定する（図47（B）のステップS9050）。確変確定報知前フラグがセットされていないときは（ステップS9050；NO）、大当り中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグも確変確定報知前フラグも共にセットされていないときは（ステップS9030；NO、ステップS9050；NO）、報知を開始する対象が存在しないので、大当り中報知開始制御処理を終了する。

【0377】

ステップS9050において確変確定報知前フラグがセットされているときは（ステップS9050；YES）、演出制御用CPU120は、確変確定報知前フラグをクリアし（ステップS9051）、出玉通常態様報知中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS9052）。

【0378】

ステップS9052において出玉通常態様報知中フラグがセットされていないときは（ステップS9052；NO）、演出制御用CPU120は、確変確定報知を開始し（ステップS9056）、確変確定報知中フラグをセットし（ステップS9057）、大当たり中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグがセットされておらず（ステップS9030；NO）、確変確定報知前フラグがセットされているときであって（ステップS9050；YES）、出玉通常態様報知中フラグがセットされていないときは（ステップS9052；NO）、演出制御用CPU120は、単に、確変確定報知を行う（ステップS9057）。

【0379】

ステップS9052において出玉通常態様報知中フラグがセットされているときは（ステップS9052；YES）、演出制御用CPU120は、出玉通常態様報知を終了して出玉簡易態様報知を開始する（ステップS9053）。これにより、連続出玉数が出玉報知個数に到達した旨を示した画像やメッセージなどが、通常表示態様から簡易な表示態様に切り替わる。続いて、演出制御用CPU120は、出玉通常態様報知中フラグをクリアし（ステップS9054）、出玉簡易態様報知中フラグをセットする（ステップS9055）。続いて、演出制御用CPU120は、確変確定報知を開始する（ステップS9056）。これにより、画像表示装置5の表示領域において、大当たり後に高確状態に制御される旨を示した画像やメッセージなどが表示される。続いて、演出制御用CPU120は、確変確定報知中フラグをセットし（ステップS9057）、大当たり中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグがセットされておらず（ステップS9030；NO）、確変確定報知前フラグがセットされているときであって（ステップS9050；YES）、出玉通常態様報知中フラグがセットされているときは（ステップS9052；YES）、演出制御用CPU120は、出玉通常態様報知を出玉簡易態様報知に切り替えるとともに（ステップS9053、ステップS9054、ステップS9055）、確変確定報知を行う（ステップS9057）。

【0380】

以上、図46および図47に示した大当たり中報知開始制御処理（ステップS944）によれば、出玉報知前フラグも確変確定報知前フラグも共にセットされていない場合には（ステップS9050；NO）、報知を開始する対象が存在しないので、大当たり中報知開始制御処理は終了する。確変確定報知前フラグのみがセットされている場合には（ステップS9050；YES）、確変確定報知を開始する（また、出玉通常態様報知が行われているときには出玉簡易態様報知に切り替える）。出玉報知前フラグのみがセットされている場合には（ステップS9032；NO）、確変確定報知の実行有無に応じて出玉通常態様報知又は出玉簡易態様報知の何れかを開始する（確変確定報知が行われていなければ出玉通常態様報知を開始し、確変確定報知が行われていなければ出玉簡易態様報知を開始する）。出玉報知前フラグも確変確定報知前フラグも共にセットされている場合（ステップS9032；YES）、確変確定報知を開始する（ステップS9034）。当該場合、確変確定報知前フラグがクリアされ（ステップS9033）、確変確定報知中フラグがセットされるため（ステップS9035）、次回の大当たり中報知開始制御処理の実行時には、出玉簡易態様報知を開始する（ステップS9045）。

【0381】

図48は、図44のステップS945にて実行される異常報知処理の一例を示すフローチャートである。異常報知処理において、演出制御用CPU120は、演出用満タンエラーフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS9450）。そして、演出用満タンエラーフラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、演出モードに応じた態様により、満タンエラー報知を開始する（ステップS9451）。一方、演出用満タンエラーフラグがセットされていない場合には（ステップS9450のN）、演出制御用CPU120は、満タンエラー報知が行われていれば停止する制御を行う（ステップS9452）。

【0382】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用ドア開放エラーフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS9453）。そして、演出用ドア開放エラーフラグがセットされている場合には、演出制御用CPU120は、演出モードに応じた態様により、ドア開放エラー報知を開始する（ステップS9454）。一方、演出用ドア開放エラーフラグがセットされていない場合には（ステップS9453のN）、演出制御用CPU120は、ドア開放エラー報知が行われていれば停止する制御を行う（ステップS9455）。

【0383】

図49は、図44のステップS946にて実行されるカード取り忘れ防止報知処理の一例を示すフローチャートである。カード取り忘れ防止報知処理において、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値が7である場合（ステップS9460のY）、すなわち大当り終了後処理が実行されている場合には、演出モードに応じた態様により、カード取り忘れ防止報知を開始する（ステップS9461）。一方、演出プロセスフラグの値が7ではない場合（ステップS9460のN）、すなわち大当り終了後処理が実行されていない場合には、カード取り忘れ防止報知が行われていれば停止する制御を行う（ステップS9462）。なお、本実施の形態では、プリペイドカードが抜き取られているか否かに関わらず、大当り終了時にカード取り忘れ防止報知を行うように構成されているが、プリペイドカードが抜き取られているか否か検出する手段を備えるようにし、プリペイドカードが抜き取られていない場合にのみ、カード取り忘れ防止報知を行うように構成してもよい。

【0384】

図50は、満タンエラー報知、ドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知および指示報知の演出動作例を示す図である。図50（A）～（D）は、演出モードAの場合の演出動作例であり、図50（E）～（H）は、演出モードBの場合の演出動作例である。

【0385】

本実施の形態では、図50に示すように、演出モードに応じて、異なる態様により満タンエラー報知、ドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知および指示報知が行われる。例えば、満タンエラー報知の場合には、演出モードAであれば、「球抜きボタンを押せ！」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、男性ナレーション音（球抜きボタンを押せ）が出力され（図50（A））、演出モードBであれば、「球抜きボタンを押して！」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、女性ナレーション音（球抜きボタンを押して）が出力される（図50（E））。したがって、本実施の形態では、異常報知処理のステップS9451において、演出モードに応じた満タンエラー報知を開始することによって、図50（A）と図50（E）とのいずれかの態様により、満タンエラー報知が開始される。

【0386】

また、ドア開放エラー報知の場合には、演出モードAであれば、「ドア開放中だ」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、男性ナレーション音（ドア開放中だ）が出力され（図50（B））、演出モードBであれば、「ドア開放中です」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、女性ナレーション音（ドア開放中です）が出力される（図50（F））。したがって、本実施の形態では、異常報知処理のステップS9454において、演出モードに応じたドア開放エラー報知を開始することによって、図50（B）と図50（F）とのいずれかの態様により、ドア開放エラー報知が開始される。

【0387】

また、カード取り忘れ防止報知の場合には、演出モードAであれば、「カードの取り忘れに気を付けろ」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、男性ナレーション音（カードの取り忘れに気を付けろ）が出力され（図50（C））、演出モードBであれば、「カードの取り忘れに気を付けて」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに女性ナレーション音（カードの取り忘れに気を付けて）が出力される（図50（G））。したがって、本実施の形態では、カード取り忘れ防止報知処理のステップS946

1において、演出モードに応じたカード取り忘れ防止報知を開始することによって、図50(C)と図50(G)とのいずれかの態様により、カード取り忘れ防止報知が開始される。

【0388】

また、指示報知の場合には、演出モードAであれば、「Vを狙え!!」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに、男性ナレーション音(Vを狙え)が出力され(図50(D))、演出モードBであれば、「Vを狙って!!」のメッセージが画像表示装置5に表示されるとともに女性ナレーション音(Vを狙って)が出力される(図50(H))。したがって、本実施の形態では、大当たり開始処理のステップS743やラウンド後処理のステップS763において、演出モードに応じた態様により指示報知を行うように開放中演出を設定することによって、図50(D)と図50(H)とのいずれかの態様により、指示報知が開始される。

10

【0389】

このように、演出モードに応じた態様により満タンエラー報知やドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知、指示報知が行われるため、遊技者は、演出モードを選択することにより、報知の態様を選択することができる。したがって、本実施の形態では、遊技者の嗜好に合った態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0390】

続いて、本実施の形態による遊技の流れについて説明する。本実施の形態では、上述したように、大当たり終了後、所定回数の特図ゲームの終了時迄は、遊技状態が高ベース状態(高確高ベース、又は、低確高ベース状態)となるため、低ベース状態(低確低ベース状態等)であるときに比べ遊技者にとって有利である。具体的には、高確高ベース状態となっていたときには、低確低ベース状態であるときに比べ、大当たり確率(確率の向上)と出玉の消費量(消費量の低減)において遊技者にとって有利である。また、低確高ベース状態となっていたときには、低確低ベース状態であるときに比べ、出玉の消費量(消費量の低減)において遊技者にとって有利である。従って、高ベース状態であるときには遊技者は遊技をし続けることが想定され、高ベース状態であるときに空き台(非稼働の状態)となることは想定し難い。つまり、基本的には、空き台は低ベース状態となっていたときである。

20

【0391】

低確低ベース状態である空き台に着席し遊技を開始した遊技者は、普通入賞球装置6Aに遊技球を入賞させるべく遊技球を左遊技領域2Aへと誘導する。普通入賞球装置6Aに遊技球が入賞し第1特図ゲームが行われる。現在の遊技状態は非確変状態(低確低ベース状態)であるため、図14(A)に示すように、確変状態(高確高ベース状態)であるときに比べて「大当たり」となる確率は低く、また、大当たりとなるときであっても、変動特図は第1特図であるため、図14(B)に示すように、「第1大当たり(実質5R通常)」、「第2大当たり(実質4R確変)」、「第3大当たり(実質10R確変)」の何れかである。

30

【0392】

「第1大当たり(実質5R通常)」となった場合には、上述したように、確変制御条件は成立しないので、「第1大当たり(実質5R通常)」の終了後(所定回数の特図ゲームの終了時迄)は、遊技状態は低確高ベース状態になる。「第2大当たり(実質4R確変)」となった場合には、上述したように、確変制御条件が成立するので、「第2大当たり(実質4R確変)」の終了後(所定回数の特図ゲームの終了時迄)は、遊技状態は高確高ベース状態になる。「第3大当たり(実質10R確変)」となった場合には、上述したように、確変制御条件が成立するので、「第3大当たり(実質10R確変)」の終了後(所定回数の特図ゲームの終了時迄)は、遊技状態は高確高ベース状態になる。遊技状態が高ベース状態(高確高ベース、又は、低確高ベース状態)であるときには、ゲート6Cの通過、普通可変入賞球装置6Bに遊技球を入賞させるべく遊技球を右遊技領域2Bへと誘導する。

40

【0393】

「第1大当たり(実質5R通常)」の終了後の低確高ベース状態では、図14(A)に示

50

すように、「第2大当り（実質4R確変）」や「第3大当り（実質10R確変）」の終了後の高確高ベース状態に比べて、「大当り」となる確率は低いが、大当りとなるときには、変動特図は第2特図であるため、図14（B）に示すように、遊技者にとって最も有利な「第3大当り」となる。「第2大当り（実質4R確変）」や「第3大当り（実質10R確変）」の終了後の高確高ベース状態では、図14（A）に示すように、「大当り」となる確率は高く、また、大当りとなるときには、変動特図は第2特図であるため、図14（B）に示すように、遊技者にとって最も有利な「第3大当り」となる。

