

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7437015号  
(P7437015)

(45)発行日 令和6年2月22日(2024.2.22)

(24)登録日 令和6年2月14日(2024.2.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 1 (全110頁)

(21)出願番号	特願2020-11257(P2020-11257)	(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	令和2年1月27日(2020.1.27)	(74)代理人	100150430 弁理士 河野 元
(65)公開番号	特開2021-115280(P2021-115280 A)	(74)代理人	100217191 弁理士 林 信吾
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)	(72)発明者	山本 和弘 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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5年1月11日(2023.1.11)	(72)発明者	原 一功 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目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】

遊技領域に遊技媒体を発射して遊技を行う遊技機であって、

前記遊技領域の前面を覆う閉状態と、前記遊技領域の前面を開放する開状態と、に開閉可能な前面枠と、

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定制御部と、

前記当否判定の結果が特定結果となると、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊技を実行する特別遊技制御部と、

前記遊技利益の付与量を管理制御する遊技利益付与制御部と、を備えた遊技機であって、前記遊技利益付与制御部を有する遊技制御部と、

前記遊技制御部に対して第1特定信号を出力可能な第1特定信号出力部と、

前記前面枠が開状態又は閉状態にあることを検知して、前記遊技制御部に対して枠信号を出力する枠信号出力部と、

遊技機の外部に信号を出力可能な外部信号出力部と、を備え、

前記遊技制御部は、前記枠信号の入力時間を計測する計測部を有し、

前記遊技制御部に入力された前記第1特定信号は、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理され、当該制御処理に基づく信号が前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力され、

前記遊技制御部に入力された前記枠信号は、前記計測部による計測時間が特定時間を超えた場合、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理されることなく前記遊技制御部から

前記外部信号出力部に出力され、前記計測部による計測時間が前記特定時間を超えない場合、前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力されない

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機は、例えば下記特許文献1に記載のように、外部端子板を備え、外部端子板から遊技の進行に伴って様々な信号を遊技機の外部に出力している。遊技機の外部とは、外部装置（例えば、ホール内で遊技機の上方に設置されて、接続されている遊技機の動作状況に関する表示を行うデータ表示器や、ホール内にある各遊技機の動作状況等の情報を集計して管理（営業管理や遊技管理）を行うホールコンピュータ等）のことである。

【0003】

このようなパチンコ遊技機は、主基板（主制御基板、払出制御基板）を備え、主基板は遊技の結果に影響を及ぼす制御処理を実行可能な制御手段（遊技制御手段、払出制御手段）を備えている。例えば、主基板としての主制御基板には、始動口センサ等、様々なセンサが接続されていて、始動口センサ等による検知信号が入力される。この場合、遊技制御手段は、始動口センサによる検知信号の入力に基づいて、当否判定等の制御処理を行ったり、図柄の確定停止表示を示す変動停止信号を外部端子板に出力したりする。そして、その変動停止信号を入力した外部端子板は、外部装置に図柄の停止表示を知らせるべく、当該変動停止信号（図柄確定信号）を遊技機外部に出力するようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2007-111264

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところでパチンコ遊技機の外部端子板から、図柄確定信号のような既存の信号だけでなく、新たな信号（情報）を外部装置に送ることが考えられる。外部装置が、当該パチンコ遊技機の状況をより詳細に把握可能となるためである。この場合、始動口センサのような既存のセンサによる検知信号は、主制御基板（主基板）の遊技制御手段（制御手段）に入力されて、遊技制御手段により制御処理された信号が外部端子板に送られることになる。そこで、新たな信号も主制御基板の遊技制御手段を介して外部端子板に送ろうとする構成が考えられるが、そうすると遊技制御手段の制御処理の負担が増加してしまう。

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、所定の信号を主基板を介して外部端子板に送る場合に、主基板の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、  
遊技領域に遊技媒体を発射して遊技を行う遊技機であって、  
前記遊技領域の前面を覆う閉状態と、前記遊技領域の前面を開放する開状態と、に開閉可能な前面枠と、

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定制御部と、

前記当否判定の結果が特定結果となると、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊

10

20

30

40

50

技を実行する特別遊技制御部と、

前記遊技利益の付与量を管理制御する遊技利益付与制御部と、を備えた遊技機であって、  
前記遊技利益付与制御部を有する遊技制御部と、

前記遊技制御部に対して第 1 特定信号を出力可能な第 1 特定信号出力部と、

前記前面枠が開状態又は閉状態にあることを検知して、前記遊技制御部に対して枠信号  
を出力する枠信号出力部と、

遊技機の外部に信号を出力可能な外部信号出力部と、を備え、

前記遊技制御部は、前記枠信号の入力時間を計測する計測部を有し、

前記遊技制御部に入力された前記第 1 特定信号は、前記遊技制御部の有する制御部で制  
御処理され、当該制御処理に基づく信号が前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力  
され、

10

前記遊技制御部に入力された前記枠信号は、前記計測部による計測時間が特定時間を超  
えた場合、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理されることなく前記遊技制御部から  
前記外部信号出力部に出力され、前記計測部による計測時間が前記特定時間を超えない場  
合、前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力されない

ことを特徴とするものである。

#### 【0008】

このような遊技機によれば、当否判定制御部、特別遊技制御部、及び遊技利益付与制御  
部のうちの少なくとも 1 個の制御部を有する遊技制御部を備えている。また、第 1 特定信  
号出力部から出力された第 1 特定信号は、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御  
処理されて、遊技制御部から外部信号出力部に出力される。これにより、第 2 信号を、遊  
技制御部を介して外部信号出力部に送る場合に、遊技制御部の有する制御部による制御処  
理の負担が増加するのを極力防止することが可能となる。

