

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7006897号

(P7006897)

(45)発行日 令和4年1月24日(2022.1.24)

(24)登録日 令和4年1月11日(2022.1.11)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全42頁)

(21)出願番号	特願2017-52341(P2017-52341)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号
(22)出願日	平成29年3月17日(2017.3.17)	(74)代理人	100111970 弁理士 三林 大介
(65)公開番号	特開2018-153385(P2018-153385 A)	(74)代理人	100163315 弁理士 安藤 健二
(43)公開日	平成30年10月4日(2018.10.4)	(72)発明者	山田 輝彦 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
審査請求日	令和2年3月13日(2020.3.13)	(72)発明者	番沢 将久 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番 13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行を行う主制御部と、

遊技の進行に合わせて演出を行う副制御部と、

を備え、

前記主制御部は、

遊技球が始動口に入球することに基づいて所定の判定乱数を取得し、前記所定の判定乱数に対応する変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行し、前記変動パターンに基づいて前記特別図柄の変動表示を開始する際は、当該変動パターンを前記副制御部に向けて送信し、前記所定の判定乱数を取得した場合は、当該所定の判定乱数に対応する前記変動パターンに基づく前記特別図柄の変動表示が開始される前に、当該所定の判定乱数を前記副制御部に向けて送信するものであり、

前記副制御部は、

前記所定の判定乱数を前記主制御部から受信すると、当該所定の判定乱数に対応する前記変動パターンに基づく前記特別図柄の変動表示が開始される前に、当該所定の判定乱数に基づいて当該特別図柄の変動表示の内容を判定する事前判定を実行し、前記変動パターンを前記主制御部から受信すると、当該変動パターンと前記事前判定の結果が互いに対応しているか否かを判定する齟齬判定処理を実行し、前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を当該遊技機とは別の外部装置に出力可能である

ことを特徴とする遊技機。―

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機は、一般的に、遊技の進行を制御する主制御部（例えば、主制御基板など）と、該遊技の進行に合わせて演出の制御を行う副制御部（例えば、サブ制御基板など）とを備えている。

10

【 0 0 0 3 】

例えば、特別図柄の変動表示の結果として大当り図柄を停止表示すると大当り遊技を行う遊技機が知られているが、このような遊技機では、主制御部が特別図柄の変動表示を行い、副制御部が当該変動表示に対応する演出を行う。また、主制御部が大当り遊技を行い、副制御部が当該大当り遊技に対応する演出を行う（特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

20

【文献】特開 2 0 1 5 - 1 8 8 5 5 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

上述したように、主制御部は遊技の進行を担っており、副制御部は遊技の進行に合わせた演出を担っているので、当然ながら、主制御部が記憶する情報と副制御部が記憶する情報との間に齟齬があると、遊技の進行と演出の内容との間にも齟齬が生じてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう。例えば、主制御部が特別図柄の変動表示を行う際に、副制御部が当該変動表示の変動時間よりも長時間の演出を開始してしまい、結果的に、当該演出が途中で終了してしまう虞もある。しかしながら、主制御部が記憶する情報と副制御部が記憶する情報との間の齟齬は、容易に発見することができないという問題があった。

30

【 0 0 0 6 】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、主制御部が記憶する情報と副制御部が記憶する情報との間の齟齬を容易に発見することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

40

遊技の進行を行う主制御部と、
遊技の進行に合わせて演出を行う副制御部と、
を備え、
前記主制御部は、

― 遊技球が始動口に入球することに基づいて所定の判定乱数を取得し、
― 前記所定の判定乱数に対応する変動パターンに基づいて特別図柄の変動表示を実行し、
― 前記変動パターンに基づいて前記特別図柄の変動表示を開始する際は、当該変動パターンを前記副制御部に向けて送信し、
― 前記所定の判定乱数を取得した場合は、当該所定の判定乱数に対応する前記変動パターンに基づく前記特別図柄の変動表示が開始される前に、当該所定の判定乱数を前記副制御部に向けて送信するものであり、

50

前記副制御部は、

前記所定の判定乱数を前記主制御部から受信すると、当該所定の判定乱数に対応する前記変動パターンに基づく前記特別図柄の変動表示が開始される前に、当該所定の判定乱数に基づいて当該特別図柄の変動表示の内容を判定する事前判定を実行し、

前記変動パターンを前記主制御部から受信すると、当該変動パターンと前記事前判定の結果が互いに対応しているか否かを判定する齟齬判定処理を実行し、

前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を当該遊技機とは別の外部装置に出力可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、主制御部が記憶する情報と副制御部が記憶する情報との間の齟齬を容易に発見することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。

【図 2】本実施例の遊技盤 20 の盤面構成を示す説明図である。

【図 3】本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】本実施例のセグメント表示部 50 の構成を示す説明図である。

【図 5】本実施例の大当り遊技の種類を示す説明図である。

【図 6】本実施例の大当り遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【図 7】本実施例の図柄変動演出の一例を示す説明図である。

【図 8】本実施例の主制御基板 200 の CPU 201 によって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図 9】本実施例の変動パターンテーブルを概念的に示す説明図である。

【図 10】本実施例の変動パターンテーブルの種類を示す説明図である。

【図 11】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 12】主制御基板 200 から送信される各種コマンドに対応するサブ制御基板 220 の CPU 221 によって行われる処理を例示する説明図である。

【図 13】本実施例の演出パターンテーブルを概念的に示す説明図である。

【図 14】本実施例の遊技制御プログラムおよび演出制御プログラムが改変される状況を概念的に示す説明図である。

【図 15】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行されるプログラムバージョン確認処理を示すフローチャートである。

【図 16】本実施例の変動パターンテーブルおよび演出パターンテーブルが改変される状況を概念的に示す説明図である。

【図 17】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行されるテーブルバージョン確認処理を示すフローチャートである。

【図 18】変形例の目的を概念的に示す説明図である。

【図 19】本実施例のサブ制御基板 220 の CPU 221 によって実行されるサブ事前判定結果比較処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例において、特に断りがない限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右」と表現し、左側を「左」と表現する。

【 0 0 1 1 】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

10

20

30

40

50

A - 1 . 装置前面側の構成 :

A - 2 . 遊技盤の構成 :

A - 3 . 制御回路の構成 :

B . 遊技の内容 :

C . 遊技制御処理 :

D . 演出制御処理 :

E . 主制御基板 2 0 0 とサブ制御基板 2 2 0 の間の齟齬を発見する処理 :

E - 1 . プログラムバージョンの齟齬を発見する処理 :

E - 2 . テーブルバージョンの齟齬を発見する処理 :

F . 変形例 :

10

【 0 0 1 2 】

A . パチンコ機の装置構成 :

A - 1 . 装置前面側の構成 :

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a には合成樹脂製の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a (透明板 4 b) を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 (図 2 参照) の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c (透明板 4 d) を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の L E D の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

20

【 0 0 1 3 】

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、前面枠 4 の下方 (後述する本体枠の下部前面) には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

30

【 0 0 1 4 】

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、パチンコ機 1 に対応して設けられたカードユニット 6 0 を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

【 0 0 1 5 】

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニットに接続されており、この発射装置ユニットには、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニットに伝達され、発射装置ユニットに内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

40

【 0 0 1 6 】

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。また、図示は省略するが、上皿部 7 の縁部であって演出ボタン 1 0 a の左側には方向ボタン 1 0 c が設けられている。方向ボタン 1 0 c は上下左右方向のそれぞれに対応する 4 個のボタン (上ボタン、下ボタン、左ボタン、右ボタン) から構成されている。これらの演出ボタン 1 0 a や、ジョグシャトル 1 0 b、方向ボタン 1 0 c は、何れも遊技者によって操作される操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作

50

されると、所定の演出が行われる。

【 0 0 1 7 】

前面枠 4 の背面側には中枠および本体枠が設けられ、前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠に対して回動可能に軸支されており、中枠は、一端（図 1 における左側）が本体枠に対して回動可能に軸支されている。本体枠は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 はこの本体枠が島設備に取り付けられることで遊技ホールに設置される。中枠の前面側には遊技盤 2 0 が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 2 0 が露出された状態となる。

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1（図 3 参照）から発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を通過して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には中央装置 4 0 が設けられており、中央装置 4 0 のほぼ中央には、演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 は液晶表示器によって構成されており、その表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能である。尚、演出表示装置 4 1 の詳しい表示内容については後述する。

【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における中央装置 4 0（演出表示装置 4 1）の下方には、開口部の大きさが不変（一定）であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s（図 3 参照）が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における中央装置 4 0（演出表示装置 4 1）の右下には、遊技球が通過可能な普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s（図 3 参照）が設けられている。また、普通図柄作動ゲート 2 7 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口（始動口）である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能（または入球困難）な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能（または入球容易）な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s（図 3 参照）が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、略長形状に大きく開口された第 1 大入賞口 2 8（可変入球口）が設けられている。第 1 大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態（入球可能状態）とに変化可能である。図 2 では、第 1 大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。第 1 大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を通過して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 大入賞口

10

20

30

40

50

２８の内部の通路には第１大入賞口センサー２８ｓ（図３参照）が設けられており、第１大入賞口２８に入球した遊技球を検知可能である。

【００２３】

また、遊技領域２１における第２始動口２５の下方（遊技領域２１の右下隅部）には、遊技盤２０の前面から前方（遊技者側）に突出した第２大入賞口ユニット３３が設けられている。第２大入賞口ユニット３３の上面は、右側から左側にかけて下方へ傾斜しており、遊技球が右側から左側（パチンコ機１中央側）に転動可能な転動面３４となっている。この転動面３４の中途部（遊技球の転動方向の中途部）には、第２大入賞口３５（可変入球口）が設けられている。この第２大入賞口３５は、パチンコ機１の前後方向に摺動可能（移動可能）な開閉扉３６（図中のハッチング部分）を備えており、開閉扉３６が前方側に摺動（移動）して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉３６が後方側に摺動（移動）して遊技球が入球可能な開放状態（入球可能状態）とに変化可能である。第２大入賞口３５に入球した遊技球は、第２大入賞口ユニット３３内部に設けられた通路を通して特定口３８に導かれる。

10

【００２４】

第２大入賞口ユニット３３の前壁は少なくとも一部が透明板によって形成されているので（光透過性を有している）、遊技者は第２大入賞口ユニット３３の前壁を通して、第２大入賞口３５に入球した遊技球が特定口３８に導かれる様子を視認可能である。

【００２５】

第２大入賞口３５の内部には第２大入賞口センサー３５ｓ（図３参照）が設けられており、第２大入賞口３５に入球した遊技球を検知可能である。また、特定口３８の内部には特定口センサー３８ｓ（図３参照）が設けられており、特定口３８に入球した遊技球を検知可能である。

20

【００２６】

上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口（図示省略）や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール３１、多数の障害釘（図示省略）が設けられている。また、遊技領域２１の最下部にはアウト口３２が設けられており、上述した第１始動口２４、第２始動口２５、第１大入賞口２８、第２大入賞口３５、一般入球口の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口３２から遊技盤２０の裏側に排出される。

【００２７】

上述した第１始動口２４には、中央装置４０（演出表示装置４１）の左方の領域（第１領域）を流下する遊技球であっても、右方の領域（第２領域）を流下する遊技球であっても入球可能であるが、左方の領域を流下する遊技球の方が右方の領域を流下する遊技球よりも入球し易い。これに対して、普通図柄作動ゲート２７、第２始動口２５、第１大入賞口２８、第２大入賞口３５には、中央装置４０（演出表示装置４１）の右方の領域を流下する遊技球が入球可能（または通過可能）である。以下では、中央装置４０（演出表示装置４１）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、中央装置４０（演出表示装置４１）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機１では、第１始動口２４に遊技球が入球した場合は３個の遊技球が遊技者に払い出され、第２始動口２５に遊技球が入球した場合は２個の遊技球が遊技者に払い出され、一般入球口に遊技球が入球した場合は１０個の遊技球が遊技者に払い出される。また、第１大入賞口２８または第２大入賞口３５に遊技球が入球した場合は１５個の遊技球が遊技者に払い出される。