【0394】

以上のように、初当り（低確低ベース状態であるときの大当り）が「第1大当り（実質5R通常）」であったときには、当該初当りの出玉も少なく、大当りとなる確率も向上しないが、所定回数の特図ゲームの終了時迄の間、出玉の消費を抑えつつ、遊技を行うことができる。初当りが「第2大当り（実質4R確変）」であったときには、当該初当りの出玉は少ないが、大当りとなる確率が向上するため、所定回数の特図ゲームの終了時迄の間、出玉の消費を抑えつつ、「第3大当り（実質10R確変）」を期待することができる。初当りが「第3大当り（実質10R確変）」であったときは、当該初当りの出玉も多く、大当りとなる確率も向上するため、所定回数の特図ゲームの終了時迄の間、出玉の消費を抑えつつ、「第3大当り（実質10R確変）」を期待することができる。つまり、本実施の形態では、初当り後に、遊技球（出玉）を余り減らすことなく、所定回数迄の第2特図ゲームにおいて再度の大当り（連荘）を期待することができる。また、連荘時は、「第3大当り（実質10R確変）」となるのでメリハリの利いた遊技が実現される。

【0395】

また、本実施の形態では、連荘が行われているときなどにおいて、連続出玉数（初当りからの出玉数の累計）が、複数種類の出玉報知個数（例えば、3000個、5000個、10000個など）の何れかに初めて到達した旨の出玉報知を行うようにしている。例えば、連続出玉数が初めて3000個に到達したときには画像表示装置5の表示領域において3000個に到達した旨の出玉報知を行い、連続出玉数が初めて5000個に到達したときには画像表示装置5の表示領域において5000個に到達した旨の出玉報知を行い、連続出玉数が初めて10000個に到達したときには画像表示装置5の表示領域において10000個に到達した旨の出玉報知を行うようにしている。

【0396】

また、本実施の形態では、大当り中において確変制御条件が成立したときには、大当り後に高確状態に制御される旨の確変確定報知を行うようにしている。例えば、確変制御条件が成立したときには画像表示装置5の表示領域において確変確定報知を行うようにしている。

【0397】

また、本実施の形態では、出玉報知として、出玉通常態様報知と、出玉簡易態様報知とを用意し、出玉報知が行われる時間と確変確定報知が行われる時間とが重なる場合には、当該確変確定報知が行われている時間については出玉報知として出玉簡易態様報知を行うようにしている。

【0398】

具体的には、確変確定報知を行っている最中に、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達したときは（図47（A）の大当り中報知開始制御処理のステップS9040；YES）、出玉報知として出玉簡易態様報知を開始する（図47（A）のステップS9045）。

【0399】

より詳細に説明すると、確変確定報知を開始した場合には確変確定報知前フラグはクリアされる（図46のステップS9033、又は、図47（B）のステップS9051）。また、確変確定報知を開始した場合には確変確定報知中フラグはセットされる（図46のステップS9035、又は、図47（B）のステップS9057）。また、確変確定報知前フラグは、確変設定フラグによって1回の大当りについて2回以上セットされないよう

にている（図４３の報知フラグ設定処理、および、図４２の大当たり終了処理参照）。つまり、確変確定報知を行っている最中には、確変確定報知前フラグはセットされておらず、確変確定報知中フラグはセットされている。以上から、確変確定報知を行っている最中に、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達して出玉報知前フラグがセットされたときは（図４３の報知フラグ設定処理参照）、出玉簡易態様報知が開始される（図４７（Ａ）のステップＳ９０４５）。

【０４００】

また、出玉通常態様報知を行っている最中に、確変制御条件が成立したときは（図４７（Ｂ）の大当たり中報知開始制御処理のステップＳ９０５２；ＹＥＳ）、出玉通常態様報知から出玉簡易態様報知に切り替えるとともに（図４７（Ｂ）のステップＳ９０５３）、確変確定報知を開始する（ステップＳ９０５６）。

10

【０４０１】

より詳細に説明すると、出玉通常態様報知を開始した場合には出玉報知前フラグはクリアされる（図４７（Ａ）のステップＳ９０４１）。また、出玉通常態様報知を開始した場合には出玉通常態様報知中フラグはセットされる（図４７（Ａ）のステップＳ９０４３）。つまり、出玉通常態様報知を行っている最中には、出玉報知前フラグはセットされておらず、出玉通常態様報知中フラグはセットされている。以上から、出玉通常態様報知を行っている最中に、確変制御条件が成立して確変確定報知前フラグがセットされたときは（図４３の報知フラグ設定処理参照）、出玉通常態様報知から出玉簡易態様報知に切り替えられ（図４７（Ｂ）のステップＳ９０５３）、確変確定報知を開始される（ステップＳ９０５６）。

20

【０４０２】

また、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達したタイミングと、確変制御条件が成立したタイミングとが一致（又は略一致）した場合には（図４６の大当たり中報知開始制御処理のステップＳ９０３２；ＹＥＳ）、確変確定報知を開始し（図４６のステップＳ９０３４）、続いて、出玉簡易態様報知を開始する（図４７（Ａ）のステップＳ９０４２）。

【０４０３】

より詳細に説明すると、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達したタイミングと、確変制御条件が成立したタイミングとが一致（略一致）した場合などにおいて、出玉報知前フラグと確変確定報知前フラグとが共にセットされる場合がある。例えば、図４３の報知フラグ設定処理において、ステップＳ９２８の処理が実行されて出玉報知前フラグがセットされた後に、ステップＳ９３３の処理が実行されて確変確定報知前フラグがセットされる場合などである。出玉報知前フラグも確変確定報知前フラグも共にセットされている場合には、図４６の大当たり中報知開始制御処理において、確変確定報知前フラグがクリアされ（ステップＳ９０３３）、確変確定報知が開始され（ステップＳ９０３４）、確変確定報知中フラグがセットされ（ステップＳ９０３５）、次回の大当たり中報知開始制御処理の実行時に、出玉簡易態様報知を開始される（ステップＳ９０４２）。

30

【０４０４】

続いて、大当たり遊技状態中における具体的な演出動作について説明する。図５１～図５５は、大当たり遊技状態中における演出動作例を示す図である。図５１は、確変制御条件が成立した場合における画面表示例を示す図である。なお、画面表示は、図５１の（ａ）→図５１の（ｂ）→図５１の（ｃ）→図５１の（ｄ）→図５１の（ｅ）の順に代表的な場面を表したものである。他の図についても同様である。

40

【０４０５】

図５１の（ａ）は、「第２大当たり（実質４Ｒ確変）」となった場面を表している。図５１の（ｂ）は、１ラウンド目が行われている場面である。各ラウンドは、右打ちにて消化されるため、表示画面の右上に「右打ち→」のメッセージを表示している。１ラウンド目の「右打ち→」のメッセージは、図４０の大当たり開始処理（ステップＳ１７４）において１ラウンド目の開放中演出として設定すればよい。また、２ラウンド目以降の「右打ち→」のメッセージは、図４１のラウンド後処理（ステップＳ１７６）において２ラウンド目

50

以降を開始するときに開放中演出として設定すればよい。図51の(c)は、9ラウンド目が行われている場面である。9ラウンド目は、確変制御条件の成立に関わるラウンドであるため、遊技者への注意喚起のため「Vを狙え!!」のメッセージを表示している。なお、「Vを狙え!!」のメッセージは、例えば、図41のラウンド後処理(ステップS176)において、9ラウンド目を開始するときに開放中演出として設定すればよい。

【0406】

図51の(d)は、9ラウンド目において確変確定報知が行われている場面である。すなわち、図中において吹き出しにて示したように、遊技球が確変領域スイッチ24Aを通過し(確変領域スイッチ24Aにより検出され)、確変制御条件が成立したときには、図51の(d)に示すように、確変確定報知が行われる。図51の(d)に示した「V」の画像は、確変確定報知の一例である。当該「V」の画像は、大当たり中報知開始制御処理(ステップS944)の確変確定報知開始(図47(B)のステップS9056)において設定される。

【0407】

なお、当該「第2大当たり(実質4R確変)」の終了後には、所定回数の特図ゲームが終了する迄の間、高確高ベースに移行する。

【0408】

なお、「第2大当たり(実質4R確変)」は、2ラウンド目、4ラウンド目、6ラウンド目、9ラウンド目が長期開放(29000ミリ秒)であり、1ラウンド目、3ラウンド目、5ラウンド目、7ラウンド目、8ラウンド目、10ラウンド目は短期開放(52ミリ秒)である。ラウンド数の表示としては、長期開放のラウンドについて示すようにしてもよい。つまり、2ラウンド目を「1R」と表示し、4ラウンド目を「2R」と表示し、6ラウンド目を「3R」と表示し、9ラウンド目を「4R」と表示してもよい。例えば、図51の(d)では、表示画面の左上に「9R」と表示しているが、「4R」と表示してもよい。

【0409】

図52は、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達した場合の画面表示例を示す図である。図52の(a)は、「第3大当たり(実質10R確変)」となった場面を表している。図52の(b)は、1ラウンド目が行われている場面である。具体的には、1ラウンド目の開始直後の場面である。

【0410】

図52の(c)は、7ラウンド目において出玉通常態様報知が行われている場面である。すなわち、図中において吹き出しにて示したように、遊技球がカウントスイッチ(下大入賞口スイッチ23B)を通過し(カウントスイッチにより検出され)、連続出玉数が出玉報知個数「3000個」に初めて到達したときは、図52の(c)に示すように、出玉通常態様報知が行われる。図52の(c)に示したキャラクタ画像や「3000発GET!!!」のメッセージは、出玉通常態様報知の一例である。当該キャラクタ画像や「3000発GET!!!」のメッセージは、大当たり中報知開始制御処理(ステップS944)の出玉通常態様報知開始(図47(A)のステップS9042)において設定される。

【0411】

なお、図52において図示は省略したが、「第3大当たり(実質10R確変)」となった場合には、基本的に1ラウンド目において確変制御条件の成立し、当該「第3大当たり(実質10R確変)」の終了後には、所定回数の特図ゲームが終了する迄の間、高確高ベースに移行する。

【0412】

図53は、確変制御条件が成立し、且つ、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達した場合における画面表示例を示す図である。図53の(a)は、「第3大当たり(実質10R確変)」となった場面を表している。図53の(b)は、1ラウンド目が行われている場面である。具体的には、1ラウンド目の開始直後の場面である。図53の(c)は、同じく1ラウンド目が行われている場面である。1ラウンド目は、確変制御条件の成立に関わ

10

20

30

40

50

るラウンドであるため、遊技者への注意喚起のため「Vを狙え！！」のメッセージを表示している。

【0413】

なお、「第3大当り（実質10R確変）」では、1ラウンド目に加え、3ラウンド目、5ラウンド目、7ラウンド目、9ラウンド目も確変制御条件の成立に関わるラウンドであるため、「第2大当り（実質4R確変）」に比べて遊技者への注意喚起は重要でない。従って、「Vを狙え！！」のメッセージを表示しなくてもよい。仮に何らかの理由により7ラウンド目の消化後の時点において確変制御条件が未だ成立していないときに9ラウンド目において「Vを狙え！！」のメッセージを表示してもよい。

【0414】

10

図53の(d)は、1ラウンド目において確変確定報知および出玉簡易態様報知が行われている場面である。すなわち、図中において吹き出しにて示したように、遊技球が確変領域スイッチ24Aを通過し（確変領域スイッチ24Aにより検出され）、確変制御条件が成立したのと同時に（又は略同時に）、遊技球がカウントスイッチ（下大入賞口スイッチ23B）を通過し（カウントスイッチにより検出され）、連続出玉数が出玉報知個数「3000個」に初めて到達したときは、図53の(d)に示すように、確変確定報知と出玉簡易態様報知が行われる。図53の(d)に示した「3000発GET!!!」のメッセージは、出玉簡易態様報知の一例である。図53の(d)における出玉報知は、図52の(c)における出玉報知に比べ簡易である。具体的には、図53の(d)の出玉簡易態様報知は、図52の(c)の出玉通常態様報知に存在したキャラクタ画像を省略し、また