20

#### 【発明の効果】

#### 【0009】

本発明の遊技機によれば、主基板の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避  
することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0010】

【図 1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

30

【図 2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図 3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 4】図 3 に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図 7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、  
(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)  
は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 9】変動パターンテーブルである。

40

【図 10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図 11】割り込み処理のフローチャートである。

【図 12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図 13】普図動作処理のフローチャートである。

【図 14】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図 15】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図 16】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図 17】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 18】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図 19】普通電動役物処理のフローチャートである。

50

- 【図 2 0】特図動作処理のフローチャートである。
- 【図 2 1】特別図柄待機処理のフローチャートである。
- 【図 2 2】特図 2 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 3】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 4】特図 2 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 5】特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。 10
- 【図 3 0】特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 3】遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 5】特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】情報出力処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】情報出力処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 0】情報出力処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】外部出力する信号を示す表である。
- 【図 4 2】外部出力装置等の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 4 3】各種信号の状態を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 4】各種信号の状態を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 5】各種信号の状態を示すタイミングチャートである。
- 【図 4 6】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。 30
- 【図 5 0】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】ゲート通過時処理のフローチャートである。
- 【図 5 3】変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 5 4】変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 5】オープニングコマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】エンディングコマンド受信処理のフローチャートである。
- 【図 5 7】当り遊技終了後発射報知処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】発射報知内容を示す表である。
- 【図 5 9】他の態様の当り遊技終了後発射報知処理のフローチャートである。 40
- 【図 6 0】実施例 2 の情報出力処理のフローチャートである。
- 【図 6 1】実施例 2 の情報出力処理のフローチャートである。
- 【図 6 2】実施例 2 の情報出力処理のフローチャートである。
- 【図 6 3】実施例 3 のパチンコ遊技機の斜視図である。
- 【図 6 4】実施例 3 のパチンコ遊技機の側面図である。
- 【図 6 5】実施例 3 のパチンコ遊技機の側面図である。
- 【図 6 6】実施例 3 のパチンコ遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。
- 【図 6 7】実施例 3 のパチンコ遊技機の電氣的な構成を示すブロック図の他の態様である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【 0 0 1 1 】 50

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示された場合と、小当り図柄が停止表示されたことに基づき入球可能となる可変入球口に入球した遊技球が所定の特定領域を通過した場合とに、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な大当り遊技を実行可能な１種２種混合タイプのパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例１】

【００１２】

図１乃至図３に示すように、実施例１のパチンコ遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技機枠５０内に取り付けられた遊技盤２とを備えており、遊技盤２は遊技機枠５０から着脱自在に構成されている。図３は、遊技盤２を遊技機枠５０から取り外した状態のものを示す。遊技機枠５０は、装飾面を有する前面枠５１と、遊技盤２等を取り付ける本体枠５２と、パチンコ遊技機１をホールの島設備に取り付けるための外枠５３と、を有して構成されており、前面枠５１、本体枠５２及び外枠５３は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

【００１３】

また、前面枠５１には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル６０、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）６１、及び打球供給皿６１に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）６２が設けられている。また前面枠５１には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに遊技者が操作可能な第１演出ボタン６３ａ、第２演出ボタン６３ｂ（これら２個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン６３」ともいう）が設けられており、この他、装飾用の枠ランプ６６及びスピーカ６７等も設けられている。演出ボタン６３は遊技者による入力可能な入力手段として機能するもので、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けることができる。遊技演出の実行中に第１演出ボタン６３ａまたは第２演出ボタン６３ｂを操作すると、当該操作に基づいて所定の操作対応演出が行われる。尚、演出ボタン６３の構成は本実施例１の態様に限らず、遊技者が入力を行うことができるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力手段（光電式等）であってもよい。

【００１４】

遊技盤２には、発射ハンドル６０の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域３が、レール部材４で囲まれて形成されている。また遊技盤２には、装飾用の盤面ランプ５が設けられている。遊技領域３には、遊技球を誘導する複数の遊技釘１６が突設されている。また、レール部材４の先端には球戻り防止片６が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。また、遊技領域３の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置７が設けられている。画像表示装置７の表示画面７ａには、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（単に「演出図柄８」ともいう）が表示される演出図柄表示領域７ｂ（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、後述の第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域７ｂは、例えば「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄８Ｌが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄８Ｃが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄８Ｒが表示される。

【００１５】

また、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒはそれぞれ、例えば「１」～「９」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域７ｂに停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図４参照）の第１特別図柄表示器４１ａ（「第１特別図柄表示部」ともいう）に表示される第１特別図柄（第１図柄）の変動表示の結果（つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果）、及び第２特別図柄表示器４１ｂ（「第２特別図柄表示部」ともいう）に表示される第２特別図柄（第２図柄）の変動

10

20

30

40

50

表示の結果（特別図柄当否判定の結果）を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。

【0016】

例えば、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合には、「777」などの3桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、小当たりとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3 3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。

10

【0017】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とがある。第1演出保留又は第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43a（図4参照）にて表示される第1特図保留の記憶数及び第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

20

30

【0018】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。またセンター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらにセンター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

40

【0019】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面7aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件

50

が成立すると第 1 特別図柄に係る当否判定（第 1 特別図柄当否判定）が実行されると共に第 1 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【 0 0 2 0 】