30

40

【００２８】

遊技盤２０における遊技領域２１の右下方には、ＬＥＤの組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部５０が設けられている。セグメント表示部５０は、前面枠４に設けられた小窓部４ｃ（図１参照）を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表示部５０の詳しい表示内容については後述する。

【００２９】

A - ３．制御回路の構成：

50

次に、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成について説明する。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機 1 の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の進行に係る制御を司る主制御基板 200 と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板 220 と、サブ制御基板 220 の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板 230 と、サブ制御基板 220 の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板 227 と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板 240 と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板 260 などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU (図 3 における CPU 201、221、231 等) や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM (図 3 における ROM 202、222、232 等)、プログラムの実行に際して CPU が一時的なデータを記憶する RAM (図 3 における 203、223、233 等)、入出力用回路など、種々の周辺 LSI がバスで相互に接続されて構成されている。また、サブ制御基板 220 には、読み込みおよび書き込みが可能な FeRAM 等の不揮発性のメモリ 224 や、月日や時刻を刻み続けるリアルタイムクロック 225 (以下「RTC 225」とも表現する) が搭載されている。さらに、サブ制御基板 220 には、パチンコ機 1 外部の装置との間で、情報を送受信するための入出力端子 226 が設けられている。

10

【0030】

主制御基板 200 には、第 1 始動口 24 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動口センサー 24s や、第 2 始動口 25 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動口センサー 25s、普通図柄作動ゲート 27 を通過した遊技球を検知するゲートセンサー 27s、第 1 大入賞口 28 へ入球した遊技球を検知する第 1 大入賞口センサー 28s、第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知する第 2 大入賞口センサー 35s、特定口 38 に入球した遊技球を検知する特定口センサー 38s などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、これらのセンサーなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板 220 や、払出制御基板 240、発射制御基板 260 などに向けて送信する。

20

【0031】

また、主制御基板 200 には、第 2 始動口 25 に設けられた開閉扉 26 に開閉動作を行わせるための (第 2 始動口 25 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 2 始動口ソレノイド 26m や、第 1 大入賞口 28 に設けられた開閉扉 29 に開閉動作を行わせるための (第 1 大入賞口 28 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 1 大入賞口ソレノイド 28m、第 2 大入賞口 35 に設けられた開閉扉 36 に開閉動作を行わせるための (第 2 大入賞口 35 を開放状態、閉鎖状態にするための) 第 2 大入賞口ソレノイド 35m、セグメント表示部 50 などが接続されている。主制御基板 200 の CPU 201 は、第 2 始動口ソレノイド 26m、第 1 大入賞口ソレノイド 28m、第 2 大入賞口ソレノイド 35m、セグメント表示部 50 に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

30

【0032】

サブ制御基板 220 には、画像音声制御基板 230 や、ランプ制御基板 227、演出操作基板 228 が接続されている。サブ制御基板 220 の CPU 221 は、主制御基板 200 からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた演出を行う。すなわち、画像音声制御基板 230 に対しては、出力画像や出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板 227 に対しては、上部ランプ 5a、右サイドランプ 5b、左サイドランプ 5c (以下「各種ランプ 5a ~ 5c」ともいう) の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、これらのランプを駆動する演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、演出操作基板 228 を介して、演出ボタン 10a や、ジョグシャトル 10b、方向ボタン 10c (以下「操作部 10a, 10b, 10c」ともいう) に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する演出を行う。

40

【0033】

50

画像音声制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 235、音声 ROM 236 を備えている。画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示を VDP 234 に指示する。VDP 234 は、指示された画像の表示に利用する画像データ（例えば、スプライトデータや動画データなど）を画像 ROM 235 から読み出して画像を生成し、演出表示装置 41 の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声 ROM 236 から読み出す。そして、該音声データに基づく音声を、アンプ基板 237 を介して、上部スピーカー 6a および下部スピーカー 6b（以下「各種スピーカー 6a、6b」ともいう）から出力する。

10

【0034】

払出制御基板 240 には、上皿部 7 に設けられた球貸ボタン 241（図 1 では図示省略）や、パチンコ機 1 に並設されたカードユニット 242、払出モーター 243 などが接続されている。球貸ボタン 241 が操作されると、この信号は、払出制御基板 240 を介してカードユニット 242 に伝達される。カードユニット 242 は、払出制御基板 240 とデータを通信しながら、払出モーター 243 を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板 200 から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター 243 を駆動して遊技球の払い出しを行う。

【0035】

また、払出制御基板 240 には発射制御基板 260 が接続されており、発射制御基板 260 には、遊技球を発射させるための発射モーター 262 や遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることを検知するタッチスイッチ 263 等を有する発射装置ユニット 261 が接続されている。発射制御基板 260 は、タッチスイッチ 263 を介して遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることを検知すると、発射モーター 262 を駆動することによって、発射ハンドル 9 の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

20

【0036】

B. 遊技の内容：

本実施例のパチンコ機 1 では、次のようにして遊技が進行する。上皿部 7 に遊技球が貯留された状態で発射ハンドル 9 が回転されると、上皿部 7 に貯留された遊技球が 1 球ずつ発射装置ユニット 261 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 21 に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル 9 の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル 9 の回転角度を変化させることによって、遊技者は所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、中央装置 40（演出表示装置 41）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（左打ちを行ったり）、中央装置 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（右打ちを行ったり）することができる。

30

【0037】

< 特別図柄の変動表示 >

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 24 には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第 1 始動口 24 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 24s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄（以下「第 1 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 25 には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第 2 始動口 25 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 25s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄（以下「第 2 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

40

【0038】

50

図 4 は、セグメント表示部 5 0 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 5 0 は遊技盤 2 0 における遊技領域 2 1 の右下方に設けられており（図 2 参照）、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4 c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 5 0 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 5 1 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 5 2 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という）は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り換えることによって変動表示され、8 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、大当り図柄 1 ~ 1 0 0、外れ図柄 1 0 1 の 1 0 1 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当り図柄 2 0 1 ~ 3 0 0、外れ図柄 3 0 1 の 1 0 1 種類の図柄を停止表示可能である。また、これらの図柄の種類は、点灯する LED の組合せの相違によって識別可能である。遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球することに基づく大当り判定（以下「第 1 特図についての大当り判定」ともいう）の結果が大当りである場合は、第 1 特図が大当り図柄 1 ~ 1 0 0 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当り判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 1 0 1 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球することに基づく大当り判定（以下「第 2 特図についての大当り判定」ともいう）の結果が大当りである場合は、第 2 特図が大当り図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当り判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 3 0 1 で停止表示される。こうして特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当り図柄または外れ図柄で確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

【 0 0 3 9 】

< 大当り遊技 >

第 1 特図または第 2 特図が何れかの大当り図柄で停止表示されると、大入賞口 2 8 が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当り遊技を開始する。図 2 を用いて前述したように、大入賞口 2 8 には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当り遊技中は右打ちが行われることとなる。

【 0 0 4 0 】

本実施例のパチンコ機 1 では、停止表示された大当り図柄の種類によって、1 回の大当り遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図 5 (a) に示すように、第 1 特図が大当り図柄 1 ~ 5 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で）、4 回のラウンド遊技が行われる 4 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 5 1 ~ 9 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 0 % の確率で）、6 回のラウンド遊技が行われる 6 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 9 1 ~ 9 4 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 % の確率で）、7 回のラウンド遊技が行われる 7 ラウンド大当り遊技が行われ、第 1 特図が大当り図柄 9 5 ~ 1 0 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 6 % の確率で）、1 6 回のラウンド遊技が行われる 1 6 ラウンド大当り遊技が行われる。また、図 5 (b) に示すように、第 2 特図が大当り図柄 2 0 1 ~ 2 5 0 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5 0 % の確率で）4 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 5 1 ~ 2 9 0 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 0 % の確率で）6 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 9 1 ~ 2 9 4 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 4 % の確率で）7 ラウンド大当り遊技が行われ、第 2 特図が大当り図柄 2 9 5 ~ 3 0 0 で停止表示された

10

20

30

40

50

場合は（第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で）16ラウンド大当たり遊技が行われる。

【0041】

本実施例のパチンコ機1において、1回のラウンド遊技は、9個の遊技球が入球した場合（9カウント）または30秒が経過した場合に終了するので、ほとんどの場合において1回のラウンド遊技では117個（9カウント×払出数13個）の遊技球が払い出される。従って、当然ながら、ラウンド遊技回数の多い大当たり遊技の方が、ラウンド遊技回数が少ない大当たり遊技よりも遊技者に多くの遊技球が払い出されることとなる。このため、ラウンド遊技回数のより多い大当たり遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。尚、このことは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる複数の大当たり遊技（特定遊技）を実行可能であると捉えることができる。

10

【0042】

上述した大当たり遊技の実行中は、セグメント表示部50のラウンド表示部55に実行中の大当たり遊技の種類（ラウンド遊技回数）が表示される。すなわち、図4に示すように、ラウンド表示部55には3個のLEDが配置されており、このラウンド表示部55では、3個のLEDのうち左のLEDを点灯することで4ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、中のLEDを点灯することで6ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、右のLEDを点灯することで7ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、3個全てのLEDを点灯することで16ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示す。

【0043】

20

<特別図柄の保留>

遊技球が第1始動口24に入球すると、上述したように第1特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これら的大当たり判定や変動表示は、遊技球が第1始動口24に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第1特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第1特図保留に基づいて大当たり判定や第1特図の変動表示を行う。このような第1特図保留は4個を上限として記憶される。第1特図保留の記憶数（第1特図保留数）は、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53に表示される。すなわち、図4に示すように、第1特図保留表示部53には2個のLEDが配置されており、この第1特図保留表示部53では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第1特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第1特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第1特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第1特図保留数が4個であることを示す。

30

【0044】

また、遊技球が第2始動口25に入球すると、上述したように第2特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これら的大当たり判定や変動表示も、遊技球が第2始動口25に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第2特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第2特図保留に基づいて大当たり判定や第2特図の変動表示を行う。このような第2特図保留も4個を上限として記憶される。第2特図保留の記憶数（第2特図保留数）は、セグメント表示部50の第2特図保留表示部54に表示される。すなわち、図4に示すように、第2特図保留表示部54にも2個のLEDが配置されており、この第2特図保留表示部54では、2個のLEDのうち1個のLEDを点灯することで第2特図保留数が1個であることを示し、2個のLEDを点灯することで第2特図保留数が2個であることを示し、1個のLEDを点滅することで第2特図保留数が3個であることを示し、2個のLEDを点滅することで第2特図保留数が4個であることを示す。

40

【0045】

尚、本実施例のパチンコ機1では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、大当たり遊技中は、第1特図保留や第2特図保留が記憶されていても、これらの保留に係る大当たり判定や変動表示は行わない。また、第1特図保留および第2特図保

50

留のうち第 1 特図保留のみが記憶されている場合は、最先に記憶された第 1 特図保留に係る大当たり判定および第 1 特図の変動表示を行うが、第 2 特図保留が記憶されている場合は第 1 特図保留が記憶されているか否かに拘わらず、最先に記憶された第 2 特図保留に係る大当たり判定および第 2 特図の変動表示を行う。すなわち、第 2 特図を第 1 特図に優先して変動表示させる（いわゆる第 2 特図の優先変動機能を有する）。

