

(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2018-164774

(P2018-164774A)

(43) 公開日 平成30年10月25日(2018.10.25)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2018-144672 (P2018-144672)  
 (22) 出願日 平成30年8月1日 (2018.8.1)  
 (62) 分割の表示 特願2015-175683 (P2015-175683)  
 の分割  
 原出願日 平成27年9月7日 (2015.9.7)

(71) 出願人 000144153  
 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 CA31 CA49 CA58  
 GA04

(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技制御手段から演出制御手段への情報を遊技を可能とするために活用すること。

【解決手段】遊技媒体が入賞可能な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、可変入賞手段へ所定数の遊技媒体が入賞したときに、可変入賞手段を第1状態から第2状態に制御し、遊技の進行を制御する遊技制御手段は、所定数を特定可能な所定数指令情報を、当該遊技機の起動時に演出制御手段に送信し、遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段は、遊技制御手段からの所定数指令情報に基づいて所定数よりも多い遊技媒体が可変入賞手段に入賞したことに関連して特定演出を実行する。

【選択図】 図52

図52

タイプ	大入賞口規定入賞数	コマンド
MAXタイプ	10個	E000
甘デジタイプ	7個	E001
リユースタイプ	8個	E002

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段へ所定数の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御する可変入賞制御手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数を特定可能な所定数指令情報を、当該遊技機の起動時に前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からの前記所定数指令情報に基づいて前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことに関連して特定演出を実行し、

前記特定演出は、第 1 演出手段により実行される第 1 特定演出と、前記第 1 演出手段とは異なる第 2 演出手段により実行される第 2 特定演出とを含み、

前記演出制御手段は、さらに、

所定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 特定演出を制限する第 1 制限期間と、前記第 2 特定演出を制限する第 2 制限期間とを設定する設定手段を備え、

前記演出制御手段は、さらに、

前記第 1 特定演出を実行するときに、前記第 1 制限期間内であれば前記第 1 特定演出を実行せず、前記第 1 制限期間外であれば前記第 1 特定演出を実行するように、前記第 1 特定演出の実行を制限する第 1 特定演出制限手段と、

前記第 2 特定演出を実行するときに、前記第 2 制限期間内であれば前記第 2 特定演出を実行せず、前記第 2 制限期間外であれば前記第 2 特定演出を実行するように、前記第 2 特定演出の実行を制限する第 2 特定演出制限手段とを備える、遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。詳しくは、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技機の起動時に、メイン制御基板が対応する遊技機の機種識別情報を示すコマンドを送信し、サブ制御基板が対応する遊技機の機種識別情報および受信したコマンドで示される機種識別情報が異なる場合は、遊技が不能とされる遊技機があった（たとえば、特許文献 1 参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2005 - 125089 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、特許文献 1 の遊技機においては、メイン制御基板（遊技制御手段）からサブ制御基板（演出制御手段）に送信される機種識別情報は、遊技を不能とするためにしか活用されていない。

**【0005】**

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技制御手段から演出制御手段への情報を遊技を可能とするために活用することが可能な遊技機を提供することである。

10

20

30

40

50

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり状態、高開放状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体(たとえば、遊技球)が入賞可能な第1状態(たとえば、開放状態)と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態(たとえば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(たとえば、特別可変入賞球装置7A、7B、普通可変入賞球装置6B)と、

前記可変入賞手段へ所定数(たとえば、入賞上限判定値=10個)の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図23のステップS127)と

10

、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(たとえば、演出制御用CPU120)とを備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数を特定可能な所定数指令情報(たとえば、大入賞口規定入賞数コマンド)を、当該遊技機の起動時に前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からの前記所定数指令情報に基づいて前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと(たとえば、いわゆるオーバー入賞)に関連して特定演出(たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力)を実行し(たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS827、図42のステップS918、図38(B)参照)、

20

前記特定演出は、第1演出手段により実行される第1特定演出と、前記第1演出手段とは異なる第2演出手段により実行される第2特定演出とを含み、

前記演出制御手段は、さらに、

所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特定演出を制限する第1制限期間と、前記第2特定演出を制限する第2制限期間とを設定する設定手段を備え、

前記演出制御手段は、さらに、

前記第1特定演出を実行するときに、前記第1制限期間内であれば前記第1特定演出を実行せず、前記第1制限期間外であれば前記第1特定演出を実行するように、前記第1特定演出の実行を制限する第1特定演出制限手段と、

30

前記第2特定演出を実行するときに、前記第2制限期間内であれば前記第2特定演出を実行せず、前記第2制限期間外であれば前記第2特定演出を実行するように、前記第2特定演出の実行を制限する第2特定演出制限手段とを備える。

**【0007】**

このような構成によれば、演出制御手段に複数の遊技制御手段を組み合わせることができる場合に、遊技制御手段に対応する所定数が演出制御手段に記憶されていないとしても、遊技機の起動時に遊技制御手段から演出制御手段へ送信される所定数指令情報に基づいて、所定数よりも多い遊技媒体が可変入賞手段に入賞したことに関連して、演出制御手段が特定演出を実行することができる。その結果、遊技制御手段から演出制御手段への情報を遊技を可能とするために活用することが可能な遊技機を提供することができる。

40

**【0008】**

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記所定数指令情報は、前記所定数と異なる情報(たとえば、スペック、賞球数)も特定可能である。

**【0009】**

このような構成によれば、遊技制御手段に対応する所定数と異なる情報が演出制御手段に記憶されていない場合に、遊技制御手段から所定数指令情報を送信するだけで、所定数と異なる情報を、演出制御手段が特定することができる。このため、所定数と異なる情報を特定可能で演出制御手段に送信される情報を、予め遊技制御手段に記憶しておく必要が

50

なくすることができる。その結果、所定数と異なる情報を特定可能で演出制御手段に送信される情報を記憶しておくための遊技制御手段の記憶容量の増大を防ぐことができる。

#### 【 0 0 1 0 】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、

前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体 (たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球) を払出す払出手段 (たとえば、払出制御基板37、球払出装置97) をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定数よりも多い入賞に対して前記払出手段によって払出された遊技媒体の数 (たとえば、払出された遊技媒体の数を示唆できるものであればよい。第1大入賞口、第2大入賞口への入賞に対する賞球の払出数に限定されず、さらに、大当り中の第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口への入賞に対する賞球の払出数を加算した数であってもよい。また、入賞に対する賞球の払出数から遊技領域に打ち込まれた遊技球の数を差し引いた遊技者の獲得球数であってもよい。) を表示する演出を実行する。

10

#### 【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、可変入賞手段への所定数を超えた入賞に対して払出された遊技媒体の数を表示する演出の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 0 1 2 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) から ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

複数の演出手段 (たとえば、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9) をさらに備え、

前記演出制御手段は、複数の前記演出手段を制御することによって前記特定演出を実行する。

20

#### 【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、所定数指令情報が送信されない場合は、演出制御手段によって特定演出を実行することができないが、所定数指令情報が送信されるので、所定数指令情報に基づいて複数の演出手段が制御されることによって特定演出が実行可能となる。その結果、遊技制御手段から演出制御手段への情報を活用して、複数の演出手段によって遊技の興趣を向上させることができる。

( 5 ) 上記 ( 1 ) から ( 4 ) のいずれかの遊技機において、

30

前記有利状態において所定情報を表示する所定情報表示手段と、

前記演出制御手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出を実行する作用演出実行手段とをさらに備える。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【 0 0 1 4 】

【図1】本実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【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】演出制御コマンドの内容の一例等を示す説明図である。

【図4】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

40

【図5】変動パターンを例示する図である。

【図6】変動パターン種別を例示する図である。

【図7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン決定テーブルの構成例を示すブロック図である。

【図11】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12】演出制御パターンの構成例等を示す図である。

【図13】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図等である。

【図14】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。

50

- 【図 1 5】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 6】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】入賞時判定結果通知コマンドの構成例を示す図である。
- 【図 1 8】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】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 2 0】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 2 1】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 2】開放制御パターンの設定例、及び大入賞口の開放設定例を示す説明図である。
- 【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】大入賞口判定処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【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】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 2 8】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 2 9】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 0】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 1】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】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 4】大当たり開始処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 5】開放中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】ラウンド中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】賞球数表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】大当たり中賞球数、連チャン中賞球数、オーバー入賞賞球数、および、合算演出を示す表示画面図である。
- 【図 3 9】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 0】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 1】オーバー入賞報知処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】オーバー入賞報知サブ処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】累積オーバー入賞球数報知処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 4 4】オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。
- 【図 4 5】大当たり遊技状態におけるオーバー入賞の報知の制限を示す表示画面図である。
- 【図 4 6】大当たり遊技状態におけるオーバー入賞の報知の制限を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 7】オーバー入賞報知処理の他の例を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。
- 【図 4 9】オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。
- 【図 5 0】オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。
- 【図 5 1】大当たり遊技状態中における演出動作例等を示す図である。
- 【図 5 2】大入賞口規定入賞数コマンドを示す図である。 40
- 【発明を実施するための形態】
- 【0015】

以下、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 2 と、遊技盤 2 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 2 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が形成されている。この遊技領域には、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。

【0016】

遊技盤 2 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4Aと第2特別図柄表示装置4B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等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、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、変動可能に表示される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4B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。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメント of LEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組み合わせを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。

10

#### 【0017】

複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

#### 【0018】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bは共に、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じであってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字を可変表示するように構成されていてもよい。

20

#### 【0019】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、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の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる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。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

#### 【0020】

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5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4B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5L、5C、5R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ときに、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5L、5C、5R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。

30

#### 【0021】

このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、又は第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた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」となっており、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

40

50

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。

【 0 0 2 2 】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて可変表示される飾り図柄には、例えば 8 種類の図柄で構成される。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字に対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は 8 種類に限定されず、大当たり組み合わせやハズレとなる組み合わせ等適当な数の組み合わせを構成可能であれば、何種類であってもよい。

【 0 0 2 3 】

飾り図柄の可変表示が開始された後、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には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【 0 0 2 4 】

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 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、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 始動入賞口を、遊技球が通過することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、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基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 が大当たり遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の 1 つ）に制御されていること等により、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【 0 0 2 5 】

また、画像表示装置 5 の表示領域には、累積オーバー入賞球数表示エリア 5 A が配置されている。累積オーバー入賞球数表示エリア 5 A には、累積オーバー入賞球数（後述）や累積オーバー入賞球数に応じた画像等が表示される。また、画像表示装置 5 の表示領域には、累積賞球数表示エリア 5 B が配置されていてもよい。累積賞球数表示エリア 5 B には、累積賞球数（後述）や累積賞球数に応じた画像等が表示される。

【 0 0 2 6 】

図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H と共に、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 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示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。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 特図保留記憶数及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。

【 0 0 2 7 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A 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始動領域としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図

10

20

30

40

50

2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、第 1 始動領域とは異なる始動領域としての第 2 始動入賞口を形成する。

【0028】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 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、遊技球が第 2 始動入賞口を通過し難い通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口を通過し易い拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖すること等により、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口は、遊技球が通過し易い拡大開放状態と、遊技球が通過し難い、又は通過できない通常開放状態とに変化する。

【0029】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 1 始動条件が成立する。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基づき、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れば、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基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基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。

【0030】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 A が設けられている。普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の右方には、特別可変入賞球装置 7 B が設けられている。特別可変入賞球装置 7 A , 7 B は、それぞれ、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 8 2 A , 8 2 B によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。以下、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B の大入賞口を、それぞれ、第 1 大入賞口および第 2 大入賞口ともいう場合がある。第 1 大入賞口および第 2 大入賞口を総称する場合は単に大入賞口という。

【0031】

一例として、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B では、それぞれ、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A , 8 2 B がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B では、それぞれ、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A , 8 2 B がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過し易くする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0032】

特別可変入賞球装置 7 A , 7 B のそれぞれの大入賞口を通過した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B によって検出される。カウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数の遊技球が賞球として払い出

される。こうして、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過させて賞球を得ることが不可能又は困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

#### 【 0 0 3 3 】

右方の特別可変入賞球装置 7 B は、後述する大当り遊技状態の所定回目（本実施の形態では 5 回目）のラウンド遊技において開放状態とされる。特別可変入賞球装置 7 B の大入賞口を通過した遊技球は、図 2 に示すようにカウントスイッチ 2 3 B の直下の特別領域（いわゆる「V 領域」）に設けられた特別領域スイッチ 2 4 によって検出される。特別領域スイッチ 2 4 によって遊技球が検出されたことに基づき、当該大当り遊技状態の終了時に確変状態に制御される。

10

#### 【 0 0 3 4 】

遊技盤 2 の所定位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、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 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄を変動可能に表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームと称される。

20

#### 【 0 0 3 5 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

#### 【 0 0 3 6 】

遊技盤 2 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、及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 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、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基づき、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。

30

#### 【 0 0 3 7 】

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 が設けられており、更に遊技領域周辺部には、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。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域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。

40

#### 【 0 0 3 8 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球等を、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持する下皿が設けられている。

#### 【 0 0 3 9 】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置には

50

、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手で把持した状態において、所定の操作指で押引操作すること等により所定の指示操作ができるように構成されていけばよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていけばよい。

#### 【 0 0 4 0 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットが設けられていけばよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側から見て操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサと、この遊技者の側から見て操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサとを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていけばよい。

10

#### 【 0 0 4 1 】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン 3 1 B の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン 3 1 B に対して成された操作行為を検知するプッシュセンサが設けられていけばよい。

20

#### 【 0 0 4 2 】

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。パチンコ遊技機 1 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。

#### 【 0 0 4 3 】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示する。このとき、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

30

#### 【 0 0 4 4 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される始動入賞の発生等により第 1 始動条件が成立した後に、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基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームが開始される。また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口を通過した遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される始動入賞の発生等により第 2 始動条件が成立した後に、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基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームが開始される。

40

#### 【 0 0 4 5 】

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 による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間としての可変表示時間が経過すると、特別図

50

柄の可変表示結果となる確定特別図柄を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。

【 0 0 4 6 】

特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンドを所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「3」又は「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置 7 A または特別可変入賞球装置 7 B の大入賞口扉が開放されて、所定の上限時間が経過するまでの期間、あるいは所定個数の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口が開放状態とされる。これにより、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B を遊技者にとって有利な第 1 状態とするラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）が実行される。

【 0 0 4 8 】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤 2 の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B を遊技者にとって不利な第 2 状態に変化させて、1 回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【 0 0 4 9 】

なお、本実施形態では、ラウンドの実行回数が「16」となる大当り遊技状態を 16 R（ラウンド）大当り状態ともいう一方、ラウンドの実行回数が「6」となる大当り遊技状態を 6 R（ラウンド）大当り状態ともいう。

【 0 0 5 0 】

また、本実施の形態においては、特別可変入賞球装置 7 B の大入賞口扉が 5 ラウンド目で開放され、5 ラウンド目以外では特別可変入賞球装置 7 A の大入賞口扉が開放される。特別可変入賞球装置 7 B に設けられた特別領域の特別領域スイッチ 2 4 によって遊技球の通過が検出されると、大当り遊技状態の終了後に、確変状態に制御される。

【 0 0 5 1 】

大当り図柄となる「3」又は「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄は 16 R 大当り図柄となり、「3」の数字を示す特別図柄は 6 R 大当り図柄となる。特図ゲームにおける確定特別図柄として 16 R 大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が導出された後には、16 R 大当り状態に制御される。一方、特図ゲームにおける確定特別図柄として 6 R 大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が導出された後には、6 R 大当り状態に制御される。

【 0 0 5 2 】

特図ゲームにおける可変表示結果としての確定特別図柄が 16 R 大当り図柄となったことに基づく 16 R 大当り状態では、大入賞口が開放状態となるラウンドの上限回数として比較的が多い「16」が設定されることから、大当り遊技状態が開始されてから終了するまでに大入賞口が開放状態となる実質的な期間が比較的に長期なものとなる。そのため、16 R 大当り状態では、大入賞口を多くの遊技球が通過し易い。これに対して、特図ゲームにおける可変表示結果としての確定特別図柄が 6 R 大当り図柄となったことに基づく 6

R大当り状態では、大入賞口が開放状態となるラウンドの上限回数として比較的に少ない「6」が設定されることから、大当り遊技状態が開始されてから終了するまでに大入賞口が開放状態となる実質的な期間が比較的に短期なものとなる。そのため、6R大当り状態では、16R大当り状態よりも少ない遊技球しか大入賞口を通過させることができない。こうして、16R大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる。一方、6R大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる。

#### 【0053】

大入賞口を第1状態とするラウンドの実行回数に応じて遊技球の通過し易さを異ならせるものに限定されず、例えば大入賞口を第1状態とする期間に応じて遊技球の通過し易さを異ならせるようにしてもよい。一例として、特別可変入賞球装置7A、7Bの大入賞口扉が、第1期間となる所定の上限時間が経過するまでの期間、あるいは第1個数（本実施の形態においては予め定められた入賞上限判定値）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で開放状態に変化させる制御を行う。一方、特別可変入賞球装置7A、7Bの大入賞口扉は、第1期間よりも短い第2期間となる所定の上限時間が経過するまでの期間、あるいは第2個数（本実施の形態においては予め定められた入賞上限判定値）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で開放状態に変化させる制御を行う。

#### 【0054】

大当り遊技状態であるときに実行される全部のラウンドにて大入賞口を第1変化態様で変化させる第1大当り状態と、大当り遊技状態であるときに実行される一部のラウンドにて大入賞口を第2変化態様で変化させる第2大当り状態とを設けてもよい。一例として、第1大当り状態と第2大当り状態は、いずれもラウンドの上限回数が「16」であるものの、第1大当り状態では16回のラウンドの全部にて大入賞口を第1変化態様で開放状態に変化させる一方、第2大当り状態では16回のラウンドのうち6回のラウンドにて大入賞口を第1変化態様で開放状態に変化させた後、残り10回のラウンドでは大入賞口を第2変化態様で開放状態に変化させてもよい。このように、第1大当り状態であるときには、大入賞口を遊技球が通過し易い第1変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われる一方、第2大当り状態であるときには、所定期間にて大入賞口を遊技球が通過し難い第2変化態様で、第1状態と第2状態とに変化させる制御が行われてもよい。

#### 【0055】

例えば16R大当り状態における遊技のように、多数の遊技球が大入賞口を通過し易い遊技状態における遊技は、6R大当り状態における所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利遊技となる。本実施形態におけるパチンコ遊技機1では、大当り遊技状態として6R大当り状態と16R大当り状態のいずれに制御されるかに応じて、所定遊技と、所定遊技よりも遊技者にとって有利な有利遊技とを実行可能である。

#### 【0056】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。

#### 【0057】

リーチ状態とは、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のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部で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していない残りの飾り図柄表示エリアでは飾り図柄が変動している表示状態、あるいは「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部又は一部で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。

【0058】

リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、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、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。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、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作のいずれか、あるいはこれらの一部又は全部の組み合わせといった演出動作を、リーチ演出表示という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 等の発光体における点灯動作等を、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

【0059】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様が異なる複数種類の演出パターンが、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性が異なる。即ち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。

【0060】

本実施形態では、一例として、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチ やスーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなる。

【0061】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、飾り図柄の可変表示態様等により遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。本実施形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能である。「滑り」や「擬似連」の可変表示演出は、主基板 11 の側で変動パターンが決定されること等に対応して実行するか否かが決定されればよい。なお、「滑り」の可変表示演出は、主基板 11 の側で決定された変動パターンにかかわらず、演出制御基板 12 の側で実行するか否かが決定されてもよい。

【0062】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」等の可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、ランプ点灯等のように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当り」となる可能性があること等を、遊技者に予め報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。

【0063】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される

場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」の可変表示態様と称される。

#### 【0064】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」の可変表示態様と称される。

10

#### 【0065】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当たり図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、所定の当たり組み合わせとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、当たり組み合わせとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が同一である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

20

#### 【0066】

確定特別図柄として導出される特別図柄が16R大当たり図柄と6R大当たり図柄のいずれであるかに応じて、当たり組み合わせとして停止表示される飾り図柄を異ならせてもよい。一例として、16R大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、「1」～「8」の飾り図柄の全部を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択される一方、6R大当たり図柄が確定特別図柄として導出される場合には、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄を対象として、当たり組み合わせで停止表示する飾り図柄が選択されてもよい。この場合、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」の飾り図柄のいずれかが当たり組み合わせで停止表示されることにより、16R大当たり状態となることが確定的に報知される。一方、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」の飾り図柄のいずれかが当たり組み合わせで停止表示されたときには、16R大当たり状態となるか6R大当たり状態となるかを遊技者が認識不可能又は認識困難となる。

30

#### 【0067】

特図ゲームにおける確定特別図柄が6R大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、当たり組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、「第1大当たり」の可変表示態様と称される。一方、特図ゲームにおける確定特別図柄が16R大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいはリーチ演出が実行されずに、当たり組み合わせの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、「第2大当たり」の可変表示態様と称される。

40

#### 【0068】

本実施形態では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく当たり遊技状態が終了した後は、所定回目のラウンド遊技で特別可変入賞球装置7Bの大入賞口の特別領域を遊技球が通過していれば、確変制御が行われる確変状態に制御される。確変制御とは、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる確率（当たり遊技状態に制御される確率）を通常状態（通常遊技状態、低確低ベース状態とも称する）よりも向上させる制御である。即ち、確変制御が行われることにより、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高められ、当たり遊技状態に制御される確率が高くなる。通常状態とは、当たり遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態（パチンコ遊技機1の初

50

期設定状態と同一の制御が行われる遊技状態)である。また、時短状態とは、高開放制御(後述)や時短制御(後述)が行われる遊技状態である。以下、高開放制御又は時短制御のうち少なくとも一方が行われる遊技状態を時短状態と称する。

#### 【0069】

また、本実施形態では、大当り遊技状態が終了した後、確変状態に制御される場合には、高開放制御及び時短制御の両方が共に行われる時短状態に制御される。高開放制御とは、普通入賞球装置6Aが拡大開放状態となる頻度を通常状態よりも向上させる制御である。即ち、高開放制御が行われることにより、通常状態よりも普通入賞球装置6Aが拡大開放状態となる頻度が高められ、第2始動条件が成立する可能性が高くなる。具体的には例えば、高開放制御では、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を通常状態のときよりも短くする制御、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」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御のうち、いずれか1つの制御が行われるようにしてもよいし、2つ以上の制御が行われるようにしてもよい。また、時短制御とは、特図ゲームにおける特別図柄の変動時間を通常状態に比べて短縮させる制御である。即ち、時短制御が行われることにより、通常状態よりも特図ゲームにおける特別図柄の変動時間が短くなり、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を導出表示するまでの時間が早くなる。高開放制御及び時短制御の両方が共に行われた場合には、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立し易くなると共に第2特図を用いた特図ゲームの変動図時間が短縮されるため、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに減少する遊技球数と、次に可変表示結果が「大当り」となるまでに要する時間とを節約(圧縮、低減)することができる。

#### 【0070】

つまり、本実施形態では、特別可変入賞球装置7Bの大入賞口の特別領域を遊技球が通過していれば、大当り遊技状態が終了した後は、確変状態に制御されると共に、時短状態に制御される。換言すれば、特別領域の遊技球の通過を条件に、大当り遊技状態が終了した後は、確変制御と共に、時短制御や高開放制御が行われる。

#### 【0071】

また、本実施形態では、確変制御が行われる確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了する。但し、可変表示結果が再び「大当り」となった場合には、上述したように、特別領域の遊技球の通過を条件に、大当り遊技状態が終了した後に、再び確変状態に制御される。

#### 【0072】

また、本実施形態では、高開放制御及び時短制御の両方が共に行われる時短状態は、確変制御が終了するときに終了する。即ち、高開放制御や時短制御は、確変制御と共に終了する。

#### 【0073】

なお、確変状態でもあり時短状態でもある遊技状態は、高確高ベース状態とも称される。確変状態であって時短状態ではない遊技状態は、高確低ベース状態とも称される。時短状態であって確変状態ではない遊技状態は、低確高ベース状態とも称される。時短状態でも確変状態でもない遊技状態は、低確低ベース状態(通常状態)とも称される。遊技状態が高確高ベース状態や高確低ベース状態であるときには、各特図ゲームに対応して可変表示結果が「大当り」となる確率が通常よりも高くなることにより、低確低ベース状態(通常状態)に比べて大当り遊技状態となり易くなる。また、遊技状態が高確高ベース状態や低確高ベース状態であるときには、各特図ゲームにおける特図変動時間が短縮されると共に第2開始条件が成立し易くなることにより、低確低ベース状態(通常状態)に比べて大当り遊技状態となり易くなる。このように、高確高ベース状態や高確低ベース状態や低確

高ベース状態は、遊技者にとって有利な有利状態である。また、高開放制御又は時短制御のうち少なくとも一方が行われる遊技状態を時短状態と称すると説明したが、有利状態には、高開放制御又は時短制御のうちいずれかの制御のみが行われる遊技状態も含まれる。また、確変状態（高確高ベース状態、高確低ベース状態）は、特別遊技状態とも称される。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 は、低確低ベース状態又は高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとする。

#### 【0074】

また、本実施形態では、高開放制御や時短制御は、確変制御と共に終了すると説明したが、これに限定されない。例えば、高開放制御（時短制御も同様）は、確変制御が終了するより後に（遅く）、又は、確変制御が終了するよりも前に（早く）、終了するものであってもよい。例えば、確変状態については、所定回数（例えば、100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了することとし、高開放制御（時短制御も同様）については、確変制御の上記所定回数（例えば、100回）よりも多い所定回数（例えば、120回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了するようにしてもよいし、確変制御の上記所定回数（例えば、100回）よりも少ない所定回数（例えば、80回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が再び「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに終了するようにしてもよい。なお、例えば、大当たり図柄等の種類に応じて大当たり遊技状態が終了した後の確変制御に係る上記所定回数、高開放制御に係る上記所定回数、時短制御に係る上記所定回数を決定してもよい。つまり、例えば、ある大当たり図柄による大当たり遊技状態が終了した後は、高開放制御や時短制御が確変制御と共に終了し、他の大当たり図柄による大当たり遊技状態が終了した後は、高開放制御や時短制御が確変制御とよりも後（又は前）に終了するようにしてもよい。なお、高開放制御は、時短制御と共に終了するものでなくてもよい。即ち、高開放制御は、時短制御が終了するより後に、又は、時短制御が終了するよりも前に、終了するものであってもよい。

#### 【0075】

また、本実施形態では、大当たり遊技状態が終了した後は、確変制御と共に時短制御や高開放制御が行われると説明したが、これに限定されない。例えば、大当たり遊技状態が終了した後は、確変制御、時短制御、高開放制御のうちの1つ又は2つの制御が行われてもよい。例えば、大当たり図柄等の種類に応じて、大当たり遊技状態が終了した後に確変制御を行うか否か、高開放制御を行うか否か、時短制御を行うか否かを決定してもよい。

#### 【0076】

なお、大当たり遊技状態、高確高ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態は、遊技者にとって有利な有利状態であると説明したが、遊技者にとって有利な有利状態はこれに限定されない。例えば、本実施形態において、突確（突然確変）、小当たりなどを設ける場合には、突確、小当たりなども、遊技者にとって有利な有利状態に含まれる。

#### 【0077】

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、払出制御基板 37 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 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 2 等の背面には、例えば情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板等といった、各種の基板が配置されている。

#### 【0078】

主基板 11 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 11 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 12 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

報を出力する機能等を備えている。また、主基板 11 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や、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御等を行って普通図柄表示器 20 による普通図柄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。

#### 【0079】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、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 100 に伝送するスイッチ回路 110、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 81、82A、82B に伝送するソレノイド回路 111 等が搭載されている。

10

#### 【0080】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 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 8L、8R 及び遊技効果ランプ 9 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。即ち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8L、8R からの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ 9 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。

#### 【0081】

20

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 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 12 からの指令や制御データ等に基づき、スピーカ 8L、8R 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 14 は、演出制御基板 12 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 12 からの指令や制御データ等に基づき、遊技効果ランプ 9 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。

#### 【0082】

払出制御基板 37 は、賞球の払出を制御する基板であり、払出制御用マイクロコンピュータが搭載されている。払出制御基板 37 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（主基板 11 から制御信号として伝送される。）に応じて、球払出装置 97 を駆動して、賞球の払い出しを実行する。賞球個数コマンドは、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23A、23B などの各入賞口のスイッチによって遊技球が検出されたことに基づいて、主基板 11 から払出制御基板 37 に送信される。

30

#### 【0083】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23A、23B からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23A、23B 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 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C 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。

40

#### 【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 8L、8R 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 L E D の点灯動作等を制御するために用い

50

られるランプ制御コマンドが含まれている。

【 0 0 8 5 】

図 3 ( A ) は、本実施形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE を示し、2 バイト目は EXT を表す。MODE データの先頭ビットは必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 3 ( A ) に示されたコマンドは一例であって、他のコマンドを用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 0 8 6 】

図 3 ( A ) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H 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における変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。上記「8 0 0 1 H」の「H」は「8 0 0 1」が 1 6 進数であることを示している。他のコマンドについても同様である。コマンド 8 0 0 2 H 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における変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄等の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。上記「8 1 X X H」における EXT データの「X X」は、不特定の値であることを示し、コマンドの内容に応じて任意に設定される値である。例えば、変動パターン指定コマンドでは、当該変動パターン指定コマンドにおいて指定する変動パターン等に応じて異なる EXT データが設定される。他のコマンドにおける EXT データの「X X」についても同様である。