20

【0415】

なお、確変確定前フラグと出玉報知前フラグとが同時にセットされた場合には、当該「V」の画像は、大当り中報知開始制御処理（ステップS944）の確変確定報知開始（図46のステップS9034）において設定され、簡易態様である「3000発GET!!!」のメッセージは、大当り中報知開始制御処理（ステップS944）の出玉簡易態様報知開始（図47（A）のステップS9045）において設定される。

【0416】

また、確変確定前フラグの方が出玉報知前フラグよりも僅かに先にセットされた場合には、当該「V」の画像は、大当り中報知開始制御処理（ステップS944）の確変確定報知開始（図47（B）のステップS9056）において設定され、簡易態様である「3000発GET!!!」のメッセージは、大当り中報知開始制御処理（ステップS944）の出玉簡易態様報知開始（図47（A）のステップS9045）において設定される。

30

【0417】

なお、出玉報知前フラグの方が確変確定前フラグよりも僅かに先にセットされた場合には、通常態様であるキャラクタ画像や「3000発GET!!!」のメッセージが一瞬表示され（若しくは表示の設定が行われるが表示されずに）、簡易態様である「3000発GET!!!」のメッセージが表示される。つまり、出玉報知前フラグの方が確変確定前フラグよりも僅かに先にセットされた場合には、まず、図47（A）のステップS9042において通常態様であるキャラクタ画像や「3000発GET!!!」のメッセージが設定され、瞬時に、図47（B）のステップS9053において簡易態様である「3000発GET!!!」のメッセージに切り替わり、図47（B）のステップS9056において「V」の画像が設定される。

40

【0418】

なお、出玉簡易態様報知は、出玉通常態様報知に比べ、メッセージを小さくしたり、画像を省略したりしたものに限定されない。例えば、出玉簡易態様報知は、出玉通常態様報知に比べメッセージの文字数を少なくしたものや、出玉通常態様報知に比べ目立ち難い（目立たない）位置にキャラクタ画像やメッセージを表示したものや、出玉通常態様報知に比べ目立ち難い色彩にてキャラクタ画像やメッセージを表示したものであってもよい。

【0419】

50

なお、当該「第3大当り（実質10R確変）」の終了後には、所定回数の特図ゲームが終了する迄の間、高確高ベースに移行する。

【0420】

図54は、エンディング演出などの画面表示例を示す図である。図54の（a）は、「第3大当り（実質10R確変）」となった場面を表している。図54の（b）は、10ラウンド目が行われている場面である。図54の（c）は、エンディング演出が行われている場面である。エンディング演出として表示されるキャラクタ画像や「ST継続！！」のメッセージは、図41のラウンド後処理（ステップS176）において設定される。なお、図中において吹き出しにて示したように、最後の入賞（10R目の10個目）に係る遊技球がカウントスイッチ（上大入賞口スイッチ23A）を通過し（カウントスイッチにより検出され）、連続出玉数が「4920個」になったものとする。すなわち、図54は、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達はしなかった場面を表している。図54の（d）は、当該「第3大当り（実質10R確変）」の終了後に可変表示が開始される場面である。

10

【0421】

図55は、最終ラウンドにおいて連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達した場合の画面表示例を示す図である。図55の（a）は、「第3大当り（実質10R確変）」となった場面を表している。図55の（b）は、10ラウンド目が行われている場面である。図55の（c）は、エンディング演出において出玉報知が行われている場面である。例えば、図中において吹き出しにて示したように、最後の入賞（10R目の10個目）に係る遊技球がカウントスイッチ（上大入賞口スイッチ23A）を通過し（カウントスイッチにより検出され）、連続出玉数が「4996個」から「5010個」になったときには、図55の（c）に示すように、出玉報知が行われる。図55の（d）は、当該「第3大当り（実質10R確変）」の終了後に可変表示が開始される場面である。

20

【0422】

なお、図55の（c）の「3000発GET!!!」のメッセージは、出玉簡易態様報知の一例である。図44に示した報知制御処理（ステップS152）や図46および図47に示した大当り中報知開始制御処理（ステップS944）では、エンディング演出中に
出玉報知が行われる場合には出玉通常態様報知が行われるが、図55の（c）に示したように、エンディング演出中に
出玉報知が行われる場合には出玉簡易態様報知を行ってもよい。例えば、演出制御用CPU120は、最終ラウンド（10R目）の入賞にもとづく出玉報知であるか否かを判定し、最終ラウンドの入賞にもとづく出玉報知の場合には、出玉通常態様報知に代えて出玉簡易態様報知を開始するようにしてもよい。なお、最終ラウンドの後半の入賞（例えば、10ラウンド5個目以降の入賞）にもとづく出玉報知の場合や、最終ラウンドの最後の入賞（10ラウンドの10個目）にもとづく出玉報知の場合に限定して、出玉通常態様報知に代えて出玉簡易態様報知を開始するようにしてもよい。

30

【0423】

また、最終ラウンドの最後（例えば、10個目）以外の入賞（例えば、1～9個目）にもとづく出玉報知の場合には出玉通常態様報知を開始し、出玉通常態様報知を終了する前（出玉報知中タイマ値が0になる前）、エンディング演出を開始するときには、出玉通常態様報知を行っているときに確変確定報知を行うときの処理（図47（B）のステップS9053の処理）と同様、出玉通常態様報知から出玉簡易態様報知に切り替えるようにしてもよい。

40

【0424】

続いて、変形例について説明する。図56は、報知制御処理の他の例を示すフローチャートである。図56の報知制御処理は、図44の報知制御処理と主に下記2点の相違点がある。

【0425】

（相違点1）

図44の報知制御処理では、演出プロセスフラグの値が4以上であるときに（ステップ

50

S 9 4 3 ; Y E S) 、 図 4 6 および図 4 7 の大当り中報知開始制御処理 (ステップ S 9 4 4) を実行するのに対し、図 5 6 の報知制御処理では、演出プロセスフラグの値が 4 以上であるときに (ステップ S 9 4 3 ; Y E S) 、 図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理 (ステップ S 1 9 4 4) を実行する。

【0 4 2 6】

(相違点 2)

図 4 4 の報知制御処理では、演出プロセスフラグの値が 4 以上でないときや (ステップ S 9 4 3 ; N O) 、 大当り中報知開始制御処理 (ステップ S 9 4 4) を実行した後は、処理を終了するのに対し、図 5 6 の報知制御処理では、演出プロセスフラグの値が 4 以上でないときや (ステップ S 9 4 3 ; N O) 、 大当り中報知開始制御処理 (ステップ S 1 9 4 4) を実行した後は、演出プロセスフラグの値が 1 であるか否かを判定し (ステップ S 1 9 4 5) 、 演出プロセスフラグの値が 1 であるときは (ステップ S 1 9 4 5 ; Y E S) 、 図 5 9 の可変表示中報知開始制御処理 (ステップ S 1 9 4 4) を実行する。

【0 4 2 7】

図 5 6 に示す報知制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、図 4 5 (A) の出玉報知終了制御処理を実行する (ステップ S 9 4 0) 。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値が 6 であるか否かを判定する (ステップ S 9 4 1) 。

【0 4 2 8】

演出プロセスフラグの値が 6 であるときは (ステップ S 9 4 1 ; Y E S) 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 4 5 (B) の確変確定報知終了制御処理を実行する (ステップ S 9 4 2) 。演出プロセスフラグの値が 6 でないときや (ステップ S 9 4 1 ; N O) 、 ステップ S 9 4 2 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値が 4 以上であるか否かを判定する (ステップ S 9 4 3) 。演出プロセスフラグの値が 4 以上であるときは (ステップ S 9 4 3 ; Y E S) 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理を実行する (ステップ S 1 9 4 4) 。一方、演出プロセスフラグの値が 4 以上でないときや (ステップ S 9 4 3 ; N O) 、 ステップ S 1 9 4 4 の処理を実行した後は、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出プロセスフラグの値が 1 であるか否かを判定する (ステップ S 1 9 4 5) 。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理としてステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理を実行しているか否かを判定する。

【0 4 2 9】

演出プロセスフラグの値が 1 でないときは (ステップ S 1 9 4 5 ; N O) 、 報知制御処理を終了する。演出プロセスフラグの値が 1 であるときは (ステップ S 1 9 4 5 ; Y E S) 、 演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 5 9 の可変表示中報知開始制御処理を実行する (ステップ S 1 9 4 4) 。

【0 4 3 0】

図 5 7 および図 5 8 は、図 5 6 のステップ S 1 9 4 4 にて実行される大当り中報知開始制御処理の一例を示すフローチャートである。図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理は、図 4 6 および図 4 7 の大当り中報知開始制御処と主に下記 2 点の相違点がある。

【0 4 3 1】

(相違点 1)

図 4 6 および図 4 7 の大当り中報知開始制御処理では、最初に、出玉報知前フラグがセットされているか否かを判定するのに対し (ステップ S 9 0 3 0) 、 図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理では、最初に、大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 0 2 0) 。大入賞口開放後フラグがセットされているときは (ステップ S 9 0 2 0 ; Y E S) 、 図 5 8 (B) の各処理を実行し、大入賞口開放後フラグがセットされていないときは (ステップ S 9 0 2 0 ; N O) 、 出玉報知前フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 0 3 0) 。

【0 4 3 2】

(相違点 2)

図 4 6 および図 4 7 の大当り中報知開始制御処理では、ステップ S 9 0 3 2 の処理において確変確定報知前フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 3 2 ; N O）、図 4 7 (A) の各処理を実行するのに対し、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理では、ステップ S 9 0 3 2 の処理において確変確定報知前フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 3 2 ; N O）、図 5 8 (A) の各処理を実行する。

【0 4 3 3】

図 5 7 に示す大当り中報知開始制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、大入賞口開放後フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 2 0）。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理としてステップ S 1 7 6 のラウンド後処理を実行しているか否かを判定する。大入賞口開放後フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 2 0 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知前フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 3 0）。

10

【0 4 3 4】

出玉報知前フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 3 0 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変確定報知前フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 9 0 3 2）。

【0 4 3 5】

ステップ S 9 0 3 2 において確変確定報知前フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 3 2 ; Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変確定報知前フラグをクリアし（ステップ S 9 0 3 3）、確変確定報知を開始する（ステップ S 9 0 3 4）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変確定報知中フラグをセットし（ステップ S 9 0 3 5）、大当り中報知開始制御処理を終了する。

20

【0 4 3 6】

ステップ S 9 0 3 2 において確変確定報知前フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 3 2 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、確変確定報知中フラグがセットされているか否かを判定する（図 5 8 (A) のステップ S 9 0 4 0）。

【0 4 3 7】

ステップ S 9 0 4 0 において確変確定報知中フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 4 0 ; N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知前フラグをクリアし（ステップ S 9 0 4 1）、出玉通常態様報知を開始する（ステップ S 9 0 4 2）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉通常態様報知中フラグをセットし（ステップ S 9 0 4 3）、R A M 1 2 2 の所定領域（例えば、演出制御タイマ設定部等）に設けられた出玉報知中タイマに、出玉報知中タイマ値をセットし（ステップ S 9 0 4 7）、大当り中報知開始制御処理を終了する。

30

【0 4 3 8】

ステップ S 9 0 4 0 において確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 4 0 ; Y E S）、ステップ S 9 0 4 1 の処理、ステップ S 9 0 4 2 の処理、ステップ S 9 0 4 3 の処理、ステップ S 9 0 4 7 の処理を実行せずに大当り中報知開始制御処理を終了する。つまり、出玉報知前フラグがセットされており（ステップ S 9 0 3 0 ; Y E S）、確変確定報知前フラグがセットされていないときであって（ステップ S 9 0 3 2 ; N O）、確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 4 0 ; Y E S）、出玉報知を開始しない。具体的には、出玉報知前フラグをクリアしていないため、確変確定報知が終了した後に（確変確定報知中フラグがクリアされた後に）、出玉通常態様報知を開始する。