【 0 0 4 6 】

< 普通図柄の変動表示、普図当り遊技 >

図 2 を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート 2 7 は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過し、その遊技球がゲートセンサー 2 7 s により検知されると、所定の判定乱数（後述する普図当り判定乱数）を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、普通図柄を表示する普図表示部 5 6 が設けられており、普図表示部 5 6 には 2 個の L E D が配置されている。普通図柄は、普図表示部 5 6 において、2 個の L E D のうち点灯する L E D を切り換えることによって変動表示され、2 個の L E D のうち所定の L E D を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、普通図柄として、2 個の L E D のうち左の L E D を点灯させた普図当り図柄と、右の L E D を点灯させた普図外れ図柄の 2 種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（確定表示）を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第 2 始動口 2 5 が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【 0 0 4 7 】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も 4 個を上限として記憶される。普図保留の記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の普図保留表示部 5 7 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、普図保留表示部 5 7 には 2 個の L E D が配置されており、この普図保留表示部 5 7 では、2 個の L E D のうち 1 個の L E D を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の L E D を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の L E D を点滅することで普図保留数が 3 個であることを示し、2 個の L E D を点滅することで普図保留数が 4 個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

【 0 0 4 8 】

< 遊技状態 >

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態と、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態とが適宜設定される。これらのうち大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態は、「大当たり判定において大当たりと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当たり判定において大当たりと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が低い非電サポ状態」または「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。

【 0 0 4 9 】

上述した遊技状態の設定態様について図 6 を用いて説明する。尚、これらの遊技状態は大当たり遊技終了後に設定されるため、図 6 では、図 5 を用いて前述したラウンド遊技の回数も再掲している。また、図 6 において、「高確回数」とは、高確率状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サボ回数」とは、電サボ状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数である。

【 0 0 5 0 】

本実施例のパチンコ機 1 では、何れの大当たり遊技が行われた場合であっても、大当たり遊技終了後は高確率状態と電サボ状態が併せて設定されるものの、電サボ回数が大当たり遊技の開始契機となった大当たり図柄の種類によって異なる。すなわち、図 6 (a) (b) に示すように、高確回数については、何れの大当たり図柄が停止表示された場合であっても 6 回に設定される。これに対して、電サボ回数については、図 6 (a) に示すように、第 1 特図が大当たり図柄 1 ~ 4 5 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 4 5 % の確率で）2 5 回に設定され、第 1 特図が大当たり図柄 4 6 ~ 5 0、5 1 ~ 9 0、9 1 ~ 9 4 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で）5 0 回に設定され、第 1 特図が大当たり図柄 9 5 ~ 1 0 0 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 6 % の確率で）1 0 0 回に設定される。また、図 6 (b) に示すように、第 2 特図が大当たり図柄 2 0 1 ~ 2 4 5 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 4 5 % の確率で）2 5 回に設定され、第 2 特図が大当たり図柄 2 4 6 ~ 2 5 0、2 5 1 ~ 2 9 0、2 9 1 ~ 2 9 4 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 5 % + 4 0 % + 4 % = 4 9 % の確率で）5 0 回に設定され、第 2 特図が大当たり図柄 2 9 5 ~ 3 0 0 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は 6 % の確率で）1 0 0 回に設定される。

【 0 0 5 1 】

尚、高確回数が 6 回に設定された後に図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が 6 回行われた場合は、高確率状態は終了し、電サボ状態が設定されたまま低確率状態が設定される。また、2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の電サボ回数が設定された後に該電サボ回数と同数の図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が行われた場合は、電サボ状態は終了し、非電サボ状態が設定される。遊技者にとっては、電サボ状態の方が非電サボ状態よりも有利な状態であることから、より多くの電サボ回数が設定されることを遊技者に期待させることができる。

【 0 0 5 2 】

ここで、セグメント表示部 5 0 には、上述した電サボ状態の設定中であることを示す電サボ表示部 5 8 が設けられている。すなわち、図 4 に示すように、電サボ表示部 5 8 には、3 個の L E D が配置されており、電サボ状態の設定中は、この 3 個の L E D を点灯することによって電サボ状態の設定中であることを示す。また、図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部 5 9 が設けられている。電サボ状態の設定中は第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第 2 始動口 2 5 は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サボ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口 2 8 も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サボ状態の設定中および大当たり遊技中は、右打ち表示部 5 9 に配置された 2 個の L E D を点灯することによって右打ちを行うことを示す。

【 0 0 5 3 】

< 演出表示装置 4 1 の表示内容 >

上述したような遊技の進行は、主に主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって行われる。本実施例のパチンコ機 1 では、上述したような遊技の進行に合わせて、演出表示装置 4 1 に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出は、主にサブ制御基板 2 2 0 の C P

10

20

30

40

50

U 2 2 1 によって行われる。

【 0 0 5 4 】

例えば、演出表示装置 4 1 では、第 1 特図または第 2 特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた各種の演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 にて特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、演出表示装置 4 1 においても 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を一斉に開始し、その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機 1 では、識別図柄として「 1 」～「 9 」までの 9 つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

10

【 0 0 5 5 】

このような識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示（図柄変動演出）の具体例について、図 7 を用いて説明する。尚、図 7 では、演出表示装置 4 1 の表示画面周辺の部材については、その図示を適宜省略している。

【 0 0 5 6 】

図 7 (a) に示すように、演出表示装置 4 1 の表示画面には、その表示領域の境界（枠）に沿う形状の枠画像 4 1 w が表示される。また、演出表示装置 4 1 の表示画面には、その表示領域全体と同等の形状の背景画像 4 1 h が（枠画像 4 1 w の内側に）表示される。つまり、枠画像 4 1 w および背景画像 4 1 h を表示することによって、遊技者に対して、演出表示装置 4 1 の表示領域全体を認識させるので、これらの画像は、演出表示装置 4 1 において所定の画像（後述の識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c など）を表示可能な領域を示す画像（表示領域全体を示す画像）として捉えることができる。尚、背景画像 4 1 h としては、種々の画像（スプライト画像や、動画データのフレーム画像など）を表示することが可能であるが、その具体例の図示は省略する。

20

【 0 0 5 7 】

図 7 では、背景画像 4 1 h に重ねて（枠画像 4 1 w の内側に）識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が表示されており、なかでも、図 7 (a) には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始された後、所定時間が経過すると、初めに左識別図柄 4 1 a が「 1 」～「 9 」のいずれかの図柄で停止表示され、次に、右識別図柄 4 1 c が停止表示され、最後に中識別図柄 4 1 b が停止表示される。これら演出表示装置 4 1 で停止表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の組合せは、前述した第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 で停止表示される特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）と対応するように構成されている。例えば、第 1 特図または第 2 特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置 4 1 の 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c が同じ図柄となる図柄組合せ（特定態様、以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第 1 特図または第 2 特図が「外れ図柄」で停止表示される場合は、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c は、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

30

【 0 0 5 8 】

このように、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2 で表示される特別図柄と、演出表示装置 4 1 で表示される 3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c とは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3 つの識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c も停止表示するようになっている。しかも、図 2 に示すように、演出表示装置 4 1 は、第 1 特図表示部 5 1 または第 2 特図表示部 5 2（セグメント表示部 5 0）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置 4 1 の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図 7 (b) に示すように、演出表示装置 4 1 の表示画面上で初めに停止表示される左識別

50

図柄 4 1 a と、続いて停止表示される右識別図柄 4 1 c とが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄 4 1 b も同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2 つの識別図柄（複数の識別図柄のうち一の識別図柄を除いた識別図柄）を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄（一の識別図柄）を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

【 0 0 5 9 】

また、演出表示装置 4 1 の表示画面上の下部には、背景画像 4 1 h に重ねて（枠画像 4 1 w の内側に）、第 1 特図保留数を示すための第 1 保留表示領域 4 1 d と、第 2 特図保留数を示すための第 2 保留表示領域 4 1 e とが設定されている。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 保留表示領域 4 1 d に第 1 特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第 1 特図保留数を示し、第 2 保留表示領域 4 1 e に第 2 特図保留数と同数の「保留図柄」を表示することで第 2 特図保留数を示す。従って、図 7 に示す例では、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数が共に 4 個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置 4 1 の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部 5 0 の第 1 特図保留表示部 5 3 および第 2 特図保留表示部 5 4 にて示される保留数とは一致する。

【 0 0 6 0 】

C . 遊技制御処理 :

パチンコ機 1 に電源が投入されると、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、電源が投入されたことを示す「電源投入コマンド」をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する。そして、ROM 2 0 2 に予め記憶された遊技制御処理用のプログラムに従って、以下のような遊技制御処理（遊技を進行させるための処理）を行う。

【 0 0 6 1 】

図 8 は、遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートであり、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 によって、所定周期毎（例えば 4 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 が行う遊技制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU 2 0 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【 0 0 6 2 】

< 出力処理 >

図 8 に示すように、主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S 1 0 0）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では、後述する各種処理において、サブ制御基板 2 2 0 を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドを RAM 2 0 3 に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S 1 0 0）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板 2 2 0 では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板 2 4 0 では、払出モーター 2 4 3 を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

【 0 0 6 3 】

< 入力処理 >

主制御基板 2 0 0 の CPU 2 0 1 は、続いて、入力処理（S 2 0 0）を行う。本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、その他入球口 3 0 の何れかに遊技球が入球した場合は 3 個の遊技球が払い出され、大入賞口 2 8 に遊技球が入球した場合は 1 3 個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理（S 2 0 0）の処理では、これらの入球を検知するセンサー類（第 1 始動口センサー 2 4 s や、第 2 始動口センサー 2 5 s、大入賞口センサー 2 8 s 等）について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上

10

20

30

40

50

述した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次回の出力処理（S100）で払出制御基板240に向けて送信される。

【0064】

<乱数更新処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、乱数更新処理（S300）を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、大当たり判定や普図当り判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。詳しくは、大当たり判定は「大当たり判定乱数」に基づいて行われ、普図当り判定は「普図当り判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機1における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機1では、大当たり判定結果が大当たりである場合は、100種類の大当たり図柄のうち何れかの大当たり図柄が停止表示されるが、この大当たり図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理（S300）では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理（S300）においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する（次のタイマ割り込み）までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

10

【0065】

<始動口等センサー検出処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、始動口等センサー検出処理（S400）を行う。この始動口等センサー検出処理（S400）では、普図保留、第1特図保留、第2特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201はまず、ゲートセンサー27sの検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した場合は、普図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が4個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過していなかった場合や、普図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

20

【0066】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第1始動口センサー24sの検知結果に基づいて、遊技球が第1始動口24に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第1始動口24に入球した場合は、第1特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第1特図保留数が4個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第1特図保留として記憶する。第1特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第1特図保留記憶領域に記憶される。

30

【0067】

ここで、第1特図の変動表示（図柄変動遊技）は、第1特図保留として取得された大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。また、第1特図の変動表示に合わせて行われる演出（図柄変動演出）も、第1特図保留として取得された大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。従って、第1特図保留を記憶した場合は、未だ該第1特図保留に基づく変動表示が開始されていなくても（変動開始条件が成立していなくても）、該第1特図保留に基づく変動表示や演出（第1特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出）の態様を判定することが可能である。例えば、第1特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、該第1特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当たり図柄が停止表示されるか否かや、リーチ演出が行われるか否か等を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留を記憶すると、該第1特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果を該第1特図保留と対応付けて記憶する。こうして、

40

50

第 1 特図保留を記憶すると共に該第 1 特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドは次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 は、第 1 特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第 1 始動口 2 4 に入球していなかった場合や、第 1 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな第 1 特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