【 0 0 8 7 】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 3 ( B ) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる EXT データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 1 大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「第 2 大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果通知コマンドである。

【 0 0 8 8 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L、5 C、5 R で飾り図柄の変動停止を指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、第 1 始動入賞や第 2 始動入賞といった始動入賞の発生時における所定の判定結果を指定する入賞時判定結果指定コマンドである。本実施形態では、始動入賞の発生時に抽出した所定の乱数値について、予め設定した複数の数値範囲のいずれに含まれるかを判定し、その判定結果に応じて異なるデータが、入賞時判定結果指定コマンドの EXT データとして設定される。

【 0 0 8 9 】

コマンド A 0 X X H は、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンドである。コマンド A 1 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当たり遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドであ

10

20

30

40

50

る。

【0090】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されること等により、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば6 R大当り状態や16 R大当り状態におけるラウンドの実行回数に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

10

【0091】

コマンドB 0 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンドB 0 0 0 Hを低確低ベース状態に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンドB 0 0 1 Hを低確高ベース状態に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンドB 0 0 2 Hを高確低ベース状態に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンドB 0 0 3 Hを高確高ベース状態に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機1は、低確低ベース状態又は高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとしているため、低確高ベース状態に対応した第2遊技状態指定コマンドや高確低ベース状態に対応した第3遊技状態指定コマンドは使用しない。

20

【0092】

コマンドC 1 X X Hは、始動入賞記憶表示エリア5 H等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC 2 X X Hは、始動入賞記憶表示エリア5 H等にて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。

【0093】

コマンドD 0 X X Hは、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入賞通知コマンドである。大入賞口入賞通知コマンドは、例えば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板11から演出制御基板12へと送信される。

30

【0094】

コマンドD 1 X X Hは、特別可変入賞球装置7 Bの大入賞口の特別領域を遊技球が通過したことを通知する特別領域通過通知コマンドである。特別領域通過通知コマンドは、特別可変入賞球装置7 Bの大入賞口の特別領域を遊技球が通過したときに、主基板11から演出制御基板12へと送信される。

【0095】

本実施形態では、第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過することにより第1始動入賞が発生したときに、第1始動条件が成立したことに基づいて、第1特図保留記憶数の増加を通知するものとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過することにより第2始動入賞が発生したときに、第2始動条件が成立したことに基づいて、第2特図保留記憶数の増加を通知するものとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。

40

【0096】

なお、第1保留記憶数通知コマンドを、第1特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信することに加えて、第1特図保留記憶数の減少を通知するものとして送信してもよい。即ち、第1始動条件に加えて第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第1保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。また、第2保留記憶数通知コマンドを、第2特図保留記憶数の増加を通知するものとして送信することに加えて、第2特図保留記憶数の減少を通知するものとして送信し

50

てもよい。即ち、第2始動条件に加えて第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第2保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。

#### 【0097】

なお、第1始動条件が成立したことに基づいて第1保留記憶数通知コマンドに加えて第2保留記憶数通知コマンドを送信し、第2始動条件が成立したことに基づいて第2保留記憶数通知コマンドに加えて第1保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、第1始動条件又は第2始動条件のいずれかが成立したことに基づいて、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数の増加を通知するものとして、第1保留記憶数通知コマンド及び第2保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。同様に、第1開始条件又は第2開始条件のいずれかが成立したことに基づいて、第1特図保留記憶数又は第2特図保留記憶数の減少を通知するものとして、第1保留記憶数通知コマンド及び第2保留記憶数通知コマンドの両方を送信するようにしてもよい。

10

#### 【0098】

また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、又は、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに加えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加又は減少を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。なお、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて合計保留記憶数通知コマンドを送信する場合には、第1始動条件又は第2始動条件のいずれが成立したか（第1始動入賞口と第2始動入賞口とのいずれに始動入賞したか）を指定する始動口入賞指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、第1開始条件の成立や第2開始条件の成立は、上述の第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドによって指定される。

20

#### 【0099】

本実施形態では、始動入賞判定処理において、始動入賞の発生に基づき抽出した特図表示結果決定用の乱数値MR1がいずれの数値範囲に含まれるかを判定する。そして、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに、乱数値MR1の判定結果を指定する値を設定し、演出制御基板12に対して送信する制御を行う。演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、入賞時判定結果指定コマンドのEXTデータに基づいて、可変表示結果が「大当たり」に決定されるか否かを認識できる。

30

#### 【0100】

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ROM101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103と、CPU103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/O105とを備えて構成される。

#### 【0101】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101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、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102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、CPU103がRAM102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、CPU103がI/O105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、CPU103がI/O105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。

40

#### 【0102】

図4は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図4に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変

50

動パターン決定用の乱数値MR4、普図表示結果決定用の乱数値MR5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、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした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。

【0103】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR5の一部又は全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図11に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

【0104】

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り、例えば「0」～「65535」の範囲の値を取る。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「99」の範囲の値を取る。

【0105】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、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り、例えば「0」～「251」の範囲の値を取る。変動パターン決定用の乱数値MR4は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、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り、例えば「0」～「997」の範囲の値を取る。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値を取る。

20

【0106】

図5は、本実施形態における変動パターンを示している。本実施形態では、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。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターンと称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターンと称される。

30

【0107】

非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ 又はスーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

40

【0108】

図6は、本実施形態における変動パターン種別を示している。図5に示す各変動パターンは、図6に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも1つの変動パターン種別に含まれている。即ち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作の態様等に基づいて分類された単一又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。

【0109】

一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類で分類して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリー

50

チを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。また、スーパーリーチを伴う変動パターンについては、リーチ演出の内容に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。あるいは、所定の可変表示演出が実行されるか否か等に応じて、異なる変動パターン種別に分類されるようにしてもよい。他の一例として、複数の変動パターンを飾り図柄の可変表示時間等に応じて、分類してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

#### 【0110】

図6に示すように、各変動パターン種別には、可変表示態様や可変表示の内容に応じて、1つ又は複数の変動パターンが分類される。図5に示す変動パターンの具体的な分類については、例えば図10に示すような変動パターン決定テーブル133の設定から、特定することができる。即ち、変動パターン決定テーブル133において、各変動パターン種別に応じて決定値が割り当てられた変動パターンは、その変動パターン種別に含まれるように分類されている。

#### 【0111】

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。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、図5に示すような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。

#### 【0112】

図7は、ROM101に記憶される特図表示結果決定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル130は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

#### 【0113】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1において確変制御が行われない遊技状態（例えば、低確低ベース状態又は低確高ベース状態。本実施形態では低確高ベース状態とはならないので低確低ベース状態）であるか、確変制御が行われる遊技状態（例えば、高確低ベース状態又は高確高ベース状態。本実施形態では高確低ベース状態とはならないので高確高ベース状態）であるかという確変制御の有無に応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。特図表示結果決定テーブル130において、複数種類の特図表示結果に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。

#### 【0114】

図7に示す特図表示結果決定テーブル130の設定例では、確変制御が行われる遊技状態（図7中の「確変制御あり」）には、確変制御が行われない遊技状態（図中の「確変制御なし」）よりも多くの決定値が「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態であるときには、確変状態でないときに比べて、特図表示結果が「大当り」と決定される確率が高くなる。

#### 【0115】

本実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、特図表示結果決定テーブル130において同一のテーブルデータを参照して特図表示結

10

20

30

40

50

果が決定される。これに対して、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームであるかに応じて、所定の特図表示結果に対する決定値の割り当てを異ならせた夫々のテーブルデータを参照して特図表示結果が決定してもよい。これにより、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの場合とで、特図表示結果の決定割合を異ならせることができる。

【 0 1 1 6 】

図 8 は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別決定テーブル 1 3 1 の構成例を示している。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル 1 3 1 では、特図ゲームにおいて可変表示が行われた特別図柄が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値が、「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」といった大当り種別に割り当てられている。なお、図 8 に示すように、大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの値を、決定された大当り種別に対応する値に設定するためのテーブルデータを含んでもよい。

【 0 1 1 7 】

図 8 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 の設定例では、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 大当り」又は「第 2 大当り」の大当り種別に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」に決定する割合を、異ならせることができる。

【 0 1 1 8 】

なお、本実施形態では、上述したように、複数種類の大当り種別に対する決定値の割り当てが異なるテーブルデータを 2 種類用意し、第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特図を用いた特図ゲームであるかに応じて 2 種類のテーブルデータのうちのいずれかを参照して大当り種別を決定するが、大当り種別の決定方法はこれに限定されない。例えば、複数種類の大当り種別に対する決定値の割り当てが同一のテーブルデータを 1 種類用意し、第 1 特図を用いた特図ゲームであるか、第 2 特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、当該同一のテーブルデータを参照して大当り種別を決定してもよい。

【 0 1 1 9 】

図 9 は、ROM 1 0 1 に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。本実施形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図 9 ( A ) に示す大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A と、図 9 ( B ) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル ( 通常時 ) 1 3 2 B と、図 9 ( C ) に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル ( 時短制御中 ) 1 3 2 C とが、予め用意されている。

【 0 1 2 0 】

大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A は、特図表示結果を「大当り」にすると決定されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A では、大当り種別の決定結果が「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 と比較される数値が、変動パターン種別 CA 3 - 1 ~ 変動パターン種別 CA 3 - 3 のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A では、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てら

10

20

30

40

50

れている部分がある。例えば、大当り種別が「第 1 大当り」である場合と「第 2 大当り」である場合とでは、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ 変動パターン種別 3 - 3 に対する決定値の割り当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

#### 【 0 1 2 1 】

なお、本実施形態では、図 9 ( A ) に示したように、夫々の変動パターン種別は、大当り種別が「第 1 大当り」である場合にも「第 2 大当り」である場合にも決定され得るが、ある変動パターン種別について、特定の大当り種別である場合に限り決定されるようにしてもよい。つまり、「第 1 大当り」又は「第 2 大当り」のいずれか一方に決定値が割り当てられている変動パターン種別を設けるようにしてもよい。これにより、ある大当り種別に決定された場合に、他の大当り種別に決定された場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

#### 【 0 1 2 2 】

また、本実施形態では、変動パターン種別の決定割合は大当り種別に応じて異ならせているが、変動パターン種別の決定割合はこれに限定されない。例えば、大当り種別と遊技状態とに応じて変動パターン種別の決定割合を異ならせてもよい。また、大当り種別とは無関係に、遊技状態に応じて変動パターン種別の決定割合を異ならせてもよい。また、大当り種別や遊技状態に関係しない共通の決定割合により変動パターン種別を決定してもよい。

#### 【 0 1 2 3 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 2 B と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）1 3 2 C は、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 2 B は、例えば遊技状態が、低確低ベース状態又は低確高ベース状態（本実施形態では低確高ベース状態とはならないので低確低ベース状態）であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）1 3 2 C は、例えば遊技状態が高確低ベース状態又は高確高ベース状態（本実施形態では高確低ベース状態とはならないので高確高ベース状態）であるときに使用テーブルとして選択される。

#### 【 0 1 2 4 】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）1 3 2 B とハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短制御中）1 3 2 C とでは、決定値が割り当てられている変動パターン種別の種類や、同一の変動パターン種別に割り当てられている決定値の数を異ならせている。これにより、ある遊技状態であるときに他の遊技状態であるときとは異なる変動パターン種別に決定することができる。また、遊技状態に応じた決定割合で変動パターン種別を決定することができる。

#### 【 0 1 2 5 】

図 1 0 は、R O M 1 0 1 に記憶される変動パターン決定テーブル 1 3 3 の構成例を示している。変動パターン決定テーブル 1 3 3 は、変動パターン種別の決定結果に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。変動パターン決定テーブル 1 3 3 では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値 M R 4 と比較される数値が、単一又は複数の変動パターンに割り当てられている。

#### 【 0 1 2 6 】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 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 R A M であればよい。即ち、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、R A M 1 0 2 の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態即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

10

20

30

40

50

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、そのデータに基づいて、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を遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0127】

このような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を保持する領域として、例えば図11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11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、普図保留記憶部151C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。

10

【0128】

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て始動入賞が発生したものの未だ開始されていない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始動条件の成立に基づいて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や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値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特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基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

【0129】

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て始動入賞が発生したものの未だ開始されていない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始動条件の成立に基づいて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や大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン種別決定用の乱数値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151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果に基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

【0130】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データ等を保留データとして、その数が所定の上限値に達するまで記憶する。

40

【0131】

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、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0132】

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。

【0133】

50

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。

#### 【0134】

例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR1 ~ MR5 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0135】

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。

#### 【0136】

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。

#### 【0137】

図 2 に示すように、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。

#### 【0138】

一例として、演出制御基板 12 では、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。

#### 【0139】

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。

#### 【0140】

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、スティックコント

ローラ 3 1 A に対する遊技者の操作行為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、コントローラセンサユニット 3 5 A から伝送するための配線や、プッシュボタン 3 1 B に対する遊技者の操作行為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、プッシュセンサ 3 5 B から伝送するための配線も接続されている。

#### 【 0 1 4 1 】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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。

#### 【 0 1 4 2 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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テーブルデータ、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。

#### 【 0 1 4 3 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていけばよい。

#### 【 0 1 4 4 】

特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出等における演出表示操作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

#### 【 0 1 4 5 】

図 1 2 ( A ) は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていけばよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データ等が、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用 C P U 1 2 0 に内蔵された演出制御用 R A M の所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値 ( 演出制御プロセスタイマ値 ) と比較される値であって、各演出動作の実行期間に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板 1 1 から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用 C P U 1 2 0 において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されることといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

#### 【 0 1 4 6 】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。即ち、表示制御データは、画像表示装置 5 の表示領域における演出画像

10

20

30

40

50

の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力態様を示すデータが含まれている。即ち、音声制御データは、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。即ち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B といった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を示すデータが含まれている。即ち、操作検出制御データは、操作部に対する操作に応じた演出動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

10

#### 【0147】

図 1 2 ( B ) は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させると共に、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ 8 L、8 R から音声を出力させる制御を行うと共に、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED 等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータが設定されてもよい。

20

#### 【0148】

図 1 2 ( B ) に示す演出動作は、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止するまでの期間全体に対応しているが、これに限定されるものではなく、飾り図柄の可変表示中における一部の期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中以外の所定期間に対応して演出動作を実行するための演出制御パターンが設けられてもよい。

30

#### 【0149】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するとき等に、変動パターン指定コマンドに示された変動パターン等に基づいて演出制御パターンをセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば予告演出又は大当り中演出といった所定演出の実行を開始するとき等に、対応する演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM 1 2 1 から読み出して RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの ROM 1 2 1 における記憶アドレスを、RAM 1 2 2 の所定領域に一時記憶させて、ROM 1 2 1 における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新される毎に、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。このように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n の内容に従って、演出装置の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ 演出制御プロセスタイマ判定値 # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、操作検出制御データ #

40

50

1 ~ 操作検出制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

【0150】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13等に対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部123では、例えば所定のVDP等がその指令に示される画像データをCGROM等の画像データメモリから読み出してVRAMに一時記憶させること等により展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13等では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させること等により展開させる。

10

【0151】

図2に示す演出制御基板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を保持する領域として、例えば図13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図13(A)に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0152】

演出制御フラグ設定部191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板11から伝送された演出制御コマンド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、演出制御フラグ設定部191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、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0153】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192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。

【0154】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

30

【0155】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作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、演出制御バッファ設定部194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。

【0156】

本実施形態では、図13(B1)に示す第1始動入賞時コマンドバッファ194Aと、図13(B2)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ194Bとを構成するデータが、演出制御バッファ設定部194の所定領域に記憶される。第1始動入賞時コマンドバッファ194Aには、第1特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。第2始動入賞時コマンドバッファ194Bには、第2特図保留記憶数の最大値に対応した格納領域が設けられている。

40

【0157】

第1始動入賞口への始動入賞があったときには、第1保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットとなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第2始動入賞口への始動入賞があったときには、第2保留記憶数通知コマンドや入賞時判定結果指定コマンドといった複数のコマンドが1セットとなり、主基板11から演出制御基板12へと送信される。第1始動入賞時コマンドバッファ194Aには、第1始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンドを対応付け

50

て記憶できるように格納領域が確保されている。第2始動入賞時コマンドバッファ194Bには、第2始動入賞の発生に対応して送信された1セットのコマンドを対応付けて記憶できるように格納領域が確保されている。

#### 【0158】

演出制御用CPU120は、始動入賞時に受信したコマンドを、その受信順序に従って第1始動入賞時コマンドバッファ194A又は第2始動入賞時コマンドバッファ194Bの空き領域に格納していく。例えば、第1始動入賞に基づく第1始動入賞時コマンドバッファ194Aのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第1保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。一方、第2始動入賞に基づく第2保留記憶数通知コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを受信したときには、第2始動入賞時コマンドバッファ194Bのバッファ番号「1」～「4」に対応する格納領域における空き領域の先頭に、第2保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順番で格納していく。

10

#### 【0159】

第1始動入賞や第2始動入賞の発生時には、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順にコマンド送信が行われる。したがって、コマンド受信が正常に行われれば、図13(B1)及び(B2)に示すようなバッファ番号「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、保留記憶数通知コマンド、入賞時判定結果指定コマンドの順に格納されていくことになる。なお、図13(B1)ではバッファ番号「1」及び「2」に対応する格納領域にてコマンドが格納され、図13(B2)ではバッファ番号「1」～「3」に対応する格納領域にてコマンドが格納されている。

20

#### 【0160】

第1始動入賞時コマンドバッファ194Aや第2始動入賞時コマンドバッファ194Bに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始する毎に、1つ目の格納領域に格納されているものから削除され、以降の記憶内容がシフトされる。例えば図13(B1)に示す格納状態において第1特図を用いた特図ゲームの開始に対応して新たな飾り図柄の可変表示が開始された場合には、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「2」に対応した領域に格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされると共に、バッファ番号「3」や「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」や「3」のそれぞれに対応した領域にシフトされる。

30

#### 【0161】

図13(B2)に示す第2始動入賞時コマンドバッファ194Bのうち、バッファ番号「3」に対応した領域については、第2保留記憶数通知コマンドにより通知された第2特図保留記憶数が「1」となり不整合が生じた場合の例が示されている。即ち、第2保留記憶数通知コマンドで通知された第2特図保留記憶数よりもバッファ番号の方が大きな値になっており、主基板11から通知された第2特図保留記憶数が第2始動入賞時コマンドバッファ194Bの記憶内容から特定される第2特図保留記憶数と矛盾している。なお、飾り図柄の可変表示が開始されるときには各コマンドのシフトが行われることから、保留記憶数通知コマンドで通知された特図保留記憶数よりもバッファ番号が小さな値になっても直ちに矛盾とはならない。但し、コマンドの受信時点における相違は矛盾となり得る。

40

#### 【0162】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作を説明する。主基板11では、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。この初期設定では、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

50

後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、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。

#### 【0163】

こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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 14 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 14 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 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 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウンタスイッチ 23A、23B といった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）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、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）。この後、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）。

10

#### 【0164】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1 ~ MR5 といった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、CPU 103 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では、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、特別可変入賞球装置 7A、7B における大入賞口の開閉動作設定等を、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

20

#### 【0165】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S16）。CPU 103 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 20 における表示動作を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置 6B における可動翼片の傾動動作設定等を可能にする。

#### 【0166】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 等のサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 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 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 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 INT 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 INT 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での設定に基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。

30

40

#### 【0167】

図 15 は、図 14 に示すステップ 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。図 15 に示す特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S101）。図 16 は、図 15 のステップ S101 にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0168】

図 16 に示す始動入賞判定処理において、CPU 103 は、まず、普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口に対応して設けられた第 1 始動口スイッチ 22A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 22A がオンであるか否かを判定する（ステップ S20

50

1)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; YES)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第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する(ステップS202)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS202; NO)、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(ステップS203)。

#### 【0169】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(ステップS201; NO)、ステップS202にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS202; YES)、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(ステップS204)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(ステップS204; YES)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第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(ステップS205)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウンタ値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS205にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS205; NO)、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(ステップS206)。

#### 【0170】

ステップS203、S206の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(ステップS207)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、第1始動入賞口を遊技球が通過して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウンタ値は、第2始動入賞口を遊技球が通過して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(ステップS208)。例えば、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1加算するように更新すればよい。

#### 【0171】

ステップS208の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する(ステップS209)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、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、保留情報としてセットされることで記憶される(ステップS210)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1~MR3を示す数値データがセットされる。

#### 【0172】

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を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を決定するために用いられる。変動パターン種別

決定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが属する変動パターン種別を決定するために用いられる。CPU103は、ステップS209の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の決定に用いられる乱数値のうち、一部又は全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0173】

ステップS210の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた保留記憶数通知コマンドの送信設定が行われる(ステップS211)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第1保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すること等により、演出制御基板12に対して第2保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図14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。

#### 【0174】

ステップS211の処理に続いて、ステップS209の処理により抽出した数値データに示される特図表示結果決定用の乱数値MR1が、予め設定した複数の数値範囲のいずれに含まれるかを判定する(ステップS212)。本実施形態では、複数の数値範囲として、「8001~8437」の範囲、「8438」~「11277」の範囲、及びこれら以外の範囲が予め設定されている。一例として、ステップS212の処理では、それぞれの数値範囲における最小値と最大値とを設定して、ステップS209の処理により抽出した乱数値MR1との比較により、いずれの数値範囲内に含まれるかを判定できればよい。

#### 【0175】

ステップS212の処理を実行した後は、入賞時判定結果指定コマンドの送信設定が行われる(ステップS213)。図17は、ステップS213の処理にて送信設定が行われる入賞時判定結果指定コマンドの構成例を示している。図17に示す入賞時判定結果指定コマンドでは、ステップS209の処理により抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1が複数の数値範囲のいずれに含まれるかの判定結果に応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド9500Hは、乱数値MR1が「8001」~「8437」の範囲内に含まれることを示す入賞時判定結果第1指定コマンドである。コマンド9501Hは、乱数値MR1が「8438」~「11277」の範囲内にあることを示す入賞時判定結果第2指定コマンドである。コマンド9502Hは、乱数値MR1が上記以外の範囲内に含まれることを示す入賞時判定結果第3指定コマンドである。

#### 【0176】

本実施形態では、図7に示すように、パチンコ遊技機1において確変制御が行われているか否かにかかわらず、乱数値MR1が「8001」~「8437」の値のいずれかであれば、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、入賞時判定結果第1指定コマンドは、遊技状態が確変状態であるか否かにかかわらず可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御すると決定されることを、演出制御基板12の側において特定可能となるように指定する。乱数値MR1が「8438」~「11277」の値のいずれかであれば、パチンコ遊技機1において確変制御が行われている場合に限り、特図表示結果が「大当り」に決定される。したがって、入賞時判定結果第2指定コマンドは、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」となり大当り遊技状態に制御すると決定されることを、演出制御基板12の側において特定可能となるように指定する。入賞時判定結果第3指定コマンドは、可変表示結果が「ハズレ」となり大当り遊技状態には制御しないと決定されることを、演出制御基板12の側において特定可能となるように指定する。

10

20

30

40

50

## 【0177】

ステップS213の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS214)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS214;「1」)、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(ステップS215)、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップS214;「2」)、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(ステップS216)、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

## 【0178】

こうした始動入賞判定処理では、ステップS211の処理を実行した後に、ステップS213の処理を実行する。これらの処理が実行されてから、図14に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過して第1始動条件や第2始動条件が成立したときには、保留記憶数通知コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドという2つのコマンドが1セットとして、1タイマ割込み内に一括して送信される。なお、1タイマ割込み内に一括して送信されるものに限定されず、タイマ割込み毎にステップS17のコマンド制御処理により1つつコマンドが順次送信されてもよい。

20

## 【0179】

図15のステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、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。

## 【0180】

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。この特別図柄通常処理では、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基づいて、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の判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定する。更に、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

30

## 【0181】

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。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理等が含まれている。変動パターン設定処理が実行されて特別図柄の可変表示が開始されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

40

## 【0182】

ステップS110の特別図柄通常処理やステップS111の変動パターン設定処理により、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄や特別図柄及び飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンが決定される。即ち、特別図柄通常処理や変動パターン設定処理は、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、変動パターン種別決定用の乱数値MR3、変動パターン決定用の乱数値MR4を用いて、特別図柄や飾り

50

図柄の可変表示態様を決定する処理を含んでいる。

【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 1 2 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。この特別図柄変動処理には、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 において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理等が含まれている。例えば、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理が実行される毎に、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられた特図変動時間タイマの格納値である特図変動時間タイマ値を 1 減算あるいは 1 加算して、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であるか、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であるかにかかわらず、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、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での特別図柄の変動や、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での特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が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。

10

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 1 3 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。この特別図柄停止処理には、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 にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定等が行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。

20

【 0 1 8 5 】

ステップ S 1 1 4 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。この大当たり開放前処理には、演出制御基板 1 2 の側において実行されるファンファーレ演出（大当たり遊技状態の開始を報知する演出、大当たり開始時演出ともいう）の実行時間の終了までの待ち時間（大当たり開始時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理等が含まれている。大入賞口を開放状態とするための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される。

30

【 0 1 8 6 】

ステップ S 1 1 5 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。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B によって検出された遊技球の個数等に基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理等が含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A , 8 2 B に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理等を実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新される。

40

【 0 1 8 7 】

ステップ S 1 1 6 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。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了コマンドを送信するための設定を行う処理等が含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。

【 0 1 8 8 】

50

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出制御基板 1 2 の側において実行されるエンディング演出（大当り遊技状態の終了を報知する演出、大当り終了時演出ともいう。）の実行時間の終了までの待ち時間（大当り終了時演出待ち時間）が経過するまで待機する処理や、確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理等が含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 8 9 】

図 1 8 は、図 1 5 のステップ S 1 1 0 にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 1 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

10

【 0 1 9 0 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 1 ; NO）、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 2）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

20

【 0 1 9 1 】

ステップ S 2 3 2 の処理に続いて、例えば第 2 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新すること等により、第 2 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新すると共に、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B にて保留番号「 1 」より下位のエントリに記憶された乱数値 MR 1 ~ MR 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする（ステップ S 2 3 3）。また、ステップ S 2 3 3 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新する（ステップ S 2 3 4）。

30

【 0 1 9 2 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには（ステップ S 2 3 1 ; YES）、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 5）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ S 2 3 5 の処理は、ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【 0 1 9 3 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2 3 5 ; NO）、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1、大当り種別決定用の乱数値 MR 2、変動パターン種別決定用の乱数値 MR 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファ等に格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新

50

すること等により、第1特図保留記憶数を1減算させるように更新すると共に、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリに記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0195】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする(ステップS239)。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値と比較して、特図表示結果を「大当り」又は「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS240)。このときには、例えば遊技制御フラグ設定部152等に設けられた確変フラグ(後述)の状態を確認すること等により、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態であるか否かを特定すればよい。

【0196】

ステップS240にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する(ステップS241)。そして、「大当り」であると判定された場合には(ステップS241; YES)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする(ステップS242)。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS243)。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル131を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データが「第1大当り」又は「第2大当り」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する(ステップS244)。

【0197】

ステップS244の処理にて決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの値を設定すること等により(ステップS245)、決定された大当り種別を記憶させる。一例として、大当り種別が「第1大当り」であれば大当り種別バッファ値を「1」とし、「第2大当り」であれば「2」とすればよい。

【0198】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合や(ステップS241; NO)、ステップS245の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、更には、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を決定する(ステップS246)。一例として、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS241にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップS244における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「3」又は「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。即ち、大当り種別を「第1大当り」とする決定結果に応じて、6R大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第2大当り」とする決定結果に応じて、16R大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0199】

ステップS246にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから(ステップS247)、特別

10

20

30

40

50

図柄通常処理を終了する。ステップS 2 3 5にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には(ステップS 2 3 5; YES)、所定のデモ表示設定を行ってから(ステップS 2 4 8)、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示すること等によるデモンストレーション表示を指定する演出制御コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

#### 【0200】

図19は、図15のステップS 1 1 1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19に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 6 1)。そして、大当りフラグがオンであれば(ステップS 2 6 1; YES)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを選択してセットする(ステップS 2 6 2)。また、例えば遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ること等により、大当り種別が「第1大当り」又は「第2大当り」のいずれであることを特定する(ステップS 2 6 3)。

10

#### 【0201】

ステップS 2 6 1で大当りフラグがオフであるときには(ステップS 2 6 1; NO)、例えば遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグ(後述)がオンであるか否かを判定すること等により、時短制御中であるか否かを判定する(ステップS 2 6 4)。時短制御中ではないときには(ステップS 2 6 4; NO)、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132Bを選択してセットする(ステップS 2 6 5)。ステップS 2 6 4にて時短制御中である場合には(ステップS 2 6 4; YES)、ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cを選択し、変動パターン種別を決定するための使用テーブルにセットする(ステップS 2 6 6)。なお、ステップS 2 6 5、S 2 6 6の処理のいずれかを実行したときには、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値を読み取ること等により、合計保留記憶数を特定するとよい。

20

30

#### 【0202】

ステップS 2 6 3、S 2 6 5、S 2 6 6の処理のいずれかを実行した後は、例えば変動用乱数バッファ等に格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データ等に基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する(ステップS 2 6 7)。

#### 【0203】

即ち、大当りフラグがオンであるときには、ステップS 2 6 2にて選択された大当り変動パターン種別決定テーブル132Aを構成するテーブルデータのうちから、ステップS 2 6 3の処理により特定された大当り種別に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定する。