第 1 始動口 2 0 の下方には、遊技球の入球し易さが変化する可変式の第 2 始動口 2 1 を備える可変入賞装置 2 2（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第 2 特別図柄の当否判定（第 2 特別図柄当否判定）が実行されると共に第 2 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。可変入賞装置 2 2 は、可動部材 2 3 を備え、可動部材 2 3 の作動によって第 2 始動口 2 1 を開閉するものである。この開閉動作によって、第 2 始動口 2 1 は、第 1 の態様（閉状態）から当該第 1 の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 の態様（開状態）へと変化可能である。可動部材 2 3 は、第 2 始動口ソレノイド 2 4（図 5 参照）により駆動される。本実施例 1 では、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材 2 3 が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第 2 始動口 2 1 は、可動部材 2 3 が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材 2 3 が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくてもよい。

10

【 0 0 2 1 】

遊技領域 3 における第 1 始動口 2 0 の右方には、後述する大当り遊技の実行に際して作動する第 1 大入賞装置 3 1（「第 1 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 1 大入賞装置 3 1 は第 1 大入賞口 3 0 と開閉部材 3 2 を備えており、開閉部材 3 2 の開動作により第 1 大入賞口 3 0 を開放し、開閉部材 3 2 の閉動作により第 1 大入賞口 3 0 を閉鎖するものである。開閉部材 3 2 は、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3（図 5 参照）により駆動される。第 1 大入賞口 3 0 は、開閉部材 3 2 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 1 可変入球口 3 1 は、開閉部材 3 2 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

20

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 3 における第 1 大入賞口 3 0 の上方であってセンター装飾体 1 0 の右下部には、後述する小当り遊技の実行に際して作動する第 2 大入賞装置 3 6（「第 2 可変入球口」ともいう）が設けられている。第 2 大入賞装置 3 6 は第 2 大入賞口 3 5 と開閉部材（羽根部材）3 7 を備えており、開閉部材 3 7 の開動作により第 2 大入賞口 3 5 を開放し、開閉部材 3 7 の閉動作により第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖するものである。開閉部材 3 7 は、第 2 大入賞口ソレノイド 3 8（図 5 参照）により駆動される。第 2 大入賞口 3 5 は、開閉部材 3 7 が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第 2 可変入球口 3 6 は、開閉部材 3 7 の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

30

【 0 0 2 3 】

第 2 大入賞装置 3 6 には、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が通過可能な特定領域 3 9 が形成されている。本パチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球の少なくとも 1 個が特定領域 3 9 を通過したことが検知されることに基づいて、後述の大当り遊技を開始させるものとなっている。つまり特定領域 3 9 は、大当り遊技開始口となっている。また、第 2 大入賞装置 3 6 には、遊技球が特定領域 3 9 を通過し得る状態（開状態）と通過し得ない状態（閉状態）とを創出するための図示しない可動片（特定領域への遊技球の通過可能性を変化させる部材）が設けられている。この可動片は、第 2 大入賞装置 3 6 の非作動時、すなわち開閉部材 3 7 が第 2 大入賞口 3 5 を閉鎖しているときには特定領域 3 9 を閉状態としており、第 2 大入賞装置 3 6 の作動開始、すなわち第 2 大入賞口 3 5 を開閉する開閉部材 3 7 の開動作の開始に基づいて、特定領域 3 9 を開状態とすべく動作を開始する。つまり、可動片は開閉部材 3 7 の開動作に伴って動作を開始する。また、可動片は所定の動作パターンで動作するものとなっており、所定の動作時間が経過するこ

40

50

とに基づいて、特定領域 3 9 を閉状態とする状態に戻る。

【 0 0 2 4 】

これにより、開放した第 2 大入賞口 3 5 に遊技球が入球し、当該入球した遊技球が特定領域 3 9 の位置に到達するタイミングと、可動片が特定領域 3 9 を開放しているタイミングとが合致すると、その遊技球は特定領域 3 9 を通過（V 通過）して大当り遊技が開始されることとなり、それらタイミングが合致しなければ、遊技球は特定領域 3 9 を通過することなくそのまま機外に排出され、大当り遊技が開始されることはない。また、所定の動作パターンとして、閉状態と開状態とに複数回変化したり、複数回ある開状態又は閉状態の時間が異なったりする動作パターンを設定してもよい。そして、所定の動作パターンを開始後のどのタイミングで開閉部材を開動作させるかによって、特定領域への遊技球の通過可能性を変化させてもよい。遊技領域 3 におけるセンター装飾体 1 0 の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート 2 8（遊技球通過口）が設けられている。ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第 2 始動口 2 1 を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第 2 始動口 2 1 を開状態となる。さらに、遊技領域 3 の下部には、複数の一般入球口 2 7 が設けられている。

10

【 0 0 2 5 】

このように各種入球口等が配されている遊技領域 3 を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第 1 遊技領域）3 A と、右側の右遊技領域（第 2 遊技領域）3 B と、に分けることができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際は左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当りとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、及び第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。そして、第 1 始動口、第 2 始動口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口、及び一般入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」ともいう）が払い出される。

20

【 0 0 2 6 】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b（第 2 特別図柄表示部）、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 4 2（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b、及び、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 が含まれている。

30

【 0 0 2 7 】

また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになったことを示す当り表示器 4 8、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当りになった場合に実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5、変動時間短縮機能（時短機能）が作動することを示す遊技状態表示器 4 6、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 が含まれている。これら主表示器 4 0 に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