【 0 0 6 8 】

こうして第 1 特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第 2 始動口センサー 2 5 s の検知結果に基づいて、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球した場合は、第 2 特図保留数が上限値である 4 個に達しているか否かを判断する。そして、第 2 特図保留数が 4 個に達していなければ、大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第 2 特図保留として記憶する。第 2 特図保留は、記憶した順序を識別できるように、R A M 2 0 3 に確保された第 2 特図保留記憶領域に記憶される。こうして第 2 特図保留を記憶したら、該第 2 特図保留についても上述と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第 2 特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第 2 特図保留を記憶すると共に該第 2 特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドを R A M 2 0 3 の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドも次の出力処理 (S 1 0 0) でサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板 2 2 0 は、第 2 特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球していなかった場合や、第 2 特図保留数が既に 4 個に達していた場合は、新たな第 2 特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

【 0 0 6 9 】

< 普通動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、普通動作処理 (S 5 0 0) を行う。この普通動作処理 (S 5 0 0) では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は先ず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

【 0 0 7 0 】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄 (停止図柄) として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D (図 4 参照) を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄 (停止図柄) として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の右の L E D (図 4 参照) を点灯させることを記憶する。

【 0 0 7 1 】

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯させること、あるいは、普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

【 0 0 7 2 】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた態様で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部 5 6 の左の L E D を点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部 5 6 の右の L E D を点灯した状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

【 0 0 7 3 】

10

以上は、普通図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された普通図柄が普図当り図柄（普図表示部 5 6 の左の L E D の点灯）であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定した後、普図当り遊技を開始する。

【 0 0 7 4 】

以上は、普通図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第 2 始動口 2 5 が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド 2 6 m を制御して開閉扉 2 6 を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

20

【 0 0 7 5 】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が低い非電サポ状態」または「第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。このような非電サポ状態および電サポ状態の設定は次のように実現される。

【 0 0 7 6 】

すなわち、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間が長く設定される。従って、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、第 2 始動口 2 5 が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第 2 始動口 2 5 への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 分の 1 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 1 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 2 0 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間を 0 . 3 秒（0 . 1 秒 × 3 回開放）に設定する。これに対して、電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 1 0 0 分の 9 9 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 1 0 0 分の 9 9 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 1 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 2 5 の開放時間を 4 . 5 秒（1 . 5 秒 × 3 回開放）に設定する。

30

40

【 0 0 7 7 】

< 特別動作処理 >

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、続いて、特別動作処理（S 6 0 0）を行う。この特別動作処理（S 6 0 0）では、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を変動表示させたり、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は先ず、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第

50

2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 2 特図保留のうち最先に記憶された第 2 特図保留（大当たり判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 2 特図保留に含まれる大当たり判定乱数に基づいて大当たり判定を行う。

【 0 0 7 8 】

これに対して、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 1 特図保留のうち最先に記憶された第 1 特図保留（大当たり判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 1 特図保留に含まれる大当たり判定乱数に基づいて大当たり判定を行う。

10

【 0 0 7 9 】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当たり判定において大当たりと判定される確率に係る遊技状態は「大当たり判定において大当たりと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当たり判定において大当たりと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当たり判定乱数のうち 99.9 分の 1 の乱数を大当たりとし、高確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当たり判定乱数のうち 11.9 分の 1 の乱数を大当たりとする。

20

【 0 0 8 0 】

こうして第 1 特図保留または第 2 特図保留について大当たり判定を行ったら、該大当たり判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。その結果、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、今回読み出した第 1 特図保留または第 2 特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当たり図柄の種類を選択する。すなわち、図 5 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図としては大当たり図柄 1 ~ 1 0 0 が停止表示可能であり、第 2 特図としては大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 が停止表示可能である。そこで、第 1 特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄 1 ~ 1 0 0 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第 1 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第 2 特図保留を読み出した場合は、大当たり図柄 2 0 1 ~ 3 0 0 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブルを参照して、第 2 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当たり図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶されている。

30

【 0 0 8 1 】

一方、大当たり判定の結果が外れである場合においては、第 1 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 1 0 1 を停止表示する図柄として選択し、第 2 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 3 0 1 を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当たり図柄、外れ図柄は、R A M 2 0 3 に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

40

【 0 0 8 2 】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報（変動パターン I D）が付されている。変動パターンを選択する処理では、R O M 2 2 2 に予め記憶された「変動パターンテーブル」を参照する。変動パターンテーブルとは、図 9 に示すように、複数の変動パターン（変動パターン I D、変動時間）に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターンテーブルにおいて、今回第 1 特図保留または第 2 特図保留として読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の

50

変動パターンとして決定する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。尚、変動パターンIDは「識別情報」として捉えることもできる。

【0083】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板220に向けて送信される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

【0084】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターンテーブルを参照するのではなく、図10に示すように、特別図柄の種類（第1特図または第2特図）や、現在設定されている遊技状態、大当たり判定の結果、記憶されている第1特図保留および第2特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターンテーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板220のCPU221は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に識別図柄41a, 41b, 41cをゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、識別図柄41a, 41b, 41cをバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターンテーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

【0085】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第1特図保留または第2特図保留を、第1特図保留記憶領域または第2特図保留記憶領域から消去する。

【0086】

以上は、大当たり遊技中、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する（確定表示を開始する）。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0087】

以上は、特別図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合は、高確回数を1回減算する。その結果、高確回数が0回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サボ状態が設定されているか否かも判断し、電サボ状態が設定されている場合は電サボ回数を1回減算する。その結果、電サボ回数が0回になったら、電サボ状態に代えて非電サボ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、

10

20

30

40

50

設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0088】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における大入賞口28の開放パターン(開放回数、開放時間、閉鎖時間など)を設定する。図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当たり図柄の種類によって大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当たり図柄の種類に対応して大入賞口28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大

10

【0089】

以上は、特別図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラ

20

【0090】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29mの制御(開閉扉29の動作)が終了したら大当たり遊技を終了する。そして、大当たり遊技の終了を示す大当たり遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当たり遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。大当たり遊技を終了したら、図6を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サポ状態に設定する。このとき、高確率は、何れの大当たり図柄が停止表示された場合も6回に設定されるが、電サポ回数は、停止表示された大当たり図柄の種類に応じて、25回、50回、100回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態(高確回数や電サポ回数も含む)を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

30

【0091】

尚、大入賞口28は「可変入球口」として捉えることもでき、大当たり遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、大当たり遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。

40

【0092】

< 保留数処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理(S700)を行う。この保留数処理(S700)では、第1特図保留記憶領域に記憶されている第1特図保留の数、および、第2特図保留記憶領域に記憶されている第2特図保留の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第1特図保留の数や第2特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置41に表示する等、これらの数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

50

【 0 0 9 3 】

D . 演出制御処理 :

サブ制御基板 2 2 0 は、R O M 2 2 2 に予め記憶された演出制御処理用のプログラムに従って、以下のような演出制御処理（演出を行うための処理）を行う。図 1 1 は、演出制御処理の大まかな流れを示したフローチャートであり、所定周期毎（例えば 1 0 m 秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、C P U 2 2 1 の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

【 0 0 9 4 】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 はまず、コマンド解析処理を行う（S 8 0 0）。ここで、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドを R A M 2 2 3 の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理（S 8 0 0）では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 7 等に送信するコマンドを R A M 2 2 3 に確保された出力バッファに記憶する。

【 0 0 9 5 】

サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、続いて、出力処理を行う（S 9 0 0）。この処理では、R A M 2 2 3 の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 7 等に送信する。サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、画像音声制御基板 2 3 0 は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置 4 1 に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカ 6 a , 6 b 等から出力する。また、ランプ制御基板 2 2 7 は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ 5 a ~ 5 c 等を発光させる。

【 0 0 9 6 】

以上のように、サブ制御基板 2 2 0 は、画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 7 等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、サブ制御基板 2 2 0 が画像音声制御基板 2 3 0 やランプ制御基板 2 2 7 等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が各種演出を実行する」とも表現する。

【 0 0 9 7 】

図 1 2 には、主制御基板 2 0 0 から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が行う処理を示している。図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、主制御基板 2 0 0 から電源投入コマンドを受信した場合は、電源投入されたことを示唆する演出を行う。また、事前判定結果コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行う。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置 4 1 に表示させたり、演出表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 1 d や第 2 保留表示領域 4 1 f に表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、事前判定結果コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら（例えば所定の実行抽選に当選したら）行うこととしてもよい。

【 0 0 9 8 】

また、保留数伝達コマンドを受信すると、このコマンドによって示される第 1 特図保留数および第 2 特図保留数と同数の保留図柄を、演出表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 4 1 d や第 2 保留表示領域 4 1 f に表示する。尚、第 1 特図保留数および第 2 特図保留数の両方を常時表示する必要はなく、例えば、左打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 1 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 1 特図保留数を表示し、右打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第 2 特図主体の遊技が行われる状態においては、第 2 特図保留数を表示することとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示を含む）を開始する。

【 0 1 0 0 】

詳しくは、変動パターン指定コマンドを受信するとまず、R O M 2 2 2 に予め記憶された「演出パターンテーブル」を参照して、今回受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する演出パターンを選択する。演出パターンテーブルとは、図 1 3 に示すように、各変動パターン（変動パターン I D）に対応付けて、それぞれに対応する演出パターンが設定されているテーブルである。演出パターンとしては、図柄変動演出の内容（態様）であって、演出パターンとしては、例えば、表示する画像の種類や、当該画像の表示領域、表示する図柄変動演出の実行時間（識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c の変動表示時間）、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目およびバラケ目の何れで停止表示するか等が設定されている。

10

【 0 1 0 1 】

サブ制御基板 2 2 0 は、演出パターンテーブルを参照して、今回受信した変動パターン指定コマンドが示す変動パターン（変動パターン I D）に対応する演出パターンを選択すると、当該演出パターンで図柄変動演出を行う。このように図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出（図 7（b）参照）も、リーチ演出に対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c がバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c をゾロ目またはバラケ目で停止表示する。

20

【 0 1 0 2 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4 ラウンド大当たり遊技、6 ラウンド大当たり遊技、7 ラウンド大当たり遊技、1 6 ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（6 回）、電サポ回数（2 5 回、5 0 回、1 0 0 回の何れか）を示唆する演出を実行する。

30

【 0 1 0 3 】

大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数を示す演出（例えば、1 R , 2 R , 3 R . . . を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

40

【 0 1 0 4 】

また、図 1 2 に示すように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、識別図柄 4 1 a , 4 1 b , 4 1 c やその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりす

50

る。

【 0 1 0 5 】

E . 主制御基板 2 0 0 とサブ制御基板 2 2 0 の間の齟齬を発見する処理 :

上述したように、主制御基板 2 0 0 では遊技の進行を担っており、サブ制御基板 2 2 0 では遊技の進行に合わせた演出を担っているため、当然ながら、主制御基板 2 0 0 が記憶する情報とサブ制御基板 2 2 0 側が記憶する情報との間に齟齬があると、遊技の進行と演出の内容との間にも齟齬が生じてしまい、遊技者に不信感を与えてしまう。もっとも、主制御基板 2 0 0 が記憶する情報とサブ制御基板 2 2 0 側が記憶する情報は、開発段階で改変されることがあり、何らかの手違いによって改変前のままとされていることも考えられる。そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、主制御基板 2 0 0 が記憶する情報とサブ制御基板 2 2 0 が記憶する情報との間の齟齬を発見する処理を行うこととしている。

10

【 0 1 0 6 】

E - 1 . プログラムバージョンの齟齬を発見する処理 :