40

#### 【0204】

大当りフラグがオフであるときには、ステップS 2 6 5にて選択されたハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)132B、又は、ステップS 2 6 5にて選択されたハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)132Cのうちから、合計保留記憶数に対応するテーブルデータを選択し、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに対応する決定値が割り当てられた変動パターン種別を決定する。

#### 【0205】

ステップS 2 6 7にて変動パターン種別を決定した後は、変動パターン決定テーブル

50

133を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする(ステップS268)。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS268でセットした変動パターン決定テーブル133を参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS269)。

#### 【0206】

変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS269の処理が実行されるときに乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ等から抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値MR1~MR3と共に、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留情報として記憶しておいてもよい。

#### 【0207】

ステップS269にて変動パターンを決定した後は、特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する(ステップS270)。具体的には、CPU103は、特図変動時間タイマのタイマ初期値として、ステップS269にて決定された変動パターンに応じた特図変動時間をセットすればよい。なお、特図変動時間タイマのタイマ値は、タイマ割込み毎に1減算するようにしているため、タイマ初期値としてセットする値は、割込周期Tに基づく値となる。例えば、割込周期がTmsであれば、1秒間の割込みの発生回数は1000/T(回)であるため、1秒間のタイマ初期値は1000/Tとなる。例えば、割込周期Tが4msであれば、1秒間のタイマ初期値は「250」となる。なお、主基板11側の他の各タイマ(例えば、特図確定表示時間タイマ等)のタイマ初期値や演出制御基板12の各タイマ(例えば、報知制限時間タイマ等)のタイマ初期値についても同様である。

#### 【0208】

ステップS270の処理を実行した後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS271)。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

#### 【0209】

ステップS271の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS272)。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である「2」に更新してから(ステップS273)、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0210】

図20は、図15のステップ113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフロ

10

20

30

40

50

ーチャートである。図 20 に示す特別図柄停止処理において、CPU 103 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 152 等に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 291）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、ステップ S 295 の処理によりオン状態にセットされる。

【0211】

ステップ S 291 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 291；NO）、CPU 103 は、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 292）。続いて、CPU 103 は、図柄確定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（ステップ S 293）。続いて、CPU 103 は、確定特別図柄の停止表示時間である特図確定表示時間を設定する（ステップ S 294）。具体的には、CPU 103 は、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられている特図確定表示時間タイマの格納値である特図確定表示時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の特図確定表示時間をセットすればよい。なお、本実施形態では、変動パターンに係する時間が特図変動時間であり、特図確定表示時間は変動パターンに係しない時間（例えば、一定時間）としているが、特図変動時間に加えて特図確定表示時間も変動パターンに係する時間としてもよい。例えば、特図変動時間と特図確定表示時間との合計時間が変動パターンに応じた時間とし、変動パターンに応じて特図変動時間タイマのタイマ初期値と特図確定表示時間タイマのタイマ初期値をセットしてもよい。

【0212】

ステップ S 294 の処理に続いて、CPU 103 は、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップ S 295）、特別図柄停止処理を終了する。

【0213】

ステップ S 291 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 291；YES）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 296）。ステップ S 296 の処理では、例えば、ステップ S 294 にてタイマ初期値がセットされた特図変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（特図変動時間タイマ値が 0 となったか否か）を判定すればよい。ステップ S 296 にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 296；NO）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0214】

ステップ S 296 にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップ S 296；YES）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 297）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（S 298）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 298；YES）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップ S 299）。具体的には、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられている大当り開始時演出待ち時間タイマの格納値である大当り開始時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当り開始時演出待ち時間をセットすればよい。

【0215】

ステップ S 299 の処理に続いて、CPU 103 は、大当り開始指定コマンドを主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 300）。例えば、ステップ S 300 の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【0216】

ステップ S 300 の処理に続いて、CPU 103 は、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 301）。続いて、CPU 103 は、例えば遊技制御フラグ設定部 152 等に設けられた大当り開始時フラグをオン状態にセットする（ステップ S 302）。続いて、CPU 103 は、時短状態や確変状態を終了するための設定を行う（ステップ

10

20

30

40

50

S 3 0 3 )。ステップ S 3 0 3 の処理では、例えば、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた時短フラグや確変フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた時短回数カウンタをクリアして時短回数カウント値を「0」に初期化する処理や、確変回数カウンタをクリアして確変回数カウント値を「0」に初期化する処理等が実行されればよい。

【0 2 1 7】

本実施形態では、時短フラグは、高開放制御及び時短制御が行われる時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、時短状態が終了するときにはクリアされてオフ状態となる。即ち、時短フラグがオン状態であることは遊技状態が時短状態であることを示し、高開放制御と時短制御が行われる。また、確変フラグは、確変制御が行われる確変状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態が終了するときにはクリアされてオフ状態となる。即ち、確変フラグがオン状態であることは遊技状態が確変状態であることを示し、確変制御が行われる。また、時短回数カウンタは、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするためのカウンタである。確変回数カウンタは、確変制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするためのカウンタである。

【0 2 1 8】

ステップ S 3 0 3 の処理に続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ S 3 0 4）。これにより、パチンコ遊技機 1 における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板 1 2 の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板 1 2 の側では、主基板 1 1 から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定（遊技状態が変化したことの特定も含む）するが、遊技状態指定コマンドに代えて当り開始指定コマンドを受信したことにより現在の遊技状態を特定してもよい。この場合には、ステップ S 3 0 4 の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。

【0 2 1 9】

次に、CPU 1 0 3 は、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の回数をカウントするためのラウンド数の値を 1 に初期化する（ステップ S 3 0 4 A）。その後、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ S 3 0 5）、特別図柄停止処理を終了する。

【0 2 2 0】

ステップ S 2 9 8 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 8 ; NO）、時短状態や確変状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ S 3 0 6）。例えば、ステップ S 3 0 6 の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば 1 減算して更新する。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定を行う。更新後の時短回数カウント値が時短終了判定値と合致しない場合には時短状態を終了させないと判定し、合致した場合には時短状態を終了させると判定してもよい。また、ステップ S 3 0 6 の処理では、確変フラグがオンであるときに、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値を、例えば 1 減算して更新する。更新後の確変回数カウント値が確変終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定を行う。更新後の確変回数カウント値が確変終了判定値と合致しない場合には確変状態を終了させないと判定し、合致した場合には確変状態を終了させると判定してもよい。なお、時短状態を終了させると判定した場合には、時短フラグをクリアしてオフ状態とし、時短状態（時短制御、高開放制御）を終了させる。また、確変状態を終了させると判定した場合には、確変フラグをクリアしてオフ状態とし、確変状態（確変制御）を終了させる。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機 1 は、低確低ベース状態又は高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるものとしているため、時短フラグがオンであるときには確変フラグがオンとなり、時短フラグがオフであるときに

は確変フラグがオフとなり、確変フラグがオンであるときには時短フラグがオンとなり、確変フラグがオフであるときには時短フラグがオフとなるように、確変回数カウンタに設定する初期値と時短回数カウンタに設定する初期値とを同じ値（例えば、100回）にしている（大当たり終了処理のステップS322、S323）。

【0221】

ステップS306の処理に続いて、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS307）。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態の変化（遷移）を演出制御基板12の側に通知することができる。なお、本実施形態では遊技状態が変化した場合でも変化しなかった場合でも遊技状態指定コマンドを送信するようにしているが、遊技状態が変化した場合（例えば、時短状態や確変状態から通常状態に変化した場合等）に限って遊技状態指定コマンドを送信するようにしてもよい。なお、演出制御基板12の側では、主基板11から送信された遊技状態指定コマンドの内容から現在の遊技状態を特定（遊技状態が変化したことの特定も含む）するが、これに代えて主基板11の側とは独立して演出制御基板12の側で可変表示の実行回数をカウントすること等により現在の遊技状態を特定できるようにしてもよい。この場合には、ステップS307の処理等により遊技状態指定コマンドが送信されなくてもよい。その後、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS308）、特別図柄停止処理を終了する。

【0222】

図21は、図15のステップS114にて実行される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21に示す大当たり開放前処理において、CPU103は、まず、大当たり開始時フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS131）。ここで、大当たり開始時フラグは、図15に示すステップS113の特別図柄停止処理にて、大当たりフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。

【0223】

ステップS131にて大当たり開始時フラグがオンでなければ（ステップS131；NO）、大入賞口判定処理（図24参照）を実行し（ステップS220）、ステップS138に進む。このように、ステップS115の大当たり開放中処理に加え、ステップS114の大当たり開放後処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞（オーバー入賞）を好適に検出することができる。例えば、次回開放待機中（ステップS138（YES）である間）においてオーバー入賞を好適に検出することができる。なお、大入賞口判定処理については後述する。

【0224】

ステップS131にて大当たり開始時フラグがオンであれば（ステップS131；YES）、大当た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S132）。ステップS132の処理では、例えば、特別図柄停止処理のステップS299にてタイマ初期値がセットされた大当たり開始時演出待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（大当たり開始時演出待ち時間タイマ値が0となったか否か）を判定すればよい。

【0225】

大当たり開始時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS132；NO）、大当たり開放前処理を終了する。大当たり開始時演出待ち時間が経過していれば（ステップS132；YES）、CPU103は、大当たり開始時フラグをクリアする（ステップS134）。続いて、CPU103は、大入賞口開放回数カウンタをクリアする（ステップS135）。具体的には、大入賞口開放回数カウント値を「1」に初期化する。続いて、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS136）。

【0226】

ステップS136の処理に続いて、ステップS136にて読み出した大当たり種別バッファ値に対応した開放制御パターンを設定する（ステップS137）。このときには、例えば図22（A）に示すように、大当たり種別バッファ値が「1」であれば、開放KP1の開

放制御パターンを設定する。これに対して、大当り種別バッファ値が「2」であれば、開放K P 2の開放制御パターンを設定する。

【0227】

ステップS 137の処理又はステップS 220の処理に続いて、CPU 103は、次回開放待機中であるか否かを判定する(ステップS 138)。即ち、次回ラウンドとして大入賞口を開放するまでのインターバル期間中であるか否かを判定する。このようなインターバル期間は、各回のラウンド遊技を明確に区切るために必要不可欠である。ステップS 138の処理では、例えば、大当り開放後処理のステップS 366にてタイマ初期値がセットされたラウンド開始待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か(ラウンド開始待ち時間タイマ値が0となったか否か)を判定すればよい。次回開放待機中であれば(ステップS 138; YES)、即ちインターバル期間が終了していない場合には、大当り開放前処理を終了する。

10

【0228】

一方、次回開放待機中でなければ(ステップS 138; NO)、即ちインターバル期間が終了した場合には、CPU 103は、ラウンド数が5であるか否かを判断し(ステップS 139A)、ラウンド数が5でなければ特別可変入賞球装置7Aの第1大入賞口の開放の開始を制御し(ステップS 139B)、ラウンド数が5であれば特別可変入賞球装置7Bの第2大入賞口の開放の開始を制御する(ステップS 139C)。例えば、CPU 103は、ステップS 137にて設定した開放制御パターンと大入賞口開放回数カウンタにおけるカウント値に基づいて大入賞口を開放状態とする開放時間を設定するとともに、大入賞口が開放状態になるように設定する。具体的には、ステップS 139BおよびステップS 139Cの処理では、CPU 103は、遊技制御タイマ設定部153に設けられている開放時間タイマの格納値である開放時間タイマ値のタイマ初期値としてステップS 137にて設定した開放制御パターンの大入賞口開放時間(開放状態とする上限時間)をセットすればよい。例えば図22(B)に示した開放K P 1の開放制御パターンが設定された場合には、大入賞口開放回数カウンタのカウント値が「1」～「6」のときにおいてのみ、タイマ初期値として29.5秒をセットし、また例えば図22(B)に示した開放K P 2の開放制御パターンが設定された場合には、大入賞口開放回数カウンタのカウント値が「1」～「16」のいずれのときにおいても、タイマ初期値として29.5秒をセットすればよい。また、ステップS 139BおよびステップS 139Cの処理では、それぞれ、例えば所定のソレノイド回路を介して所定の大入賞口雇用のソレノイド82A, 82Bに対するソレノイド駆動信号が出力開始とされること等により、大入賞口を開放状態とするための大入賞口雇用のソレノイド82A, 82Bをオン状態に設定すればよい。

20

30

【0229】

ステップS 139BおよびステップS 139Cの処理に続いて、CPU 103は、演出制御基板12に対して大入賞口開放中通知コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 140)。続いて、CPU 103は、特図プロセスフラグの値を大当り開放中処理に対応した値である「5」に更新してから(ステップS 141)、大当り開放前処理を終了する。

【0230】

40

図23は、図15のステップS 115にて実行される大当り開放中処理の一例を示すフ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、CPU 103は、まず、大入賞口開放上限時間が経過したか否かを判定する(ステップS 121)。大入賞口開放上限時間が経過していなければ(ステップS 121; NO)、大入賞口判定処理を実行する(ステップS 220)。図24は、図21の大当り開放前処理(ステップS 114)、図23の大当り開放中処理(ステップS 115)、図25の大当り開放後処理(ステップS 116)、図26の大当り終了処理(ステップS 117)にて実行される大入賞口判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0231】

図24に示す大入賞口判定処理において、CPU 103は、まず、カウントスイッチ2

50

3 A , 2 3 B から伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する ( ステップ S 2 2 1 ) 。 カウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B がオンでない場合 ( ステップ S 2 2 1 ; N O ) には、 C P U 1 0 3 は、実行する処理をステップ S 2 2 5 に進める。

【 0 2 3 2 】

カウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B がオンである場合には ( ステップ S 2 2 1 ; Y E S ) 、 演出制御基板 1 2 に対して大入賞口への遊技球の入賞を通知するための大入賞口入賞通知コマンドの送信設定が行われる ( ステップ S 2 2 2 ) 。 続いて、特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である “ 5 ” であるか否かを判定する ( ステップ S 2 2 3 ) 。 特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である “ 5 ” でなければ ( ステップ S 2 2 3 ; N O ) 、 C P U 1 0 3 は、実行する処理をステップ S 2 2 5 に進める。

10

【 0 2 3 3 】

特図プロセスフラグの値が大当り開放中処理に対応した値である “ 5 ” であれば ( ステップ S 2 2 3 ; Y E S ) 、 遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた入賞個数カウンタの格納値である入賞個数カウント値を 1 加算するように更新する ( ステップ S 2 2 4 ) 。 そして、 C P U 1 0 3 は、実行する処理をステップ S 2 2 5 に進める。なお、入賞個数カウント値は、 1 回のラウンド遊技が実行される間にカウントスイッチ 2 3 A , 2 3 B により検出された遊技球の個数を示すものであればよい。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 2 2 5 においては、 C P U 1 0 3 は、特別領域スイッチ 2 4 がオン状態となったか否かを判定する。特別領域スイッチ 2 4 がオン状態でない ( ステップ S 2 2 5 で N O ) と判定した場合、 C P U 1 0 3 は、大入賞口判定処理を終了する。

20

【 0 2 3 5 】

一方、特別領域スイッチ 2 4 がオン状態である ( ステップ S 2 2 5 で Y E S ) と判定した場合、 C P U 1 0 3 は、大当り遊技状態に確変状態を継続させることを示す確変継続フラグをオン状態にする ( ステップ S 2 2 6 ) 。 そして、 C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して特別可変入賞球装置 7 B の第 2 大入賞口の特別領域を遊技球が通過したことを通知するための特別領域通過通知コマンドの送信設定を行う ( ステップ S 2 2 7 ) 。 その後、 C P U 1 0 3 は、大入賞口判定処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

30

図 2 3 に戻る。図 2 4 に示した大入賞口判定処理に続いて、入賞個数カウント値が予め定められた入賞上限判定値 ( 本実施形態では「 1 0 」 ) に達したか否かを判定する ( ステップ S 1 2 6 ) 。 入賞上限判定値に達していなければ ( ステップ S 1 2 6 ; N O ) 、大当り開放中処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの値が更新されないことから、次のタイマ割込みが発生したときに大当り開放中処理が再び実行される。

【 0 2 3 7 】

一方、ステップ S 1 2 1 にて大入賞口開放上限時間が経過した場合や ( ステップ S 1 2 1 ; Y E S ) 、ステップ S 1 2 6 にて入賞上限判定値に達したと判定された場合には ( ステップ S 1 2 6 ; Y E S ) 、今回のラウンド遊技を終了すると判断して、開放状態となっている大入賞口を閉鎖状態に戻すための開放終了制御が行われる ( ステップ S 1 2 7 ) 。 このときには、ソレノイド 8 2 A , 8 2 B に対する駆動信号の送信を停止するための設定が行われればよい。

40

【 0 2 3 8 】

ステップ S 1 2 7 の処理に続いて、入賞個数カウンタをクリアして入賞個数カウント値を「 0 」に初期化する ( ステップ 1 2 8 ) 。 そして、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に対応した “ 6 ” に更新してから ( ステップ S 1 2 9 ) 、大当り開放中処理を終了する。

【 0 2 3 9 】

図 2 5 は、図 1 5 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、 C P U 1 0 3 は、まず、

50

図 2 4 に示した大入賞口判定処理を実行する (ステップ S 2 2 0)。このように、ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理に加え、ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞 (オーバー入賞) を好適に検出することができる。

#### 【 0 2 4 0 】

図 2 4 に示した大入賞口判定処理を実行した後は、CPU 1 0 3 は、大入賞口開放回数カウンタ値が 1 加算されるように更新する (ステップ S 3 6 4)。続いて、更新後の大入賞口開放回数カウンタ値が最大値となったか否かを判定する (ステップ S 3 6 5)。

#### 【 0 2 4 1 】

なお、ステップ S 3 6 5 の上記「最大値」は更新後の大入賞口開放回数カウンタ値と比較されるものであり、また大入賞口開放回数カウンタ値の初期値は「1」であるため、上記「最大値」は、ラウンドの上限回数に 1 を加算した数である。例えば、ラウンドの上限回数が 6 回である第 1 大当たりの場合には上記「最大値」は「7」、ラウンドの上限回数が 1 6 回である第 2 大当たりの場合には上記「最大値」は「17」である。なお、更新後の大入賞口開放回数カウンタ値ではなく更新前の大入賞口開放回数カウンタ値と「最大値」とを比較してもよく、更新前の大入賞口開放回数カウンタ値と比較する場合には「最大値」をラウンドの上限回数とすればよい。

#### 【 0 2 4 2 】

大入賞口開放回数カウンタ値が最大値以外であれば (ステップ S 3 6 5 ; NO)、ラウンド開始待ち時間 (インターバル時間) を設定する (ステップ S 3 6 6)。具体的には、CPU 1 0 3 は、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられているラウンド開始待ち時間タイマの格納値であるラウンド開始待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定のラウンド開始待ち時間をセットすればよい。続いて、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対して大入賞口開放後通知コマンドを送信するための設定を行う (ステップ S 3 6 7)。次に、CPU 1 0 3 は、ラウンド数の値を 1 加算する (ステップ S 3 6 7 A)。ステップ S 3 6 7 A の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を大当たり開放前処理に対応した値である「4」に更新してから (ステップ S 3 6 8)、大当たり開放後処理を終了する。こうして、ステップ S 3 6 5 の処理により更新後の大入賞口開放回数カウンタ値が最大値であると判定されるまでは、図 1 5 に示すステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 6 の処理を繰り返し実行することにより、大当た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。また、ステップ S 3 6 6 の処理にてラウンド開始待ち時間を設定することにより、当該ラウンド開始待ち時間が経過するまで図 1 5 に示すステップ S 1 1 4 の処理にて次回開放待機中となるため (ステップ S 1 3 8 ; YES)、所望のインターバル期間を置いて次のラウンドを開始させることができる。

#### 【 0 2 4 3 】

ステップ S 3 6 5 にて大入賞口開放回数カウンタ値が最大値であるときには (ステップ S 3 6 5 ; YES)、大当たり終了時演出待ち時間を設定する (ステップ S 3 6 9)。具体的には、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に設けられている大当たり終了時演出待ち時間タイマの格納値である大当たり終了時演出待ち時間タイマ値のタイマ初期値として、所定の大当たり終了時演出待ち時間をセットすればよい。続いて、演出制御基板 1 2 に対して大当たり終了指定コマンドを送信するための設定を行う (ステップ S 3 7 0)。その後、特図プロセスフラグの値を大当たり終了処理に対応した値である「7」に更新してから (ステップ S 3 7 1)、大当たり開放後処理を終了する。このように、ステップ S 3 6 9 の処理にて大当たり終了時演出待ち時間を設定することにより、図 1 5 に示すステップ S 1 1 7 の処理にて、演出制御基板 1 2 の側において実行されるエンディング演出の終了に応じて、図 1 5 に示すステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理を実行させることができる。

#### 【 0 2 4 4 】

図 2 6 は、図 1 5 のステップ S 1 1 7 にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する (S 3 2 1)。ステップ S 3 2 1 の処

理では、例えば、大当り開放後処理のステップS 3 6 9にてタイマ初期値がセットされた大当り終了時演出待ち時間タイマがタイムアウトしたか否か（大当り終了時演出待ち時間タイマ値が0となったか否か）を判定すればよい。ステップS 3 2 1にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS 3 2 1；NO）、図2 4に示した大入賞口判定処理を実行し（ステップS 2 2 0）、大当り終了処理を終了する。このように、ステップS 1 1 5の大当り開放中処理に加え、ステップS 1 1 7の大当り終了処理においても大入賞口判定処理を実行することにより、入賞上限判定値を超える入賞（オーバー入賞）について好適に検出することができる。

#### 【0 2 4 5】

ステップS 3 2 1にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS 3 2 1；YES）、CPU 1 0 3は、確変継続フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS 3 2 1 A）。確変継続フラグがオン状態でない（ステップS 3 2 1 AでNO）と判定された場合、CPU 1 0 3は、大当り終了処理を終了する。一方、確変継続フラグがオン状態である（ステップS 3 2 1 AでYES）と判定された場合、CPU 1 0 3は、確変制御を開始するための設定を行う（ステップS 3 2 2）。具体的には、ステップS 3 2 2の処理では、確変フラグをオン状態にセットし、確変制御を実行可能な特図ゲームの上限値に相当する初期値（例えば、1 0 0回）を確変回数カウンタに設定する。

#### 【0 2 4 6】

ステップS 3 2 2の処理に続いて、時短制御や高開放制御を開始するための設定を行う（ステップS 3 2 3）。具体的には、ステップS 3 2 3の処理では、時短フラグをオン状態にセットし、時短制御や高開放制御を実行可能な特図ゲームの上限値に相当する初期値（例えば、1 0 0回）を時短回数カウンタに設定する。

#### 【0 2 4 7】

ステップS 3 2 2の処理に続いて、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 3 2 4）。これにより、パチンコ遊技機1において大当り遊技状態が終了した後の遊技状態を、演出制御基板1 2の側に対して通知することができる。その後、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから（ステップS 3 2 5）、大当り終了処理の実行を終了する。

#### 【0 2 4 8】

なお、大当り終了処理により高開放制御を開始するための設定が行われた場合、図1 4に示すステップS 1 6の普通図柄プロセス処理では、高開放制御を行うための処理が実行される。例えば、時短フラグがオンである場合には時短フラグがオンでない場合よりも普通図表示結果を「普図当り」とする決定が成される割合が高くなるようにしてもよい。一例として、時短フラグがオンである場合に参照する「普図当り」に割り当てられている決定値（普通図表示結果決定用の乱数値MR 5を示す数値データと比較される値）の数が、時短フラグがオンでない場合に参照する「普図当り」に割り当てられている決定値（普通図表示結果決定用の乱数値MR 5を示す数値データと比較される値）の個数よりも多い、普通図表示結果決定テーブルを用いることにより、時短フラグがオンである場合には時短フラグがオンでない場合よりも普通図表示結果を「普図当り」とする決定が成される割合が高くなるようにしてもよい。また例えば、時短フラグがオンである場合には時短フラグがオンでない場合よりも普通図柄の可変表示時間が短くなるようにしてもよい。また、時短フラグがオンである場合には時短フラグがオンでない場合よりも傾動制御時間や傾動制御回数が増加するようにしてもよい。

#### 【0 2 4 9】

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では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU 1 2 0が起動して、図2 7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2 7に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU 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）、RAM 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CTCのレジスタ設定等を行う。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 のレジスタ設定に基づき、所定時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れば（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。

#### 【 0 2 5 0 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時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、自動的に割込み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では、I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、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演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部 1 9 4 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。

#### 【 0 2 5 1 】

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では、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。

#### 【 0 2 5 2 】

ステップ S 7 4 にてコマンド解析処理を実行した後は、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では、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 及び装飾用 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や決定、設定等が行われる。

#### 【 0 2 5 3 】

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 1 9 3 のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数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、ステップ S 7 2 の処理に戻る。

#### 【 0 2 5 4 】

図 2 8 及び図 2 9 は、図 2 7 のステップ S 7 4 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 2 8 に示すコマンド解析処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板 1 5 を介して伝送された主基板 1 1 からの受信コマンドがあるか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。受信コマンドがなければ（ステップ S 5 0 1；N O）、コマンド解析処理を終了する。

#### 【 0 2 5 5 】

受信コマンドがある場合には（ステップ S 5 0 1；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば受信コマンドの M O D E データを確認すること等により、その受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 2）。大入賞口入賞

通知コマンドであるときには(ステップS502; YES)、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられている大入賞口入賞回数カウンタの格納値である大入賞口入賞回数カウンタ値を1加算するように更新する(ステップS504)。大入賞口入賞回数カウンタ値は、ラウンドが実行されてから、次のラウンドが実行されるまでの間に、大入賞口に遊技球が入賞した回数を示すものである。そして、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部191に設けられている大入賞口入賞フラグをセットする(ステップS504A)。大入賞口入賞フラグは、大入賞口に遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

#### 【0256】

ステップS504Aに続いて、演出制御用CPU120は、オーバー入賞であるか否かを判定する(ステップS505)。例えば、更新後の大入賞口入賞回数カウンタ値が予め定められたオーバー入賞判定値(図23に示した大当り開放中処理のステップS123の処理にて用いる入賞上限判定値よりも1大きい値。本実施形態では入賞上限判定値は「10」であるためオーバー入賞判定値は「11」)となったか否かを判定すればよい。オーバー入賞でなければ(ステップS505; NO)、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0257】

オーバー入賞であれば(ステップS505; YES)、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられている累積オーバー入賞球数カウンタの格納値である累積オーバー入賞球数カウンタ値を1加算するように更新し(ステップS506)、オーバー入賞フラグをセットし(ステップS507)、コマンド解析処理を終了する。累積オーバー入賞球数カウンタ値は、最初の大当り(初当り)のラウンドが実行されてから、大当りの終了後に低確低ベース状態になるまでの間におけるオーバー入賞の累積球数を示すものであればよい。即ち、連荘中にオーバー入賞した累積球数を示すものであればよい。オーバー入賞フラグは、大入賞口へ入賞上限判定値を超えて遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

#### 【0258】

ステップS502にて受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドでないときには(ステップS502; NO)、演出制御用CPU120は、その受信コマンドが大入賞口開放中通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS508)。大入賞口開放中通知コマンドであるときには(ステップS508; YES)、大入賞口開放中フラグをセットし(ステップS509)、大入賞口入賞回数カウンタをクリアして大入賞口入賞回数カウンタ値を「0」に初期化する(ステップS510)、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0259】

ステップS508にて受信コマンドが大入賞口開放中通知コマンドでないときには(ステップS508; NO)、演出制御用CPU120は、その受信コマンドが大入賞口開放後通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS511)。大入賞口開放後通知コマンドであるときには(ステップS511; YES)、大入賞口開放後フラグをセットし(ステップS512)、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0260】

ステップS511にて受信コマンドが大入賞口開放後通知コマンドでないときには(ステップS511; NO)、図29に示すように、演出制御用CPU120は、その受信コマンドが当り開始指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS515)。当り開始指定コマンドであるときには(ステップS515; YES)、当り開始指定コマンド受信フラグをセットし(ステップS516)、コマンド解析処理を終了する。

#### 【0261】

ステップS515にて受信コマンドが当り開始指定コマンドでないときには(ステップS515; NO)、演出制御用CPU120は、その受信コマンドが当り終了指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS517)。当り終了指定コマンドであるときには(ステップS517; YES)、当り終了指定コマンド受信フラグをセットし(ステップS518)、コマンド解析処理を終了する。

## 【0262】

ステップS517にて受信コマンドが当り終了指定コマンドでないときには(ステップS517; NO)、演出制御用CPU120は、その受信コマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する(ステップS519)。遊技状態指定コマンドであるときには(ステップS519; YES)、受信した遊技状態指定コマンドの内容に基づいて、高確フラグ及び高ベースフラグのオン状態・オフ状態を切り替える(ステップS520)。高確フラグは、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられ、確変状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の確変フラグのオン状態・オフ状態の切り替えに対応して、オン状態・オフ状態が切り替わる。高ベースフラグは、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられ、時短状態になったことに対応してオン状態になるものであり、主基板11側の時短フラグのオン状態・オフ状態の切り替えに対応して、オン状態・オフ状態が切り替わる。具体的には、演出制御用CPU120は、遊技状態指定コマンドが高確高ベース状態を指定するものである場合、高確フラグ及び高ベースフラグの両者をオン状態にする。遊技状態指定コマンドが高確低ベース状態を指定するものである場合、高確フラグをオン状態とし、高ベースフラグをオフ状態にする。遊技状態指定コマンドが低確高ベース状態を指定するものである場合、高確フラグをオフ状態とし、高ベースフラグをオン状態にする。遊技状態指定コマンドが低確低ベース状態を指定するものである場合、高確フラグ及び高ベースフラグを共にオフ状態にする。なお、本実施形態では、パチンコ遊技機1は、低確低ベース状態又は高確高ベース状態のいずれかの遊技状態になるため、受信する遊技状態指定コマンドは、低確低ベース状態を指定する遊技状態指定コマンドか高確高ベース状態を指定する遊技状態指定コマンドのいずれかである。