40

【 0 0 2 8 】

ここで、ラウンド表示器 4 5 は、4 R 用、6 R 用、1 5 R 用、5 R 用、1 6 R 用の 5 個の LED で構成されている。そして、大当り図柄として、特図 1 大当り図柄 A 又は特図 2 大当り図柄 A が停止表示すると、4 R 用ランプが点灯表示され、「4 R 6 R 1 5 R

50



5 R 1 6 R」(例えば、 :点灯、 :消灯とする)の様な表示態様となる。また、大当り図柄として、特図1大当り図柄Bが停止表示すると、6 R用ランプが点灯表示され、大当り図柄として、特図2大当り図柄Bが停止表示すると、1 5 R用ランプが点灯表示される。これらのランプは、対応する大当り図柄が確定表示するタイミングで、点灯表示される。また、小当り経由で特定領域通過に基づいて大当りとなった場合には、特定領域通過後に実行される大当り遊技のラウンド数に、小当り遊技の開放遊技を1加算した数のラウンド数を示すランプを点灯する。具体的に、小当り図柄として、特図1小当り図柄A又は特図2小当り図柄Aが停止表示され、小当り遊技によって開放した第2大入賞口内の特定領域を遊技球が通過した場合には、4ラウンドに小当り分の1ラウンドを加算した5 R用ランプが点灯表示される。具体的には、「4 R 6 R 1 5 R 5 R 1 6 R」の様な表示態様となる。また、小当り図柄として、特図2小当り図柄Bが停止表示され、小当り遊技によって開放した第2大入賞口内の特定領域を遊技球が通過した場合には、1 5ラウンドに小当り分の1ラウンドを加算した1 6 R用ランプが点灯表示される。

#### 【0029】

第1特別図柄の変動表示は、第1始動口20への遊技球の入球を契機として行われる。第2特別図柄の変動表示は、第2始動口21への遊技球の入球を契機として行われる。尚以下の説明では、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第1特別図柄表示器41a及び第2特別図柄表示器41bを総称して特別図柄表示部41ということがある。また、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bを総称して特図保留表示部43ということがある。

#### 【0030】

特別図柄表示部41では、特別図柄(識別情報)を所定時間変動表示した後に停止表示し、停止表示された特別図柄(停止図柄)によって第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づく抽選(特別図柄当否判定、大当り抽選、小当り抽選等)の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄(特定識別情報)である場合(すなわち、大当り図柄や小当り図柄である場合)には、停止表示された特定特別図柄の種類(当り種別)に応じた開放パターンにて第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放させる特別遊技(大当り遊技又は小当り遊技)が行われる。

#### 【0031】

具体的に、図4に示すとおり、第1特別図柄表示器41aは「i~p」で示す8個のLEDで構成されており、各LEDの点灯と消灯との組み合わせにより複数の表示態様(最大256通り)を表示可能となっている。同様に、第2特別図柄表示器41bも「a~h」で示す8個のLEDで構成されており、各LEDの点灯と消灯との組み合わせにより複数の表示態様(最大256通り)を表示可能となっている。そして、第1特別図柄表示器41aでは第1特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄(第1特別図柄)を表示し、第2特別図柄表示器41bでは第2特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄(第2特別図柄)を表示する。尚、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯する態様とすることができる。

#### 【0032】

本実施例1では、第1特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合の大当りの種別として「特図1大当りA~D」の4種類を設け(図6(A),(B)を参照)、小当りとなった場合の小当りの種別として「特図1小当りA,B」の2種類を設けており(図6(C),(D)を参照)、これら的大当り又は小当りを第1特別図柄表示器41aの表示態様によって識別可能に表示するものとなっている。例えば、第1特別図柄当否判定の結果が大当りとなった場合、その種別が「特図1大当りA」又は「特図1大当りC」であれば「i j n」の3個のLEDを点灯して残りを消灯し、「特図1大当りB」又は「特図1大当りD」であれば「j n k l」の4個のLEDを点灯して残りを消灯し、この他の特図1大当りについてもそれぞれ表示態様が定められている。また、第1特別図柄当否判定の結果

10

20

30

40

50

が小当たりとなった場合であって、その種別が「特図 1 小当たり A」又は「特図 1 小当たり B」の場合には「m n o p」の 4 個の LED を点灯して残りを消灯する。また、第 1 特別図柄当否判定の結果が外れとなった場合には、「l o」の 2 個の LED を点灯して残りを消灯する。尚、「特図 1 大当たり A」と「特図 1 大当たり C」とは、大当たり遊技後の時短機能及び開放延長機能の作動状態が異なるだけで、停止図柄や大入賞口の開放パターン等は同じとされている。すなわち、「特図 1 大当たり図柄 A」が停止表示したときの遊技状態が、通常状態か時短状態かによって、大当たり遊技後の時短機能及び開放延長機能の作動状態を異ならせているのである（図 6 参照）。また、本実施例では、「特図 1 小当たり A」又は「特図 1 小当たり B」は、停止図柄、大入賞口の開放パターン、V 通過後の大当たり遊技の態様、大当たり遊技終了後の時短機能及び開放延長機能の作動状態等、全て同じとされている。

10

#### 【0033】

また、第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりとなった場合の大当たりの種別として「特図 2 大当たり A ~ D」の 4 種類を設け（図 6（A）、（B）を参照）、小当たりとなった場合の小当たりの種別として「特図 2 小当たり A ~ D」の 4 種類を設けており（図 6（C）、（D）を参照）、これらの大当たり又は小当たりを、前述の第 1 特別図柄表示器 41a と同様に、第 2 特別図柄表示器 41b の表示態様（各 LED の点灯と消灯との組み合わせ）によって識別可能に表示するものとなっている。尚、各当り（大当たり及び小当たり）に対応する特別図柄表示部 41 の表示態様は、複数の当り種別（時短機能や開放延長機能の作動状態のみが異なる態様も含む）に対して一の表示態様としたり、一の当りに対して一の表示態様としたり、一の当りに対して複数の表示態様としたりすることが可能で、外れについても同様に一又は複数の表示態様とすることが可能である。そして、表示態様を複数とした場合には、例えば乱数抽選等により表示態様を選択し、該選択した表示態様に基づいて特別図柄表示部 41 の表示制御を行うものとすればよい。