このような齟齬を発見する処理として、先ず、プログラムバージョンの齟齬を発見する処理について説明する。図 8 を用いて前述したように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、遊技制御処理を行うことによって遊技の進行を行うところ、この処理は、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 0 2 に予め記憶された遊技制御処理用のプログラム（以下、「遊技制御プログラム」ともいう）に従って実行される。また、図 1 1 を用いて前述したように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、演出制御処理を行うことによって遊技の進行に合わせた演出を行うところ、この処理は、サブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 に予め記憶された演出制御処理用のプログラム（以下、「演出制御プログラム」ともいう）に従って実行される。

20

【 0 1 0 7 】

このように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、「遊技制御プログラム」に従って遊技制御処理を行うところ、「遊技制御プログラム」は、仕様の変更や処理の効率化等のために開発段階で改変が行われることがある。また、「演出制御プログラム」は、遊技の進行に合わせて演出を行うためのプログラムであることから、「遊技制御プログラム」の改変が行われた場合は、それに伴って、「演出制御プログラム」の改変も必要となることがある。例えば、「遊技制御プログラム」を改変した結果、新しいコマンドを送信することとなった場合は、「演出制御プログラム」は、この新しいコマンドに対応する処理を行うものに改変する必要がある。すなわち、「演出制御プログラム」（の改変状況）は、「遊技制御プログラム」（の改変状況）に対応したものとする必要がある。

30

【 0 1 0 8 】

そこで、本実施例のパチンコ機 1 では、図 1 4 (a) に示すように、「遊技制御プログラム」には、当該「遊技制御プログラム」が改変される毎に更新されるバージョン情報（以下、「遊技制御バージョン情報」ともいう）を付している。つまり、「遊技制御プログラム」に対応付けて（あるいは「遊技制御プログラム」の一部として）「遊技制御バージョン情報」が記憶されている。これに対して、図 1 4 (b) に示すように、「演出制御プログラム」には、当該「演出制御プログラム」が改変される毎に更新されるバージョン情報（以下、「演出制御バージョン情報」ともいう）を付している。つまり、「演出制御プログラム」に対応付けて（あるいは「演出制御プログラム」の一部として）「演出制御バージョン情報」が記憶されている。そして、「遊技制御プログラム」の「遊技制御バージョン情報」に対応する「演出制御バージョン情報」の「演出制御プログラム」を利用することとしている。すなわち、主制御基板 2 0 0 の R O M 2 2 2 に記憶された「遊技制御プログラム」の「遊技制御バージョン情報」に対応する「演出制御バージョン情報」の「演出制御プログラム」を、サブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 に記憶させることとしている。

40

【 0 1 0 9 】

もっとも、何らかの手違いによって、改変前（古い演出制御バージョン情報）の「演出制御プログラム」がサブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 に記憶されていることも考えられ、この場合は、新しいコマンドに対応する処理を行えない等の理由から、遊技の進行状況に

50

合わせた演出が行えない可能性がある。そこで、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、ROM 222 に記憶されている「演出制御プログラム」が主制御基板 200 の ROM 202 に記憶されている「遊技制御プログラム」に対応しているか否かを判断するための「プログラムバージョン確認処理」を行う。

【0110】

図 15 には、プログラムバージョン確認処理のフローチャートが示されている。このプログラムバージョン確認処理は、パチンコ機 1（サブ制御基板 220 の CPU 221）に電源が投入された際に、サブ制御基板 220 の CPU 221 によって行われる。プログラムバージョン確認処理を開始すると、サブ制御基板 220 の CPU 221 は先ず、電源投入コマンドを受信したか否かを判断する（S1000）。前述したように、電源投入コマンドは、パチンコ機 1（主制御基板 200 の CPU 201）に電源が投入された際に、主制御基板 200 から送信されるコマンドである。

【0111】

主制御基板 200 の CPU 201 は、電源投入コマンドを送信するに際しては、「遊技制御バージョン情報」を付して送信する。すなわち、主制御基板 200 の CPU 201 は、自己に電源が投入されると、主制御基板 200 の ROM 202 に記憶された「遊技制御プログラム」の「遊技制御バージョン情報」を読み出し、該「遊技制御バージョン情報」を電源投入コマンドに付して、サブ制御基板 220 に向けて送信する。

【0112】

サブ制御基板 220 の CPU 221 は、このような「遊技制御バージョン情報」が付された電源投入コマンドを受信したか否かを判断する（S1000）。その結果、電源投入コマンドを未だ受信していない場合は（S1000：no）、電源投入コマンドを受信するまでこの判断処理（S1000）を繰り返す。そして、電源投入コマンドを受信したら（S1000：yes）、この電源投入コマンドから「遊技制御バージョン情報」を検出する（S1002）。続いて、検出した「遊技制御バージョン情報」に、すなわち、主制御基板 200 の ROM 202 に記憶された「遊技制御プログラム」に、サブ制御基板 220 の ROM 222 に記憶された「演出制御プログラム」が対応しているか否かを判断する（S1004）。

【0113】

ここで、サブ制御基板 220 の ROM 222 には、「演出制御プログラム」と、該「演出制御プログラム」の「演出制御バージョン情報」との他に、該「演出制御プログラム」に対応する「遊技制御プログラム」の「遊技制御バージョン情報」が記憶されている。従って、S1004 の判断処理では、電源投入コマンドに付された「遊技制御バージョン情報」がサブ制御基板 220 の ROM 222 に記憶されている「遊技制御バージョン情報」と一致するか否かを判断する。その結果、これらの「遊技制御バージョン情報」が一致していれば（S1004：yes）、「演出制御プログラム」は「遊技制御プログラム」に対応しているので、そのままプログラムバージョン確認処理を終了する。これに対して、これらの「遊技制御バージョン情報」が一致していなければ（S1004：no）、「演出制御プログラム」は「遊技制御プログラム」に対応していないので、その旨を報知する非対応報知処理を行う（S1006）。

【0114】

非対応報知処理としては、例えば、主制御基板 200 に記憶された情報とサブ制御基板 220 に記憶された情報との間に齟齬があることを演出表示装置 41 の表示画面に表示したり、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応していないことを表示したり、「遊技制御バージョン情報」と「演出制御バージョン情報」との両方あるいは一方を表示したり、単に、不具合が存在することを表示したりする処理を行う。

【0115】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 では、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応していない場合は、非対応報知処理を行う。このため、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応

10

20

30

40

50

していないことを容易に発見させることができ、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、パチンコ機 1 に対して不正改造が行われることによって、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 1 6 】

また、上述した非対応報知処理は、パチンコ機 1 に電源が投入された際に行われる。このため、関係者に対して、パチンコ機 1 に電源が投入されたタイミングで（迅速に）「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応していないことを発見させることができ、上述した不具合が存在する期間が長大化することを抑制できる。

10

【 0 1 1 7 】

また、上述した非対応報知処理は、本来であれば図柄変動演出や大当り遊技演出を表示するための演出表示装置 4 1（演出用表示部）を利用して行われる。このため、別途、非対応報知処理を行うための表示部を設ける必要がなく、生産性に優れる。

【 0 1 1 8 】

上述した非対応報知処理は、所定の出力指示コマンドが入力された場合に行うこととしてもよい。例えば、報知する内容を R A M 2 2 3（あるいは不揮発性のメモリ 2 2 4）に記憶しておき、入出力端子 2 2 6 に接続された外部装置から出力指示コマンドが入力された場合に、非対応報知処理を行うこととしてもよい。こうすると、出力指示コマンドを入力することができる関係者が、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応していないことを確認することができる。また、非対応報知処理で報知する内容を、入出力端子 2 2 6 を介して、外部装置に出力することとしてもよい。こうすると、「演出制御プログラム」が「遊技制御プログラム」に対応していないことを外部装置で検証することができる。

20

【 0 1 1 9 】

尚、「遊技制御プログラム」は「主側プログラム」として捉えることもでき、「演出制御プログラム」は「副側プログラム」として捉えることもできる。また、「遊技制御プログラム」に付された「遊技制御バージョン情報」は「主側情報」である「プログラムバージョン情報」として捉えることもでき、サブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 に記憶された「遊技制御バージョン情報」は「副側情報」である「プログラムバージョン情報」として捉えることもできる。そして、「遊技制御プログラム」に付された「遊技制御バージョン情報（主側情報）」がサブ制御基板 2 2 0 の R O M 2 2 2 に記憶されている「遊技制御バージョン情報（副側情報）」と一致するか否かを判断する処理は、「齟齬判定処理」として捉えることができ、非対応報知処理は「齟齬出力処理」として捉えることもできる。

30

【 0 1 2 0 】

E - 2 . テーブルバージョンの齟齬を発見する処理 :

次に、テーブルバージョンの齟齬を発見する処理について説明する。図 9 を用いて前述したように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、変動パターンテーブルを参照することによって変動パターンを選択し、該変動パターン（変動パターン指定コマンド）をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信する。そして、図 1 3 を用いて前述したように、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、演出パターンテーブルを参照することによって、受信した変動パターンに対応する演出パターンを選択する。こうすることによって、図柄変動遊技に対応する内容の図柄変動演出を行うこととしている。

40

【 0 1 2 1 】

このように、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択するところ、変動パターンテーブルは、仕様の変更や調整（例えば、変動時間の変更）等のために開発段階で改変が行われることがある。また、演出パターンテーブルは、変動パターンに対応する演出パターンを選択するためのデータテーブルであることから、変動パターンテーブルの改変を行った場合は、それに伴って、演出パターンテーブルの改変も必要となることがある。例えば、変動パターンテーブル内の所定の変動パタ

50

ーン（変動パターンＩＤ）について変動時間を変更した場合は、演出パターンテーブル内の該変動パターンに対応する演出パターンの演出時間も変更する必要がある。

【０１２２】

そこで、本実施例のパチンコ機１では、図１６（ａ）に示すように、変動パターンテーブルには、当該変動パターンテーブルが改変される毎に更新されるバージョン情報（以下、「変動パターンテーブルバージョン情報」ともいう）を付している。つまり、変動パターンテーブルに対応付けて（あるいは変動パターンテーブルの一部として）「変動パターンテーブルバージョン情報」が記憶されている。これに対して、図１６（ｂ）に示すように、演出パターンテーブルには、当該演出パターンテーブルが改変される毎に更新されるバージョン情報（以下、「演出パターンテーブルバージョン情報」ともいう）を付している。つまり、演出パターンテーブルに対応付けて（あるいは演出パターンテーブルの一部として）「演出パターンテーブルバージョン情報」が記憶されている。そして、変動パターンテーブルの「変動パターンテーブルバージョン情報」に対応する「演出パターンテーブルバージョン情報」の演出パターンテーブルを利用することとしている。すなわち、主制御基板２００のＲＯＭ２２２に記憶された変動パターンの「変動パターンテーブルバージョン情報」に対応する「演出パターンテーブルバージョン情報」の演出パターンテーブルを、サブ制御基板２２０のＲＯＭ２２２に記憶させることとしている。

10

【０１２３】

もっとも、何らかの手違いによって、改変前（古い演出パターンテーブルバージョン情報）の演出パターンテーブルがサブ制御基板２２０のＲＯＭ２２２に記憶されていることも考えられ、この場合は、図柄変動遊技に対応する内容の図柄変動演出を行えない可能性がある。そこで、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、ＲＯＭ２２２に記憶されている演出パターンテーブルが主制御基板２００のＲＯＭ２０２に記憶されている変動パターンテーブルに対応しているか否かを判断するための「テーブルバージョン確認処理」を行う。