40

【0 4 3 9】

ステップ S 9 0 3 0 において出玉報知前フラグがセットされていないときは（ステップ S 9 0 3 0 ; N O）、図 4 7 (B) の各処理を実行する。

【0 4 4 0】

ステップ S 9 0 2 0 において大入賞口開放後フラグがセットされているときは（ステッ

50

プ S 9 0 2 0 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、今回は 1 0 ラウンド目であるか否かを判定する (図 5 8 (B) のステップ S 9 0 6 0)。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、次ラウンドがなくエンディング演出が実行されるか否かを判定する。今回は 1 0 ラウンド目でないときは (ステップ S 9 0 6 0 ; N O)、大当り中報知開始制御処理を終了する。

【 0 4 4 1 】

今回は 1 0 ラウンド目であるときは (ステップ S 9 0 6 0 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知前フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 0 6 1)。出玉報知前フラグがセットされていないときは (ステップ S 9 0 6 1 ; N O)、大当り中報知開始制御処理を終了する。

10

【 0 4 4 2 】

出玉報知前フラグがセットされているときは (ステップ S 9 0 6 1 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉報知前フラグをクリアし (ステップ S 9 0 6 2)、R A M 1 2 2 の所定領域 (例えば、演出制御フラグ設定部等) に設けられた出玉未報知フラグをオン状態にセットし (ステップ S 9 0 6 3)、大当り中報知開始制御処理を終了する。なお、出玉未報知フラグがセットされているときには、大当り終了後の可変表示において出玉報知が行われる。つまり、大入賞口開放後フラグがセットされ (ステップ S 9 0 2 0 ; Y E S)、今回は 1 0 ラウンド目であり (ステップ S 9 0 6 0 ; Y E S)、出玉報知前フラグがセットされているときは (ステップ S 9 0 6 1 ; N O)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、大当り終了後の可変表示において出玉報知が行われるように出玉未報知フラグをセットする。なお、出玉報知前フラグがセットされているが、今回が 1 0 ラウンド目ではない場合には、出玉報知前フラグをクリアしていないため、次回以降のラウンドにおいて (大入賞口開放後フラグがクリアされた後に)、出玉通常態様報知を開始する。

20

【 0 4 4 3 】

図 5 9 は、図 5 6 のステップ S 1 9 4 6 にて実行される可変表示中報知開始制御処理の一例を示すフローチャートである。図 5 9 に示す可変表示中報知開始制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、出玉未報知フラグがセットされているか否かを判定する (ステップ S 9 0 7 0)。出玉未報知フラグがセットされていないときは (ステップ S 9 0 7 0 ; N O)、可変表示中報知開始制御処理を終了する。

【 0 4 4 4 】

30

出玉未報知フラグがセットされているときは (ステップ S 9 0 7 0 ; Y E S)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉未報知フラグをクリアし (ステップ S 9 0 7 1)、出玉通常態様報知の開始を設定する (ステップ S 9 0 7 2)。これにより、可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) において出玉通常態様報知が開始される。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、出玉通常態様報知中フラグをセットし (ステップ S 9 0 7 3)、出玉報知中タイマに、出玉報知中タイマ値をセットし (ステップ S 9 0 7 4)、可変表示中報知開始制御処理を終了する。

【 0 4 4 5 】

図 6 0 および図 6 1 は、大当り遊技状態中における演出動作例を示す図である。図 6 0 は、確変制御条件が成立し、且つ、連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達した場合における画面表示例を示す図である。具体的には、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理 (ステップ S 1 9 4 4) を実行したとき画面動作例を示している。なお、図 6 0 では図 5 3 との共通部分の一部 (図 5 3 の (a)、(b)) を省略している。具体的には、図 5 3 の (a) → 図 5 3 の (b) → 図 6 0 の (a) → 図 6 0 の (b) → 図 6 0 の (c) の順に代表的な場面を表している。

40

【 0 4 4 6 】

図 6 0 の (a) は、図 5 3 の (c) と同様、図 5 3 の (b) に続く場面である。図 6 0 の (b) は、1 ラウンド目において確変確定報知が行われている場面である。図 5 3 の (d) では 1 ラウンド目において確変確定報知および出玉簡易態様報知が行われているのに対し、図 6 0 の (b) では 1 ラウンド目において出玉簡易態様報知が行われていない点が

50

異なる。図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）が実行されると、図 6 0 の（b）に示すように、確変確定報知が行われる。つまり、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）では、出玉報知前フラグがセットされており（ステップ S 9 0 3 0；YES）、確変確定報知前フラグがセットされていないときであって（ステップ S 9 0 3 2；NO）、確変確定報知中フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 4 0；YES）、出玉報知を開始しない。

【0 4 4 7】

図 6 0 の（c）は、2 ラウンド目において出玉通常態様報知が行われている場面である。図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）が実行されると、図 6 0 の（c）に示すように、確変確定報知の終了後に出玉通常態様報知が行われる。つまり、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）では、確変確定報知の終了後（確変確定報知中フラグのクリア後）に、出玉通常態様報知を開始する。

【0 4 4 8】

図 6 1 は、最終ラウンドにおいて連続出玉数が出玉報知個数に初めて到達した場合の画面表示例を示す図である。具体的には、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）や図 5 9 の可変表示中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 6）を実行したとき画面動作例を示している。

【0 4 4 9】

図 6 1 の（a）は、「第 3 大当り（実質 1 0 R 確変）」となった場面を表している。図 6 1 の（b）は、1 0 ラウンド目が行われている場面である。図 6 1 の（c）は、エンディング演出が行われている場面である。例えば、図中において吹き出しにて示したように、最後の入賞（1 0 R 目の 1 0 個目）に係る遊技球がカウントスイッチ（上大入賞口スイッチ 2 3 A）を通過し（カウントスイッチにより検出され）、連続出玉数が「4 9 9 6 個」から「5 0 1 0 個」になった場合であっても、図 6 1 の（c）に示すように、出玉報知は行われない。つまり、図 5 7 および図 5 8 の大当り中報知開始制御処理（ステップ S 1 9 4 4）では、大入賞口開放後フラグがセットされており（ステップ S 9 0 2 0；YES）、今回は 1 0 ラウンド目であるときであって（ステップ S 9 0 6 0；YES）、出玉報知前フラグがセットされているときは（ステップ S 9 0 6 1；YES）、出玉報知を開始しない。

【0 4 5 0】

図 6 1 の（d）は、当該「第 3 大当り（実質 1 0 R 確変）」の終了後の可変表示において出玉通常態様報知が行われている場面である。つまり、図 5 8 のステップ S 9 0 6 3 において出玉未報知フラグがセットされ、図 5 9 の可変表示中報知開始制御処理のステップ S 9 0 7 2 において出玉通常態様報知の開始が設定されることにより、図 6 1 の（d）に示すように、可変表示において出玉通常態様報知が行われる。

【0 4 5 1】

図 6 2 は、図 3 6 のステップ S 1 7 0 にて実行される可変表示開始待ち処理の変形例を示すフローチャートである。ここでは、演出制御基板 1 2 には、電源投入時からの経過時間を測定可能な計時手段が設けられている。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、計時手段による計時結果が所定条件（例えば、電源投入時または前回演出モード切り替え時からの経過時間が 1 時間である）に合致するか否かを判定する（ステップ S 5 4 3 a）。そして、計時手段による計時結果が所定条件に合致する場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードを切り替え、切り替え後の演出モードを指定する演出モードデータを R A M に記憶する（ステップ S 5 4 4 a）。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、切り替え後の演出モードに応じて、画像表示装置 5 の表示内容を切り替える制御を行う（ステップ S 5 4 5 a）。

【0 4 5 2】

図 6 2 に示すように構成することによって、時間帯によって演出モードを変化させることができ、満タンエラー報知やドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知、指示報知

10

20

30

40

50

の態様も変化させることができるため、遊技興趣を向上させることができる。なお、計時手段として、日付（年、月、日、曜日）および時刻（時、分、秒）を特定可能なリアルタイムクロックを設け、リアルタイムクロックにより特定される日付や時刻に応じて、演出モードを切り替えるようにしてもよい。

【0453】

以上、本実施の形態による遊技機は、付与された遊技媒体を貯留する貯留手段（本例では、余剰球受皿40）と、貯留手段が満タン状態であるか否かを判定可能な判定手段（例えば、満タンスイッチ48や、払出制御用マイクロコンピュータ370がステップS8080を実行する部分、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS52、S55を実行する部分により実現される）と、判定手段によって貯留手段が満タン状態であると判定された場合に、貯留手段が満タン状態である旨の報知（本例では、満タンエラー報知）を行う報知手段と、複数種類の演出（例えば、演出モードAおよび演出モードBによる各種演出（例えば、可変表示中演出や、ファンファーレ演出、開放中演出、閉鎖中演出、エンディング中演出など））を実行可能な演出実行手段とを備え、報知手段は、判定手段によって貯留手段が満タン状態であると判定されたときに演出実行手段により実行されていた演出の種類に応じて、異なる態様により報知を行う（図50（A）、（E）参照）ように構成されている。そのため、状況に応じた態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0454】

また、本実施の形態による遊技機は、遊技媒体が入賞可能な開状態に変化可能な可変入賞装置（例えば、下特別可変入賞球装置7B等）と、第1条件（例えば、確変制御条件等）が成立したときに、第1条件成立報知（例えば、図51の（d）に示すような確変確定報知等）を行う第1条件成立報知手段と、第1条件とは異なる第2条件（例えば、連続出玉数が所定の出玉報知個数に初めて到達したという条件等）が成立したときに、第2条件成立報知（例えば、図52の（c）に示すような出玉報知等）を行う第2条件成立報知手段とを備え、第1条件は、可変入賞装置内に設けられた特定領域（例えば、確変領域等）を遊技媒体が通過したことにより成立し、第1条件と第2条件とが成立したときには、第1条件成立報知手段による第1条件成立報知と、第2条件成立報知手段による第2条件成立報知とを重複して実行可能である（例えば、図53の（d）に示すように、確変確定報知と出玉報知とを重複して実行可能である）ように構成されている。そのように構成されることによって、効果的に報知を行うことができる。

【0455】

また、本実施の形態による遊技機は、第1条件と第2条件とが成立したときには、第1条件成立報知手段による第1条件成立報知と、第2条件成立報知手段による第2条件成立報知とのうちいずれか一方を実行可能である（例えば、図60の（b）に示すように、出玉報知を実行せずに確変確定報知を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのように構成されることによって、効果的に報知を行うことができる。

【0456】

また、本実施の形態による遊技機は、遊技者所有の有価価値を用いて遊技を可能にする遊技用装置（例えば、カードユニット50）と通信可能に接続され、遊技領域を覆う閉状態と該遊技領域を外部から接触可能な状態にする開状態とに変化可能な扉体（例えば、ガラス扉枠3A）と、扉体の状態を検出する扉状態検出手段（例えば、ドア開放センサ155）とを備える。遊技用装置は、遊技者所有の有価価値を特定可能な記録媒体を受け付ける記録媒体受付手段と、記録媒体を返却する記録媒体返却手段（例えば、カードユニット50におけるカード挿入口）とを含む。そして、報知手段は、扉状態検出手段により扉体が開状態であることが検出された場合に、演出実行手段により実行されていた演出に応じて、異なる態様により扉体が開状態である旨の報知を行い（図50（B）、（F）参照）、返却手段により返却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行うことが可能であり、返却手段により返却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行うときに演出実行手段により実行されていた演出に応じて、異なる態様により返却手段により返