20

#### 【0034】

本実施例 1 では、停止表示された特別図柄（停止図柄）の表示態様が大当たり（第 1 特定態様）または小当たり（第 2 特定態様）である場合、その大当たりや小当たりの種別によって、遊技者に付与する利益の内容が異なるものとなっている。この点についての詳細は後述する。

#### 【0035】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「入球情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部の RAM に形成される特図保留記憶部（図示せず）に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 20 への入球であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部（図示せず）に記憶され、第 2 始動口 21 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部（図示せず）に記憶される。各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値は、第 1 特図保留記憶部が「4」、第 2 特図保留記憶部が「1」となっている。これら第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部を、夫々「第 1 入球情報記憶手段（第 1 保留情報記憶手段）」及び「第 2 入球情報記憶手段（第 2 保留情報記憶手段）」ともいい、総じて「入球情報記憶手段（保留情報記憶手段）」ともいう。尚、各々の特図保留記憶部に記憶可能な特図保留の数（上限値）は、遊技機設計の段階で遊技性や仕様等を考慮して任意に設定可能で、第 1 特図保留記憶部と第 2 特図保留記憶部とで上限値を同じとしたり、第 1 特図保留記憶部の上限値を第 2 特図保留記憶部の上限値よりも多くしたり、第 2 特図保留記憶部の上限値を第 1 特図保留記憶部の上限値よりも多くしたりすることが可能である。

30

40

#### 【0036】

特図保留記憶部に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 20 又は第 2 始動口 21 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに実行できない場合、すな

50

わち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することが可能となっている。

#### 【0037】

特図保留記憶部に記憶された特図保留の数は、第1特図保留表示器43a及び第2特図保留表示器43bに表示される。具体的には第1特図保留表示器43aは、「uv」の2個のLEDで構成されており、第1特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第1特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「uv」（例えば、：消灯、：赤点灯、：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「uv」というように「u」のLEDを消灯し「v」のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「2」の場合は「uv」というように「u」のLEDを赤色で点灯させ「v」のLEDを消灯する表示態様とし、保留数が3の場合は「uv」というように両方のLEDを赤色で点灯させる表示態様とし、保留数が「4」（上限数）の場合は「uv」というように両方のLEDを緑色で点灯させ表示態様とすることができる。

10

#### 【0038】

また、第2特図保留表示器43bは、「wx」の2個のLEDで構成されており、第2特図保留の数に応じてLEDを表示制御することにより、第2特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が「0」の場合は「wx」（例えば、：消灯、：赤点灯）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が「1」の場合は「wx」というように「w」のLEDを消灯し「x」のLEDを赤色で点灯させる表示態様としている。尚、第2特図保留記憶部の記憶数の上限は「1」とされているので、第2特図保留の数は「0」又は「1」のみとされる。普通図柄の変動表示は、ゲート28への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器42では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定められた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

20

30

#### 【0039】

具体的には図4に示す通り、普通図柄表示器42は、「st」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「st」（例えば、：点灯、：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「st」というように「t」のLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚、外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

40

#### 【0040】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「入球情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部（図示せず）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値は4個となっている。普図保留記憶部に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない

50

場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになってい

#### 【 0 0 4 1 】

普図保留記憶部に記憶された普図保留の数は、普図保留表示器 4 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 4 4 は、「 q r 」の 2 個の L E D で構成されており、普図保留の数に応じて L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「 q r 」(例えば、 : 消灯、 : 赤点灯、 : 緑点灯とする)というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「 q r 」というように「 q 」の L E D を消灯し「 r 」の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数 2 ~ 4 についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

10

#### 【 0 0 4 2 】

次に図 2 及び図 5 に基づいて、本パチンコ遊技機 1 における電氣的な構成を説明する。本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行など、遊技進行や遊技利益に関する制御を行う主制御基板 8 0 (「主制御部」ともいい、「遊技制御部」ともいう)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板 9 0 (「サブ制御部」ともいい、「演出制御部」ともいう)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 1 1 0 (「払出制御部」ともいう)、画像表示装置 7 に表示される演出図柄 8、演出表示器 1 0 2 に表示される図柄、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b 等の表示制御を行う画像制御基板 1 0 0 (画像制御部)等を備えている。

20

#### 【 0 0 4 3 】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 の後面側(裏面側)の略中央部には主制御基板 8 0 を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 及び画像制御基板 1 0 0 を収納した画像制御基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 9 0 を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 1 0 9 を収納する電源基板ケースが設けられている。

#### 【 0 0 4 4 】

主制御基板 8 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン(以下「遊技制御用マイコン」) 8 1 が実装されている。遊技制御用マイコン 8 1 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。遊技制御用マイコン 8 1 は、入出力回路 8 7 (I / O ポート部)を介して他の基板等とデータ(情報)の送受信を行う。入出力回路 8 7 は、遊技制御用マイコン 8 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 8 1 の R A M には、前述した特図保留記憶部(第 1 特図保留記憶部及び第 2 特図保留記憶部)と普図保留記憶部とが設けられている。