## 【0263】

ステップS520の処理に続いて、演出制御用CPU120は、高確フラグ及び高ベースフラグが両方共にオフ状態になったか否かを判定する(ステップS521)。即ち、高確フラグも高ベースフラグもいずれもオフ状態であるか否かを判定する。両方共にオフ状態になっていなければ(ステップS521; NO)、即ち少なくとも一方がオン状態であれば、コマンド解析処理を終了する。両方共にオフ状態になっていれば(ステップS521; YES)、累積オーバー入賞球数カウンタをクリアして累積オーバー入賞球数カウンタ値を「0」に初期化し(ステップS522)、高確高ベース状態において大当り遊技状態が継続した回数(いわゆる連チャン回数)の値を0に初期化し(ステップS522A)、コマンド解析処理を終了する。

## 【0264】

ステップS519にて受信コマンドが遊技状態指定コマンドではないと判定された場合には(ステップS519; NO)、演出制御用CPU120は、受信コマンドが特別領域通過通知コマンドであるか否かを判定する(ステップS531)。受信コマンドが特別領域通過通知コマンドである(ステップS531でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、特別可変入賞球装置7Bの第2大入賞口の特別領域を遊技球が通過したことを示す特別領域通過フラグをセットし(ステップS532)、コマンド解析処理を終了する。受信コマンドが特別領域通過通知コマンドでない(ステップS531でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、その他の受信コマンドに応じた設定を行ってから(ステップS523)、コマンド解析処理を終了する。

## 【0265】

図30は、図27のステップS75にて実行される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30に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、オーバー入賞報知処理を実行し(ステップS150)、累積オーバー入賞球数報知処理を実行する(ステップS151)。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S170~S177の処理のいずれかを選択して実行する。

## 【0266】

ステップS150のオーバー入賞報知処理では、大入賞口入賞回数カウンタ値が10と

10

20

30

40

50

なる入賞（１０個目の入賞）があったときに報知制限時間を設定する。そして、大入賞口入賞回数カウント値が１１となる入賞（１１個目の入賞）があったときに、報知制限時間が経過していればオーバー入賞を報知し、報知制限時間が経過していなければオーバー入賞を報知しない。

【０２６７】

ステップＳ１５１の累積オーバー入賞球数報知処理では、大当たり開始処理（ステップＳ１７４）～大当たり終了後処理（ステップＳ１７７）において、累積オーバー入賞球数を報知する。

【０２６８】

ステップＳ１７０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基づき、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。

10

【０２６９】

ステップＳ１７１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。

20

【０２７０】

ステップＳ１７２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Ｓ１７１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基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。

【０２７１】

ステップＳ１７３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。

30

【０２７２】

ステップＳ１７４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。

【０２７３】

ステップＳ１７５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。

40

【０２７４】

ステップＳ１７６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。

【０２７５】

50

ステップ S 1 7 7 の大当り終了後処理は、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。

#### 【 0 2 7 6 】

図 3 1 は、図 3 0 のステップ S 1 7 1 にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図 3 1 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにおける E X T データを読み取ることなどにより、最終停止図柄（確定飾り図柄）を決定する（ステップ S 7 0 1）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンに基づいて演出制御パターンを設定する（ステップ S 7 0 2）。即ち、演出制御用 C P U 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 C P U 1 2 0 は、保留消化処理を実行する（ステップ S 7 0 3）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた飾り図柄変動時間タイマの格納値である飾り図柄変動時間タイマ値の初期値として、上記変動パターンに応じた飾り図柄変動時間をセットし（ステップ S 7 0 4）、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（ステップ S 7 0 5）、可変表示開始設定処理を終了する。

10

#### 【 0 2 7 7 】

図 3 2 は、図 3 0 のステップ S 1 7 2 にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図 3 2 に示す可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、飾り図柄変動時間タイマ値を 1 減算し（ステップ S 7 1 0）、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（ステップ S 7 1 1）。即ち、飾り図柄変動時間タイマがタイムアウトしたか否か（飾り図柄変動時間が経過したか否か）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（ステップ S 7 1 1；N O）、可変表示開始設定処理において使用パターンとしてセットされた演出制御パターンに応じて可変表示の実行を制御し（ステップ S 7 1 2）、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（ステップ S 7 1 1；Y E S）、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（ステップ S 7 1 3）、可変表示中演出処理を終了する。

20

30

#### 【 0 2 7 8 】

図 3 3 は、図 3 0 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 3 に示す特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 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（ステップ S 7 2 0）。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 S 7 2 0；N O）、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【 0 2 7 9 】

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 S 7 2 0；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 7 2 1）、確定飾り図柄を停止表示する（ステップ S 7 2 2）。続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 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 S 7 2 3）。確定飾り図柄が大当り図柄でないときは（ステップ S 7 2 3；N O）、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 2 6）、特図当り待ち処理を終了する。

40

#### 【 0 2 8 0 】

確定飾り図柄が大当り図柄であるときは（ステップ S 7 2 3；Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、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 S 7 3 0）。即ち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する。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 S 7 3 0；N O）、特図当り待ち処理を終了する。

50

## 【0281】

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、当り開始指定コマンド受信フラグをクリアする（ステップS731）。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S733）、連チャン回数の値を1加算し（ステップS733A）、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S734）、特図当り待ち処理を終了する。

## 【0282】

図34は、図30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34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）。即ち、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中通知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）、特図当り待ち処理において設定したファンファーレ演出の実行を制御し（ステップS742）、大当り開始処理を終了する。

## 【0283】

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S743）、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の回数をカウントするためのラウンド数の値を1に初期化し（ステップS743A）、図35で示す開放中演出設定処理を実行し（ステップS744）、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S745）、大当り開始処理を終了する。

## 【0284】

図35は、図34のステップS744にて実行される開放中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図35に示す開放中演出設定処理において、まず、演出制御用CPU120は、連チャン回数が10回であるか否かを判定する（ステップS801）。本実施の形態においては、連チャン回数が10回になった場合、大当り遊技状態における開放中演出としてプレミアム演出を実行することとしているので、プレミアム演出を実行する大当り遊技状態であるか否かを判定するためである。

## 【0285】

連チャン回数が10回である（ステップS801でYES）と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド数が2, 3, 6のいずれかであるか否かを判定する（ステップS802）。本実施の形態においては、プレミアム演出は、2ラウンドから6ラウンドで実行されるようにする。このうちの4ラウンドでは、開放中演出としてプレミアム演出に加えて告知演出を実行し、5ラウンドでは、開放中演出としてプレミアム演出に加えて促進演出を実行する。このため、ステップS802において、プレミアム演出のみを実行する2ラウンド, 3ラウンド, 6ラウンドであるか否かを判定するようにしている。

## 【0286】

本実施の形態においては、大当り遊技状態の5ラウンド目で特別可変入賞球装置7Bの第2大入賞口の特別領域に遊技球を通過させることによって確変状態が継続する。この特別領域に遊技球を通過させるラウンド遊技を特定ラウンド遊技ともいい、その他のラウンド遊技を通常ラウンド遊技ともいう。このため、特別領域に遊技球が通過しないと確変状態が継続しないため、特別領域に遊技球を通過させることを遊技者に強めに報知する必要がある。そのため、促進演出および告知演出が実行される。

## 【0287】

促進演出は、特定ラウンド遊技が開始されるときに特別領域への遊技球の通過を促す演出（後述の図45（D）参照）である。告知演出は、特定ラウンド遊技の前の通常ラウンド遊技の期間において、後に開始される特定ラウンド遊技を告知する演出（後述の図45（C）参照）である。

## 【0288】

ラウンド数が2, 3, 6のいずれかである(ステップS802でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、ラウンドごとのプレミアム演出を設定し(ステップS803)、開放中演出設定処理を終了する。

【0289】

ラウンド数が2, 3, 6のいずれでもない(ステップS802でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド数が4であるか否かを判定する(ステップS804)。ラウンド数が4である(ステップS804でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、プレミアム演出に加えて告知演出を実行するように設定し(ステップS805)、開放中演出設定処理を終了する。この場合の開放中演出においては、画面の右下で図45(C)で示すような告知演出を小窓表示として実行し、右下以外でプレミアム演出を実行する。このように、プレミアム演出と告知演出とを遊技者が個別に認識可能のように実行する。

10

【0290】

ラウンド数が4でない(ステップS804でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド数が5であるか否かを判定する(ステップS806)。ラウンド数が5である(ステップS806でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、プレミアム演出に加えて促進演出を実行するように設定し(ステップS807)、開放中演出設定処理を終了する。この場合の開放中演出においては、画面の右下で図45(D)で示すような促進演出を小窓表示として実行し、右下以外でプレミアム演出を実行する。このように、プレミアム演出と促進演出とを遊技者が個別に認識可能のように実行する。

20

【0291】

ラウンド数が5でない(ステップS806でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、ラウンドごとの通常の演出を設定し(ステップS818)、開放中演出設定処理を終了する。この通常の演出は、プレミアム演出、促進演出および告知演出とは異なる、大当たり遊技状態中であることを示す演出である。

【0292】

連チャン回数が10回でない(ステップS801でNO)と判定した場合、つまり、プレミアム演出を実行しない大当たり遊技状態である場合、演出制御用CPU120は、ラウンド数が4であるか否かを判定する(ステップS814)。ラウンド数が4である(ステップS814でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、告知演出を実行するように設定し(ステップS815)、開放中演出設定処理を終了する。告知演出は、次のラウンドが開始されるまで実行される。

30

【0293】

ラウンド数が4でない(ステップS814でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド数が5であるか否かを判定する(ステップS816)。ラウンド数が5である(ステップS816でYES)と判定した場合、演出制御用CPU120は、開放中演出として、促進演出を実行するように設定し(ステップS817)、開放中演出設定処理を終了する。

【0294】

ラウンド数が5でない(ステップS816でNO)と判定した場合、演出制御用CPU120は、前述したステップS818の処理を実行し、開放中演出設定処理を終了する。

40

【0295】

図36は、図30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36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)。即ち、演出制御用CPU120は、大入賞口開放後通知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)、大当たり開始処理の開放中演出設定処理において設定した開放中演出の実行を制御する(ステップS752)。そして、演出制御用CPU120は、後述の図37で示す賞球数表

50

示処理を実行する（ステップS752A）。

【0296】

次に、演出制御用CPU120は、特別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S756）。セットされていない（ステップS756でNO）と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理を終了する。

【0297】

一方、特別領域通過フラグがセットされている（ステップS756でYES）と判定した場合、演出制御用CPU120は、特別領域通過フラグをクリアし（ステップS757）、特別可変入賞球装置7Bの第2大入賞口の特別領域を遊技球が通過したことを遊技者に報知する特別領域通過演出（後述の図45（E）、図45（F）参照）の実行を制御する（ステップS758）。特別領域通過演出は、次のラウンド遊技の開始まで実行される。10連チャン目の大当たり遊技状態でプレミアム演出が実行されているときは、画面の右下で小窓表示として図45（E）、図45（F）で示すような特別領域通過演出を実行し、右下部以外でプレミアム演出を実行する。このように、プレミアム演出と特別領域通過演出とを遊技者が個別に認識可能なように実行する。ステップS758の後、および、特別領域通過フラグがセットされていない（ステップS756でNO）と判定した場合、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理を終了する。

【0298】

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S753）、閉鎖中演出を設定し（ステップS754）、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S755）、ラウンド中処理を終了する。

【0299】

図37は、賞球数表示処理の一例を示すフローチャートである。図37を参照して、まず、演出制御用CPU120は、演出制御フラグ設定部191の大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判断する（ステップS821）。セットされていない（ステップS821でNO）と判断した場合、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0300】

大入賞口入賞フラグがセットされている（ステップS821でYES）と判断した場合、演出制御用CPU120は、その大入賞口入賞フラグをリセットする（ステップS822）。次に、演出制御用CPU120は、オーバー入賞フラグがセットされているか否かを判断する（ステップS823）。

【0301】

オーバー入賞フラグがセットされていない（ステップS823でNO）、つまり、入賞上限判定値以下の遊技球の入賞時であると判断した場合、演出制御用CPU120は、大当たり中賞球数および大当たりが2回以上継続している場合は連チャン中賞球数に、それぞれ、大入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数（ここでは15個）を加算する（ステップS824）。

【0302】

次いで、演出制御用CPU120は、大当たり中賞球数および連チャン中賞球数を画像表示装置5に表示させる（ステップS825）。その後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0303】

図38は、大当たり中賞球数、連チャン中賞球数、オーバー入賞賞球数、および、合算演出を示す表示画面図である。図38（A）を参照して、入賞上限判定値以下の遊技球の入賞時には、大当たり中のキャラクタによる演出等に加えて、連続して大当たりとなっている（いわゆる連チャン中である）場合は、連チャン中賞球数（図では「12015pt」）およびカッコ付で大当たり中賞球数（図では「（2355pt）」が画像表示装置5に表示さ

10

20

30

40

50

れる。なお、連チャン中でない場合は、カッコ無しで大当たり中賞球数が表示される。

【0304】

図37に戻って、オーバー入賞フラグがセットされている(ステップS823でYES)、つまり、入賞上限判定値超の遊技球の入賞時であると判断した場合、演出制御用CPU120は、オーバー入賞フラグをクリアする(ステップS826)。次いで、演出制御用CPU120は、当該オーバー入賞に対する賞球数を画像表示装置5に表示させる(ステップS827)。その後、演出制御用CPU120は、実行する処理をこの処理の呼出元に戻す。

【0305】

図38(B)を参照して、入賞上限判定値超の遊技球の入賞時には、大当たり中のキャラクタによる演出等、連チャン中賞球数、および、大当たり中賞球数に加えて、オーバー入賞に対する賞球数(ここでは「+15」といった態様の賞球数)が画像表示装置5に表示される。

【0306】

なお、このときに、連チャン中賞球数および大当たり中賞球数は、オーバー入賞に対する賞球数が合算されていない状態で表示される。また、ここでは、図38(A)、(B)で示すように、右側のキャラクタが、オーバー入賞に対する賞球数などの他の情報に被らないように位置をずらして表示されるようにすることで、他の情報が隠されないようにした。

【0307】

しかし、他の情報が隠されないようにするのであれば、この方法に限定されず、たとえば、キャラクタの表示などの演出の表示レイヤーの優先度を、オーバー入賞に対する賞球数などの他の情報の表示レイヤーの優先度よりも低くして、他の情報がキャラクタの表示などの演出の前面に表示されることで、他の情報が隠されないようにしてもよい。

【0308】

図39は、図30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39に示すラウンド後処理において、演出制御用CPU120は、まず、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)。即ち、演出制御用CPU120は、当り終了指定コマンドを受信したか否かを判定する。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)。即ち、演出制御用CPU120は、大入賞口開放中通知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)、ラウンド中処理において設定した閉鎖中演出の実行を制御し(ステップS762)、前述の賞球数表示処理を実行し(ステップS762A)、ラウンド後処理を終了する。

【0309】

大入賞口開放中フラグがセットされているとき(ステップS761; YES)、つまり、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化する直前時は、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞回数カウント値が入賞上限判定値超であるか否かを判断することによって、オーバー入賞が有るか否かを判断する(ステップS761A)。

【0310】

オーバー入賞がある(ステップS761AでYES)と判断した場合、演出制御用CPU120は、オーバー入賞に対する賞球数が大当たり中賞球数および連チャン中賞球数に激突して合算される合算演出を画像表示装置5で実行する(ステップS761B)。

【0311】

図38(C)、(D)を参照して、右下に表示されているオーバー入賞に対する2つの賞球数の表示(「+15」の表示)が、順次、連チャン中賞球数および大当たり中賞球数の表示に激突して合算される合算演出が実行される。このように、オーバー入賞が2個である場合は、2回、合算演出を実行する。また、オーバー入賞が1個である場合は、1回、

10

20

30

40

50

合算演出を実行する。つまり、オーバー入賞した数に応じた回数、合算演出を実行する。

【0312】

なお、各回の合算演出の実行態様を異ならせるようにしてもよい。たとえば、各回で激突の仕方が異なってもよいし、各回で矢印の色が異なってもよいし、各回で演出音が異なってもよい。また、大当りの種類に応じて合算演出の実行態様を異ならせるようにしてもよい。たとえば、16ラウンド確変大当りのような遊技者にとって有利度合いが比較的高い大当り遊技状態の場合、合算演出を実行し、2ラウンド通常大当り（非確変大当り）のような遊技者にとって有利度合いが比較的低い大当り遊技状態の場合、合算演出を実行しない（または、オーバー入賞でない入賞と同じ実行態様で合算演出を実行する）ようにしてもよい。また、有利度合いが比較的高い大当り遊技状態の場合、虹色などの派手な色でランプを発光させ、有利度合いが比較的低い大当り遊技状態の場合、白色など控えめな色でランプを発光させるようにしてもよい。

10

【0313】

また、合算演出は、大入賞口の閉鎖状態の期間中から次の開放状態の期間が開始されるまでに実行されるようにしてもよいし、大入賞口の閉鎖状態の期間中から次の開放状態の期間中（またはエンディング演出の期間中）に跨って実行されるようにしてもよい。

【0314】

図39に帰って、演出制御用CPU120は、大当り中賞球数および連チャン中の場合は連チャン中賞球数に、それぞれ、オーバー入賞数に対する賞球数を加算する（ステップS761C）。

20

【0315】

オーバー入賞が無い（ステップS761AでNO）と判断した場合、および、ステップS761Cの後、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S763）、ラウンド数の値を1加算し（ステップS763A）、図35で示した開放中演出設定処理を実行し（ステップS764）、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S765）、ラウンド後処理を終了する。

【0316】

一方、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、当り終了指定コマンド受信フラグをクリアし（ステップS766）、エンディング演出を設定する（ステップS767）。続いて、演出制御用CPU120は、演出制御タイマ設定部192に設けられたエンディング演出時間タイマの格納値であるエンディング演出時間タイマ値の初期値として、所定のエンディング演出時間をセットし（ステップS768）、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S769）、ラウンド後処理を終了する。

30

【0317】

図40は、図30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40に示す大当り終了後処理において、演出制御用CPU120は、まず、エンディング演出時間タイマ値を1減算し（ステップS770）、エンディング演出時間タイマ値が0になったか否かを判定する（ステップS771）。即ち、エンディング演出時間タイマがタイムアウトしたか否か（エンディング演出時間が経過したか否か）を判定する。

40

【0318】

エンディング演出時間タイマ値が0になっていないときは（ステップS771；NO）、演出制御用CPU120は、ラウンド中処理において設定したエンディング演出の実行を制御し（ステップS772）、前述の賞球数表示処理を実行し（ステップS772A）、大当り終了後処理を終了する。

【0319】

エンディング演出時間タイマ値が0になったときは（ステップS771；YES）、演

50

出制御用CPU120は、図39のステップS761A～ステップS761Cとそれぞれ同じ内容のステップS771A～ステップS771Cの処理を実行し、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S773）、大当り終了後処理を終了する。

#### 【0320】

図41は、図30のステップS150にて実行されるオーバー入賞報知処理の一例を示すフローチャートである。図41に示すオーバー入賞報知処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御タイマ設定部192に設けられた報知制限時間タイマのタイマ値である報知制限時間タイマ値が0であるか否かを判定する（ステップS900）。即ち、報知制限時間タイマがタイムアウトしたか否か（報知制限時間が経過したか否か）を判定する。報知制限時間タイマ値が0でないときは（ステップS900；NO）、演出制御用CPU120は、報知制限時間タイマ値を1減算する（ステップS901）。

10

#### 【0321】

ステップS901の処理を実行した後、又は、報知制限時間タイマ値が0であるときには（ステップS900；YES）、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞回数カウント値が10であるか否かを判定する（ステップS902a）。大入賞口入賞回数カウント値が10であるときは（ステップS902a；YES）、演出制御用CPU120は、報知制限時間タイマに、所定の報知制限時間（例えば、約0.4秒）をセットし（ステップS903）、オーバー入賞報知処理を終了する。

#### 【0322】

20

大入賞口入賞回数カウント値が10でないときは（ステップS902a；NO）、演出制御用CPU120は、大入賞口入賞回数カウント値が11であるか否かを判定する（ステップS904a）。大入賞口入賞回数カウント値が11でないときは（ステップS904a；NO）、オーバー入賞報知処理を終了する。大入賞口入賞回数カウント値が11であるときは（ステップS904a；YES）、演出制御用CPU120は、報知制限時間タイマ値が0であるか否かを判定する（ステップS905）。即ち、報知制限時間タイマがタイムアウトしたか否か（報知制限時間が経過したか否か）を判定する。

#### 【0323】

報知制限時間タイマ値が0であるときは（ステップS905；YES）、演出制御用CPU120は、後述の図42で示すオーバー入賞報知サブ処理を実行し（ステップS906）、オーバー入賞報知処理を終了する。一方、報知制限時間タイマ値が0でないときは（ステップS905；NO）、演出制御用CPU120は、ステップS906の処理を実行せずに、オーバー入賞報知処理を終了する。

30

#### 【0324】

なお、ステップS906のオーバー入賞の報知は、例えば、スピーカ8L、8Rからの音声出力によるオーバー入賞演出を実行するものであってもよい。また、ステップS906のオーバー入賞の報知は、遊技効果ランプ9の発光や、画像表示装置5による表示などによるオーバー入賞演出を実行するものであってもよい。即ち、ステップS906のオーバー入賞の報知は、音声、発光、表示などの複数の演出手段のうち少なくとも1つの演出手段を用いて遊技者にオーバー入賞を報知するものであればよい。

40

#### 【0325】

また、ステップS903にてセットされる所定の報知制限時間は、オーバー入賞の報知時間（オーバー入賞演出の実行時間）に応じた時間である。例えば、報知制限時間はオーバー入賞の報知時間以上の時間であってもよい。ここでは、報知制限時間を約0.4秒、オーバー入賞の報知時間を約0.3秒と例示したように、報知制限時間は、オーバー入賞の報知時間よりも長い時間としている。

#### 【0326】

なお、オーバー入賞の報知時間（オーバー入賞演出の実行時間）は、報知制限時間と同様に制御すればよい。即ち、例えば、演出制御タイマ設定部192に設けられたオーバー入賞演出実行時間タイマのタイマ値であるオーバー入賞演出実行時間タイマ値に、所定の

50

オーバー入賞演出実行時間（例えば、約 0.3 秒）をセットし、当該オーバー入賞演出実行時間タイマがタイムアウトするまで、オーバー入賞を報知（オーバー入賞演出を実行）すればよい。

【0327】

以上のように、図 4 1 に示したオーバー入賞報知処理では、10 個目の入賞時に報知制限時間を設定し、11 個目の入賞（1 個目のオーバー入賞）があった場合に、当該 11 個目の入賞が報知制限時間を経過した後の入賞であればオーバー入賞を報知する一方、当該 11 個目の入賞が報知制限時間を経過する前の入賞であればオーバー入賞を報知しないようにしている。換言すれば、10 個目の入賞後の報知制限時間内に 11 個目の入賞があったときには当該 11 個目の入賞についてはオーバー入賞を報知しないようにしている。

10

【0328】

図 4 2 は、図 4 1 のステップ S 9 0 6 にて実行されるオーバー入賞報知サブ処理の一例を示すフローチャートである。図 4 2 に示すオーバー入賞報知サブ処理において、まず、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 3 5 のステップ S 8 0 1 で示した理由で、連チャン回数が 10 回であるか否かを判定する（ステップ S 9 1 1）。

【0329】

連チャン回数が 10 回である（ステップ S 9 1 1 で YES）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド数がプレミアム演出が実行される 2 ~ 6 回目のいずれかであるか否かを判定する（ステップ S 9 1 2）。

【0330】

ラウンド数が 2 ~ 6 のいずれかである（ステップ S 9 1 2 で YES）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、プレミアム演出を阻害しないようにオーバー入賞の報知を制限するために、音量 0 でオーバー入賞を報知し（ステップ S 9 1 3）、オーバー入賞報知サブ処理を終了する。なお、プレミアム演出の実行が終了するまでは、プレミアム演出が実行されていない期間（ここでは 1 ラウンド目）も、オーバー入賞の報知を制限するようにしてもよい。具体的には、ラウンド数が 1 ~ 6 のいずれかである場合に音量 0 でオーバー入賞を報知するようにしてもよい。

20

【0331】

ラウンド数が 2 ~ 6 のいずれでもない（ステップ S 9 1 2 で NO）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常と異なる態様（たとえば、犬の鳴き声）および通常の音量でオーバー入賞を報知し（ステップ S 9 1 9）、オーバー入賞報知サブ処理を終了する。なお、ステップ S 9 1 9 では、通常と同じ態様（猫の鳴き声）でオーバー入賞を報知してもよい。

30

【0332】

連チャン回数が 10 回でない（ステップ S 9 1 1 で NO）と判定した場合、つまり、プレミアム演出を実行しない大当たり遊技状態である場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド数が告知演出の実行される 4 回目であるか否かを判定する（ステップ S 9 1 4）。ラウンド数が 4 である（ステップ S 9 1 4 で YES）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、告知演出を阻害しないようにオーバー入賞の報知を制限するために、音量 0 でオーバー入賞を報知し（ステップ S 9 1 5）、オーバー入賞報知サブ処理を終了する。

40

【0333】

ラウンド数が 4 でない（ステップ S 9 1 4 で NO）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ラウンド数が促進演出の実行される 5 回目（特別可変入賞球装置 7 B の第 2 大入賞口の特別領域に遊技球を通過させるラウンド）であるか否かを判定する（ステップ S 9 1 6）。ラウンド数が 5 である（ステップ S 9 1 6 で YES）と判定した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、促進演出を阻害しないようにオーバー入賞の報知を制限するために、音量 0 でオーバー入賞を報知し（ステップ S 9 1 7）、オーバー入賞報知サブ処理を終了する。

【0334】

ラウンド数が 5 でない（ステップ S 9 1 6 で NO）と判定した場合、演出制御用 CPU

50

120は、通常の音量でオーバー入賞を報知し（ステップS918）、オーバー入賞報知サブ処理を終了する。

【0335】

図43は、図30のステップS151にて実行される累積オーバー入賞球数報知処理の一例を示すフローチャートである。図43に示す累積オーバー入賞球数報知処理において、演出制御用CPU120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S920）。即ち、演出制御用CPU120は、現在の演出プロセスフラグの値が、大当り開始処理（ステップS174）に対応する“4”、ラウンド中処理（ステップS175）に対応する“5”、“ラウンド後処理（ステップS176）に対応する“6”、大当り終了後処理（ステップS177）に対応する“7”のいずれかに該当するか否かを判定する。演出プロセスフラグの値が4以上でなければ（ステップS920；NO）、累積オーバー入賞球数報知処理を終了する。

10

【0336】

演出プロセスフラグの値が4以上であれば（ステップS920；YES）、演出制御用CPU120は、累積オーバー入賞球数カウント値を読み出す（ステップS921）。即ち、演出制御用CPU120は、連荘中にオーバー入賞した累積球数を読み出す。ステップS921の処理に続いて、演出制御用CPU120は、ステップS921にて読み出した累積オーバー入賞球数カウント値に応じて累積オーバー入賞球数を報知し（ステップS922）、累積オーバー入賞球数報知処理を終了する。

【0337】

20

なお、ステップS922の累積オーバー入賞球数の報知は、累積オーバー入賞球数を遊技者が認識できるものであればよい。例えば、画像表示装置5の所定の表示領域（具体的には累積オーバー入賞球数表示エリア5A）に、ステップS921にて読み出した累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数（累積オーバー入賞球数）や、ステップS921にて読み出した累積オーバー入賞球数カウント値に応じた画像等を表示するものであってもよい。

【0338】

図44は、オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。図44（A）は、ある場面として、大当り遊技状態における大入賞口の状態（開放状態、閉鎖状態）を表している。図48（A）、図49（A）、図50（A）についても同様である。なお、図44（A）において左側から右側へと時間が流れている。図44（B）～図44（E）、図48（A）～図48（E）、図49（A）～図49（C）、図50（A）～図50（C）についても同様である。

30

【0339】

図44（B）の上段は、図44（A）の場面における、カウントスイッチ23A、23Bのオン状態（遊技球の検出）/オフ（遊技球の非検出）を表している。つまり、図44（B）の上段は、図44（A）の場面における大入賞口への遊技球の入賞の様子を表している。夫々のオン状態に付した数字は、大入賞口入賞回数カウント値（当該ラウンドの何個目の入賞であるか）を表している。図44（C）～図44（E）の上段、図48（B）～図48（E）の上段についても同様である。

40

【0340】

図44（B）の下段は、図44（A）の場面における、オーバー入賞の報知の有無、即ち、オーバー入賞演出の実行の有無を表している。図44（C）～図44（E）の下段、図48（B）～図48（E）の下段についても同様である。

【0341】

なお、図44（B）において10個目の入賞の上部に矢印にて図示した期間は、図44（F）に示したように報知制限時間を表している。図44（C）～図44（E）、図48（B）～図48（E）についても同様である。