却される記憶媒体の取り忘れを防止するための報知を行う（図50（C）,（G）参照）ように構成されている。そのため、状況に応じた態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0457】

また、本実施の形態による遊技機は、遊技者の動作に応じて演出内容（例えば、演出モード）を設定可能な演出内容設定手段を備える。そして、報知手段は、演出内容設定手段により設定された演出内容に応じて、異なる態様により報知を行う（図50（A）～（H）参照）ように構成されている。そのため、遊技者の嗜好に合った態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0458】

また、本実施の形態による遊技機は、遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて有利な価値（本例では、遊技球が確変領域スイッチ24Aを通過したことにもとづいて高確状態に制御される。）を付与可能な付与手段と、所定領域に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知を行う指示報知手段とを備える。そして、指示報知手段は、複数の態様（例えば、図50（D）,（H）参照）のうちのいずれかの態様により指示報知を行うように構成されている。そのため、指示報知に関心を持たせることができ、興趣を向上させることができる。なお、本実施の形態では、遊技球が確変領域スイッチ24Aを通過したことにもとづいて高確状態に制御されるように構成されているが、このような構成に代えて、または加えて、遊技球が遊技領域に設けられた特定領域を通過したことにもとづいて、大当り遊技状態や高ベース状態に制御される構成であってもよい。

【0459】

また、本実施の形態による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能な状態制御手段と、有利状態に制御されているときに有利状態演出（本例では、開放中演出）を複数の態様のうちのいずれかの態様により実行可能な（例えば、大当り種別に応じて異なる背景画面の開放中演出を実行する）有利状態演出実行手段とを備える。そして、指示報知手段は、有利状態演出実行手段により実行されている有利状態演出の態様に依拠して、異なる態様（例えば、メッセージの表示サイズや色、ナレーション音の音量などが異なる）により指示報知を行うように構成されている。そのため、演出効果を向上させることができる。

【0460】

また、本実施の形態による遊技機は、計時を行う計時手段（例えば、計時手段やリアルタイムクロックなど）を備え、報知手段は、計時手段による計時結果に応じて、異なる態様により報知を行う（例えば、計時結果が所定条件に合致した場合、演出モードが切り替えられ、切り替えられた演出モードに応じた態様により報知が行われる。）ように構成されていてもよい。そのように構成されることにより、計時結果に応じて異なる態様により報知を行うことができ、興趣を向上させることができる。

【0461】

なお、上記実施の形態では、演出実行手段により実行されていた演出の種類に応じて、異なる態様により報知を行う例として、報知を開始する際の演出モードに応じて、異なる態様により各種報知を行うように構成されているが、これに代えて、または加えて、報知を開始する際の演出内容に応じて、異なる態様により各種報知を行うよう構成であってもよい。例えば、開放中演出が実行されていたときと、エンディング中演出が実行されていたときとで、異なる態様により報知を行うようにしてもよい。

【0462】

また、上記実施の形態では、演出モードAと演出モードBとの2種類の演出モードが設けられていたが、3種類以上の演出モードが設けられていてもよい。また、演出モードは、遊技履歴に応じて変更されるようにしてもよい。例えば、大当りが所定回発生すると、演出モードが変更されるようにしてもよい。

【0463】

また、上記実施の形態では、実行されていた演出の種類（本件では、演出モード）に応

10

20

30

40

50

じて、異なる態様により報知を行う例として、異なる態様により満タンエラー報知やドア開放エラー報知、カード取り忘れ防止報知および指示報知を行う場合について説明したが、これに代えて、または加えて、異なる態様により出玉報知や確変確定報知、大当たり開始時の右打ち報知、高ベース状態終了時の左打ち報知などを行うようにしてもよい。例えば、演出モードに応じたキャラクタを用いた出玉報知や確変確定報知、右打ち報知、左打ち報知などを行うようにしてもよい。

【0464】

また、上記実施の形態では、ドア開放センサ155からの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ370に入力されたあと、出力回路373Bを介して主基板11に出力されるように構成されているが、例えば、払出制御用マイクロコンピュータ370において、ドア開放センサ155からの検出信号を確認し、検出信号が入力されている場合には、満タンエラーと同様に、接続OKコマンドまたは賞球準備中コマンドにエラー情報を設定して、遊技制御用マイクロコンピュータ100に送信するように構成してもよい。また、例えば、満タンスイッチからの検出信号は、払出制御用マイクロコンピュータ370に入力されたあと、出力回路373Bを介して主基板11に出力されるように構成されているようにしてもよい。

【0465】

また、上記実施の形態では、大当たり開放中処理（ステップS115）において、確変判定処理（ステップS315）を行っているが、大当たり開放中処理に加えて、大当たり開放後処理（ステップS116）、大当たり開放前処理（ステップS114）、大当たり終了処理（ステップS117）においても、確変判定処理（ステップS315）を行ってもよい。具体的には、例えば、大当たり開放中処理のステップS310～S315の処理を、大当たり開放後処理、大当たり開放前処理、大当たり終了処理においても実行してもよい。これにより、オーバー入賞等にも好適に対応可能となる。

【0466】

また、上記実施の形態では、変動回数カウント値（特図変動回数変動カウント値、飾り図柄変動回数カウント値）を変動毎にカウントアップし、終了判定値（高確終了判定値、高ベース終了判定値）を超えたか否かを判定しているが、上述の終了判定値に相当する値を変動回数カウント値にセットし、変動毎にカウントダウンし、ゼロとなったか否かを判定してもよい。

【0467】

また、上記実施の形態では、サブ側において、飾り図柄変動回数カウンタを用いて大当たり後の遊技状態を制御し、低確低ベース状態となったときに連続出玉数カウント値を初期化しているが（図39）、メイン側からの送信される演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）にもとづいて遊技状態を把握し、低確低ベース状態となったときに連続出玉数カウント値を初期化してもよい。

【0468】

また、上記実施の形態では、連続出玉数は、高ベース状態が終了したときに初期化される態様を示したが（図39の遊技状態設定制御処理のステップS913）、連続出玉数を初期化する条件はこれに限定されない。例えば、遊技者の操作（例えば、操作ボタン30の押下等）や、遊技機1の電源オフオン時などによって連続出玉数を初期化してもよい。

【0469】

また、上記実施の形態では、出玉報知と確変確定報知とでは、確変確定報知を優先しているが、出玉報知を優先してもよい。上記実施の形態では、出玉報知とエンディング演出とでは、エンディング演出を優先しているが、出玉報知を優先してもよい。

【0470】

また、上記実施の形態では、出玉報知と確変確定報知との関係、出玉報知とエンディング演出との関係について説明したが、他の関係についても適用してもよい。例えば、指示報知（指示演出）と出玉報知とでは、指示報知（指示演出）か出玉報知の何れか一方を優先するようにしてもよい。

【0471】

また、上記実施の形態では、連続出玉数が所定数（出玉報知個数）を超えた場合に
出玉報知を行うが、当該出玉報知に代えて又は加えて、連続ラウンド数が所定の所定数を超
えた場合に累積ラウンド数を報知してもよい。なお、連続ラウンド数とは、例えば、初当り
以降、一度も低確低ベース状態に落ちることなく消化したラウンド数の合計であってもよ
い。なお、連続ラウンド数には、実質的に出玉無のラウンド（例えば、開放時間が52ミ
リ秒のラウンド）を含めてもよいが、実質的に出玉無のラウンドを含めないことが好まし
い。連続ラウンド数を報知する場合における連続ラウンド数報知と確変確定報知の関係や
、連続ラウンド数報知とエンディング演出の関係は、出玉報知と確変確定報知の関係や
、出玉報知とエンディング演出の関係と同一であってもよい。

10

【0472】

また、上記実施の形態では、出玉報知前フラグがセットされた場合（連続出玉数が所定
の出玉報知個数を超えた場合）には、最終的には（例えば、確変確定報知の終了後、エン
ディング演出の終了後）、出玉報知がなされたが、出玉報知（出玉通常態様報知、出玉簡
易態様報知）を行わない場合があってもよい。例えば、確変確定報知が行われているとき
に出玉報知前フラグがセットされた場合や、エンディング演出になる直前で出玉報知前フ
ラグがセットされた場合などでは、出玉報知（出玉通常態様報知、出玉簡易態様報知）を
行わないようにしてもよい。

【0473】

また、上記実施の形態では、出玉通常態様報知の報知時間と、出玉簡易態様報知の報知
時間は同一であるが、出玉通常態様報知の報知時間と、出玉簡易態様報知の報知時間を異
ならせてもよい。また、上記実施の形態では、出玉報知（出玉通常態様報知、出玉簡易態
様報知）は、タイムアウトによって終了するが、確変確定報知と同様に、ラウンド終了時
に（大入賞口が閉鎖状態になるときに）、終了してもよい。また、上記実施の形態では、
確変確定報知は、ラウンド終了時に終了するが、出玉報知と同様、エンディング演出の終
了を限度にタイムアウトによって終了してもよい。

20

【0474】

また、上記実施の形態では、演出制御基板12の側で、主基板11から送信された演出
制御コマンドにもとづいて連続出玉数をカウントする態様を示したが（図43の報知フラ
グ設定処理）、主基板11の側で、連続出玉数をカウントしてもよい。また、上記実施形
態では、演出制御基板12の側で、連続出玉数が所定の出玉報知個数を超えたか否かを判
定する態様を示したが（図43の報知フラグ設定処理）、主基板11の側で連続出玉数を
カウントする場合には主基板11の側で連続出玉数が所定の出玉報知個数を超えたか否か
を判定してもよい。

30

【0475】

なお、出玉報知（出玉通常態様報知、出玉簡易態様報知）、確変確定報知の報知は、図
51、図52、図53等にしたものに限定されない。一例として、上記報知は、半透明
に表示されるものであってもよい。例えば、出玉報知と確変確定報知のタイミングが重な
る場合ときなどには、出玉簡易態様報知として「3000発GET!!」等が半透明に表示
されるものであってもよい。他の例として、上記報知は、音声を伴うものであってもよ
い。例えば、確変確定報知は、V入賞した旨の表示とともにV入賞した旨の特定の報知音
を出力するものであってもよいし、出玉報知は、例えば3000個超等になった旨の表示
とともに3000個超等になった旨の音声（例えば、キャラクタの声等）を出力するもの
であってもよい。出玉報知と確変確定報知のタイミングが重なる場合ときなどには、出玉
報知の音声出力を省略してもよい。

40

【0476】

上記実施の形態においては、確変領域がある下特別可変入賞球装置7Bと、確変領域が
ない上特別可変入賞球装置7Aとの2つの特別可変入賞球装置を設ける例を示したが、こ
のような態様に限られず、例えば、確変領域がない特別可変入賞球装置を設けずに、確変
領域がある特別可変入賞球装置のみ設けるようにしてもよい。

50

【0477】

また、上記実施の形態においては、特定領域として確変領域がある特別可変入賞球装置を用いた例について説明したが、特定領域としては確変領域に限るものではなく、大当り遊技状態よりも有利度が低い小当り遊技状態において遊技媒体の通過に応じて大当り遊技状態の移行契機となる領域（いわゆるV領域）であってもよく、当該領域への遊技媒体の発射報知を、複数種類の態様のいずれかにより行うようにしてもよい。

【0478】

また、上記実施の形態においては、ステップS114の大当り開放前処理にてインターバル時間を設定したが（ステップS305）、他の処理（例えば、ステップS115の大当り開放中処理やステップS116の大当り開放後処理等）にてインターバル時間を設定

10

【0479】

また、上記実施の形態においては、図14（B）に示すように、変動特図が第2特図であるときに決定される大当り種別は1種類（第3大当り）であるが、変動特図が第2特図であるときに複数種類（例えば、第2大当り、第3大当り）のうちの何れかの大当り種別が決定されるようにしてもよい。