30

#### 【 0 0 4 5 】

主制御基板 8 0 には、中継基板 8 8 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 8 0 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 8 0 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 2 0 a、第 2 始動口センサ 2 1 a、ゲートセンサ 2 8 a、第 1 大入賞口センサ 3 0 a、第 2 大入賞口センサ 3 5 a、特定領域センサ 3 9 a、及び一般入球口センサ 2 7 a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

40

#### 【 0 0 4 6 】

第 1 始動口センサ 2 0 a は、第 1 始動口 2 0 内に設けられて第 1 始動口 2 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 2 1 a は、第 2 始動口 2 1 内に設けられて第 2 始動口 2 1 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 2 8 a は、ゲー

50

ト 2 8 内に設けられてゲート 2 8 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 3 0 a は、第 1 大入賞口 3 0 内に設けられて第 1 大入賞口 3 0 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 3 5 a は、第 2 大入賞口 3 5 内に設けられて第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 3 9 a は、第 2 大入賞口 3 5 内の特定領域 3 9 に設けられており、特定領域 3 9 を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ 2 7 a は、各一般入球口 2 7 内にそれぞれ設けられて一般入球口 2 7 に入球した遊技球を検知するものである。

【 0 0 4 7 】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 2 4、第 1 大入賞口ソレノイド 3 3、及び第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 2 4 は、可変入賞装置 2 2 の可動部材 2 3 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 3 3 は、第 1 大入賞装置 3 1 の開閉部材 3 2 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 3 8 は、第 2 大入賞装置 3 6 の開閉部材 3 7 を駆動するためのものである。

【 0 0 4 8 】

さらに主制御基板 8 0 には、第 1 特別図柄表示器 4 1 a、第 2 特別図柄表示器 4 1 b、普通図柄表示器 4 2、第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特図保留表示器 4 3 b、普図保留表示器 4 4、ラウンド表示器 4 5、遊技状態表示器 4 6、発射方向表示器 4 7 及び当たり表示器 4 8 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 4 0 の表示制御は、遊技制御用マイコン 8 1 によりなされる。

【 0 0 4 9 】

また主制御基板 8 0 は、払出制御基板 1 1 0 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 1 1 0 から信号を受信する。払出制御基板 1 1 0 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 1 2 0、及びカードユニット 1 3 5（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 1 1 1（「発射制御部」ともいう）を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0（図 1 参照）が含まれる。

【 0 0 5 0 】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6（「払出制御用マイコン」ともいう）が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚、遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0（図 1 参照）の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動制御されることとなる。

【 0 0 5 1 】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【 0 0 5 2 】

また図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 9 1（「演出制御用マイコン」）が実装

10

20

30

40

50

されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M は外付けであってもよい。

#### 【 0 0 5 3 】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 (「画像制御用マイコン」) の C P U に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の R A M は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の R O M には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等 (演出図柄、保留図柄等を含む) や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の C P U は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて R O M から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

#### 【 0 0 5 4 】

演出表示器 1 0 2 は、2 個の L E D からなり、演出図柄 8 の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2 個の L E D の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果 (特別図柄当否判定の結果) を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b も同様に 2 個の L E D からなる。そして、2 個の L E D の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。また、演出第 2 特図保留表示器 1 0 3 b は第 2 演出保留表示領域 9 d に表示される保留個数及び第 2 特図保留表示器 4 3 b で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面 7 a (演出図柄表示部) の略全体に表示したり、可動装飾部材 1 4 を動作させて表示画面 7 a の演出図柄表示領域 7 b (演出図柄表示部) を被覆したりすることで、演出図柄、第 1 演出保留表示部、又は第 2 演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあり得るため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 に換えて、または加えて V D P (Video Display Processor) を設けてもよい。

#### 【 0 0 5 5 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板 1 0 6 を介してスピーカ 6 7 から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ 6 7 から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板 9 0 の R O M に格納されている。尚、音声制御基板 1 0 6 に C P U を実装してもよく、その場合、その C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板 1 0 6 に R O M を実装してもよく、その R O M に音響データを格納してもよい。また、スピーカ 6 7 を画像制御基板 1 0 0 に接続し、画像制御基板 1 0 0 の C P U に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板 1 0 0 の R O M に音響データを格納してもよい。

#### 【 0 0 5 6 】

また演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ (点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう) を、R O M に格納されているデータから決定し、ランプ制御基板 1 0 7 を介して枠ランプ 6 6 や盤面ランプ 5 等のランプ (L E D) の点灯制御を行う。

#### 【 0 0 5 7 】

さらに演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、

ランプ制御基板 107 に中継基板 108 を介して接続されたモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動して可動装飾部材 14 を動作させる。前述したように、可動装飾部材 14 は、センター装飾体 10 (装飾部材 13 の後方) に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン 91 は、可動装飾部材 14 を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ (「駆動データ」ともいう) を、サブ制御基板 90 の ROM に格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材 14 の動作を制御する。尚、ランプ制御基板 107 に CPU を実装してもよく、その場合、その CPU にランプの点灯制御や可動装飾部材 14 の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板 107 に ROM を実装してもよく、その ROM に発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

10

#### 【0058】

またサブ制御基板 90 には、第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b (図 1 参照) が操作 (押す、回転、引く等) されたことを検知する第 1 演出ボタン検知スイッチ 63c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 63d が接続されている。従って、第 1 演出ボタン 63a 又は第 2 演出ボタン 63b に対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板 90 に対して信号が出力される。尚、第 1 演出ボタン検知スイッチ 63c 及び第 2 演出ボタン検知スイッチ 63d を総称して単に「演出ボタン検知スイッチ」ともいう。