20

【０１２４】

図１７には、テーブルバージョン確認処理のフローチャートが示されている。このテーブルバージョン確認処理も、パチンコ機１（サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１）に電源が投入された際に、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１によって行われる。テーブルバージョン確認処理を開始すると、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は先ず、電源投入コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ１１００）。前述したように、電源投入コマンドは、パチンコ機１（主制御基板２００のＣＰＵ２０１）に電源が投入された際に、主制御基板２００から送信されるコマンドである。

30

【０１２５】

主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、電源投入コマンドを送信するに際しては、「変動パターンテーブルバージョン情報」も付して送信する。すなわち、主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、自己に電源が投入されると、主制御基板２００のＲＯＭ２０２に記憶された変動パターンの「変動パターンテーブルバージョン情報」を読み出し、該「変動パターンテーブルバージョン情報」を電源投入コマンドに付して、サブ制御基板２２０に向けて送信する。

【０１２６】

サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、このような「変動パターンテーブルバージョン情報」が付された電源投入コマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ１１００）。その結果、電源投入コマンドを未だ受信していない場合は（Ｓ１１００：ｎｏ）、電源投入コマンドを受信するまでこの判断処理（Ｓ１１００）を繰り返す。そして、電源投入コマンドを受信したら（Ｓ１１００：ｙｅｓ）、この電源投入コマンドから「変動パターンテーブルバージョン情報」を検出する（Ｓ１１０２）。続いて、検出した「変動パターンテーブルバージョン情報」に、すなわち、主制御基板２００のＲＯＭ２０２に記憶された変動パターンテーブルに、サブ制御基板２２０のＲＯＭ２２２に記憶された演出パターンテーブルが対応しているか否かを判断する（Ｓ１１０４）。

40

【０１２７】

50

ここで、サブ制御基板 220 の ROM 222 には、演出パターンテーブルと、該演出パターンテーブルの「演出パターンテーブルバージョン情報」との他に、該演出パターンに対応する変動パターンテーブルの「変動パターンテーブルバージョン情報」が記憶されている。従って、S1104 の判断処理では、電源投入コマンドに付された「変動パターンテーブルバージョン情報」がサブ制御基板 220 の ROM 222 に記憶されている「変動パターンテーブルバージョン情報」と一致するか否かを判断する。その結果、これらの「変動パターンテーブルバージョン情報」が一致していれば (S1104: yes)、演出パターンテーブルは変動パターンテーブルに対応しているので、そのままテーブルバージョン確認処理を終了する。これに対して、これらの「変動パターンテーブルバージョン情報」が一致していなければ (S1104: no)、演出パターンテーブルは変動パターンテーブルに対応していないので、その旨を報知する非対応報知処理を行う (S1106)。

10

【0128】

非対応報知処理としては、例えば、主制御基板 200 に記憶された情報とサブ制御基板 220 に記憶された情報との間に齟齬があることを演出表示装置 41 の表示画面に表示したり、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していないことを表示したり、「変動パターンテーブルバージョン情報」と「演出パターンテーブルバージョン情報」との両方あるいは一方を表示したり、単に、不具合が存在することを表示したりする処理を行う。

【0129】

以上のように、本実施例のパチンコ機 1 では、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していない場合は、非対応報知処理を行う。このため、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していないことを容易に発見させることができ、図柄変動遊技に対応する内容の図柄変動演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、パチンコ機 1 に対して不正改造が行われることによって、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

20

【0130】

また、上述した非対応報知処理は、パチンコ機 1 に電源が投入された際に行われる。このため、関係者に対して、パチンコ機 1 に電源が投入されたタイミングで (迅速に) 演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していないことを発見させることができ、上述した不具合が存在する期間が長大化することを抑制できる。

30

【0131】

また、上述した非対応報知処理は、本来であれば図柄変動演出や大当り遊技演出を表示するための演出表示装置 41 (演出用表示部) を利用して行われる。このため、別途、非対応報知処理を行うための表示部を設ける必要がなく、生産性に優れる。

【0132】

上述した非対応報知処理は、所定の出力指示コマンドが入力された場合に行うこととしてもよい。例えば、報知する内容を RAM 223 (あるいは不揮発性のメモリ 224) に記憶しておき、入出力端子 226 に接続された外部装置から出力指示コマンドが入力された場合に、非対応報知処理を行うこととしてもよい。こうすると、出力指示コマンドを入力することができる関係者が、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していないことを確認することができる。また、非対応報知処理で報知する内容を、入出力端子 226 を介して、外部装置に出力することとしてもよい。こうすると、演出パターンテーブルが変動パターンテーブルに対応していないことを外部装置で検証することができる。

40

【0133】

尚、変動パターンテーブルに付された「変動パターンテーブルバージョン情報 (主側情報)」がサブ制御基板 220 の ROM 222 に記憶されている「変動パターンテーブルバージョン情報 (副側情報)」と一致するか否かを判断する処理は、「齟齬判定処理」として捉えることができ、非対応報知処理は「齟齬出力処理」として捉えることもできる。

50

【 0 1 3 4 】

F . 変形例 :

上述した実施例では、主制御基板 2 0 0 に記憶されている情報とサブ制御基板 2 2 0 に記憶されている情報との齟齬を発見するための処理の一環として、「遊技制御プログラム」と「演出制御プログラム」とが対応していないことを発見するための処理と、変動パターンテーブルと演出パターンテーブルとが対応していないことを発見するための処理について説明した。その他にも、次のような齟齬を発見する処理を行うこととしてもよい。

【 0 1 3 5 】

すなわち、上述した実施例では、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、遊技球が第 1 始動口 2 4 または第 2 始動口 2 5 に入球した場合は、事前判定結果をサブ制御基板 2 2 0 に向けて送信し、該事前判定結果に基づいて事前演出を行うこととした。これに代えて、変形例では、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は、遊技球が第 1 始動口 2 4 または第 2 始動口 2 5 に入球した場合は、第 1 特図保留あるいは第 2 特図保留として記憶した各種判定乱数をサブ制御基板 2 2 0 に送信する。サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 は、この各種判定乱数を受信すると、該判定乱数に基づく図柄変動遊技（図柄変動演出）が開始される前に（主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 によって大当たり判定が行われる前に）、当該図柄変動遊技（図柄変動演出）の内容を判定する。すなわち、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 1 は事前判定を行わず、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 が各種判定乱数に基づいて該事前判定と同様の判定を行う。以下では、このような判定を「サブ側事前判定」ともいう。

【 0 1 3 6 】

そして、「サブ側事前判定」の結果に基づいて事前演出を行う。例えば、各種判定乱数について「サブ側事前判定」を行った結果、当該各種判定乱数に基づく図柄変動遊技（図柄変動演出、以下、「事前判定対象の図柄変動遊技」ともいう）で大当たり図柄が停止表示されると判定された場合は、「事前判定対象の図柄変動遊技」の開始前に、該「事前判定対象の図柄変動遊技」で大当たり図柄が停止表示される（あるいは可能性が高い）ことを示唆する事前演出を行う。

【 0 1 3 7 】

このような事前演出を行うに際しては、図 1 8 に示すように、サブ側事前判定の結果と、「事前判定対象の図柄変動遊技」が実際に行われた場合の内容とが対応している必要がある。これらに対応していなければ、「事前判定対象の図柄変動遊技」の内容と乖離した事前演出が行われてしまう可能性があるためである。例えば、サブ側事前判定にて「事前判定対象の図柄変動遊技」で大当たり図柄が停止表示されると判定されたことから、大当たり図柄が停止表示されることを示唆する事前演出を行ったにも拘わらず、「事前判定対象の図柄変動遊技」が実際に行われると大当たり図柄が停止表示されないことも考えられる。また、サブ側事前判定にて「事前判定対象の図柄変動遊技」でリーチ演出が行われると判定されたことから、リーチ演出が行われることを示唆する事前演出を行ったにも拘わらず、「事前判定対象の図柄変動遊技」が実際に行われるとリーチ演出が行われなかったことも考えられる。

【 0 1 3 8 】

しかしながら、何らかの不具合によって、サブ側事前判定の結果と、「事前判定対象の図柄変動遊技」の内容とが対応していない虞もある。例えば、開発段階の設定ミスや不正改造によって、大当たりと判定される大当たり判定乱数の設定範囲が主制御基板 2 0 0 側とサブ制御基板 2 2 0 側とで異なっていることも考えられ、この場合は、サブ側事前判定にて「事前判定対象の図柄変動遊技」で大当たり図柄が停止表示されると判定されても、実際の「事前判定対象の図柄変動遊技」では大当たり図柄が停止表示されないということが発生し得る。そこで、変形例では、サブ事前判定の結果と、「事前判定対象の図柄変動遊技」の内容とを互いに比較する「サブ事前判定結果比較処理」を行う。

【 0 1 3 9 】

図 1 9 には、サブ事前判定結果比較処理のフローチャートが示されている。このサブ事前判定結果比較処理は、サブ制御基板 2 2 0 の C P U 2 2 1 によって、タイマ割り込み処理

10

20

30

40

50

として（例えば、10msec毎に）行われる。サブ事前判定結果比較処理を開始すると、サブ制御基板220のCPU221は先ず、主制御基板200から各種判定乱数を受信したか否かを判断する（S1200）。その結果、各種判定乱数を受信している場合は（S1200：yes）、この各種判定乱数についてサブ側事前判定を行って（S1202）、その結果をRAM223に記憶する（S1204）。

【0140】

また、サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判断する（S1206）。その結果、変動パターン指定コマンドを受信している場合は（S1206：yes）、該変動パターン指定コマンドに基づいて、今回開始される図柄変動遊技（事前判定対象の図柄変動遊技）の内容を検出する（S1208）。例えば、図13を用いて前述した演出パターンテーブルを参照して、今回開始される図柄変動遊技（事前判定対象の図柄変動遊技）の内容を検出する（S1208）。そして、今回開始される図柄変動遊技（事前判定対象の図柄変動遊技）の内容を、該図柄変動遊技に対応するサブ側事前判定の結果と比較する（S1210）。その結果、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致した場合は（S1212：yes）、そのまま「サブ側事前判定結果比較処理」を終了する。これに対して、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致しなかった場合は（S1212：no）、その旨を報知する非対応報知処理を行う（S1214）。

【0141】

非対応報知処理としては、例えば、演出表示装置41の表示画面に、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致しなかったことを表示したり、一致しなかった事前判定対象の図柄変動遊技の内容とサブ側事前判定の結果を表示したり、一致しなかった場合の各種判定乱数と変動パターンを表示したり、単に、不具合が存在することを表示したりする処理を行う。

【0142】

以上のように、本実施例のパチンコ機1では、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致しなかった場合は、その旨を報知する。このため、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致しなかったことを容易に発見させることができ、ひいては、パチンコ機1に何らかの不具合があること（主制御基板200に記憶されている情報とサブ制御基板220に記憶されている情報との間に齟齬があること）を認識させることができる。た、パチンコ機1に対して不正改造が行われることによって、これらが一致しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【0143】

また、上述した非対応報知処理は、本来であれば図柄変動演出や大当たり遊技演出を表示するための演出表示装置41（演出用表示部）を利用して行われる。このため、別途、非対応報知処理を行うための表示部を設ける必要がなく、生産性に優れる。

【0144】

上述した非対応報知処理は、所定の出力指示コマンドが入力された場合に行うこととしてもよい。例えば、報知する内容をRAM223（あるいは不揮発性のメモリ224）に記憶しておき、入出力端子226に接続された外部装置から出力指示コマンドが入力された場合に、非対応報知処理を行うこととしてもよい。こうすると、出力指示コマンドを入力することができる関係者が、事前判定対象の図柄変動遊技の内容と、サブ側事前判定の結果とが互いに一致しなかったことを確認することができる。また、非対応報知処理で報知する内容を外部装置に出力することとしてもよい。こうすると、事前判定対象の図柄変動遊技の内容とサブ側事前判定の結果とが互に対応していないことを外部装置で検証することができる。