【0342】

図41に示したオーバー入賞報知処理によれば、10個目の入賞時に報知制限時間タイ

50

マのタイマ初期値がセットされ（図 4 1 のステップ S 9 0 3）、当該報知制限時間タイマがタイムアウトした後に 1 1 個目の入賞があった場合には（即ち、1 0 個目の入賞時を基準とした報知制限時間を経過した後に 1 1 個目の入賞があった場合には）、図 4 4（B）の下段に符号 a を付して実線にて示したように、当該 1 1 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される（図 4 1 のステップ S 9 0 5（YES）、ステップ S 9 0 6）。

【0 3 4 3】

また、図 4 1 に示したオーバー入賞報知処理によれば、1 0 個目の入賞時に報知制限時間タイマのタイマ初期値がセットされ（図 4 1 のステップ S 9 0 3）、当該報知制限時間タイマがタイムアウトする前に 1 1 個目の入賞があった場合には（即ち、1 0 個目の入賞時を基準とした報知制限時間を経過する前に 1 1 個目の入賞があった場合には）、図 4 4（C）の下段に符号 b を付して破線にて示したように、当該 1 1 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出は実行されない（図 4 1 のステップ S 9 0 5（NO））。

【0 3 4 4】

なお、図 4 1 に示したフローチャートによれば、1 1 個目の入賞（1 個目のオーバー入賞）以降の入賞（1 2 個目の入賞（2 個目のオーバー入賞）、1 3 個目の入賞（3 個目のオーバー入賞）等）があった場合、1 1 個目以降の各入賞に基づくオーバー入賞演出は常に実行されないが（ステップ S 9 0 4 a（NO））、1 1 個目以降の各入賞に基づくオーバー入賞演出が実行され得るようにしてもよい。一例として、ステップ S 9 0 4 a では、大入賞口入賞回数カウント値が 1 1 以上であるか否かを判定してもよい。即ち、1 2 個目、1 3 個目等の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されるか否かを、1 1 個目の入賞と同様、1 0 個目の入賞時を基準とする報知制限時間の経過前であるか経過後であるかに応じて決定してもよい。

【0 3 4 5】

また他の例として、1 2 個目、1 3 個目等の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されるか否かを、夫々の入賞の 1 つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されたか否かを考慮して決定してもよい。

【0 3 4 6】

例えば、1 1 個目以降の各入賞について、夫々の入賞の 1 つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行された場合には、当該入賞の 1 つ前の入賞を基準として当該入賞のオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、1 1 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される場合に当該 1 1 個目の入賞時を基準とする報知制限時間を設定するとともに、1 2 個目の入賞が当該報知制限時間の経過後の入賞であれば当該 1 2 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行し、1 2 個目の入賞が当該報知制限時間の経過前の入賞であれば当該 1 2 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。また例えば、1 2 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される場合に当該 1 2 個目の入賞時を基準とする報知制限時間を設定するとともに、1 3 個目の入賞が当該報知制限時間の経過後の入賞であれば当該 1 3 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行し、1 3 個目の入賞が当該報知制限時間の経過前の入賞であれば当該 1 3 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。

【0 3 4 7】

一方、1 1 個目以降の各入賞について、夫々の入賞の 1 つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合には、当該入賞の 1 つ前の入賞を基準として当該入賞のオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、図 4 4（D）の下段に符号 c を付して破線にて示したように 1 1 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合において、1 2 個目の入賞が 1 1 個目の入賞を基準とした報知制限時間の経過前の入賞であれば、図 4 4（D）の下段に符号 d を付して破線にて示したように当該 1 2 個目の入賞に基づくオーバー入賞演出も実行しないようにしてもよい。

【0 3 4 8】

また、1 1 個目以降の各入賞について、夫々の入賞の 1 つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合には、当該入賞の 2 つ以上前の入賞を基準として当該入賞

のオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、図44(E)の下段に符号eを付して破線にて示したように11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合において、12個目の入賞が10個目の入賞を基準とした報知制限時間の経過後の入賞であれば、図44(E)の下段に符号fを付して実線にて示したように当該12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。

【0349】

以上のように、図44(D)の例も図44(E)の例も、10個目、11個目、12個目の入賞のタイミングは同一である。図44(D)の例の場合には報知制限時間が11個目の入賞を基準としたものであるため12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出の実行が制限される。一方、図44(E)の例の場合には報知制限時間が10個目の入賞を基準としたものであるため12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出の実行は制限されない。

10

【0350】

また、図41に示したフローチャートは、オーバー入賞に該当しない入賞(具体的には、10個目の入賞)と、オーバー入賞に該当する入賞(具体的には、11個目の入賞)との関係において、報知制限時間を設定してオーバー入賞演出の実行の有無を決定しているが、オーバー入賞に該当する入賞同士の関係において、報知制限時間を設定してオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。なお、図44(D)の例も、オーバー入賞に該当する入賞同士(11個目の入賞、12個目の入賞)の関係において、報知制限時間を設定してオーバー入賞演出の実行の有無を決定している。

【0351】

20

図45は、大当たり遊技状態におけるオーバー入賞の報知の制限を示す表示画面図である。図45を参照して、ここで示す大当たり遊技状態は、連チャン回数が10回でない、つまり、プレミアム演出が実行されない大当たり遊技状態である。

【0352】

図45(A)は、大当たり遊技状態の1ラウンド目を示す表示画面図である。この画面では、ラウンド数が1ラウンド目であることが報知されるとともに、大当たり遊技状態が開始されたことを示す演出が実行される。このラウンドでオーバー入賞が発生した場合、図42のステップS918が実行されることで、通常の音量で猫の鳴き声でオーバー入賞が報知される。

【0353】

30

図45(B)は、大当たり遊技状態の2ラウンド目を示す表示画面図である。この画面では、ラウンド数が2ラウンド目であることが報知される。このラウンドでも、オーバー入賞が発生した場合、図42のステップS918が実行されることで、通常の音量で猫の鳴き声でオーバー入賞が報知される。

【0354】

図45(C)は、大当たり遊技状態の4ラウンド目を示す表示画面図である。この画面では、ラウンド数が4ラウンド目であることが報知されるとともに、告知演出が実行される。このラウンドでは、オーバー入賞が発生した場合、図42のステップS915が実行されることで、音量0でオーバー入賞が報知される。つまり、実質的に、オーバー入賞の音は出力されない。このように、オーバー入賞の報知によって告知演出が阻害されない。

40

【0355】

図45(D)は、大当たり遊技状態の5ラウンド目を示す第1の表示画面図である。この画面では、ラウンド数が5ラウンド目であることが報知されるとともに、促進演出が実行される。このラウンドの前のラウンドで、オーバー入賞が発生した場合、図42のステップS915が実行されることで、音量0でオーバー入賞が報知される。つまり、実質的に、オーバー入賞の音は出力されない。このように、オーバー入賞の報知によって促進演出が阻害されない。

【0356】

図45(E)は、大当たり遊技状態の5ラウンド目を示す第2の表示画面図である。この画面では、ラウンド数が5ラウンド目であることが報知されるとともに、特別領域通過演

50

出の最初の部分が実行される。図 4 5 ( F ) は、大当り遊技状態の 5 ラウンド目を示す第 3 の表示画面図である。この画面では、ラウンド数が 5 ラウンド目であることが報知されるとともに、特別領域通過演出の残りの部分が実行される。このラウンドでオーバー入賞が発生した場合、図 4 2 のステップ S 9 1 8 が実行されることで、音量 0 でオーバー入賞が報知される。つまり、実質的に、オーバー入賞の音は出力されない。このように、オーバー入賞の報知によって特別領域通過演出が阻害されない。

#### 【 0 3 5 7 】

図 4 5 ( G ) は、大当り遊技状態の 6 ラウンド目を示す表示画面図である。大当り遊技状態が 6 ラウンドで終了する場合は、最終ラウンドである。この画面では、ラウンド数が 6 ラウンド目であることが報知される。このラウンドでも、オーバー入賞が発生した場合、図 4 2 のステップ S 9 1 8 が実行されることで、通常の音量で猫の鳴き声でオーバー入賞が報知される。

10

#### 【 0 3 5 8 】

図 4 5 ( H ) は、大当り遊技状態の最終ラウンドである 1 6 ラウンド目を示す表示画面図である。この画面では、ラウンド数が 1 6 ラウンド目であることが報知されるとともに、大当り遊技状態が終了することを示す演出が実行される。このラウンドでオーバー入賞が発生した場合、図 4 2 のステップ S 9 1 8 が実行されることで、通常の音量で猫の鳴き声でオーバー入賞が報知される。

#### 【 0 3 5 9 】

また、プレミアム演出が実行される大当り遊技状態においては、プレミアム演出が実行されている期間 ( 2 ラウンド目から 6 ラウンド目 ) は、音量 0 でオーバー入賞が報知される。つまり、実質的に、オーバー入賞の音は出力されない。このように、オーバー入賞の報知によってプレミアム演出が阻害されない。

20

#### 【 0 3 6 0 】

図 4 6 は、大当り遊技状態におけるオーバー入賞の報知の制限を示すタイミングチャートである。図 4 6 を参照して、図 4 6 ( A ) は、連チャン回数が 1 0 回でない、つまり、プレミアム演出が実行されない大当り遊技状態におけるタイミングチャートを示す。

#### 【 0 3 6 1 】

通常は、オーバー入賞が発生すると、たとえば、3 ラウンドおよび 6 ラウンドで示すように、オーバー入賞の報知が実行される。しかし、オーバー入賞が発生した場合であっても、告知演出および促進演出を阻害しないために、特別可変入賞球装置 7 B の大入賞口の特別領域に遊技球を通過させるラウンドの前の 4 ラウンドのオーバー入賞の報知は実行されず、特別領域通過演出を阻害しないために、特別領域に遊技球を通過させるラウンドである 5 ラウンドのオーバー入賞の報知は実行されない。

30

#### 【 0 3 6 2 】

図 4 6 ( B ) は、連チャン回数が 1 0 回である、つまり、プレミアム演出が実行される大当り遊技状態におけるタイミングチャートを示す。プレミアム演出が実行される期間でないラウンドでは、オーバー入賞が発生すると、たとえば、7 ラウンドで示すように、オーバー入賞の報知が実行される。しかし、プレミアム演出が実行される期間は、オーバー入賞が発生した場合であっても、プレミアム演出を阻害しないために、オーバー入賞の報知は実行されない。

40

#### 【 0 3 6 3 】

図 4 7 は、図 3 0 のステップ S 1 5 0 にて実行されるオーバー入賞報知処理の他の例を示すフローチャートである。図 4 7 のフローチャートは、図 4 1 のフローチャートと、ステップ S 9 0 0、ステップ S 9 0 1、ステップ S 9 0 3、ステップ S 9 0 5、ステップ S 9 0 6 が共通する。図 4 1 のフローチャートのステップ S 9 0 2 a では大入賞口入賞回数カウント値が 1 0 であるか否かを判定するのに対し、図 4 7 のフローチャートのステップ S 9 0 2 b では大入賞口入賞回数カウント値が 1 1 であるか否かを判定する点異なる。また、図 4 1 のフローチャートのステップ S 9 0 4 a では大入賞口入賞回数カウント値が 1 1 であるか否かを判定するのに対し、図 4 7 のフローチャートのステップ S 9 0 4 b で

50

は大入賞口入賞回数カウント値が12であるか否かを判定する点異なる。

【0364】

以上のように、図47に示したオーバー入賞報知処理では、11個目の入賞時(1個目のオーバー入賞)に報知制限時間を設定し、12個目の入賞(2個目のオーバー入賞)があった場合に、当該12個目の入賞が報知制限時間を経過した後の入賞であればオーバー入賞を報知する一方、当該12個目の入賞が報知制限時間を経過する前の入賞であればオーバー入賞を報知しないようにしている。換言すれば、11個目の入賞後の報知制限時間内に12個目の入賞があったときには当該12個目の入賞についてはオーバー入賞を報知しないようにしている。

【0365】

つまり、図41に示したオーバー入賞報知処理は、オーバー入賞に該当しない入賞(具体的には、10個目の入賞)と、オーバー入賞に該当する入賞(具体的には、11個目の入賞)との関係において、報知制限時間を設定してオーバー入賞演出の実行の有無を決定しているが、図47に示したオーバー入賞報知処理は、オーバー入賞に該当する入賞同士(具体的には、11個目の入賞、12個目の入賞)の関係において、報知制限時間を設定してオーバー入賞演出の実行の有無を決定している。

【0366】

図48は、オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。図47に示したオーバー入賞報知処理によれば、11個目の入賞時に報知制限時間タイマのタイマ初期値がセットされ(図47のステップS903)、当該報知制限時間タイマがタイムアウトした後に12個目の入賞があった場合には(即ち、11個目の入賞時を基準とした報知制限時間を経過した後に12個目の入賞があった場合には)、図48(B)の下段に符号bを付して実線にて示したように、当該12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される(図47のステップS905(YES)、ステップS906)。なお、図48(B)の符号aを付した実線は、11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を表している。

【0367】

また、図47に示したオーバー入賞報知処理によれば、11個目の入賞時に報知制限時間タイマのタイマ初期値がセットされ(図47のステップS903)、当該報知制限時間タイマがタイムアウトする前に12個目の入賞があった場合には(即ち、11個目の入賞時を基準とした報知制限時間を経過する前に12個目の入賞があった場合には)、図48(C)の下段に符号dを付して破線にて示したように、当該12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出は実行されない(図47のステップS905(NO))。なお、図48(C)の符号cを付した実線は、11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を表している。

【0368】

なお、図47に示したフローチャートによれば、12個目の入賞(2個目のオーバー入賞)以降の入賞(13個目の入賞(3個目のオーバー入賞)、14個目の入賞(4個目のオーバー入賞)等)があった場合、12個目以降の各入賞に基づくオーバー入賞演出は常に行なわれないが(ステップS904b(NO))、12個目以降の各入賞に基づくオーバー入賞演出が実行され得るようにしてもよい。一例として、ステップS904bでは、大入賞口入賞回数カウント値が12以上であるか否かを判定してもよい。即ち、13個目、14個目等の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されるか否かを、12個目の入賞と同様、11個目の入賞時を基準とする報知制限時間の経過前であるか経過後であるかに応じて決定してもよい。

【0369】

また他の例として、13個目、14個目等の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されるか否かを、夫々の入賞の1つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されたか否かを考慮して決定してもよい。

【0370】

例えば、12個目以降の各入賞について、夫々の入賞の1つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行された場合には、当該入賞の1つ前の入賞を基準として当該入賞のオーバ

10

20

30

40

50

ー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される場合に当該12個目の入賞時を基準とする報知制限時間を設定するとともに、13個目の入賞が当該報知制限時間の経過後の入賞であれば当該13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行し、13個目の入賞が当該報知制限時間の経過前の入賞であれば当該13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。また例えば、13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行される場合に当該13個目の入賞時を基準とする報知制限時間を設定するとともに、14個目の入賞が当該報知制限時間の経過後の入賞であれば当該14個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行し、14個目の入賞が当該報知制限時間の経過前の入賞であれば当該14個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。

10

#### 【0371】

一方、12個目以降の各入賞について、夫々の入賞の1つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合には、当該入賞の1つ前の入賞を基準として当該入賞のオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、図48(D)の下段に符号fを付して破線にて示したように12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合において、13個目の入賞が12個目の入賞を基準とした報知制限時間の経過前の入賞であれば、図48(D)の下段に符号gを付して破線にて示したように当該13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出も実行しないようにしてもよい。なお、図48(D)の符号eを付した実線は、11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を表している。

#### 【0372】

20

また、12個目以降の各入賞について、夫々の入賞の1つ前の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合には、当該入賞の2つ以上前の入賞を基準として当該入賞のオーバー入賞演出の実行の有無を決定してもよい。例えば、図48(E)の下段に符号iを付して破線にて示したように12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出が実行されなかった場合において、13個目の入賞が11個目の入賞を基準とした報知制限時間の経過後の入賞であれば、図48(E)の下段に符号jを付して実線にて示したように当該13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。なお、図48(E)の符号hを付した実線は、11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を表している。

#### 【0373】

以上のように、図48(D)の例も図48(E)の例も、10個目、11個目、12個目の入賞のタイミングは同一である。図48(D)の例の場合には報知制限時間が12個目の入賞を基準としたものであるため13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出の実行が制限される。一方、図48(E)の例の場合には報知制限時間が11個目の入賞を基準としたものであるため13個目の入賞に基づくオーバー入賞演出の実行は制限されない。

30

#### 【0374】

なお、オーバー入賞演出は、音声、発光、表示などの複数の演出手段のうち少なくとも1つの演出手段を用いるものであればよいと説明したが、2つ以上の演出手段を用いるオーバー入賞演出を実行する場合には、夫々の演出手段毎に報知制限時間を設定してもよい。なお、2つの演出手段を用いるオーバー入賞演出には、ある1つの演出手段(例えば、音声)による報知と他の1つの演出手段(例えば、発光)による報知とが重畳して行われる態様のオーバー入賞演出の他に、ある1つの演出手段(例えば、音声)による報知が行われた後に他の1つの演出手段(例えば、発光)による報知が行われる態様のオーバー入賞演出も含まれる。3つ以上の演出手段を用いるオーバー入賞演出についても同様である。

40

#### 【0375】

図49は、オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。具体的には、図49は、2つの演出手段を用いるオーバー入賞演出(ある1つの演出手段(音声)による報知と他の1つの演出手段(発光)による報知とが重畳して行われる態様のオーバー入賞演出)の実行有無等を説明する説明図である。

#### 【0376】

50

図 4 9 ( B ) の上段は、図 4 9 ( A ) の場面における大入賞口への遊技球の入賞の様子を表している。図 4 9 ( C ) の上段、図 5 0 ( B ) ~ 図 5 0 ( C ) の上段についても同様である。図 4 9 ( B ) の中段は、図 4 9 ( A ) の場面における、音声によるオーバー入賞演出の実行の有無を表している。図 4 9 ( C ) の中段、図 5 0 ( B ) ~ 図 5 0 ( C ) の中段についても同様である。図 4 9 ( B ) の下段は、図 4 9 ( A ) の場面における、発光によるオーバー入賞演出の実行の有無を表している。図 4 9 ( C ) の下段、図 5 0 ( B ) ~ 図 5 0 ( C ) の下段についても同様である。

【 0 3 7 7 】

なお、図 4 9 ( B ) において 1 1 個目の入賞の上部に長い矢印にて図示した期間は、図 4 9 ( D ) に示したように演出手段 ( 音声 ) に関する報知制限時間を表している。図 4 9 ( C ) 、図 5 0 ( B ) 、図 5 0 ( C ) についても同様である。また、便宜上説明を省略していたが、図 4 4 ( F ) や図 4 8 ( F ) の期間も同様である。図 4 9 ( B ) において 1 1 個目の入賞の上部に短い矢印にて図示した期間は、図 4 9 ( D ) に示したように演出手段 ( 発光 ) に関する報知制限時間を表している。図 4 9 ( C ) 、図 5 0 ( B ) 、図 5 0 ( C ) についても同様である。

【 0 3 7 8 】

図 4 9 ( B ) の中段の符号 a 1 を付した実線は、1 1 個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出を表している。図 4 9 ( B ) の下段の符号 b 1 を付した実線は、1 1 個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出を表している。当該 1 1 個目の入賞時には音声に関する報知制限時間と発光に関する報知制限時間が設定される。具体的には、音声用の報知制限時間タイマのタイマ初期値 ( 図 4 9 ( D ) の長い矢印の期間に相当する値 ) と、発光用の報知制限時間タイマのタイマ初期値 ( 図 4 9 ( D ) の短い矢印の期間に相当する値 ) がセットされる。ここで、図 4 9 ( B ) の上段に示すように発光用の報知制限時間タイマも音声用の報知制限時間タイマもタイムアウトした後に 1 2 個目の入賞があった場合には、図 4 9 ( B ) の中段に符号 a 2 を付して実線にて示したように当該 1 2 個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出が実行されるとともに、図 4 9 ( B ) の下段に符号 b 2 を付して実線にて示したように当該 1 2 個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出が実行される。

【 0 3 7 9 】

図 4 9 ( C ) の中段の符号 c 1 を付した実線は、図 4 9 ( B ) にて符号 a 1 を付した実線と同様、1 1 個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出を表している。図 4 9 ( C ) の下段の符号 d 1 を付した実線は、図 4 9 ( B ) にて符号 b 1 を付した実線と同様、1 1 個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出を表している。当該 1 1 個目の入賞時には、図 4 9 ( B ) の場合と同様、音声用の報知制限時間タイマのタイマ初期値 ( 図 4 9 ( D ) の長い矢印の期間に相当する値 ) と、発光用の報知制限時間タイマのタイマ初期値 ( 図 4 9 ( D ) の短い矢印の期間に相当する値 ) がセットされる。ここで、図 4 9 ( C ) の上段に示すように発光用の報知制限時間タイマがタイムアウトした後であって音声用の報知制限時間タイマがタイムアウトする前に 1 2 個目の入賞があった場合には、図 4 9 ( C ) の下段に符号 d 2 を付して実線にて示したように当該 1 2 個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出は実行されるが、図 4 9 ( C ) の中段に符号 c 2 を付して破線にて示したように当該 1 2 個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出は実行されない。なお、図示はしていないが、音声用の報知制限時間タイマも発光用の報知制限時間タイマもタイムアウトする前に 1 2 個目の入賞があった場合には、当該 1 2 個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出も当該 1 2 個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出も両方とも実行されない。

【 0 3 8 0 】

図 5 0 は、オーバー入賞演出の実行有無等を説明する説明図である。具体的には、図 5 0 は、2 つの演出手段を用いるオーバー入賞演出 ( ある 1 つの演出手段 ( 音声 ) による報知が行われた後に他の 1 つの演出手段 ( 発光 ) による報知が行われる態様のオーバー入賞演出 ) の実行有無等を説明する説明図である。

## 【0381】

図50(B)の中段の符号a1を付した実線は、11個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出を表している。図49(B)の下段の符号b1を付した実線は、11個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出を表している。当該11個目の入賞時には、図49の場合と同様、音声用の報知制限時間タイマのタイマ初期値(図50(D)の長い矢印の期間に相当する値)と、発光用の報知制限時間タイマのタイマ初期値(図50(D)の短い矢印の期間に相当する値)がセットされる。ここで、図50(B)の上段に示すように発光用の報知制限時間タイマも音声用の報知制限時間タイマもタイムアウトした後には12個目の入賞があった場合には、図50(B)の中段に符号a2を付して実線にて示したように当該12個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出が実行されるとともに、図50(B)の下段に符号b2を付して実線にて示したように当該12個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出が実行される。

10

## 【0382】

図50(C)の中段の符号c1を付した実線は、図50(B)にて符号a1を付した実線と同様、11個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出を表している。図50(C)の下段の符号d1を付した実線は、図50(B)にて符号b1を付した実線と同様、11個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出を表している。当該11個目の入賞時には、図49の場合と同様、音声用の報知制限時間タイマのタイマ初期値(図50(D)の長い矢印の期間に相当する値)と、発光用の報知制限時間タイマのタイマ初期値(図50(D)の短い矢印の期間に相当する値)がセットされる。ここで、図50(C)の上段に示すように発光用の報知制限時間タイマがタイムアウトした後であって音声用の報知制限時間タイマがタイムアウトする前に12個目の入賞があった場合には、図50(C)の下段に符号d2を付して実線にて示したように当該12個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出は実行されるが、図50(C)の中段に符号c2を付して破線にて示したように当該12個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出は実行されない。なお、図示はしていないが、音声用の報知制限時間タイマも発光用の報知制限時間タイマもタイムアウトする前に12個目の入賞があった場合には、当該12個目の入賞に基づく発光によるオーバー入賞演出も当該12個目の入賞に基づく音声によるオーバー入賞演出も両方とも実行されない。

20

## 【0383】

図51は、大当たり遊技状態中における演出動作例等を示す図である。図51(A)は、大当たり遊技状態中のある場面における演出動作例である。図51(A)の(a)の場面は初当たり(1回目の大当たり)の10ラウンド目の表示例である。図51(A)の(b)は(a)の場面から続く2連荘目(1回目から連続する2回目の大当たり)の5ラウンド目の表示例である。図51(B)は、累積オーバー入賞球数表示エリア5Aにおける他の表示例である。

30

## 【0384】

図51(A)の(a)の累積オーバー入賞球数表示エリア5Aには、累積オーバー入賞球数に応じた画像として、累積オーバー入賞球数5個分を示す星(大)1つと、累積オーバー入賞球数1個分を示す星(小)1つとが表示されている。即ち、当該場面に至るまでの間の累積オーバー入賞球数が6個であることを遊技者に報知している。また、図51(A)の(b)の累積オーバー入賞球数表示エリア5Aには、累積オーバー入賞球数に応じた画像として、累積オーバー入賞球数10個分を示す王冠1つと、累積オーバー入賞球数1個分を示す星(小)3つとが表示されている。即ち、当該場面に至るまでの間の累積オーバー入賞球数が13個であることを遊技者に報知している。

40

## 【0385】

なお、図51(A)に示すような表示態様に代えて図51(B)に示すような表示態様により累積オーバー入賞球数を表示してもよい。即ち、夫々の各単位個数の画像(王冠、星(大)、星(小)等)と各画像に対応する数値とによって、累積オーバー入賞球数を報知してもよい。なお、図51(B)は、図51(A)の(b)と同数(13個)の累積オ

50

ーバー入賞球数を表している。

【0386】

また、累積オーバー入賞球数に応じて、図51(A)に示すような表示態様とするか図51(B)に示すような表示態様とするかを变化させてもよい。例えば、所定個数(例えば30個等)未満であるときは図51(A)に示すような表示態様とし当該所定個数以上であるときは図51(B)に示すような表示態様としてもよい。また、連荘数に応じて図51(A)に示すような表示態様とするか図51(B)に示すような表示態様とするかを变化させてもよい。例えば、所定連荘目(例えば5連荘目)未満であるときは図51(A)に示すような表示態様とし当該所定連荘目以上であるときは図51(B)に示すような表示態様としてもよい。

10

【0387】

なお、累積オーバー入賞球数を単に数値によって報知してもよい。例えば、図51(A)の(a)の場合には累積オーバー入賞球数表示エリア5Aに「6(個)」と表示し、図51(A)の(b)の場合には累積オーバー入賞球数表示エリア5Aに「13(個)」と表示してもよい。

【0388】

なお、図43に示した累積オーバー入賞球数報知処理(ステップS151)では、累積オーバー入賞球数(累積オーバー入賞球数カウント値)が「0」であっても累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数等を表示するが、累積オーバー入賞球数が「0」であるときには表示せずに「1」以上であるときに表示してもよい。また、図43に示した累積オーバー入賞球数報知処理では、累積オーバー入賞球数が変化(増加)しない場合であっても累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数等を表示するが、累積オーバー入賞球数が変化しない場合には表示せずに変化した場合に例えば所定時間表示してもよい。また、遊技者の操作(例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによる操作)に応じて、累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数等の表示の有無を切り替えるようにしてもよい。

20

【0389】

また、累積オーバー入賞球数の報知は、上述の如く、累積オーバー入賞球数を遊技者が認識できるものであればよく、表示によるものに限定されない。例えば、累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数を音声出力してもよい。具体的には、遊技者の操作(例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bによる操作)に応じて累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数をスピーカ8L、8Rから音声出力してもよいし、累積オーバー入賞球数カウント値が増加した場合に累積オーバー入賞球数カウント値に応じた数をスピーカ8L、8Rから音声出力してもよい。

30

【0390】

また、図51(A)に示すように、累積賞球数表示エリア5Bに累積賞球数を表示してもよい。累積賞球数とは、最初の大当り(初当り)のラウンドが実行されてから、大当りの終了後に低確低ベース状態になるまでの間における累積の賞球数(オーバー入賞による賞球数分も含む)である。例えば、図28及び図29に示したコマンド解析処理(ステップS74)において、大入賞口入賞通知コマンドを受信したときに(ステップS502; YES)、演出制御カウンタ設定部193に設けられている累積賞球数表示カウンタの格納値である累積賞球数表示カウント値を15加算するように更新し、高確フラグ及び高ベースフラグが両方共にオフ状態になったときに(ステップS521; YES)、累積賞球数表示カウンタをクリアして累積賞球数表示カウント値を「0」に初期化する。また、例えば、ステップS151の累積オーバー入賞球数報知処理(又は累積オーバー入賞球数報知処理が実行されるときに実行される処理)において、累積賞球数表示カウント値を読み出して、累積賞球数表示カウント値に応じた数等を累積賞球数表示エリア5Bに表示すればよい。

40

【0391】

なお、図51(A)の(a)の累積賞球数は、例えば、初当りの10ラウンド目の10

50



大入賞口を1回開放状態とするラウンド遊技の場合と同様、上述したオーバー入賞演出の実行や、上述したオーバー入賞演出の制限を適用してもよい。

【0396】

また、本実施形態では、大当り図柄が導出表示された場合に大当り遊技状態に制御され特別可変入賞球装置7Aまたは特別可変入賞球装置7Bは開放状態となる。つまり、大当り図柄が導出表示は、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)を導く有利条件である。また、本実施形態では、大当り図柄が導出表示された場合に大当り遊技状態に制御され、特別可変入賞球装置7A, 7Bを開放状態とする例を説明したが、他の場合にも特別可変入賞球装置7A, 7Bを開放状態としてもよい。例えば、突確図柄が導出表示された場合などにおいて制御される突確(突然確変)を設けることにより、特別可変入賞球装置7A, 7Bを開放状態としてもよい。また、小当り図柄が導出表示された場合などにおいて制御される小当りを設けることにより、特別可変入賞球装置7A, 7Bを開放状態としてもよい。そして、突確や小当りの場合にも、大当り遊技状態の場合と同様、上述したオーバー入賞演出の実行や、上述したオーバー入賞演出の制限を適用してもよい。