#### 【0059】

次に、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 における当否判定に係る制御について説明する。本実施例 1 では、特別図柄当否判定の結果として「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示部 41 に「大当たり図柄」(第 1 特定識別情報) が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部 41 に「小当たり図柄」(第 2 特定識別情報) が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部 41 に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第 1 大入賞口 30 又は第 2 大入賞口 35 を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言う。

20

#### 【0060】

本実施例 1 の当りには複数の種別がある。図 6 (A) ~ (D) に示すように、第 1 特別図柄 (特図 1) の当り種別として「特図 1 大当たり A ~ D」及び「特図 1 小当たり A, B」があり、第 2 特別図柄 (特図 2) の当り種別として「特図 2 大当たり A ~ D」及び「特図 2 小当たり A ~ D」があり、各当りの種別に応じた停止図柄 (大当たり図柄、小当たり図柄) が設けられている。特図 1 大当たり及び特図 2 大当たりでは第 1 大入賞口 30 が開放し、特図 1 小当たり及び特図 2 小当たりでは第 2 大入賞口 35 が開放する。

30

#### 【0061】

「特図 1 大当たり A ~ D」のうち「特図 1 大当たり A、B」は大当たり発生時の遊技状態が「通常状態 (非時短状態)」の場合に発生し得る大当たりであり (図 6 (A) を参照)、「特図 1 大当たり C、D」は大当たり発生時の遊技状態が「時短状態」の場合に発生し得る大当たりである (図 6 (B) を参照)。ここで、大当たりの発生により行われる大当たり遊技は、第 1 大入賞口 30 が開放する複数回のラウンド (R) によって構成される。尚、時短状態とは後述するように特別図柄および普通図柄に対する変動時間短縮機能 (時短機能) が作動する状態を意味する。また、本実施例 1 では、時短機能が作動する場合、第 2 始動口 21 が開放する際の開放時間や開放回数を通常よりも延長・増加させる開放延長機能も併せて作動することとしている。本実施例 1 のパチンコ機 1 の遊技状態について詳細は後述する。

40

#### 【0062】

「特図 1 大当たり A、C」はラウンド数が「4」で、1 ラウンド ~ 4 ラウンドの各ラウンドでの第 1 大入賞口 30 の開放回数および開放時間が「1 回」「2.5 秒」の大当たりであり、各ラウンドで第 1 大入賞口 30 に遊技球が容易に入球可能となっている。また、「特図 1 大当たり A」は、大当たり遊技終了後の遊技状態を時短状態とする大当たり、すなわち変動時

50

間短縮機能（時短機能）を作動させる大当たりでもあり、「特図1大当たりC」は、大当たり遊技終了後の遊技状態を通常状態（非時短状態）とする大当たり、すなわち変動時間短縮機能（時短機能）を作動させない大当たりでもある。尚、以下では、大当たり遊技終了後の遊技状態を時短状態とする大当たり（変動時間短縮機能の作動開始契機となる大当たり）のことを「時短大当たり」ともいい、大当たり遊技終了後の遊技状態を通常状態（非時短状態）とする大当たり（変動時間短縮機能の作動開始契機とならない大当たり）のことを「非時短大当たり」ともいう。

【0063】

「特図1大当たりB、D」はラウンド数が「6」、1ラウンド～6ラウンドの各ラウンドでの第1大入賞口30の開放回数および開放時間が「1回」「25秒」の大当たりである。

10

「特図1大当たりB、D」のうち「特図1大当たりB」は「非時短大当たり」でもあり（6R非時短大当たり）、「特図1大当たりD」は「時短大当たり」でもある（6R時短大当たり）。

【0064】

「特図1小当たりA、B」は、いずれも第2大入賞口35の開放回数および開放時間が「1回」「1.6秒」の小当たりで、「特図1小当たりA」は小当たり発生時の遊技状態が「通常状態（非時短状態）」の場合、「特図1小当たりB」は小当たり発生時の遊技状態が「時短状態」の場合に、それぞれ発生し得る。尚、小当たり（小当たり遊技）においては、大入賞口の開放回数をラウンド数ではなく単に開放回数という。そして、「特図1小当たりA、B」は、いずれも第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個が特定領域39を通過（以下「V通過」ともいう）することで、V通過した後に、前述の「特図1大当たりC」と同様の

20

大当たり、すなわちラウンド数が「4」、1ラウンド～4ラウンドの各ラウンドでの第1大入賞口30の開放回数および開放時間が「1回」「25秒」、大当たり遊技終了後の遊技状態を非時短状態とする「4R非時短大当たり」を発生させる小当たりである。

「特図2大当たりA～D」のうち「特図2大当たりA、B」は大当たり発生時の遊技状態が「通常状態（非時短状態）」の場合に発生し得る大当たりであり、「特図2大当たりC、D」は大当たり発生時の遊技状態が「時短状態」の場合に発生し得る大当たりである。「特図2大当たりA、C」はラウンド数が「4」で、1ラウンド～4ラウンドの各ラウンドでの第1大入賞口30の開放回数および開放時間が「1回」「25秒」の大当たりであり、各ラウンドで第1大入賞口30に遊技球が容易に入球可能となっている。「特図2大当たりA、C」のうち「特図2大当たりA」は「時短大当たり」でもあり（4R時短大当たり）、「特図2大当たりC」は「非時短大当たり」でもある（4R非時短大当たり）。また、「特図2大当たりB、D」はラウンド数が「15」、1ラウンド～15ラウンドの各ラウンドでの第1大入賞口30の開放回数および開放時間が「1回」「25秒」の大当たりであり、各ラウンドで第1大入賞口30に遊技球が容易に入球可能となっている。「特図2大当たりB、D」はいずれも「時短大当たり」でもある（15R時短大当たり）。