【0145】

尚、事前判定対象の図柄変動遊技の内容（主側情報）を、該図柄変動遊技に対応するサブ

10

20

30

40

50

側事前判定の結果（副側情報）と比較する処理は、「齟齬判定処理」として捉えることができ、非対応報知処理は「齟齬出力処理」として捉えることもできる。

【 0 1 4 6 】

以上、本発明の実施例および変形例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【 0 1 4 7 】

例えば、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機 1 に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【 0 1 4 8 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 9 >

上述した実施例または変形例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 9 として捉えることもできる。

【 0 1 4 9 】

< 遊技機 A 1 >

遊技の進行を行う主制御部と、

遊技の進行に合わせて演出を行う副制御部と、

を備え、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側情報を前記副制御部に送信する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 0 】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

前記副制御部は、

前記主制御部から受信する前記主側情報と、前記主側情報を前記主制御部から受信するよりも前に当該副制御部に記憶されていた副側情報との間に、齟齬があるか否かを判定する齟齬判定処理と、

前記齟齬判定処理の結果に基づく出力を行う齟齬出力処理と、

を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 1 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された主側情報と、副制御部に記憶された副側情報との間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、主側情報と副側情報とが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 5 2 】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、
前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行を行い、
前記副制御部は、当該副制御部に記憶された副側プログラムに基づく処理を行うことによって、遊技の進行に合わせて演出を行うものであり、
前記主制御部に記憶された前記主側プログラムには、前記主側プログラムが改変される毎に更新されるプログラムバージョン情報が付されており、
前記副制御部は、
当該副制御部に記憶された前記副側プログラムに対応する前記主側プログラムのプログラムバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、
前記主側プログラムに付されたプログラムバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したプログラムバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているプログラムバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 3 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された主側プログラムと、副制御部に記憶された副側プログラムとの間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、主側プログラムと副側プログラムとが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 5 4 】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 2 または遊技機 A 3 において、
前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、
前記副制御部には、演出パターンテーブルとして、複数の前記識別情報と、それぞれの前記識別情報に対応付けられた演出パターンとが記憶されており、
前記主制御部は、所定の変動開始条件が成立すると、
前記変動パターンテーブルを参照して、所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、
当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、
前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、
前記主制御部に記憶された前記変動パターンテーブルには、前記変動パターンテーブルが改変される毎に更新されるテーブルバージョン情報が付されており、
前記副制御部は、
当該副制御部に記憶された前記演出パターンテーブルに対応する前記変動パターンテーブルのテーブルバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、
前記変動パターンテーブルに付されたテーブルバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したテーブルバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているテーブルバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 5 5 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された変動パターンテーブルと、副制御部に記憶された演出パターンテーブルとの間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、変動パターンテーブルと演出パターンテーブルとが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 5 6 】

< 遊技機 A 5 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 の何れか 1 つの遊技機において、
前記副制御部は、当該遊技機に電源が投入されたことを契機として、前記齟齬判定処理および前記齟齬出力処理を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 5 7 】

このような遊技機では、遊技機に電源が投入された際に、齟齬出力処理が行われる。このため、関係者に対して、遊技機に電源が投入されたタイミングで（迅速に）、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを発見させることができ、上述した不具合が存在する期間が長大化することを抑制できる。

【 0 1 5 8 】

< 遊技機 A 6 >

遊技機 A 2 または遊技機 A 3 において、
前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、
前記主制御部は、
遊技球が始動口に入球することに基づき所定の判定乱数を取得し、
前記変動パターンテーブルを参照して、前記判定乱数に対応する所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って特別図柄の変動表示を開始し、
当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、
前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、
前記副制御部は、
前記判定乱数を前記主制御部から受信し、当該判定乱数を前記副側情報として記憶し、
前記変動パターンを前記主側情報として前記主制御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信した前記変動パターンと、前記副側情報として記憶した前記判定乱数とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行うことを特徴とする遊技機。

20

30

【 0 1 5 9 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、副制御部側における、変動パターン（変動表示の内容）と、当該変動パターンを選択するための判定乱数との間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、変動パターン（変動表示の内容）と、当該変動パターンを選択するための判定乱数とが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

40

【 0 1 6 0 】

< 遊技機 A 7 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 6 の何れか 1 つの遊技機において、
前記副制御部は、所定の出力指示コマンドが当該遊技機の外部から入力されると、前記齟

50

齟齬出力処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 1 】

このような遊技機では、出力指示コマンドを入力することができる関係者が、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを確認することができる。

【 0 1 6 2 】

< 遊技機 A 8 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 7 の何れか 1 つの遊技機において、

前記副制御部によって行われる演出の少なくとも一部は、演出用表示部に所定の画像を表示する演出であり、

前記副制御部は、前記齟齬出力処理として、前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を前記演出用表示部に表示する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 3 】

このような遊技機では、本来であれば演出用の画像を表示するための表示部を利用して、齟齬判定結果の結果に基づく内容を表示する。このため、別途、齟齬判定結果の結果に基づく内容を表示するための表示部を設ける必要がなく、生産性に優れる。

【 0 1 6 4 】

< 遊技機 A 9 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 8 の何れか 1 つの遊技機において、

前記副制御部は、所定の出力指示コマンドが当該遊技機の外部から入力されると、前記齟齬出力処理として、前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を当該遊技機とは別の外部装置に向けて出力する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 5 】

このような遊技機では、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを外部装置で検証することができる。

【 0 1 6 6 】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 9 >

上述した実施例または変形例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 9 として捉えることもできる。

【 0 1 6 7 】

< 遊技機 B 1 >

特別図柄の変動表示を行う主制御部と、

前記特別図柄の変動表示に合わせて演出を行う副制御部と、

を備え、

前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側情報を前記副制御部に送信する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 8 】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、

前記副制御部は、

前記主制御部から受信する前記主側情報と、前記主側情報を前記主制御部から受信するよりも前に当該副制御部に記憶されていた副側情報との間に、齟齬があるか否かを判定する齟齬判定処理と、

前記齟齬判定処理の結果に基づく出力を行う齟齬出力処理と、

を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 6 9 】

10

20

30

40

50

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された主側情報と、副制御部に記憶された副側情報との間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、主側情報と副側情報とが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 7 0 】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 2 において、
前記主制御部は、当該主制御部に記憶された主側プログラムに基づく処理を行うことによ
って、遊技の進行を行い、
前記副制御部は、当該副制御部に記憶された副側プログラムに基づく処理を行うことによ
って、遊技の進行に合わせて演出を行うものであり、
前記主制御部に記憶された前記主側プログラムには、前記主側プログラムが改変される毎
に更新されるプログラムバージョン情報が付されており、
前記副制御部は、
当該副制御部に記憶された前記副側プログラムに対応する前記主側プログラムのプログラ
ムバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、
前記主側プログラムに付されたプログラムバージョン情報を前記主側情報として前記主制
御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したプログラムバージョン情報と、前
記副側情報として記憶しているプログラムバージョン情報とが互いに対応しているか否か
を判定する処理を行う
ことを特徴とする遊技機。

10

20

【 0 1 7 1 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された主側プログラムと、副制御部に記憶された副側プログラムとの間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、主側プログラムと副側プログラムとが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

30

【 0 1 7 2 】

< 遊技機 B 4 >

遊技機 B 2 または遊技機 B 3 において、
前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、
前記副制御部には、演出パターンテーブルとして、複数の前記識別情報と、それぞれの前記識別情報に対応付けられた演出パターンとが記憶されており、
前記主制御部は、所定の変動開始条件が成立すると、
前記変動パターンテーブルを参照して、所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って前記特別図柄の変動表示を開始し、
当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、
前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、
前記主制御部に記憶された前記変動パターンテーブルには、前記変動パターンテーブルが改変される毎に更新されるテーブルバージョン情報が付されており、
前記副制御部は、
当該副制御部に記憶された前記演出パターンテーブルに対応する前記変動パターンテーブ

40

50

ルのテーブルバージョン情報を前記副側情報として記憶しており、
前記変動パターンテーブルに付されたテーブルバージョン情報を前記主側情報として前記主制御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信したテーブルバージョン情報と、前記副側情報として記憶しているテーブルバージョン情報とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う
ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 3 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、主制御部に記憶された変動パターンテーブルと、副制御部に記憶された演出パターンテーブルとの間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、変動パターンテーブルと演出パターンテーブルとが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

10

【 0 1 7 4 】

< 遊技機 B 5 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 4 の何れか 1 つの遊技機において、
前記副制御部は、当該遊技機に電源が投入されたことを契機として、前記齟齬判定処理および前記齟齬出力処理を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 7 5 】

このような遊技機では、遊技機に電源が投入された際に、齟齬出力処理が行われる。このため、関係者に対して、遊技機に電源が投入されたタイミングで（迅速に）、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを発見させることができ、上述した不具合が存在する期間が長大化することを抑制できる。

【 0 1 7 6 】

< 遊技機 B 6 >

遊技機 B 2 または遊技機 B 3 において、
前記主制御部には、変動パターンテーブルとして、複数の変動パターンと、当該複数の変動パターンを互いに識別するためにそれぞれの前記変動パターンに対応付けられた識別情報とが記憶されており、
前記主制御部は、
遊技球が始動口に入球することに基づき所定の判定乱数を取得し、
前記変動パターンテーブルを参照して、前記判定乱数に対応する所定の前記変動パターンを選択し、当該変動パターンに従って前記特別図柄の変動表示を開始し、
当該変動パターンに対応付けられた前記識別情報を前記副制御部に送信し、
前記副制御部は、前記識別情報を受信すると、前記演出パターンテーブルを参照して、当該識別情報に対応する前記演出パターンを選択し、当該演出パターンに従って演出を行うものであって、
前記副制御部は、
前記判定乱数を前記主制御部から受信し、当該判定乱数を前記副側情報として記憶し、
前記変動パターンを前記主側情報として前記主制御部から受信し、
前記齟齬判定処理として、前記主側情報として受信した前記変動パターンと、前記副側情報として記憶した前記判定乱数とが互いに対応しているか否かを判定する処理を行う
ことを特徴とする遊技機。

30

40

【 0 1 7 7 】

このような遊技機では、開発者や遊技ホールの係員等の関係者に対して、副制御部側における、変動パターン（変動表示の内容）と、当該変動パターンを選択するための判定乱数との間の齟齬を発見させることができる。この結果、遊技の進行状況に合わせた演出が行

50

えない等の不具合に対応することが可能となる。また、遊技機に対して不正改造が行われることによって、変動パターン（変動表示の内容）と、当該変動パターンを選択するための判定乱数とが互いに対応しない状態となっていることも考えられるが、この場合であっても、該不正改造を容易に発見させることができる。

【 0 1 7 8 】

< 遊技機 B 7 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 6 の何れか 1 つの遊技機において、

前記副制御部は、所定の出力指示コマンドが当該遊技機の外部から入力されると、前記齟齬出力処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 7 9 】

このような遊技機では、出力指示コマンドを入力することができる関係者が、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを確認することができる。

【 0 1 8 0 】

< 遊技機 B 8 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 7 の何れか 1 つの遊技機において、

前記副制御部によって行われる演出の少なくとも一部は、演出用表示部に所定の画像を表示する演出であり、

前記副制御部は、前記齟齬出力処理として、前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を前記演出用表示部に表示する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 8 1 】

このような遊技機では、本来であれば演出用の画像を表示するための表示部を利用して、齟齬判定結果の結果に基づく内容を表示する。このため、別途、齟齬判定結果の結果に基づく内容を表示するための表示部を設ける必要がなく、生産性に優れる。