【0397】

また、本実施形態では、オーバー入賞演出の制限として、オーバー入賞演出の全部を不実行(例えば、図44(C)では11個目の入賞に基づくオーバー入賞演出を不実行)とする例、オーバー入賞演出の一部を不実行(例えば、図49(C)や図50(C)では12個目の入賞に基づくオーバー入賞演出(音声)を不実行)とする例を説明したが、オーバー入賞演出の制限として出力の程度を抑えて(音を小さく、光を弱く、画像を小さく等)オーバー入賞演出を実行してもよい。

【0398】

この実施の形態のパチンコ遊技機1においては、前述したように、主基板11に電力の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によって遊技制御メイン処理の実行が開始される。この遊技制御メイン処理において前述した初期設定等が終了すると、所定周期のループ処理の実行が開始される。このループ処理が実行されると、遊技が可能となる。この遊技が可能となるまでに、演出制御基板12においても、初期設定等が実行されることで、演出制御コマンドが受信可能な状態とされる。この遊技が可能となるループ処理が開始されるまでが、パチンコ遊技機1の起動時である。

【0399】

この実施の形態のパチンコ遊技機1においては、起動時の処理が終了する直前、かつ、演出制御基板12が演出制御コマンドを受信可能となっているタイミングに、主基板11から演出制御基板12に、演出制御コマンドの1つである大入賞口規定入賞数コマンドが送信される。

【0400】

ここで、パチンコ遊技機1の同じシリーズの機種には、このような複数のタイプの機種が含まれる場合がある。同じシリーズの機種とは、たとえば、同じキャラクタを用いた演出のような同種の演出が実行される機種である。この実施の形態のパチンコ遊技機1のシリーズには、MAXタイプの機種、甘デジタイプの機種、および、リユースタイプの機種が含まれる。

【0401】

MAXタイプの機種は、大当り確率が所定の低い範囲であり、1回の大当りで獲得できる賞球数が比較的多い機種である。甘デジタイプの機種は、大当り確率が所定の高い範囲であり、1回の大当りで獲得可能な賞球数が比較的少ない機種である。リユースタイプの機種は、メーカーに一旦、返却されて、メーカーにおいて異なる大当り確率や大当りの賞球数などに変更された機種である。

【0402】

この実施の形態のパチンコ遊技機1は、主基板11を、MAXタイプに対応したもの、甘デジタイプに対応したもの、および、リユースタイプに対応したものに交換可能なように構成されている。このように構成されていることで、主基板11を交換することで、大

10

20

30

40

50

当り確率や大当りで獲得可能な賞球数などが変更される。

【0403】

このように主基板11は変更可能であるが、演出制御基板12は共通とされる。つまり、複雑な様々な演出を規定するプログラムやデータを記憶する演出制御基板12のROMの内容は共通とすることができる。これにより、大当り確率や大当りの賞球数などが変更されても、演出は共通とすることができる。演出制御基板12の方が主基板11よりも開発コストが掛かるため、主基板11を交換するだけで多様な遊技者のニーズに対応可能としつつ、開発コストを削減することができる。

【0404】

図52は、大入賞口規定入賞数コマンドを示す図である。図52を参照して、MAXタイプの主基板11が取付けられた場合、パチンコ遊技機1の起動時に、大入賞口の規定入賞数が10個であることを示す大入賞口規定入賞数コマンド(E0000H)が送信される。同様に、甘デジタイプおよびリユースタイプの主基板11が取付けられた場合、パチンコ遊技機1の起動時に、大入賞口の規定入賞数がそれぞれ7個および8個であることを示す大入賞口規定入賞数コマンド(E0001H, E0002H)が送信される。

【0405】

演出制御基板12のROM101には、大入賞口規定入賞数コマンドごとに、機種のスペックがMAXタイプ、甘デジタイプおよびリユースタイプのいずれであることを示す情報、大入賞口の規定入賞数、および、大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数などが予め記憶される。

【0406】

演出制御基板12の演出制御用CPU120は、大入賞口規定入賞数コマンドを受信すると、大入賞口規定入賞数コマンドに対応する大入賞口の規定入賞数をROM101から読出して、読出した大入賞口の規定入賞数をRAM122の所定領域に記憶させる。

【0407】

演出制御用CPU120は、大入賞口規定入賞数コマンドを受信することで、主基板11が対応する機種のスペックがMAXタイプ、甘デジタイプおよびリユースタイプのいずれであるかや、大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数も特定することが可能である。このように、大入賞口規定入賞数コマンドは、直接的には、大入賞口の規定入賞数やスペックや賞球数などの情報を示していないが、当該コマンドによって、間接的に、それらの情報を特定することができる。

【0408】

なお、大入賞口規定入賞数コマンドは、主基板11が対応する機種に関する情報(スペック、大入賞口の規定入賞数、大入賞口、第1始動入賞口、第2始動入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数など)を、間接的に特定可能な情報であることとしたが、これに限定されず、直接的に特定可能な情報であることとしてもよい。また、主基板11が対応する機種に関わらず、大入賞口、第1始動入賞口または第2始動入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数が同じである場合は、それらの情報は、大入賞口規定入賞数コマンドに対応付けてROM101に記憶させておかなくてもよい。

【0409】

これにより、主基板11から大入賞口規定入賞数コマンドを送信するだけで、規定入賞数以外の情報を、演出制御基板12が特定することができる。このため、規定入賞数以外の情報を特定可能で演出制御基板12に送信されるコマンドを規定するプログラムを、予め主基板11に記憶しておく必要をなくすることができる。主基板11は、法律で記憶容量が制限されているため、このように1つのコマンドで複数の情報を演出制御基板12に伝達可能とすることによって、コマンドを規定するプログラムを記憶するための主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM101の記憶容量を増大しないようにすることができる。

【0410】

前述したように、大入賞口は、大当りの各ラウンドで、規定入賞数の入賞数が発生する

までの期間、または、所定の上限時間が経過するまでの期間、開放状態とされる。この大入賞口への遊技球の入賞があるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に、前述した大入賞口入賞通知コマンド ( D 0 X X ) が送信される。

#### 【 0 4 1 1 】

前述したように、演出制御基板 1 2 においては、大当りのラウンドにおいて、大入賞口入賞通知コマンドを受信するごとに、入賞個数をカウントし、入賞個数が R A M 1 2 2 の所定領域に記憶された規定入賞数を超えると、オーバー入賞であると判断し、オーバー入賞に対応する各種の演出を実行する。たとえば、図 3 7 のステップ S 8 2 7 , 図 3 8 ( B ) で示したように「 + 1 5 」などのオーバー入賞に対する賞球数を表示させたり、図 4 2 のステップ S 9 1 8 で示したようにオーバー入賞音を出力させたりする。このように、画像表示装置 5 での表示やスピーカ 8 L , 8 R からの音声の出力などの複数の演出手段を用いた演出が実行される。遊技効果ランプ 9 での発光の演出も合わせて実行するようにしてもよい。

10

#### 【 0 4 1 2 】

これにより、演出制御基板 1 2 複数の主基板 1 1 を組合せることができる場合に、主基板 1 1 に対応する大入賞口の規定入賞数が演出制御基板 1 2 に記憶されていないとしても、パチンコ遊技機 1 の起動時に主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へ送信される大入賞口規定入賞数コマンドに基づいて、規定入賞数よりも多い遊技球が大入賞口に入賞したことに関連して、演出制御基板 1 2 がオーバー入賞に対応する演出を実行することができる。その結果、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へのコマンドを遊技を可能とするために活用することができる。

20

#### 【 0 4 1 3 】

また、大入賞口規定入賞数コマンドが送信されない場合は、演出制御基板 1 2 によってオーバー入賞に対応する演出を実行することができないが、大入賞口規定入賞数コマンドが送信されるので、大入賞口規定入賞数コマンドに基づいて複数の演出手段が制御されることによってオーバー入賞に対応する演出が実行可能となる。その結果、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へのコマンドを活用して、複数の演出手段によって遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 4 1 4 】

なお、大入賞口規定入賞数コマンドに替えて、オーバー入賞が何個以上からであることを示すコマンドを設けるようにしてもよい。このようにしても、大入賞口規定入賞数コマンドの場合と同様に、オーバー入賞を判定することができる。

30

#### 【 0 4 1 5 】

また、大入賞口規定入賞数コマンドを設ける場合であっても、オーバー入賞の演出は実行しないようにしてもよい。

#### 【 0 4 1 6 】

##### [ まとめ ]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

#### 【 0 4 1 7 】

( 1 - 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当り状態 , 高開放状態 ) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

40

遊技媒体 (たとえば、遊技球 ) が入賞可能な第 1 状態 (たとえば、開放状態 ) と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第 2 状態 (たとえば、閉鎖状態 ) とに変化可能な可変入賞手段 (たとえば、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B 、普通可変入賞球装置 6 B ) と、

前記可変入賞手段へ所定数 (たとえば、入賞上限判定値 = 1 0 個 ) の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御する可変入賞制御手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 2 3 のステップ S 1 2 7 ) と

、

前記可変入賞手段において前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞したこと (たとえば、いわゆるオーバー入賞 ) に関連して特定演出 (たとえば、「 + 1 5 」などのオーバー入賞

50

に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力)を実行する特定演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS827、図42のステップS918、図38(B)参照)と、

前記有利状態において所定情報(たとえば、大当たり中賞球数、連チャン中賞球数)を表示する所定情報表示手段(たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS825、図38(A)~図38(D)参照)と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出(たとえば、オーバー入賞に対する賞球数が大当たり中/連チャン中賞球数に激突して合算されるような演出)を実行する作用演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図39のステップS761B、図38(C)、図38(D)参照)とを備える。

10

#### 【0418】

このような構成によれば、可変入賞手段において所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに関連して特定演出が実行され、有利状態において所定情報が表示され、特定演出の実行に関連して、表示されている所定情報に作用する作用演出が実行される。その結果、可変入賞手段への所定数を越えた入賞に対する演出の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0419】

(1-2) 上記(1-1)の遊技機において、

前記作用演出実行手段は、前記所定数を越えた入賞の数に応じた前記作用演出を実行する(たとえば、図38(C)、図38(D)で示すように2個以上のオーバー入賞があった場合は、2回に分けて作用演出を実行し、1個のオーバー入賞があった場合は、1回の作用演出を実行する。1個のオーバー入賞があった場合は、大当たり中/連チャン中賞球数にオーバー入賞に対する賞球数を合算するときに作用演出を実行する一方、2個以上のオーバー入賞があった場合は、先に大当たり中/連チャン中賞球数にオーバー入賞に対する賞球数を合算してから作用演出を実行するようにしてもよい。 )。

20

#### 【0420】

このような構成によれば、特定演出の実行に関連して、所定数を越えた入賞の数に応じた作用演出が実行される。その結果、所定数を越えた入賞の数に遊技者を注目させることができ、所定数を越えた入賞の数を遊技者に強くアピールすることができる。

30

#### 【0421】

(1-3) 上記(1-1)または(1-2)の遊技機において、

前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体(たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球)を払出す払出手段(たとえば、払出制御基板37、球払出装置97)をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記所定数よりも多い入賞に対して前記払出手段によって払出された遊技媒体の数(たとえば、入賞に対して払出された遊技媒体の数を示唆できるものであればよい。第1大入賞口、第2大入賞口への入賞に対する賞球の払出数に限定されず、さらに、大当たり中の第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口への入賞に対する賞球の払出数を加算した数であってもよい。また、入賞に対する賞球の払出数から遊技領域に打ち込まれた遊技球の数を差し引いた遊技者の獲得球数であってもよい。)を表示する演出を実行する。

40

#### 【0422】

このような構成によれば、可変入賞手段への所定数を越えた入賞に対して払出された遊技媒体の数を表示する演出の興趣を向上させることができる。

#### 【0423】

(1-4) 上記(1-1)から(1-3)のいずれか遊技機において、

前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体(たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球)を払出す払出手段をさらに備え、

前記所定情報表示手段は、前記有利状態において前記所定数の入賞に対して前記払出手

50

段によって払出された遊技媒体の数（たとえば、大当り中賞球数、連チャン中賞球数）を、前記所定情報として表示する。

【0424】

このような構成によれば、特定演出の実行に関連して、所定数の入賞に対して払出された遊技媒体の数に作用する作用演出が実行される。その結果、所定数の入賞に対して払出された遊技媒体の数に遊技者を注目させることができ、所定数を越えた入賞に対してその数が増加することを遊技者に強くアピールすることができる。

【0425】

（1-5） 上記（1-1）から（1-4）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態は、前記可変入賞手段を、所定回（たとえば、16ラウンド、6ラウンド）

10

前記第1状態に制御する状態であり、  
前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体（たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球）を払出す払出手段をさらに備え、

前記所定情報表示手段は、1回の前記有利状態において前記払出手段によって払出された遊技媒体の第1の数（たとえば、大当り中賞球数）と、前記有利状態に繰返し制御された期間（たとえば、いわゆる連チャン期間中）において前記払出手段によって払出された遊技媒体の第2の数（たとえば、連チャン中賞球数）とを、前記所定情報として表示し（たとえば、図38（A）～図38（D）参照）、

前記作用演出実行手段は、前記第1の数および前記第2の数の両方に作用する作用演出を実行する（たとえば、図38（C）、図38（D）参照）。

20

【0426】

このような構成によれば、特定演出の実行に関連して、1回の有利状態において払出された遊技媒体の第1の数および有利状態に繰返し制御された期間において払出された遊技媒体の第2の数に作用する作用演出が実行される。その結果、第1の数および第2の数に遊技者を注目させることができ、所定数を越えた入賞に対してその数が増加することを遊技者に強くアピールすることができる。

【0427】

（1-6） 上記（1-1）から（1-5）のいずれかの遊技機において、

前記作用演出実行手段は、前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に伴って前記作用演出を実行する（たとえば、「+15」を表示する特定演出が実行されてすぐに「+15」が大当り中賞球数に作用する演出が実行される）。

30

【0428】

このような構成によれば、所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに伴って実行される特定演出の実行に伴って作用演出が実行される。その結果、所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに伴ない演出の興趣を向上させることができる。

【0429】

（1-7） 上記（1-1）から（1-6）のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞手段が前記第1状態に制御されているときに前記所定数以下の遊技媒体が入賞したことに伴って通常演出（たとえば、通常入賞に対する賞球数を表示せずにすぐに大当り中/連チャン中賞球数に加算する演出）を実行する通常演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS825、図38（A）参照）をさらに備え、

40

前記作用演出実行手段は、前記通常演出実行手段による前記通常演出とは異なる態様として前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出（たとえば、通常演出の実行に対しては作用演出を特に実行しない。なお、通常演出においても通常入賞に対する賞球数を表示して、特定演出に関連する作用演出と異なる態様で、その賞球数が大当り中/連チャン中賞球数に作用するようにしてもよい。）を実行する。

【0430】

このような構成によれば、所定数以下の入賞に関連した通常演出に関連する作用演出よりも所定数を越えた入賞に関連した特定演出に関連する作用演出に遊技者を注目させるこ

50

とができる。

【0431】

(1-8) 上記(1-1)から(1-7)のいずれかの遊技機において、

前記可変入賞制御手段は、前記有利状態として、所定期間(たとえば、大入賞口開放上限時間)が経過することまたは前記所定数の遊技媒体が入賞することの少なくともいずれか一方が成立するまで、前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させることが可能な特定遊技(たとえば、ラウンド遊技)を所定回(たとえば、16ラウンド、6ラウンド)、実行し、

前記有利状態において、前記可変入賞手段に設けられた特別領域(たとえば、特別領域=いわゆるV領域)に遊技媒体が入賞したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別状態(たとえば、確変状態)に制御する特別状態制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記特定遊技において遊技媒体が前記所定数を超えて前記可変入賞手段に入賞したことに基づいて、報知演出(たとえば、インターバル期間から次のラウンド遊技の期間に亘って行なわれる猫の鳴き声の演出音の出力。図45参照。)を実行する報知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図42のステップS918)と、

前記特定遊技のうちの特定回目の特定遊技(たとえば、5ラウンド目。通常ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置7Aが開放され、特定ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置7Bが開放される。)が開始されるときに前記特別領域への遊技媒体の入賞を促す促進演出(たとえば、遊技者に特別領域への入賞を強く促す演出であって、ボイスおよび画像表示装置5での表示によって「V領域を狙え」と報知する促進演出。図45(D)参照。)を実行する促進演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図35のステップS817、図36のステップS752)と、

前記特定回の1回前の特定遊技の前記報知演出の実行を制限する報知演出制限手段(たとえば、演出制御用CPU120、図42のステップS917。促進演出はラウンド数=5の特定ラウンド遊技で実行されるので、ラウンド数=5のときに制限する。)とを備える。

【0432】

このような構成によれば、可変入賞手段に設けられた特別領域への遊技媒体の入賞を促す促進演出が実行される特定回目の特定遊技の1回前の特定遊技の、所定数を超えた可変入賞手段への入賞の報知演出の実行が制限される。その結果、可変入賞手段に設けられた特別領域への遊技媒体の入賞を遊技者に促す演出が、可変入賞手段への所定数を超えた入賞の報知演出によって阻害されることを防止することができる。

【0433】

(2-0) 従来、パチンコ遊技機において、遊技媒体(たとえば、遊技球)が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段(可変入賞口)に所定の上限数の遊技球が入賞すると可変入賞手段が第2状態とされる。しかし、所定の上限数の遊技球を検出してから第2状態とされるまでの間に所定の上限数を超えて遊技球が入賞(いわゆるオーバー入賞)する場合がある。このような所定の上限数を超えて遊技球が入賞したことに基づいて、音声を鳴らすような報知演出を行なうものがあつた(たとえば、特開2013-212368号公報参照)。

【0434】

従来から、大当たり状態が所定回数、連続した場合のような通常の大当たり状態に加えて付加的な条件が成立した場合における大当たり状態において、他の大当たり状態においては実行されない演出が実行されるパチンコ遊技機がある。

【0435】

しかし、特開2013-212368号公報のようなパチンコ遊技機においては、いわゆるオーバー入賞の報知演出によって、付加的な条件の成立が不要な有利状態(大当たり状態)では実行されない演出が阻害されてしまうといった問題があつた。このような課題を解決するために、前述した実施の形態で示したように、遊技機は以下のように構成される

。

【 0 4 3 6 】

( 2 - 1 - 1 ) 遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当たり状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

遊技媒体 (たとえば、遊技球) が入賞容易な第 1 状態 (たとえば、開放状態) と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第 2 状態 (たとえば、閉鎖状態) とに変化可能な可変入賞手段 (たとえば、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B ) と、

前記有利状態として、所定期間 (たとえば、大入賞口開放上限時間) が経過することまたは所定の上限数 (たとえば、入賞上限判定値 = 1 0 個) の遊技媒体が入賞することの少なくともいずれか一方が成立するまで前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させることが可能な特定遊技 (たとえば、ラウンド遊技) を所定回 (たとえば、1 6 ラウンド, 6 ラウンド)、実行する可変入賞制御手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) と、

前記有利状態において、前記可変入賞手段に設けられた特別領域に遊技媒体が入賞したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別状態 (たとえば、確変状態) に制御する特別状態制御手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 ) と、

前記特定遊技において前記所定の上限数を超える遊技媒体が前記特定領域に入賞したこと (たとえば、いわゆるオーバー入賞したこと) にもとづいて報知演出 (たとえば、インターバル期間から次のラウンド遊技の期間に亘って行なわれる猫の鳴き声の演出音の出力。図 4 5 参照。) を実行する報知演出実行手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 、図 4 2 のステップ S 9 1 8 ) とを備える。

【 0 4 3 7 】

( 2 - 1 - 2 ) 上述の ( 2 - 1 - 1 ) の構成に加えて、遊技機は、さらに、

第 1 条件 (たとえば、大当たり表示結果となること) の成立に基づいて複数種類の前記有利状態のうちの第 1 有利状態 (たとえば、プレミアム演出を実行しない大当たり状態) に制御し、前記第 1 条件と第 2 条件 (たとえば、所定回数、連続して大当たり状態となること、確変状態中に特定のリーチで大当たりとなること) との成立に基づいて複数種類の前記有利状態のうちの第 2 有利状態 (たとえば、プレミアム演出を実行する大当たり状態) に制御する有利状態制御手段と、

前記第 2 有利状態の所定期間 (たとえば、2 ~ 6 ラウンドの期間)、前記第 1 有利状態では実行しない所定演出 (たとえば、プレミアム演出) を実行する所定演出実行手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 、図 3 5 のステップ S 8 0 3 , 図 3 6 のステップ S 7 5 2 ) と、

前記所定期間においては前記報知演出の実行を制限する報知演出制限手段 (たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 、図 4 2 のステップ S 9 1 3 。プレミアム演出は連チャン回数 = 1 0 かつラウンド数 = 2 ~ 6 のラウンド遊技で実行されるので、このときに制限する。) とを備える。

【 0 4 3 8 】

このような構成によれば、第 1 条件の成立で制御される第 1 有利状態では実行されない所定演出が実行され、第 1 条件に加えて第 2 条件の成立で制御される第 2 遊技状態の所定期間においては、所定の上限数を超えた可変入賞手段への入賞の報知演出の実行が制限される。その結果、付加的な条件の成立が不要な第 1 有利状態では実行されない演出が、可変入賞手段への所定の上限数を超えた入賞の報知演出によって阻害されることを防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【 0 4 3 9 】

特に、プレミアム演出のような所定演出は、感動的な映像が流れるような演出が多く、報知演出の猫の鳴き声などにより、プレミアム演出の雰囲気をつまみ潰してしまうことを防止することができる。

【 0 4 4 0 】

( 2 - 2 ) 上述の ( 2 - 1 - 2 ) の遊技機において、

前記報知演出制限手段は、前記所定期間の経過後は、前記報知演出の実行の制限を解除する（たとえば、図４２のステップＳ９１３のオーバー入賞の報知を制限する処理に進まない。）。

【０４４１】

このような構成によれば、報知演出による所定演出の阻害を防止する必要がある所定期間の経過後は、報知演出が実行され得る。その結果、報知演出が実行されないことによる興趣の低下を最小限とすることができる。

【０４４２】

（２－３） 上述の（２－１－２）または（２－２）の遊技機において、

前記特定遊技のうちの特定回目の特定遊技（たとえば、５ラウンド目。通常ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置７Ａが開放され、特定ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置７Ｂが開放される。）が開始されるときに前記特別領域への遊技媒体の入賞を促す促進演出を実行する促進演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図３５のステップＳ８１７，ステップＳ８０７，図３６のステップＳ７５２）をさらに備え、

前記可変入賞制御手段は、前記第２有利状態においては、前記所定期間に前記特定回目の特定遊技を実行し、

前記促進演出実行手段は、前記所定期間においては、他の期間とは異なる態様で前記促進演出を実行する（たとえば、図３５のステップＳ８０７，図３６のステップＳ７５２。たとえば、画面の右下部で小窓表示として図４５（Ｄ）で示すような促進演出を実行し、右下部以外でプレミアム演出を実行する。）。

【０４４３】

このような構成によれば、所定演出が実行される所定期間においては、他の期間とは異なる態様で促進演出が実行される。その結果、所定演出の興趣を低下させないような態様で促進演出を実行することができる。

【０４４４】

（３－０） 近年、大当たり状態におけるラウンド遊技において、可変入賞手段に設けられた特別領域（たとえば、Ｖ領域）に遊技媒体が入賞したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別状態（たとえば、確率変動状態）に制御されるパチンコ遊技機がある。このようなパチンコ遊技機においては、特別領域に遊技媒体が入賞しないと、確率変動状態に制御されない。このため、特別領域に遊技媒体が入賞したことを遊技者に報知する演出を分かり易く行なう必要がある。

【０４４５】

しかし、上述の（２－０）で示した特開２０１３－２１２３６８号公報のようなパチンコ遊技機においては、いわゆるオーバー入賞の報知演出によって、特別領域に遊技媒体が入賞したことを遊技者に報知する演出が阻害されてしまうといった問題があった。このような課題を解決するために、前述した実施の形態で示したように、遊技機は以下のように構成される。

【０４４６】

（３－１） 上述の（２－１－１）～（２－３）の構成に加えて、遊技機は、さらに、

前記特定遊技のうちの特定回目の特定遊技（たとえば、通常ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置７Ａが開放され、特定ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置７Ｂが開放される。）において前記特別領域に遊技媒体が入賞したことに基づいて、特別演出（たとえば、特別領域へ入賞したことを遊技者に報知する特別領域通過演出。図４５（Ｅ），図４５（Ｆ）参照。）を実行する特別演出実行手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図３６のステップＳ７５８）と、

前記特定回目の特定遊技の前記報知演出の実行を制限する報知演出制限手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図４２のステップＳ９１７。特別領域通過演出はラウンド数＝５の特定ラウンド遊技で実行されるので、ラウンド数＝５のときに制限する。）とを備える。

【０４４７】

このような構成によれば、可変入賞手段に設けられた特別領域へ遊技媒体が入賞したことに基づいて実行される特別演出が実行される特定回目の特定遊技の、所定の上限数を越えた可変入賞手段への入賞の報知演出の実行が制限される。その結果、可変入賞手段に設けられた特別領域へ遊技媒体が入賞したことを遊技者に報知する演出が、可変入賞手段への所定の上限数を越えた入賞の報知演出によって阻害されることを防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0448】

(3-2) 上述の(3-1)の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、次の特定遊技が開始されるときまで前記特別演出を実行する(たとえば、図36のステップS758。インターバル期間を跨いでV入賞報知演出を実行する。)

10

【0449】

このような構成によれば、特定遊技と特定遊技との間の可変入賞手段が第2状態である期間においても特別演出が実行される。その結果、そのような期間の興趣の低下を防止することができる。

【0450】

(3-3) 上述の(3-1)または(3-2)の遊技機において、

前記可変入賞手段は、第1可変入賞手段(たとえば、特別可変入賞球装置7A)と第2可変入賞手段(たとえば、特別可変入賞球装置7B)とを含み、

前記可変入賞制御手段は、前記特定回目の特定遊技において前記第2可変入賞手段を前記第1状態に変化させる(たとえば、図21のステップS139C)一方、前記特定回目以外の特定遊技において前記第1可変入賞手段を前記第1状態に変化させ(たとえば、図21のステップS139B)、

20

前記報知演出実行手段は、前記第1可変入賞手段と前記第2可変入賞手段とのいずれにおいて前記特定領域に前記所定の上限数を越える遊技媒体が入賞したかに応じて異なる態様の前記報知演出を実行する(たとえば、図42のステップS917, ステップS918)。

【0451】

このような構成によれば、第1可変入賞手段および第2可変入賞手段のいずれの入賞であるかに応じて報知演出の態様が異なる。その結果、報知演出の興趣を向上させることができる。

30

【0452】

(3-4) 上述の(3-1)または(3-2)の遊技機において、

前記可変入賞手段は、第1可変入賞手段と第2可変入賞手段とを含み、

前記可変入賞制御手段は、前記特定回目の特定遊技において前記第2可変入賞手段を前記第1状態に変化させる(たとえば、図21のステップS139C)一方、前記特定回目以外の特定遊技において前記第1可変入賞手段を前記第1状態に変化させ(たとえば、図21のステップS139B)、

上述した実施の形態と異なり、前記報知演出制限手段は、前記特定回目の特定遊技の前記報知演出の実行を禁止する(たとえば、図42のステップS917の処理を無しにすることにより、報知演出が実行されない。)ようにしてもよい。

40

【0453】

このような構成によれば、特定回目の特定遊技における第2可変入賞手段への入賞の報知演出は実行されない。その結果、特別演出が報知演出によって阻害されることを完全に防止することができる。

【0454】

(4-0) 近年、大当たり状態におけるラウンド遊技において、可変入賞手段に設けられた特別領域(たとえば、V領域)に遊技媒体が入賞したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別状態(たとえば、確率変動状態。確変状態ともいう。)に制御されるパチンコ遊技機がある。このようなパチンコ遊技機においては、特別領域に遊技媒体が入賞しな

50

いと、確率変動状態に制御されない。このため、特別領域に遊技媒体が入賞可能なラウンド遊技またはその前のラウンド遊技において、特別領域へ遊技媒体を入賞させることを遊技者に促す演出を分かり易く行なう必要がある。

【0455】

しかし、上述の(2-0)で示した特開2013-212368号公報のようなパチンコ遊技機においては、いわゆるオーバー入賞の報知演出によって、特別領域への遊技媒体の入賞を遊技者に促す演出が阻害されてしまうといった問題があった。このような課題を解決するために、前述した実施の形態で示したように、遊技機は以下のように構成される。

【0456】

(4-1) 上述の(2-1-1)~(2-3)、(3-1)~(3-4)の構成に加えて、遊技機は、さらに、

前記特定遊技のうちの特定回目の特定遊技(たとえば、5ラウンド目。通常ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置7Aが開放され、特定ラウンド遊技では、特別可変入賞球装置7Bが開放される。)が開始されるときに前記特別領域への遊技媒体の入賞を促す促進演出(たとえば、遊技者に特別領域への入賞を強く促す演出であって、ボイスおよび画像表示装置5での表示によって「V領域を狙え」と報知する促進演出。図45(D)参照。)を実行する促進演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図35のステップS817、図36のステップS752)と、