【0480】

また、上記実施の形態においては、図14（B）に示すように、変動特図に応じて、大当り種別の決定割合を異ならせているが、遊技状態に応じて、大当り種別の決定割合を異ならせてもよい。例えば、遊技状態が高確状態であるときには第3大当りに決定され、遊技状態が低確状態であるときには第1大当り、第2大当り、又は、第3大当りの何れかが決定されるようにしてもよい。また例えば、例えば、遊技状態が高ベース状態であるときには第3大当りに決定され、遊技状態が低ベース状態であるときには第1大当り、第2大当り、又は、第3大当りの何れかが決定されるようにしてもよい。

20

【0481】

また、上記実施の形態においては、第1大当り（実質5R通常）となった後は、所定回数の特図ゲームが終了する迄の間、遊技状態は低確高ベース状態となったが、第1大当り（実質5R通常）となった後は、遊技状態は、低確低ベース状態のままとしてもよい。

【0482】

また、上記実施の形態においては、高確状態を回数切りとする態様（所定回数の特図ゲームが終了する迄高確状態が継続する態様）としているが、これに限定されない。変動特図が第2特図である場合（若しくは、遊技状態が高確状態である場合）にも、確変大当り（例えば、本実施形態の第2大当り、第3大当り）と非確変大当り（例えば、本実施形態の第1）とが決定されるようにし、高確状態において、非確変大当りとなる迄は、高確状態が維持されるようにしてもよい。なお、高確状態であるときに当選した非確変大当りの終了後に高ベース状態に移行するときには、当該高ベース状態が終了したときに、連続出玉数を初期化してもよい。また、高確状態であるときに当選した非確変大当りの終了後に高ベース状態に移行しないときには、当該非確変大当りの終了後に（若しくは、当該非確変大当りの終了時に記憶していた保留情報を全部消化した後に）、連続出玉数を初期化し

30

40

【0483】

以上、本発明の実施形態について説明したが、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。

【0484】

例えば、上記の各実施の形態においては、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板12に通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板12に通知するようにしてもよい。具体的

50

には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無など、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無など、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信するようにしてもよい。この場合、演出制御基板12側では2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100の方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板12の方で選択を行うようにしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込10
内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信するようにしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知するようにすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【0485】

また、上記の各実施の形態において、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B : C = 20\% : 50\% : 30\%$ の如く、何れの要素（A、B、C）も0%を超えるものに20
限定されない。例えば、 $A : B = 100\% : 0\%$ や $A : B : C = 0\% : 40\% : 60\%$ や $A : B : C = 0\% : 0\% : 100\%$ の如く、何れかの要素が0%であるものも含む概念である。

【0486】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。

【0487】

また、上記の実施の形態では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機30
に適用することもできる。

【0488】

また、上記の実施の形態では、例えば「1」～「9」の複数種類の特別図柄や飾り図柄を可変表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、可変表示は、そのような態様にかぎられない。例えば、可変表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、可変表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を可変表示する必要はなく、1種類の図柄のみを用いて可変表示を実行するものであってもよい。この場合、例えば、その1種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、可変表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その可変表示に用いられる1種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その1種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。40

【0489】

また、上記の実施の形態の構成に加えて、遊技制御用マイクロコンピュータ100側で大当たりとなるか否かや変動パターン種別の入賞時判定（先読み判定）を行い、その入賞時判定結果を示すコマンド（図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンド）を送信し、演出制御用マイクロコンピュータ側で、その入賞時判定結果を示すコマンドにもとづいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、演出制御用マイクロコンピュータ側で入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100は、始動入賞の発生時に抽出した大当たり判定用乱数や変50

動パターン種別判定用乱数の値のみを指定するコマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ側で、それらのコマンドで指定される乱数の値にもとづいて入賞時判定（先読み判定）を行うように構成してもよい。

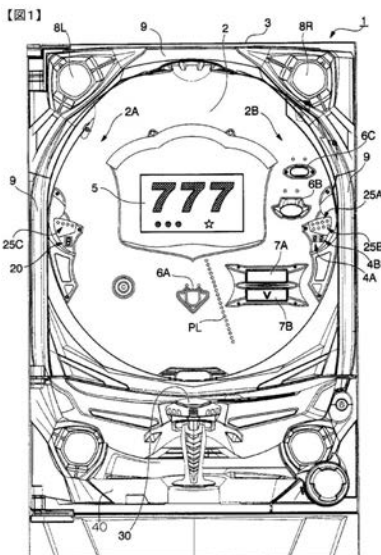
【符号の説明】

【0490】

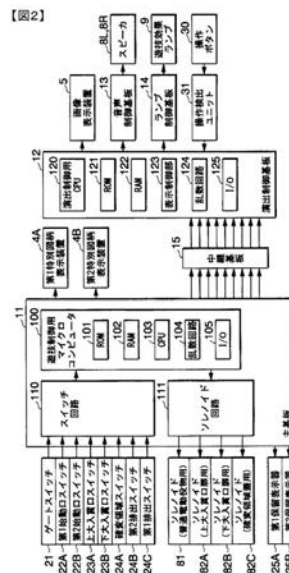
- 1 パチンコ遊技機
- 5 画像表示装置
- 11 主基板
- 12 演出制御基板
- 100 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 120 演出制御用CPU
- 123 表示制御部

10

【図1】



【図2】



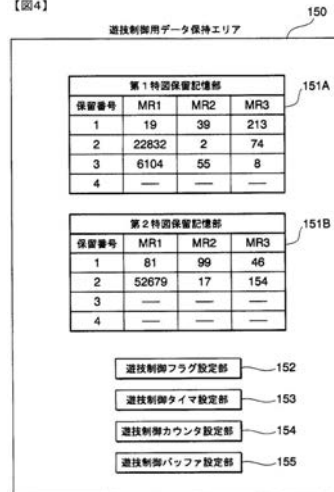
【図 3】

【図3】

変数/パターン	可変表示時間(msec)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	18000	満り→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	短縮連変数(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	短縮連変数(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	短縮連変数(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	短縮連変数(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	短縮連変数(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PA4-2	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB4-1	50000	短縮連変数(1回)→ノーマルリーチ(大当たり)
PB4-2	65000	短縮連変数(2回)→ノーマルリーチ(大当たり)
PA5-1	65000	短縮連変数(3回)→スーパーリーチα(大当たり)
PA5-2	75000	短縮連変数(3回)→スーパーリーチβ(大当たり)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当たり)
PB5-2	53000	スーパーリーチβ(大当たり)

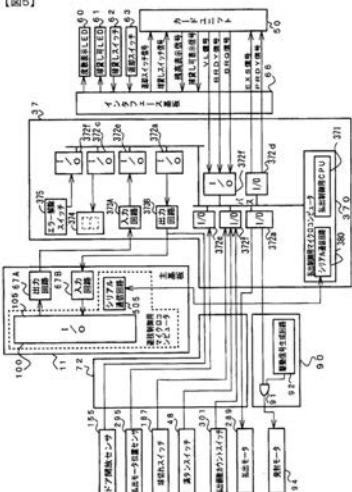
【図 4】

【図4】



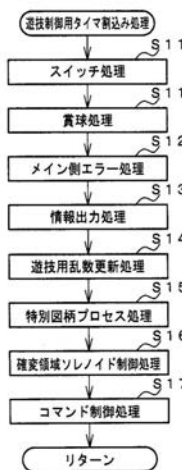
【図 5】

【図5】



【図 6】

【図6】



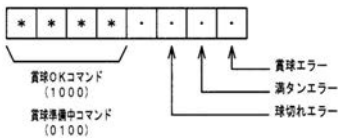
【図 7】

【図7】

コマンド	名称	内容
A 0	接続確認コマンド	接続状態が正常であるか否かを確認 (1 s毎)
B x	接続OKコマンド	接続状態が正常であることを通知
5 x	賞球個数コマンド	賞球個数を通知
5 0	賞球終了コマンド	賞球動作の終了を通知
4 x	賞球準備中コマンド	エラーが発生し賞球動作が終了していないことを通知 (1 s毎)

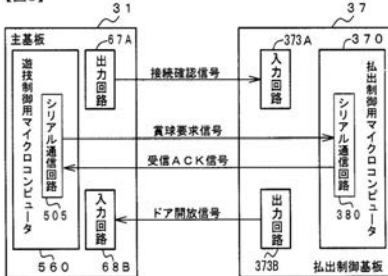
【図 8】

【図8】



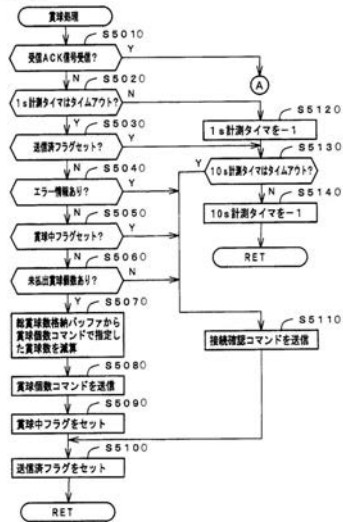
【図 9】

【図9】



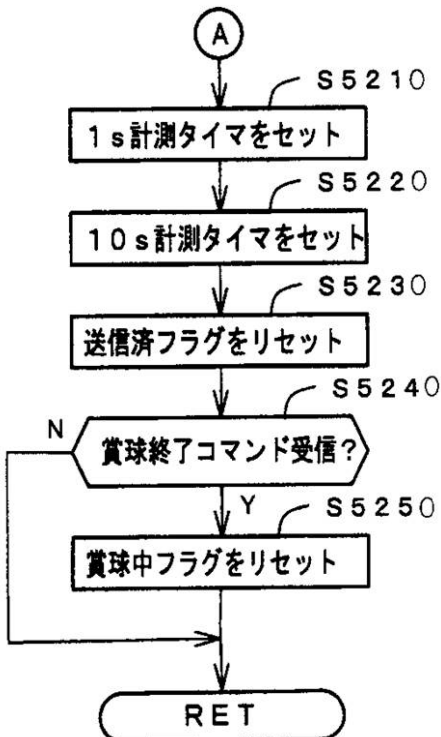
【図 10】

【図10】



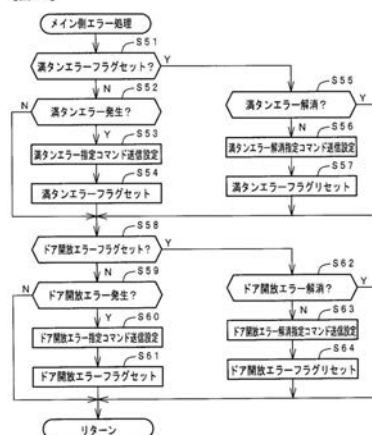
【図 11】

【図11】



【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】



【図 14】

【図14】

(A)

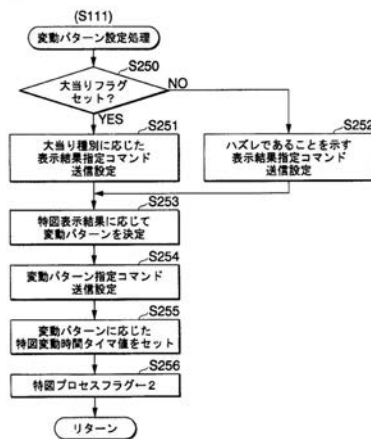
遊技状態	大当り/ハズレ	決定割合
非確実	大当り	1/400
	ハズレ	399/400
確実	大当り	4/400
	ハズレ	396/400

(B)