【 0 1 8 2 】

< 遊技機 B 9 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 8 の何れか 1 つの遊技機において、

前記副制御部は、所定の出力指示コマンドが当該遊技機の外部から入力されると、前記齟齬出力処理として、前記齟齬判定処理の結果に基づく内容を当該遊技機とは別の外部装置に向けて出力する処理を行う

ことを特徴とする遊技機。

30

【 0 1 8 3 】

このような遊技機では、主制御部に記憶された主側情報と副制御部に記憶された副側情報との間に齟齬があることを外部装置で検証することができる。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 1 8 4 】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

【 符号の説明 】

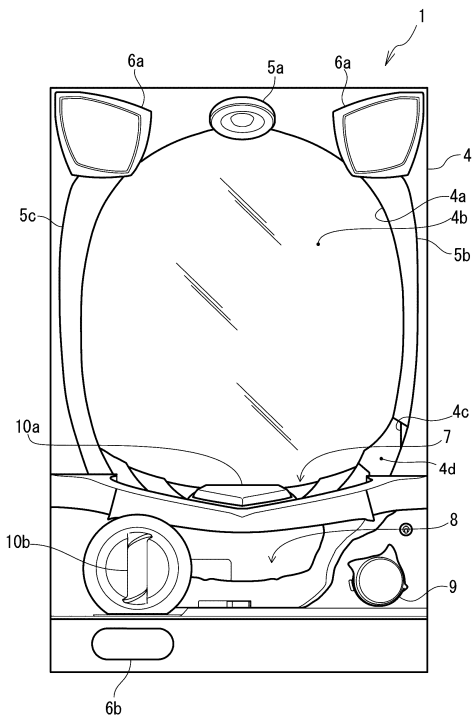
40

【 0 1 8 5 】

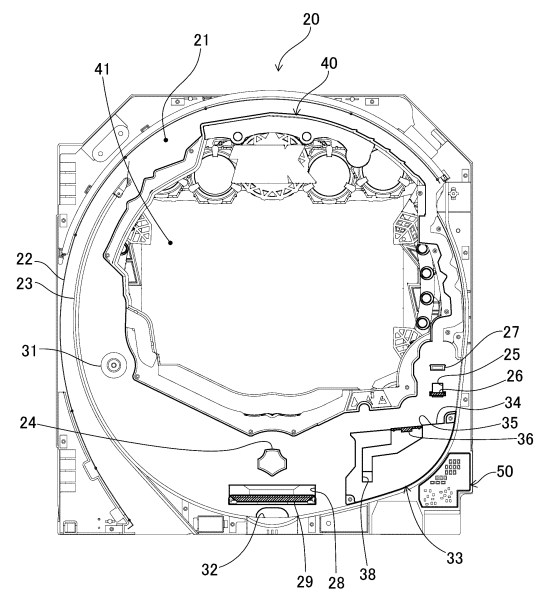
1 ... パチンコ機（遊技機）、2 4 ... 第 1 始動口、2 5 ... 第 2 始動口、2 8 ... 第 1 大入賞口（可変入球口）、3 5 ... 第 2 大入賞口（可変入球口）、2 0 0 ... 主制御基板（主制御部）、2 0 1 ... CPU、2 0 2 ... ROM、2 0 3 ... RAM、2 2 0 ... サブ制御基板（副制御部）、2 2 1 ... CPU、2 2 2 ... ROM、2 2 3 ... RAM、2 2 4 ... 不揮発性のメモリ、2 2 5 ... RTC、2 2 6 ... 入出力端子。

【図面】

【図 1】



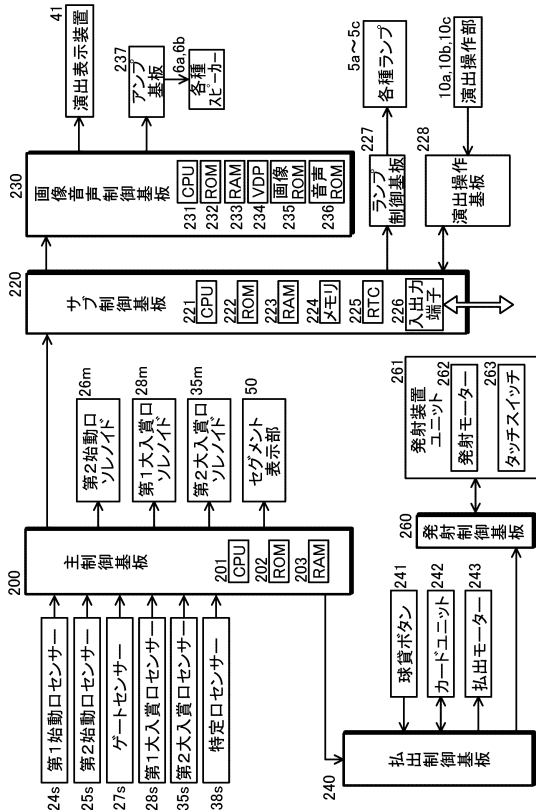
【図 2】



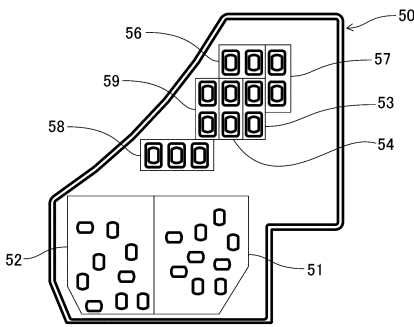
10

20

【図 3】



【図 4】



30

40

50

【 図 5 】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
1～ 50 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

(b)

第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
201～250 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

【 図 6 】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
1～ 45 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
46～ 50 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

(b)

第2特図

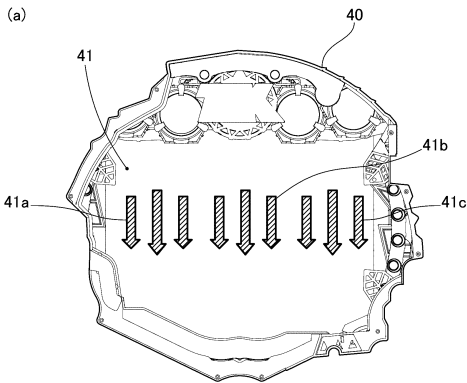
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
201～245 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

10

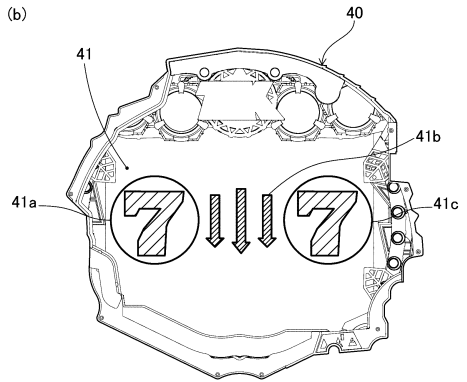
20

【 図 7 】

(a)



(b)



【 図 8 】



30

40

50

【図 9】

変動パターンテーブル

変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～ 5	HP001	10. 5秒
5～10	HP002	11. 3秒
11～12	HP003	13. 7秒
12～20	HP004	14. 1秒
⋮	⋮	⋮

【図 1 0】

凡例

→変動パターンテーブル

<第1特図>

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

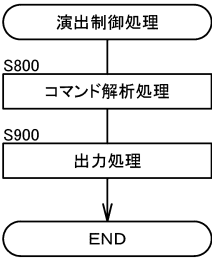
10

<第2特図>

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

20

【図 1 1】



【図 1 2】

受信コマンド	対応処理
電源投入コマンド	電源投入を示す演出
事前判定結果コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

30

40

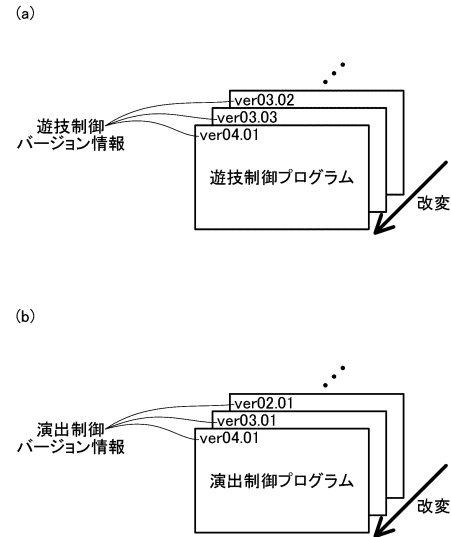
50

【図 1 3】

演出パターンテーブル

変動パターンID	演出パターン
HP001	EP001
HP002	EP002
HP003	EP003
HP004	EP004
⋮	⋮

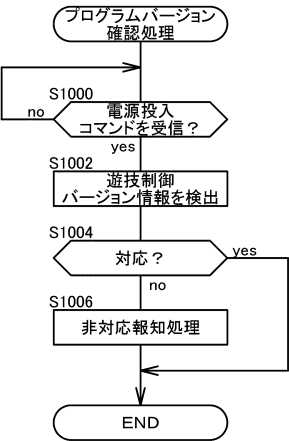
【図 1 4】



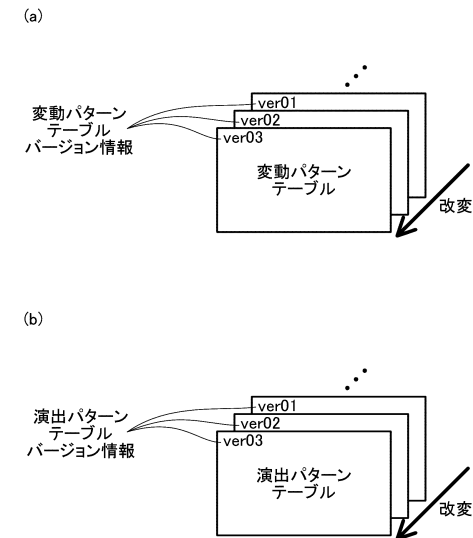
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

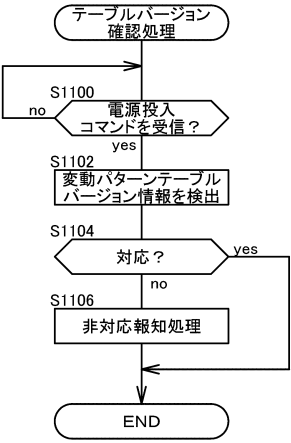


30

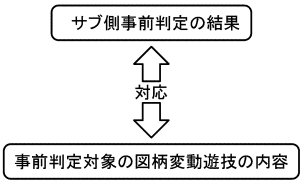
40

50

【図 17】



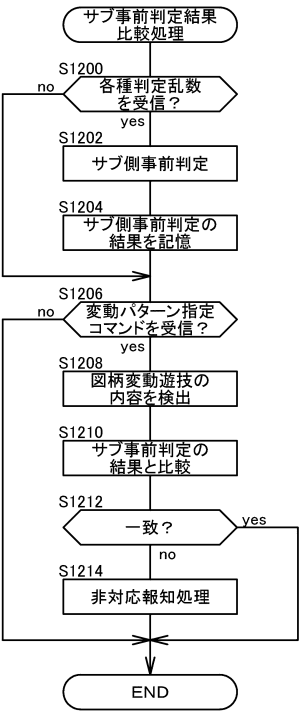
【図 18】



10

20

【図 19】



30

40

50

フロントページの続き

ディ内

(72)発明者 田中 勝巳

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 鶴岡 直樹

(56)参考文献 特開2018-153432(JP,A)

特開2000-079262(JP,A)

特開2016-137001(JP,A)

特開2015-226591(JP,A)

特開2014-230620(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04