前記特定回の1回前の特定遊技の前記報知演出の実行を制限する報知演出制限手段(たとえば、演出制御用CPU120、図42のステップS917。促進演出はラウンド数=5の特定ラウンド遊技で実行されるので、ラウンド数=5のときに制限する。)とを備える。

【0457】

このような構成によれば、可変入賞手段に設けられた特別領域への遊技媒体の入賞を促す促進演出が実行される特定回目の特定遊技の1回前の特定遊技の、所定の上限数を超えた可変入賞手段への入賞の報知演出の実行が制限される。その結果、可変入賞手段に設けられた特別領域への遊技媒体の入賞を遊技者に促す演出が、可変入賞手段への所定の上限数を超えた入賞の報知演出によって阻害されることを防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【0458】

(4-2) 上述の(4-1)の遊技機において、

前記特定回の前(たとえば、直前であってもよいし、数ラウンド前であってもよい。)の特定遊技の期間において、後に開始される前記特定回目の特定遊技を告知する告知演出(たとえば、遊技者に次のラウンド遊技が特定ラウンド遊技であることを告知する演出であって、ボイスおよび画像表示装置5での表示によって「次のラウンドでV領域を狙え」と報知する告知演出。図45(C)参照。)を実行する告知演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図35のステップS815、図36のステップS752)をさらに備える。

【0459】

このような構成によれば、可変入賞手段に設けられた特別領域へ遊技媒体を入賞させるべき特定回の前に特定回目の特定遊技が告知される。その結果、特別領域の遊技媒体の入賞を遊技者が逃してしまうことを防止できる。

【0460】

(4-3) 上述の(4-2)の遊技機において、

前記報知演出制限手段は、さらに、前記告知演出が実行される特定遊技の前記報知演出の実行を制限する(たとえば、図42のステップS915。告知演出はラウンド数=4の特定ラウンド遊技で実行されるので、ラウンド数=4のときに制限する。))。

【0461】

このような構成によれば、告知演出が報知演出によって阻害されることを防止すること

10

20

30

40

50

ができる。

【0462】

(4-4) 上述の(4-1)～(4-3)のいずれかの遊技機において、

前述の実施の形態と異なり、前記報知演出が実行される期間(たとえば、2.0秒としてもよい。)は、前記特定遊技と前記特定遊技との間の前記可変入賞手段が前記第2状態である閉鎖期間(たとえば、インターバル期間。たとえば、1.5秒)より長いこととしてもよい。

【0463】

このような構成によれば、閉鎖期間となった直後に実行され得る報知演出によって閉鎖期間の興趣の低下を防止することができる。

10

【0464】

(4-5) 上述の(4-1)～(4-4)のいずれかの遊技機において、

前述した実施の形態と異なり、前記報知演出制限手段は、前記報知演出の実行を禁止する(たとえば、図42のステップS917,ステップS915の処理を無しにすることにより、報知演出が実行されない。)ようにしてもよい。

【0465】

このような構成によれば、促進演出が報知演出によって阻害されることを完全に防止することができる。

【0466】

(4-6) 上述の(4-1)～(4-5)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出制限手段は、前記所定の上限数番目の入賞(たとえば、10個目の入賞)と当該入賞の後の入賞(たとえば、11個目以降の入賞)とが特定期間(たとえば、図41のステップS903においてタイマ初期値としてセットされる報知制限時間タイマ値に対応する期間。0.4秒。)内において連続したとき(たとえば、図41のステップS905に示すように報知制限時間タイマ値がタイムアウトする前に11個目の入賞があったとき)に、前記報知演出の実行を制限する(たとえば、全部を実行しない。一部を実行する。出力の程度を抑えて実行する。))。

20

【0467】

このような構成によれば、所定の上限数を越えた入賞が特定期間において連続することで報知演出が煩雑となり却って興趣が低下してしまうことを防止することができる。

30

【0468】

(4-7) 上述の(4-1)～(4-6)のいずれかの遊技機において、

前記報知演出制限手段は、前記所定の上限数番目の入賞の後の複数の入賞(たとえば、11個目以降の複数の入賞)が特定期間(例えば、図47のステップS903においてタイマ初期値としてセットされる報知制限時間タイマ値に対応する期間。約0.4秒。)内において連続したとき(例えば、図47のステップS905に示すように報知制限時間タイマ値がタイムアウトする前に12個目の入賞があったとき)に、前記報知演出の実行を制限する(たとえば、全部を実行しない。一部を実行する。出力の程度を抑えて実行する。))。

【0469】

このような構成によれば、所定の上限数を越えた入賞が特定期間において連続することで報知演出が煩雑となり却って興趣が低下してしまうことを防止することができる。

40

【0470】

(5-1) 有利条件(例えば、大当り図柄、突確図柄、小当り図柄等の導出表示等)が成立したときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態、突確、小当り等)に制御可能な遊技機であって、遊技媒体(例えば、遊技球等)が入賞容易な第1状態(例えば、開放状態等)と、遊技媒体が入賞困難な第2状態(例えば、閉鎖状態等)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、特別可変入賞球装置7A,7B等)と、前記有利状態において、前記可変入賞手段を所定期間(例えば、図22(B)に示した29.5秒等)が経過すること、又は遊技媒体が上限入賞数(図23の大当り開放中処理のステップS

50

1 2 6 に示した入賞上限判定値に対応する数。例えば 1 0 個等) 入賞することの少なくともいずれか一方が成立するまで前記第 1 状態に変化させることが可能な開放遊技(例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技、突確や小当りにおいて開放状態となる制御等)を所定回(例えば、第 1 大当りの場合は 6 回、第 2 大当りの場合は 1 6 回等)実行する可変入賞制御手段(例えば、図 2 1 の大当り開放前処理のステップ S 1 3 9 の処理や図 2 5 の大当り開放後処理のステップ S 3 6 5、ステップ S 3 6 8 の処理等)と、一の開放遊技(例えば、全部又は一部のラウンド遊技)において、遊技媒体が前記上限入賞数を超えて前記可変入賞手段に入賞(例えば、オーバー入賞等)したことに基づいて、特定演出(例えば、図 4 1 のステップ S 9 0 6 において実行される、オーバー入賞を報知するオーバー入賞演出等)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図 4 1 に示したオーバー入賞報知処理等)とを備え、前記特定演出実行手段は、前記上限入賞数目の入賞(例えば、入賞上限判定値に対応する 1 0 個目の入賞)と前記上限入賞数目の入賞の後の入賞(例えば、1 1 個目の入賞や 1 2 個目の入賞や 1 3 個目の入賞等)とが特定期間(例えば、図 4 1 のステップ S 9 0 3 においてタイマ初期値としてセットされる報知制限時間タイマ値に対応する期間(例えば約 0 . 4 秒等)等)内において連続したときに(例えば、図 4 1 のステップ S 9 0 5 に示すように報知制限時間タイマ値がタイムアウトする前に 1 1 個目の入賞があったときは)、前記特定演出の実行を制限する(例えば、全部を実行しない。一部を実行する。出力の程度を抑えて実行する等)。このような構成によれば、興趣の低下を防止できる。

10

20

30

40

#### 【0 4 7 1】

( 5 - 2 ) 有利条件(例えば、大当り図柄、突確図柄、小当り図柄等の導出表示等)が成立したときに遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態、突確、小当り等)に制御可能な遊技機であって、遊技媒体(例えば、遊技球等)が入賞容易な第 1 状態(例えば、開放状態等)と、遊技媒体が入賞困難な第 2 状態(例えば、閉鎖状態等)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、特別可変入賞球装置 7 A , 7 B 等)と、前記有利状態において、前記可変入賞手段を所定期間(例えば、図 2 2 ( B ) に示した 2 9 . 5 秒等)が経過すること、又は遊技媒体が上限入賞数(図 2 3 の大当り開放中処理のステップ S 1 2 6 に示した入賞上限判定値に対応する数。例えば 1 0 個等)入賞することの少なくともいずれか一方が成立するまで前記第 1 状態に変化させることが可能な開放遊技(例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技、突確や小当りにおいて開放状態となる制御等)を所定回(例えば、第 1 大当りの場合は 6 回、第 2 大当りの場合は 1 6 回等)実行する可変入賞制御手段(例えば、図 2 1 の大当り開放前処理のステップ S 1 3 9 の処理や図 2 5 の大当り開放後処理のステップ S 3 6 5、ステップ S 3 6 8 の処理等)と、一の開放遊技(例えば、全部又は一部のラウンド遊技)において、遊技媒体が前記上限入賞数を超えて前記可変入賞手段に入賞(例えば、オーバー入賞等)したことに基づいて、特定演出(例えば、図 4 7 のステップ S 9 0 6 において実行される、オーバー入賞を報知するオーバー入賞演出等)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、図 4 7 に示したオーバー入賞報知処理等)とを備え、前記特定演出実行手段は、前記上限入賞数目の入賞の後の複数の入賞(例えば、1 1 個目の入賞や 1 2 個目の入賞や 1 3 個目の入賞等)が特定期間(例えば、図 4 7 のステップ S 9 0 3 においてタイマ初期値としてセットされる報知制限時間タイマ値に対応する期間(例えば約 0 . 4 秒等)等)内において連続したときに(例えば、図 4 7 のステップ S 9 0 5 に示すように報知制限時間タイマ値がタイムアウトする前に 1 2 個目の入賞があったときは)、前記特定演出の実行を制限する(例えば、全部を実行しない。一部を実行する。出力の程度を抑えて実行する等)。

#### 【0 4 7 2】

このような構成によれば、興趣の低下を防止できる。

( 5 - 3 ) 上記実施形態によるパチンコ遊技機 1 において、前記特定演出は、例えば、図 4 4、図 4 8 などに示すように、音による演出であってもよい。

#### 【0 4 7 3】

このような構成によれば、音による演出であるため処理負担を低減できる。例えば、表

50

示による演出に比べて処理負担を低減できる。

【0474】

(5-4) 上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、前記可変入賞手段に入賞したことに基いて遊技者が獲得した遊技価値の大きさ(例えば、累積賞球数等)に関する表示(例えば、累積賞球数表示エリア5Bへの表示等)を実行する獲得価値表示手段(図51(A)に示したように累積賞球数を表示等する手段)を更に含む。

【0475】

このような構成によれば、満足感を高められる。

なお、上記実施形態では、累積賞球数として、最初の大当りのラウンドが実行されてから大当りの終了後に低確低ベース状態になるまでの間における累積の賞球数を表示している。即ち、図51(A)にも示したように連荘中における累積の賞球数を累積賞球数として表示している。上記に代えて又は加えて、大当り毎の累積の賞球数を表示してもよいし、ラウンド毎の賞球数を表示してもよい。

10

【0476】

なお、上述の獲得価値表示手段は、例えば、図28及び図29に示したコマンド解析処理(ステップS74)において、大入賞口入賞通知コマンドを受信したときに(ステップS502;YES)、演出制御カウンタ設定部193に設けられている累積賞球数表示カウンタの格納値である累積賞球数表示カウンタ値を15加算するように更新し、高確フラグ及び高ベースフラグが両方共にオフ状態になったときに(ステップS521;YES)、累積賞球数表示カウンタをクリアして累積賞球数表示カウンタ値を「0」に初期化する処理や、例えば、ステップS151の累積オーバー入賞球数報知処理(又は累積オーバー入賞球数報知処理が実行されるときに実行される処理)において、累積賞球数表示カウンタ値を読み出して、累積賞球数表示カウンタ値に応じた数等を累積賞球数表示エリア5Bに表示する処理などである。なお、図51(A)では累積賞球数を単に数値によって報知しているが、累積賞球数に応じた画像等を表示してもよい。

20

【0477】

(5-5) 上記実施形態によるパチンコ遊技機1において、前記特定期間(例えば、図47のステップS903に示すように約0.4秒)は、前記特定演出の実行期間(例えば、図47のステップS906に示すように約0.3秒)以上の期間である。

【0478】

このような構成によれば、演出効果の低減を防止できる。

30

なお、上記実施形態では、図47(オーバー入賞に該当する入賞同士の関係における例)では、特定期間(報知制限時間)を約0.4秒とし、特定演出の実行期間(オーバー入賞演出の実行時間)を0.3秒としているが、夫々の期間は図47に示したものに限定されない。具体的には、図47の態様における特定期間(オーバー入賞に該当する入賞同士の関係における報知制限時間)が特定演出の実行期間以上の期間であれば、夫々の期間は、図47に例示した期間以外の期間であってもよい。また、図41(オーバー入賞に該当しない入賞とオーバー入賞に該当する入賞との関係における例)と、図47(オーバー入賞に該当する入賞同士の関係における例)とで、特定期間(報知制限時間)を共通(同一)の時間としているが、異なる時間としてもよい。但し、共通の時間を用いることにより処理が複雑になるのを防止することができる。

40

【0479】

また、上記実施形態では、図41の態様における特定期間(オーバー入賞に該当しない入賞とオーバー入賞に該当する入賞との関係における報知制限時間)についても、図47の態様における特定期間(オーバー入賞に該当する入賞同士の関係における報知制限時間)と同様に、特定演出の実行期間(オーバー入賞演出の実行時間)以上の期間としているが、図41の態様における特定期間は、特定演出の実行期間未満であってもよい。

【0480】

(5-6) 上記実施形態では、累積賞球数として、オーバー入賞ではない入賞(例えば、1個目~10個目の入賞)による賞球数分とオーバー入賞(例えば、11個目~の入

50

賞)による賞球数分とを纏めて表示しているため、オーバー入賞による賞球数を含む全体の累積賞球数は容易に把握できるが、オーバー入賞による賞球数分の把握には計算を要する。従って、オーバー入賞による賞球数分を容易に把握すべくオーバー入賞による賞球数分を表示してもよい。

#### 【0481】

つまり、上記実施形態によるパチンコ遊技機1において、前記獲得価値表示手段は、遊技媒体が前記上限入賞数を超えて前記可変入賞手段に入賞(例えば、オーバー入賞等)したことに基づいて遊技者が獲得した遊技価値(例えば、オーバー入賞による累積賞球数等)の大きさに関する表示を実行してもよい。このような構成によれば、満足感を高められる。

10

#### 【0482】

(5-7) 上記実施形態によるパチンコ遊技機1は、遊技媒体が前記上限入賞数を超えて前記可変入賞手段に入賞した数(例えば、累積オーバー入賞球数等)に関する表示(例えば、累積オーバー入賞球数表示エリア5Aへの表示等)を実行する特別獲得価値表示手段(図43に示したステップS151の累積オーバー入賞球数報知処理等)を更に含む。このような構成によれば、満足感を高められる。

#### 【0483】

(6-1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり状態、高開放状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体(たとえば、遊技球)が入賞可能な第1状態(たとえば、開放状態)と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態(たとえば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(たとえば、特別可変入賞球装置7A、7B、普通可変入賞球装置6B)と、

20

前記可変入賞手段へ所定数(たとえば、入賞上限判定値=10個)の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図23のステップS127)と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(たとえば、演出制御用CPU120)とを備え、

30

前記遊技制御手段は、前記所定数を特定可能な所定数指令情報(たとえば、大入賞口規定入賞数コマンド)を、当該遊技機の起動時に前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からの前記所定数指令情報に基づいて前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと(たとえば、いわゆるオーバー入賞)に関連して特定演出(たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力)を実行する(たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS827、図42のステップS918、図38(B)参照)。

#### 【0484】

このような構成によれば、演出制御手段に複数の遊技制御手段を組み合わせることができ、遊技制御手段に対応する所定数が演出制御手段に記憶されていないとしても、遊技機の起動時に遊技制御手段から演出制御手段へ送信される所定数指令情報に基づいて、所定数よりも多い遊技媒体が可変入賞手段に入賞したことに関連して、演出制御手段が特定演出を実行することができる。その結果、遊技制御手段から演出制御手段への情報を遊技を可能とするために活用することが可能な遊技機を提供することができる。

40

#### 【0485】

(6-2) 上記(6-1)の遊技機において、

前記所定数指令情報は、前記所定数と異なる情報(たとえば、スペック、賞球数)も特定可能である。

#### 【0486】

このような構成によれば、遊技制御手段に対応する所定数と異なる情報が演出制御手段

50

に記憶されていない場合に、遊技制御手段から所定数指令情報を送信するだけで、所定数と異なる情報を、演出制御手段が特定することができる。このため、所定数と異なる情報を特定可能で演出制御手段に送信される情報を、予め遊技制御手段に記憶しておく必要がなくなることができる。その結果、所定数と異なる情報を特定可能で演出制御手段に送信される情報を記憶しておくための遊技制御手段の記憶容量の増大を防ぐことができる。

【0487】

(6-3) 上記(6-1)または(6-2)の遊技機において、

前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体(たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球)を払出す払出手段(たとえば、払出制御基板37、球払出装置97)をさらに備え、

10

前記演出制御手段は、前記特定演出として、前記所定数よりも多い入賞に対して前記払出手段によって払出された遊技媒体の数(たとえば、払出された遊技媒体の数を示唆できるものであればよい。第1大入賞口、第2大入賞口への入賞に対する賞球の払出数に限定されず、さらに、大当り中の第1始動入賞口、第2始動入賞口、一般入賞口への入賞に対する賞球の払出数を加算した数であってもよい。また、入賞に対する賞球の払出数から遊技領域に打ち込まれた遊技球の数を差し引いた遊技者の獲得球数であってもよい。)を表示する演出を実行する。

【0488】

このような構成によれば、可変入賞手段への所定数を超えた入賞に対して払出された遊技媒体の数を表示する演出の興趣を向上させることができる。

20

【0489】

(6-4) 上記(6-1)から(6-3)のいずれかの遊技機において、

複数の演出手段(たとえば、画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9)をさらに備え、

前記演出制御手段は、複数の前記演出手段を制御することによって前記特定演出を実行する。

【0490】

このような構成によれば、所定数指令情報が送信されない場合は、演出制御手段によって特定演出を実行することができないが、所定数指令情報が送信されるので、所定数指令情報に基づいて複数の演出手段が制御されることによって特定演出が実行可能となる。その結果、遊技制御手段から演出制御手段への情報を活用して、複数の演出手段によって遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0491】

[変形例]

次に、前述した実施の形態の変形例を説明する。

【0492】

(1) 上記(1-1)から(1-5)、(1-7)および(1-8)のいずれかの遊技機において、

前記有利状態は、前記可変入賞手段を、所定回、前記第1状態に制御する状態であり、

前記可変入賞手段への遊技媒体の入賞に対して予め定められた数の遊技媒体(たとえば、1個の入賞に対して15個の賞球)を払出す払出手段をさらに備え、

40

前記作用演出実行手段は、前記所定回の前記第1状態への制御での前記特定演出の実行に関連して、まとめて前記作用演出を実行するようにしてもよい(たとえば、大当りの終了時に全ラウンド分のオーバー入賞に対する賞球数がまとめて大当り中/連チャン中賞球数に作用する演出を実行するようにしてもよい。2,3ラウンド分のオーバー入賞に対する賞球数がまとめて大当り中/連チャン中賞球数に作用する演出を実行するようにしてもよい。)

【0493】

このような構成によれば、所定回の第1状態への制御での特定演出の実行に関連して、まとめて作用演出が実行される。その結果、まとめて実行される作用演出により演出の興

50

趣を向上させることができる。

【0494】

具体的には、大当たり中／連チャン中賞球数とは別にすべてのラウンドのオーバー入賞に対する合計の賞球数を別途表示しておき、大当たりの最後（たとえばエンディング演出中）に、大当たり中／連チャン中賞球数に、オーバー入賞に対する合計の賞球数を合算させる演出を実行し、合算した大当たり中／連チャン中賞球数を表示させる。

【0495】

（２） 前述した実施の形態においては、図３８で示したように、オーバー入賞に対する賞球数が大当たり中／連チャン中賞球数に激突して合算されるような合算演出が実行されるようにした。

10

【0496】

しかし、これに限定されず、オーバー入賞音の出力に応じてオーバー入賞に対する賞球数が大当たり中／連チャン中賞球数に合算されるような合算演出が実行されるようにしてもよい。

【0497】

（３） 前述した実施の形態においては、図４２のステップＳ９１３，ステップＳ９１５，ステップＳ９１７で示したように、オーバー入賞の報知を音量０で実行することによって、オーバー入賞の報知（報知演出）を制限するようにした。しかし、これに限定されず、報知演出を制限するのであれば、他の方法であってもよい。（ａ）たとえば、これらの処理（ステップＳ９１３，ステップＳ９１５，ステップＳ９１７）自体を実行しないようにしてもよい。（ｂ）これらの処理において、音量を通常よりも下げて実行するようにしてもよい。（ｃ）これらの処理において報知演出の音の出力期間を通常よりも短くするようにしてもよい。（ｄ）促進演出、告知演出、特定領域通過演出およびプレミアム演出の音が出力されるときだけ報知演出の音量を下げるまたは０にするダッキング処理を行なうようにしてもよい。（ｅ）通常と異なる短い報知演出を実行するようにしてもよい。

20

【0498】

（４） 前述した実施の形態においては、２つの特別可変入賞球装置７Ａ，７Ｂが備えられ、そのうちの１つの特別可変入賞球装置７Ｂに特別領域（いわゆるＶ領域）が設けられるようにした。しかし、これに限定されず、特別可変入賞球装置が１つ備えられ、その特別可変入賞球装置に特別領域が設けられるようにしてもよい。また、特別可変入賞球装置が複数設けられ、大当たり遊技状態の種類によって開放される特別可変入賞球装置が異なり、すべてまたは一部の特別可変入賞球装置に特別領域が設けられるようにしてもよい。

30

【0499】

（５） 前述した実施の形態においては、特別可変入賞球装置７Ａ，７Ｂが大入賞口を開閉するタイプであることとした。しかし、遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞容易な第１状態（たとえば、開放状態）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第２状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段であれば、このタイプに限定されず、大入賞口は常に開放された状態であるとともに、大入賞口に遊技媒体を導く経路が、遊技媒体を導き易い状態と、遊技媒体を導き難い状態または遊技媒体を導けない状態とに変化可能なタイプであってもよい。

40

【0500】

（６） 前述した（４－４）で示したように、報知演出の長さをインターバル期間よりも長くした場合、報知演出が次のラウンド遊技まで実行されることとなる。これにより、報知演出によってインターバル期間の興趣の低下を防止することができるが、次のラウンドでの演出を阻害してしまう可能性がある。このため、阻害されると好ましくない促進演出、告知演出、特別領域通過演出およびプレミアム演出などの演出を阻害してしまう可能性がある場合は、報知演出の実行を制限する意味合いがより強くなる。

【0501】

しかし、報知演出の長さがインターバル期間よりも短い場合であっても、報知演出によって次のラウンドでの演出を阻害してしまう可能性があるので、報知演出の実行を制限す

50

る意義がある。

【0502】

(7) 前述した実施の形態においては、オーバー入賞の報知演出が音で実行されることとした。しかし、これに限定されず、報知演出が、音とともに、または、音に替えて、他の手段で実行されるようにしてもよい。たとえば、他の手段は、画像表示装置5などの映像を表示可能な表示手段であってもよいし、LEDランプのような光を発することが可能な発光手段であってもよいし、移動可能な可動役物のような手段であってもよいし、打球操作ハンドルを振動させるような手段であってもよい。

【0503】

たとえば、報知演出が特に映像で実行されるような場合は、促進演出、告知演出、特別領域通過演出およびプレミアム演出などの演出の映像と重なって煩雑となってしまうが、報知演出の実行が制限されることで、そのように煩雑にならないようにすることができる。

【0504】

(8) 促進演出、告知演出、特別領域通過演出およびプレミアム演出などの演出が報知演出によって阻害される態様は、報知演出の期間と阻害される演出の期間とが重なる場合に限定されない。重ならない場合であっても、阻害される演出の直前や直後に報知演出が実行されると、阻害される演出の遊技者に対する印象が悪くなったり、阻害される演出の余韻が阻害されてしまったりする。このため、報知演出の期間と阻害される演出の期間とが重ならない場合であっても、報知演出の実行が制限されるようにすることが好ましい。

【0505】

(9) 前述した(3-3)で示したように、特別可変入賞球装置7Aの第1大入賞口へのオーバー入賞に対しては、図42のステップS918で示したように通常音量でオーバー入賞の報知を行ない、特別可変入賞球装置7Bの第2大入賞口へのオーバー入賞に対しては、図42のステップS917で示したように音量0でオーバー入賞の報知を行なうようにした。

【0506】

しかし、これに限定されず、第1大入賞口のオーバー入賞と第2大入賞口のオーバー入賞とで報知演出の態様が異なるのであれば、他の態様であってもよい。たとえば、第1大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、通常の音量の音声で報知を行なうとともに所定ランプを発光させ、第2大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、音量0の音声で報知を行なうとともに第1大入賞口と同様に所定ランプを発光させるようにしてもよい。また、第1大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、通常の音量の音声で報知を行ない、第2大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、音声での報知ではなく所定ランプを発光させるようにしてもよい。また、第1大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、猫の鳴き声で報知を行ない、第2大入賞口のオーバー入賞の報知演出は、犬の鳴き声で報知を行なうようにしてもよい。

【0507】

(10) 前述した実施の形態においては、前述の(2-1-2)で示したプレミアム演出を実行する第2有利状態は、大当たり表示結果となることといった第1条件に加えて、所定回数、連続して大当たり状態となること(たとえば、10連チャンすること)といった第2条件が成立することに基づいて制御されることとした。

【0508】

しかし、第2条件は、他の条件であってもよく、たとえば、確変状態中に特定のリーチ(プレミアムリーチ)で大当たりとなることという条件であってもよいし、複数の大当たり遊技状態のうち最も当たる確率の低い大当たり遊技状態となることという条件であってもよいし、複数の大当たり遊技状態のうち最も獲得可能な出玉数が最も多い大当たり遊技状態となることという条件であってもよい。

【0509】

(11) 前述した実施の形態においては、前述した(2-1-2)で示した第1有利

10

20

30

40

50

状態と第2有利状態とが所定演出（たとえば、プレミアム演出）が実行されるか否かだけが異なる同種（同じ開放パターン）の大当り遊技状態であることとした。しかし、これに限定されず、第1有利状態と第2有利状態とが所定演出が実行されるか否かだけが異なるのではなく、異なる種類（異なる開放パターン、たとえば、6R大当りと16R大当り）の大当り遊技状態であってもよい。

【0510】

(12) 前述した実施の形態においては、図35のステップS805、ステップS807で示したように、プレミアム演出が実行されているときは、それぞれ、告知演出および促進演出が画面の右下で小窓表示として実行されるようにすることで、告知演出および促進演出が、他の期間とは異なる態様で実行されるようにした。

10

【0511】

また、図36のステップS758で示したように、プレミアム演出が実行されているときは、特別領域通過演出が画面の右下で小窓表示として実行されるようにすることで、特別領域通過演出が、他の期間とは異なる態様で実行されるようにした。

【0512】

しかし、告知演出、促進演出および特別領域通過演出が、他の期間とは異なる態様で実行されるのであれば、これらの演出が画面の右下で小窓表示として実行されることに限定されず、他の態様であってもよい。たとえば、これらの演出が画面の他の一部で実行される態様であってもよい。また、小窓表示としてではなく、これらの演出がプレミアム演出の一部に重畳する態様、つまり、これらの演出の背景としてプレミアム演出が透過して見える態様で実行されるようにしてもよい。また、メイン表示手段に加えてサブ表示手段を備えるような場合は、これらの演出がサブ表示手段で実行される態様であってもよい。いずれの場合であっても、プレミアム演出などの所定演出の興趣を低下させないような態様で告知演出、促進演出および特別領域通過演出を実行することが好ましい。

20

【0513】

(13) 上記実施形態では大入賞口の賞球数を「15」、カウント数（入賞上限判定値に対応する数）を「10」としているが、一例であって他の数としてもよい。

【0514】

(14) 上記実施形態では、遊技領域の左右中央に特別可変入賞球装置7Aを設け、遊技領域の右側に特別可変入賞球装置7Bを設けたが、遊技領域のいずれの位置に特別可変入賞球装置7A、7Bを設けるようにしてもよい。なお、遊技領域のいずれの位置に配置する場合であっても、オーバー入賞が生じ易い形態の特別可変入賞球装置7A、7Bを配置するようにしてもよい。例えば、最大サイズ（例えば、135mm等）の横幅（左右方向の長さ）を有する特別可変入賞球装置7A、7Bを配置してもよい。また、オーバー入賞が生じ難い形態でなければ、特別可変入賞球装置7A、7Bは入賞口扉を有するものでなくてもよい。例えば、特別可変入賞球装置7A、7Bは可動翼片を有するものであってもよいし、遊技球が上部を流下する可動底面部材を有するものであってもよい。

30

【0515】

(15) 上記実施形態では、大当り種別決定用の乱数値MR2の値に基づいて大当りの種類（第1大当り、第2大当り）を確定させる態様としているが、大当りの種類を確定させる条件はこれに限定されない。例えば、大入賞口の近傍に、又は、大入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）することに基づいて、大当りの種類が確定する態様としてもよい。例えば、確変大当りと通常大当りとを設けた場合に、上記特定領域に遊技球が進入することに基づいて確変大当りが確定する態様としてもよい。