変動特徴	大当り種別	大当り図柄	上大入賞口 開放上層時間	下大入賞口 開放上層時間	決定割合
第1特図	第1大当り (実質5R連発)	5,9	29s	52ms	50/100
	第2大当り (実質4R連発)	3	52ms, 29s	52ms, 29s	25/100
	第3大当り (実質10R連発)	7	29s	29s	25/100
第2特図	第3大当り (実質10R連発)	7	29s	29s	100/100

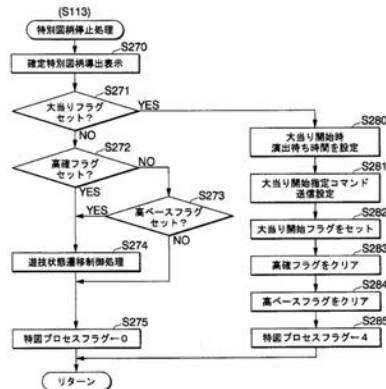
【図 15】

【図15】



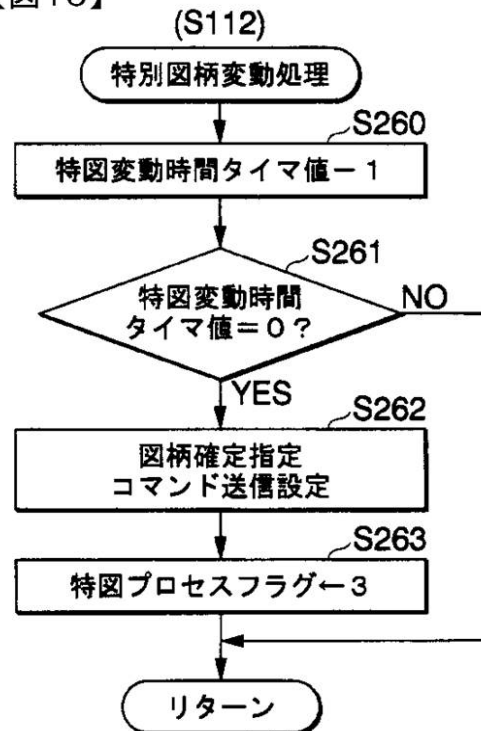
【図 17】

【図17】



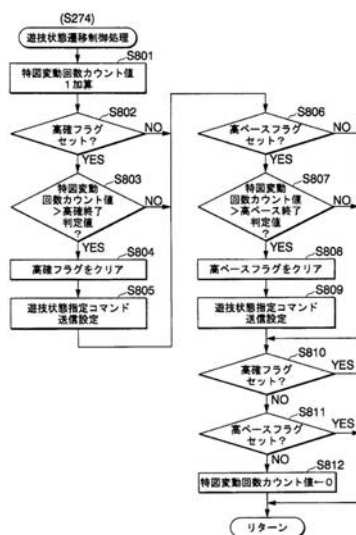
【図 16】

【図16】



【図 18】

【図18】



【圖19】



大当り種別	ラウンドカウント値	開放大入賞口	大入賞口開放パターンテーブル
第1大当り (賞金 5 R 確定)	1,3,5,7,9	下大入賞口	テーブル
	2,4,6,8,10	上大入賞口	テーブル2
	1,3,5,7	下大入賞口	テーブル1
	2,4,6	上大入賞口	テーブル2
第2大当り (賞金 4 R 確定)	9	下大入賞口	テーブル2
	8,10	上大入賞口	テーブル1
	1,3,5,7,9	下大入賞口	テーブル2
第3大当り (賞金 10 R 確定)	2,4,6,8,10	上大入賞口	テーブル2

【圖23】

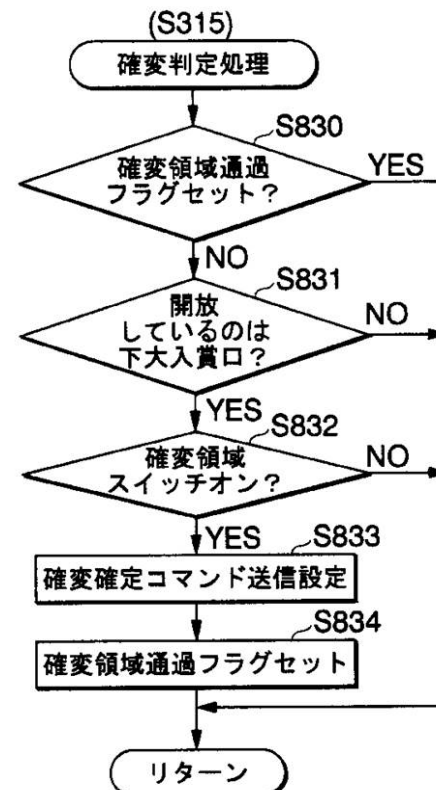


1	大入賞口開放時間2	29000ミリ秒
2	終了コード	0000

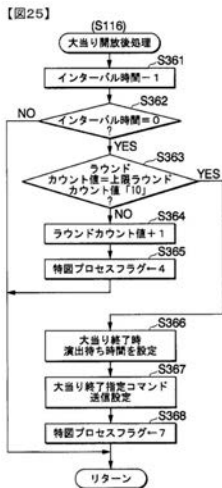
【圖22】



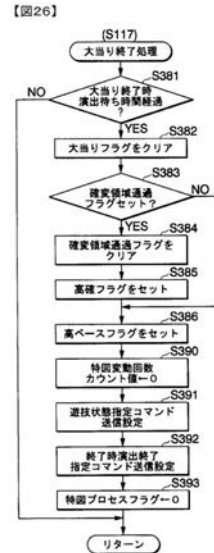
【图24】



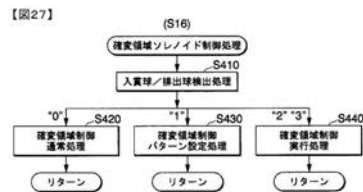
【図 25】



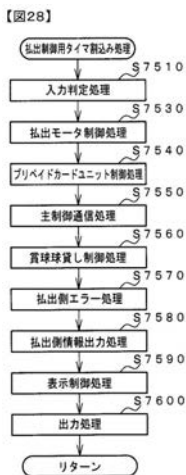
【図 26】



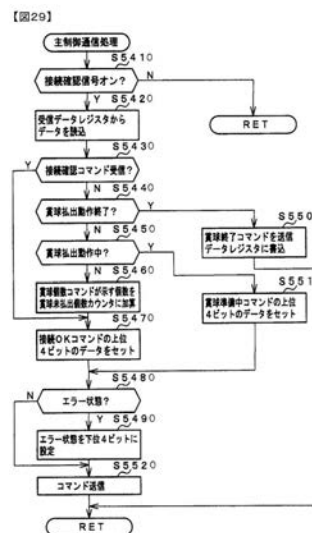
【図 27】



【図 28】

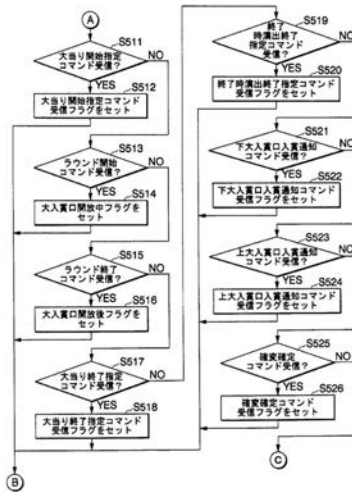


【図 29】



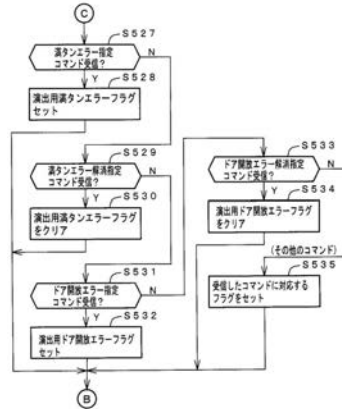
【図 34】

【図34】



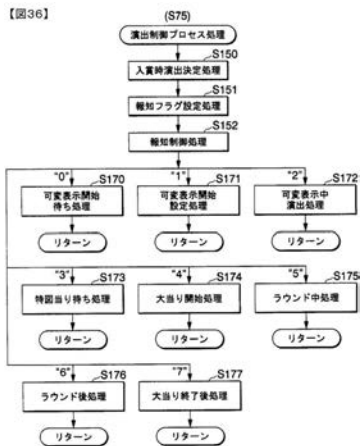
【図 35】

【図35】



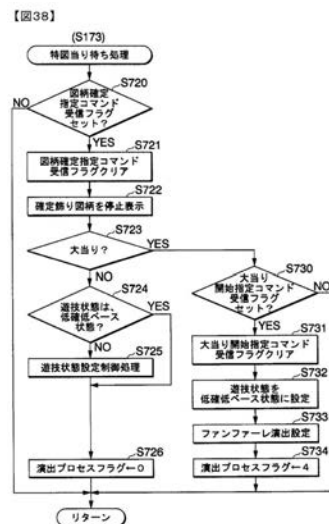
【図 36】

【図36】



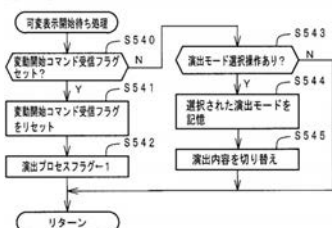
【図 38】

【図38】

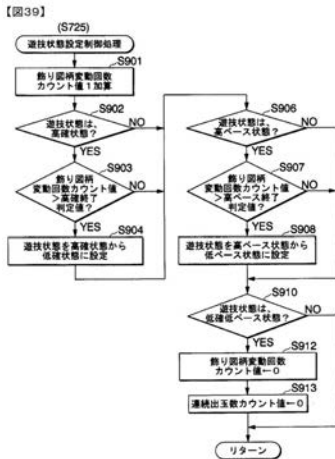


【図 37】

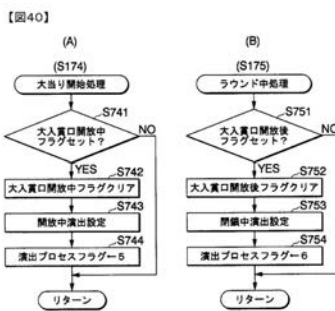
【図37】



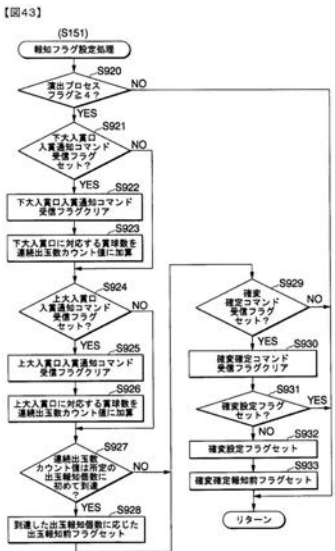
【図 39】



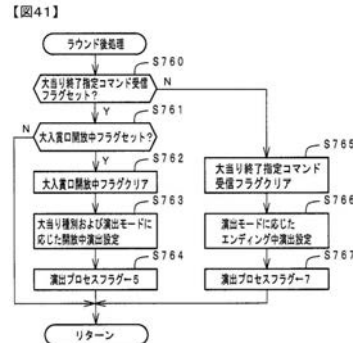
【図 40】



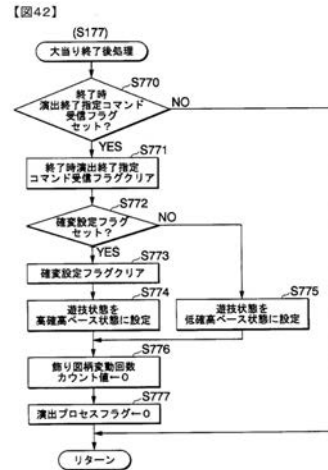
【図 43】



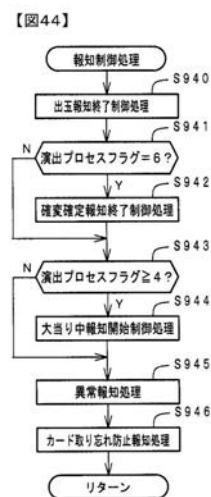
【図 41】



【図 42】

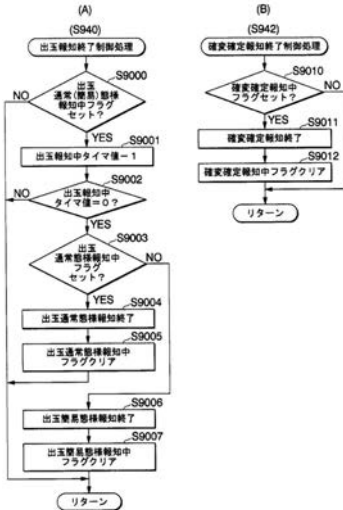


【図 44】



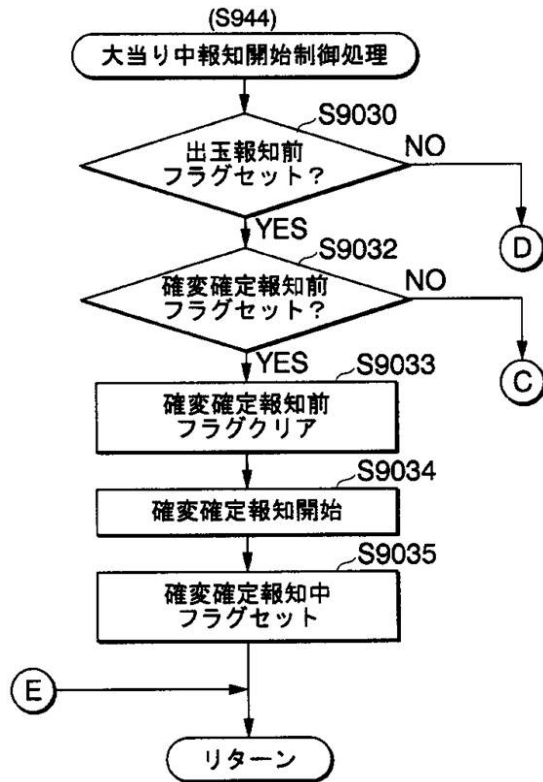
【図 45】

【図45】



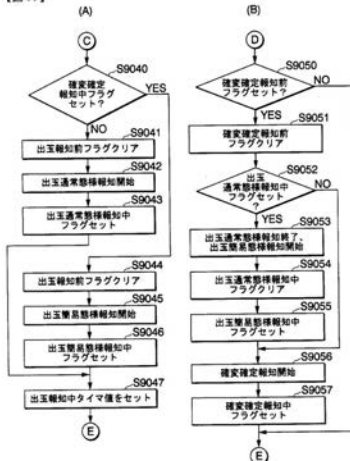
【図 46】

【図46】



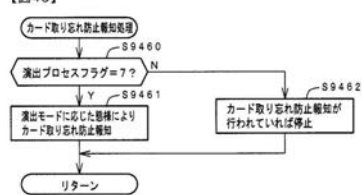
【図 47】

【図47】



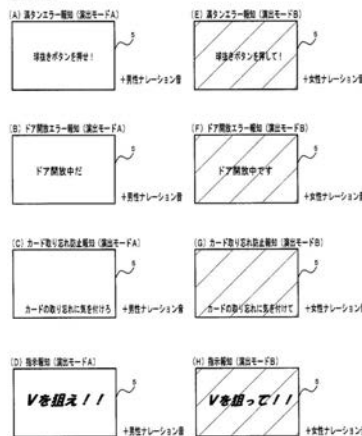
【図 49】

【図49】



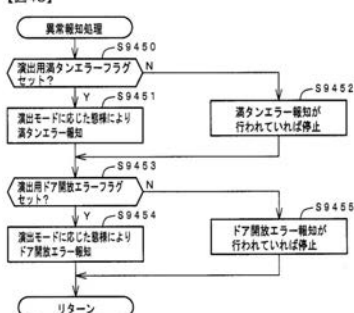
【図 50】

【図50】

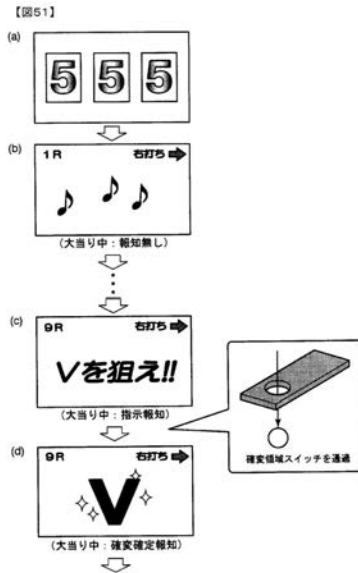


【図 48】

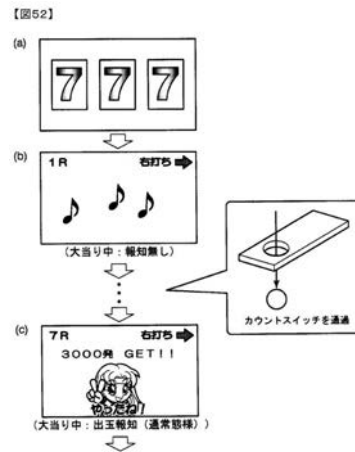
【図48】



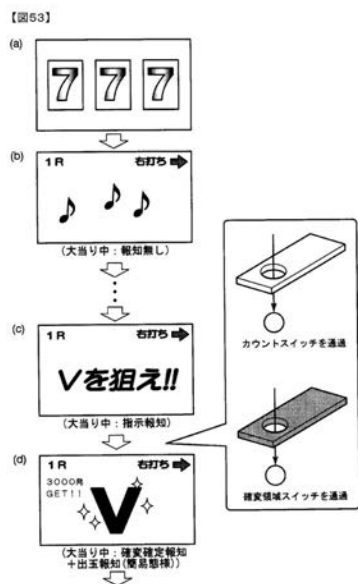
【図 5 1】



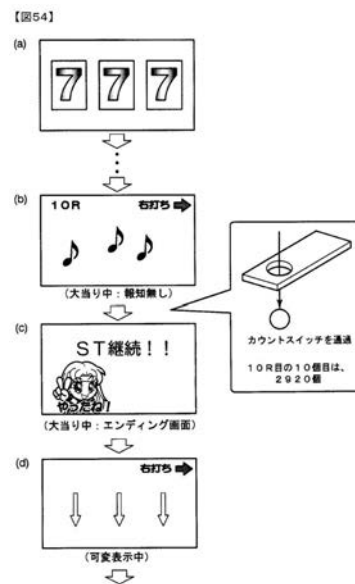
【図 5 2】



【図 5 3】

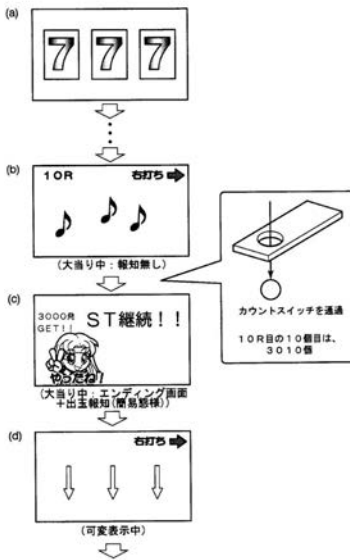


【図 5 4】



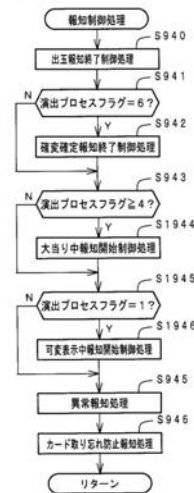
【図 55】

【図55】



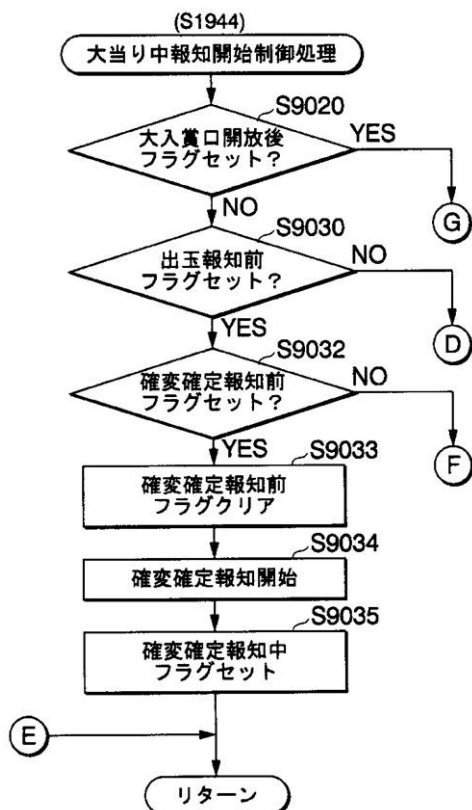
【図 56】

【図56】



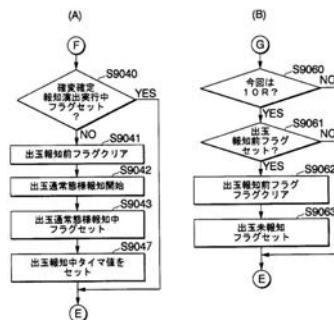
【図 57】

【図57】



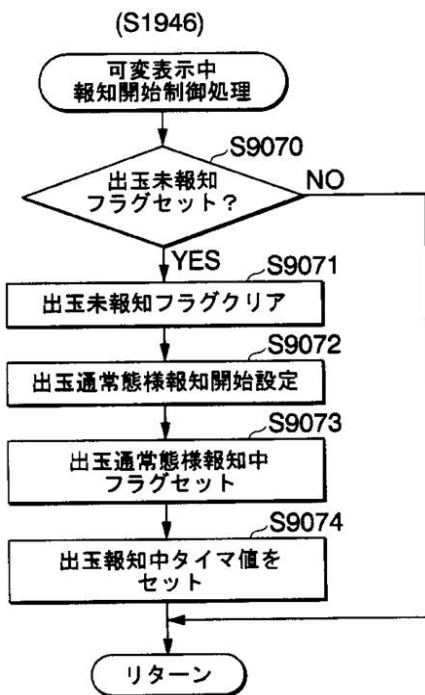
【図 58】

【図58】



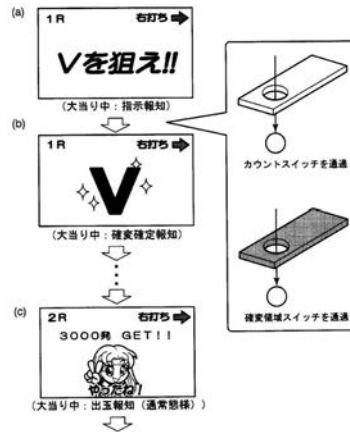
【図 59】

【図59】



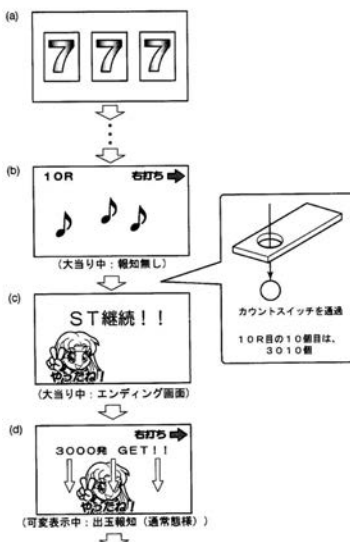
【図 60】

【図60】



【図 61】

【図61】



【図 62】

【図62】