40

【0516】

(16) 上記実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて大当り図柄が表示されたことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしているが、大当り遊技状態に制御する態様はこれに限定されない。例えば、第2始動入賞口の近傍に、または、第2始動入賞口の内部に、特定領域を設け、該特定領域に遊技球が進入（通過）したことに基づいて大当り遊技状態に制御するようにしてもよい。

50

## 【0517】

(17) 上記実施形態では、0～9の数字または記号等の複数種類の特別図柄を可変表示させ表示結果を導出表示させる態様を示したが、可変表示は、そのような態様に限定されない。例えば、可変表示させる特別図柄と、可変表示結果として導出表示される特別図柄とが異なってもよい。換言すれば、変動する複数種類の特別図柄に含まれない特別図柄が可変表示結果として導出表示されてもよいし、変動する複数種類の特別図柄の中には可変表示結果として特別導出表示されないものが含まれていてもよい。また、必ずしも複数種類の特別図柄を可変表示させる必要はなく、1種類の特別図柄のみを用いて可変表示を実行する態様であってもよい。1種類の特別図柄を用いた可変表示として、例えば、当該1種類の特別図柄を点滅させてもよい（交互に点灯／消灯を繰返してもよい）。即ち、点灯、消灯の繰返しを可変表示としてもよい。そして、この場合であっても、当該1種類の特別図柄が最後に導出表示（点灯）されるものであってもよいし、当該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。また、他の図柄（例えば、普通図柄、飾り図柄等）の可変表示についても同様である。

10

## 【0518】

(18) 上記において、「割合」とは、 $A : B = 70\% : 30\%$ や $A : B = 30\% : 70\%$ のような関係にかぎらず、 $A : B = 100\% : 0\%$ のような関係も含む概念である（即ち、一方が100%、他方が0%となるような割り振りも含む概念である）。また、AはBよりも割合が高いと言うときには、Aが100%であってBが100%未満である場合や、Bが0%であってAが0%よりも大きい場合も含む概念である。

20

## 【0519】

(19) 上記実施形態においては、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560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基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560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。

30

40

## 【0520】

(20) プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用することができる。

## 【0521】

(21) 上記では、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

50

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に適用することもできる。

【 0 5 2 2 】

( 2 2 ) 本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機 1 に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【 0 5 2 3 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【 0 5 2 4 】

なお、今回開示された実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

20

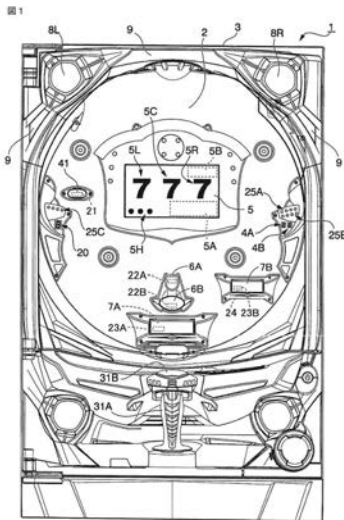
【符号の説明】

【 0 5 2 5 】

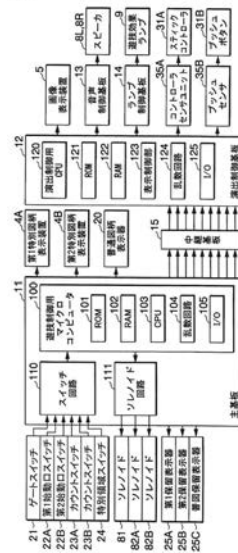
1 パチンコ遊技機、2 遊技盤、3 遊技機用枠、4 A 第 1 特別図柄表示装置、4 B 第 2 特別図柄表示装置、5 画像表示装置、5 A 累積オーバー入賞球数表示エリア、5 B 累積賞球数表示エリア、5 H 始動入賞記憶表示エリア、6 A 普通入賞球装置、6 B 普通可変入賞球装置、7 A , 7 B 特別可変入賞球装置、8 スピーカ、9 ランプ、11 主基板、12 演出制御基板、13 音声制御基板、14 ランプ制御基板、15 中継基板、20 普通図柄表示器、21 ゲートスイッチ、22 A 第 1 始動口スイッチ、22 B 第 2 始動口スイッチ、23 A , 23 B カウントスイッチ、24 特別領域スイッチ、100 遊技制御用マイクロコンピュータ、101 ROM、102 RAM、103 CPU、104 乱数回路、105 I/O、120 演出制御用 CPU、121 ROM、122 RAM、123 表示制御部、124 乱数回路、125 I/O。

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

図3

(A)

MODE	EXT	名称	内容
B0	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
B0	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
B1	XX	変動/ラン指定	変動/ラン(可変表示結果)を指定
BC	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
BF	00	即時増大指定	即時増大の増大を指定
95	XX	人質増大結果通知	増大人質増大の結果を指定
A0	XX	当り開始指定	大当りの開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当りの終了を指定
B0	XX	増大状態指定	現在の増大状態を指定
C1	XX	第1変動開始通知	第1変動開始を通知
C2	XX	第2変動開始通知	第2変動開始を通知
D0	XX	大入賞口入賞通知	大入賞口への入賞を通知
D1	XX	特別増大通知	第1大入賞口の特別増大の増大を通知

(B)

MODE	EXT	名称	内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	第1大当り(6ラウンド)
	02	第3可変表示結果通知	第2大当り(16ラウンド)

【図 4】

図4

乱数値	範囲	用途
MR1	0~65535	特図表示結果決定用
MR2	0~99	大当り種別決定用
MR3	0~251	変動パターン種別決定用
MR4	0~997	変動パターン決定用
MR5	3~13	普通表示結果決定用

【図 7】

図7

特図表示結果決定テーブル

確定制御有無	決定値(MR1)	特図表示結果
確定制御なし	8001~8437	大当り
	上記数値以外	ハズレ
確定制御あり	8001~11277	大当り
	上記数値以外	ハズレ

【図 5】

図5

変動/ラン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→リリーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常時)→リリーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常時)→リリーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	満り→リリーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	短縮連変動(1回)→リリーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→リリーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2~8個短縮(時短制御中)→リリーチ(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	短縮連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	短縮連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	短縮連変動(3回)→スーパージョーグ(ハズレ)
PA3-2	75000	短縮連変動(3回)→スーパージョーグ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパージョーグ(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパージョーグ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	短縮連変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	短縮連変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	短縮連変動(3回)→スーパージョーグ(大当り)
PA5-2	75000	短縮連変動(3回)→スーパージョーグ(大当り)
PB5-1	43000	スーパージョーグ(大当り)
PB5-2	53000	スーパージョーグ(大当り)

【図 8】

図8

大当り種別決定テーブル

変動特図	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別 バウファ設定値
第1特図	0~49	第1大当り	1
	50~99	第2大当り	2
第2特図	0~29	第1大当り	1
	30~99	第2大当り	2

【図 6】

図6

変動/ラン種別	可変表示種別	内容
CA1-1	リリーチ(ハズレ)	短縮なし(通常時)
CA1-2	リリーチ(ハズレ)	保留2~4個短縮(通常時)
CA1-3	リリーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常時)
CA1-4	リリーチ(ハズレ)	短縮なし(時短制御中)
CA1-5	リリーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短制御中)
CA1-6	リリーチ(ハズレ)	リリーチ増速・短縮連
CA2-1	リリーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)短縮連なし
CA2-2	リリーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)短縮連あり
CA2-3	リリーチ(ハズレ)	スーパージョーグ(ハズレ)
CA3-1	非観賞/確変(大当り)	スーパージョーグ(大当り)短縮連なし
CA3-2	非観賞/確変(大当り)	スーパージョーグ(大当り)短縮連あり
CA3-3	非観賞/確変(大当り)	スーパージョーグ(大当り)

【 図 9 】

49

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル 132A

大当り種別	決定値 (MR3)	変動パターン種別
第1大当り	0~19	CA3-1
	20~49	CA3-2
	50~251	CA3-3
第2大当り	0~9	CA3-1
	10~25	CA3-2
	26~251	CA3-3

(B) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常時)

合併計算処理機能	決定値 (MR3)	家数/チーム種別
0,1	0~79	CA1-1
	80~99	CA1-6
	100~169	CA2-1
	170~229	CA2-2
	230~251	CA2-3
2~4	0~79	CA1-1
	80~184	CA1-2
	185~199	CA1-5
	200~219	CA2-1
	220~229	CA2-2
5~8	230~251	CA2-3
	0~79	CA1-1
	80~209	CA1-3
	210~219	CA1-6
	220~229	CA2-1
	227~229	CA2-2
	230~251	CA2-3

(C) ハズレ変動パターン種別決定テーブル(時短制御中)

合計保管記数	決定値 (MR3)	変動/ターン種別
0	0~149	CA1-4
	150~169	CA1-6
	170~194	CA2-1
	195~235	CA2-2
	236~251	CA2-3
1	0~190	CA1-4
	191~199	CA1-6
	200~225	CA2-1
	226~238	CA2-2
	239~251	CA2-3
2~8	0~210	CA1-5
	211~214	CA1-6
	215~230	CA2-1
	231~241	CA2-2
	242~251	CA2-3

【 ㊦ 1 0 】

圖 10

変動パターン決定テーブル

変動/パターン種別	決定型 (MR4)	変動/ターン
CA1-1	0-997	PA1-1
CA1-2	0-997	PA1-2
CA1-3	0-997	PA1-3
CA1-4	0-997	PB1-1
CA1-5	0-997	PB1-2
CA2-1	0-500	PA1-4
	501-997	PA1-5
CA2-1	0-560	PA2-1
	561-997	PA2-2
CA2-2	0-897	PB2-1
	898-997	PB2-2
CA2-3	0-60	PA3-1
	61-100	PA3-2
	101-720	PB3-1
	721-997	PB3-2
CA3-1	0-560	PA4-1
	561-997	PA4-2
CA3-2	0-100	PB4-1
	101-997	PB4-2
CA3-3	0-300	PA5-1
	301-930	PA5-2
	931-950	PB5-1
	951-997	PB5-2

【 図 1 1 】

圖 1-1

第1特因保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	19	39	213
2	22832	2	74
3	—	—	—
4	—	—	—

第2特留保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	MR3
1	81	99	46
2	52679	17	154
3	6104	55	8
4	—	—	—

警因保留記憶部	
保留番号	MR5
1	5
2	12
3	_____
4	_____

遊技制御フラグ設定部 ~ 152

遊技制御タイマ設定部 ~ 153

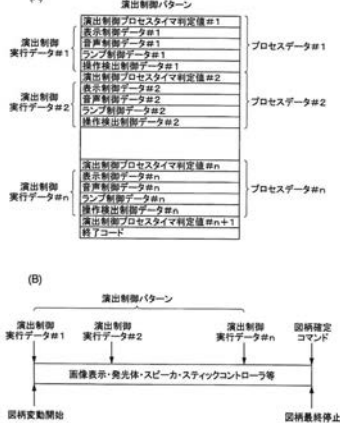
遊技制御カウンタ設定部 ~ 154

遊技制御パツファ設定部 155

【 図 1 2 】

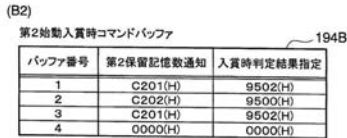
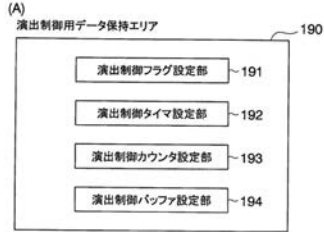
圖 12

(A)



## 【図 13】

図 13



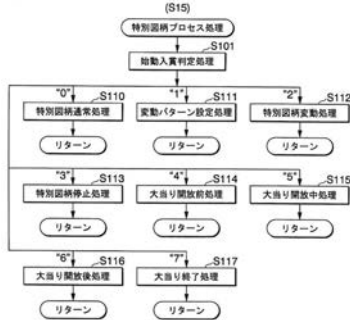
## 【図 14】

図 14



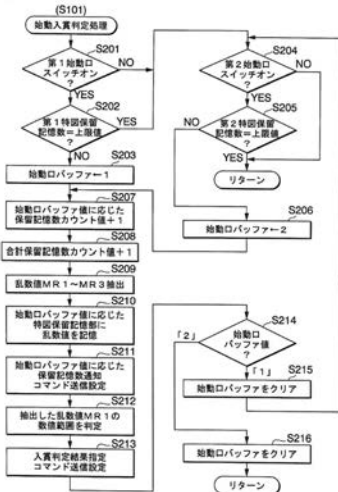
## 【図 15】

図 15



## 【図 16】

図 16



## 【図 17】

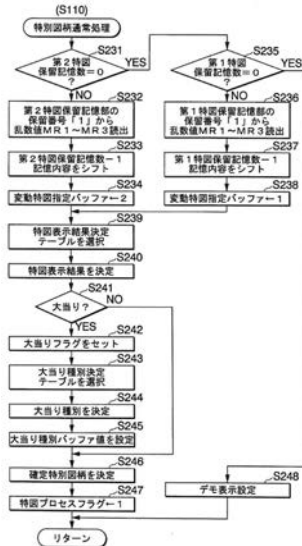
図 17

入賞時判定結果指定コマンド

MODE	EXT	名称	内容
95	00	入賞時判定結果第1指定	乱数値MR1は8001~8437の範囲内
	01	入賞時判定結果第2指定	乱数値MR1は8438~11277の範囲内
	02	入賞時判定結果第3指定	乱数値MR1は上記範囲外

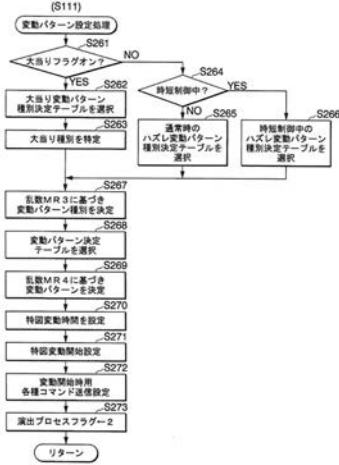
## 【図 18】

図 18



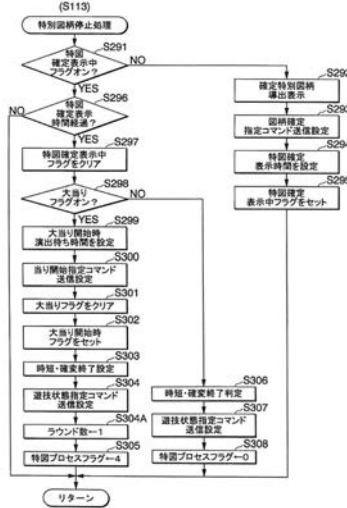
【図 19】

図 19



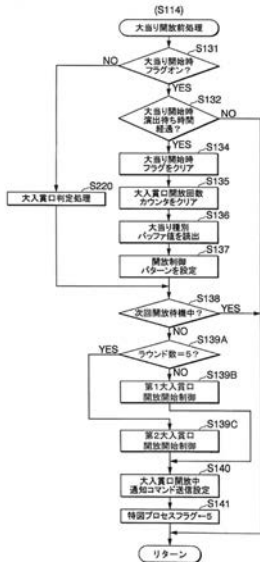
【図 20】

図 20



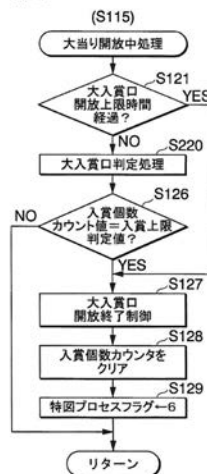
【図 21】

図 21



【図 23】

図 23



【図 22】

図 22

(A)

ステップS137での設定

演出値	開放制御パターン
1	開放KP1
2	開放KP2

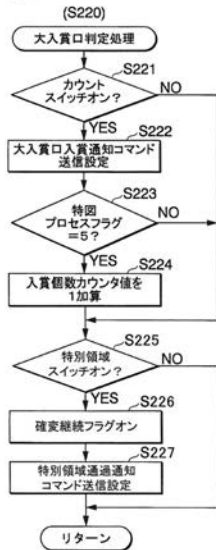
(B)

ステップS139での設定

開放制御パターン	大入賞口開放回数カウンタ値	
	1～6	7～16
開放KP1	MAX29.5a閉開放	
開放KP2	MAX29.5a閉開放	MAX29.5a閉開放

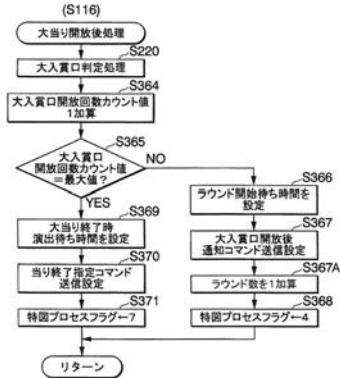
【図 24】

図 24



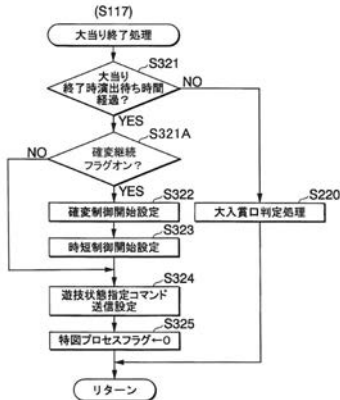
【図 25】

図 25



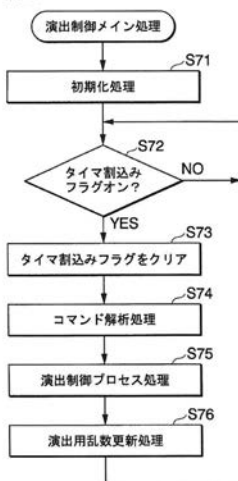
【図 26】

図 26



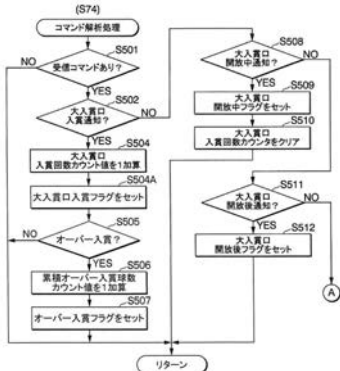
【図 27】

図 27



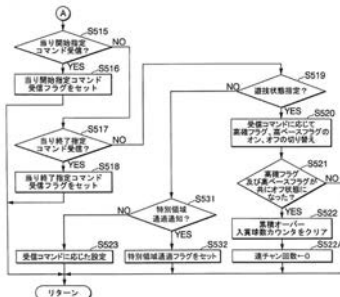
【図 28】

図 28



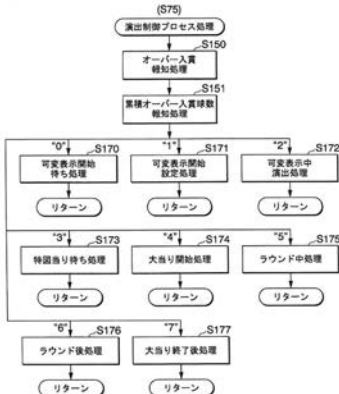
【図 29】

図 29



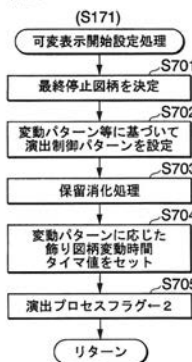
【図 3 0】

図 3 0



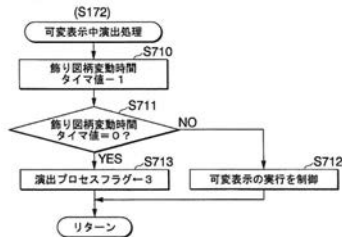
【図 3 1】

図 3 1



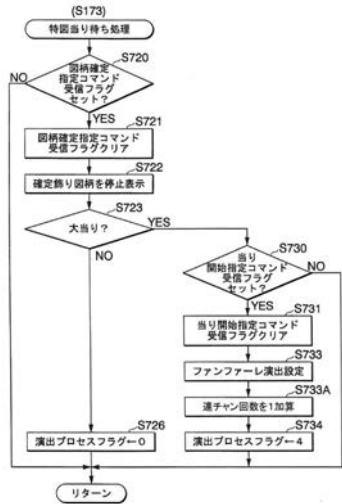
【図 3 2】

図 3 2



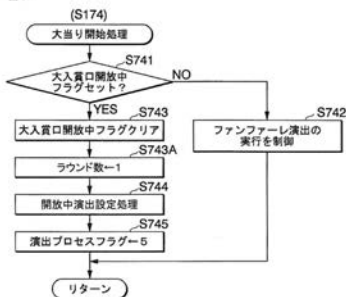
【図 3 3】

図 3 3



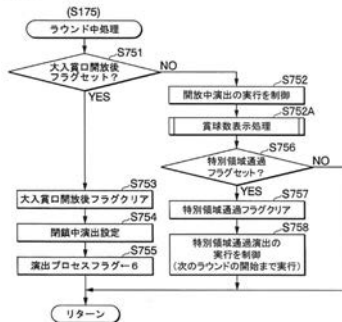
【図 3 4】

図 3 4



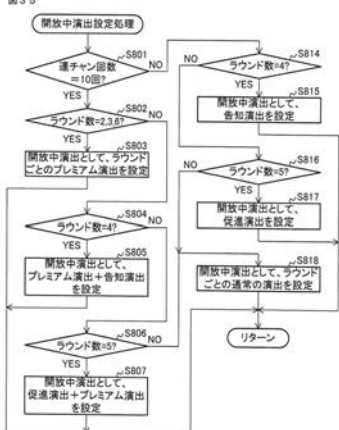
【図 3 6】

図 3 6



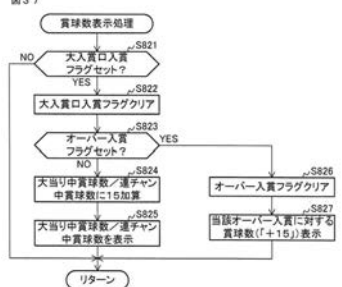
【図 3 5】

図 3 5

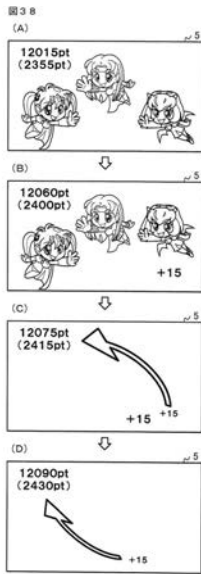


【図 3 7】

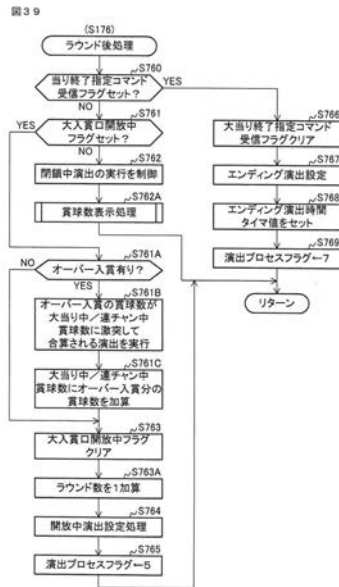
図 3 7



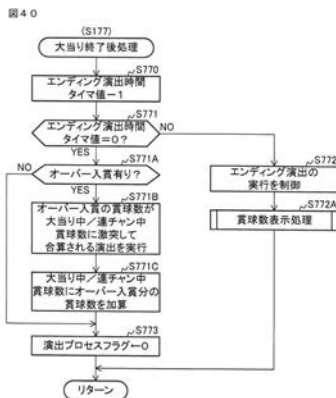
【図 38】



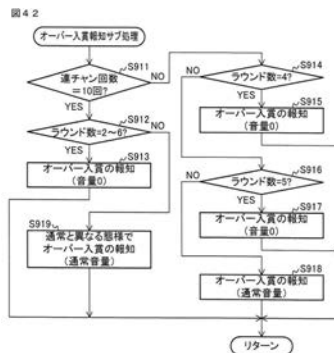
【図 39】



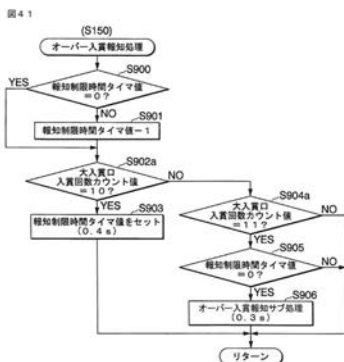
【図 40】



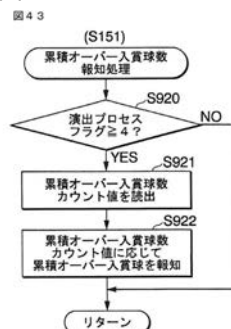
【図 42】



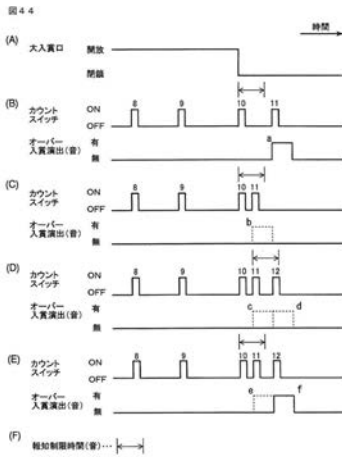
【図 41】



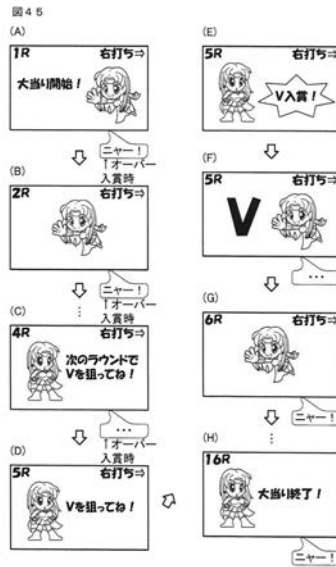
【図 43】



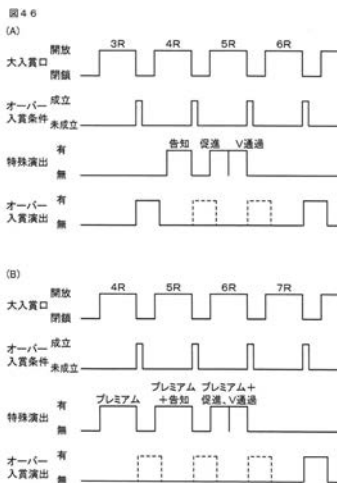
【図 4 4】



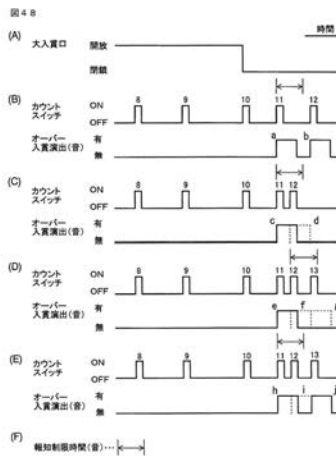
【図 4 5】



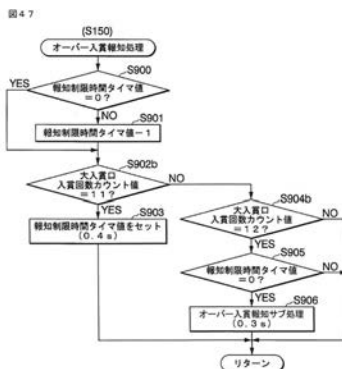
【図 4 6】



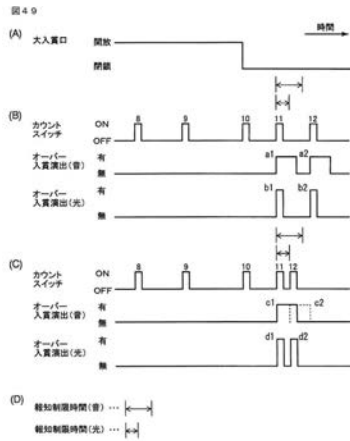
【図 4 8】



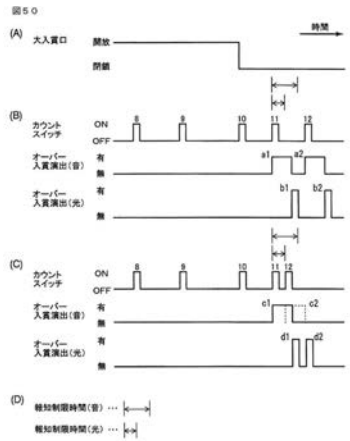
【図 4 7】



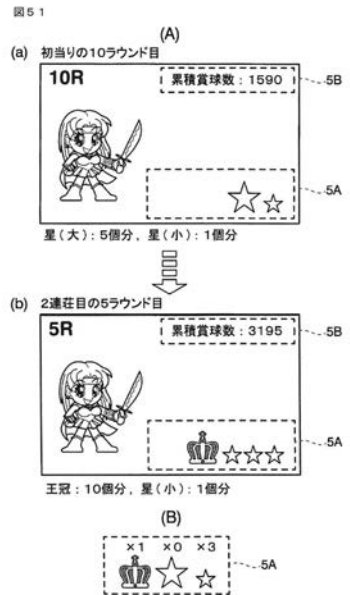
【 図 4 9 】



【 図 5 0 】



【 図 5 1 】



【 図 5 2 】

図52

タイプ	大入賞口規定入賞数	コマンド
MAXタイプ	10個	E000
甘デジタイプ	7個	E001
リユースタイプ	8個	E002