30

【0065】

「特図2小当たりA～D」は、いずれも第2大入賞口35の開放回数および開放時間が「1回」「1.6秒」の小当たりで、「特図2小当たりA、B」は小当たり発生時の遊技状態が「通常状態（非時短状態）」の場合、「特図2小当たりC、D」は小当たり発生時の遊技状態が「時短状態」の場合に、それぞれ発生し得る。「特図2小当たりA～D」のうち「特図1小当たりA」は、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がV通過することで、前述の「特図1大当たりA」や「特図2大当たりA」と同様の

40

【0066】

大当たり、すなわち「4R時短大当たり」を発生させる小当たりである。また、「特図2小当たりC」は、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がV通過することで、前述の「特図1大当たりC」や「特図2大当たりC」と同様の

50

【0067】

大当たり、すなわち「4R非時短大当たり」を発生させる小当たりである。また、「特図2小当たりB、D」は、第2大入賞口35に入球した遊技球の少なくとも1個がV通過することで、前述の「特図2大当たりB、D」と同様の



図 6 に示すように、本実施例 1 では、特別図柄当否判定の結果が当たりとなった場合における各当たりへの振分確率を、当たり発生時の遊技状態に応じて次のようにしている。すなわち、通常状態（非時短状態）において、第 1 特別図柄（特図 1）の当否判定の結果が大当りの場合、特図 1 大当り A（4 R 時短大当り）が 50 %、特図 1 大当り B（6 R 非時短大当り）が 50 % となっており、特図 1 の当否判定の結果が小当りの場合、特図 1 小当り A（4 R 非時短大当りを発生可能な小当り）が 100 % となっている。また、通常状態（非時短状態）において、第 2 特別図柄（特図 2）の当否判定の結果が大当りの場合、特図 2 大当り A（4 R 時短大当り）が 50.5 %、特図 2 大当り B（15 R 時短大当り）が 49.5 % となっており、特図 2 の当否判定の結果が小当りの場合、特図 2 小当り A（4 R 時短大当りを発生可能な小当り）が 50.2 %、特図 2 小当り B（15 R 時短大当りを発生可能な小当り）が 49.8 % となっている。

10

**【0068】**

一方、時短状態において、特図 1 の当否判定の結果が大当りの場合、特図 1 大当り C（4 R 非時短大当り）が 50 %、特図 1 大当り D（6 R 時短大当り）が 50 % となっており、特図 1 の当否判定の結果が小当りの場合、特図 1 小当り B（4 R 非時短大当りを発生可能な小当り）が 100 % となっている。また、時短状態において、特図 2 の当否判定の結果が大当りの場合、特図 2 大当り C（4 R 非時短大当り）が 50.5 %、特図 2 大当り D（15 R 時短大当り）が 49.5 % となっており、特図 2 の当否判定の結果が小当りの場合、特図 2 小当り C（4 R 非時短大当りを発生可能な小当り）が 50.2 %、特図 2 小当り D（15 R 時短大当りを発生可能な小当り）が 49.8 % となっている。

20

**【0069】**

ここで、本実施例 1 のパチンコ機 1 の遊技仕様について簡単に説明しておく。本実施例 1 のパチンコ機 1 では、通常状態（非時短状態）にて遊技球が第 2 始動口 21 に入球する頻度は時短状態よりも低くなっていることから、通常状態（非時短状態）にて遊技を進める場合、左打ち（遊技領域の左側領域に遊技球を発射）にて第 1 始動口 20 への入球を狙うこととなる。つまり、特図 1 の当否判定を主体的に行いつつ遊技を進行させることとなる。そして、特図 1 の当否判定の結果が大当たりとなり、その大当たりが「特図 1 大当り A（4 R 時短大当り）」となれば、当該大当たりに係る大当たり遊技の終了後の遊技状態が時短状態となる。時短状態では、遊技球が第 2 始動口 21 に入球する頻度が通常状態よりも高くなる（且つ第 2 始動口への入球頻度が第 1 始動口への入球頻度よりも高くなる）ことから、時短状態にて遊技を進める場合、右打ち（遊技領域の右側領域に遊技球を発射）にて第 2 始動口 21 への入球を狙うこととなる。つまり、特図 2 の当否判定を主体的に行いつつ遊技を進行させることとなる。そして、特図 2 の当りには、特図 1 の当りでは発生し得ない「15 R 時短大当り」や「15 R 時短大当りを発生可能な小当り」が存在し、また、特図 1 の小当り（特図 1 小当り A、B）に係る小当り遊技での V 通過により発生する大当り（以下「V 大当り」ともいう）は「4 R 非時短大当り」しか存在せず特図 1 の V 大当りを経て時短状態が発生することはない。このことから、本実施例 1 のパチンコ機 1 では、第 2 始動口 21 に遊技球が入球して行われる特図 2 の当否判定において当たりとなる方が遊技者にとって有利となる可能性が高い（時短状態の発生可能性が高い）といえる。よって、第 2 始動口 21 への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中（時短状態）においては、開放延長機能が作動しない通常状態（非時短状態）に比べ遊技を有利に進めることが可能となるので、遊技者は時短状態（右打ち）での遊技を期待することとなる。

30

40

**【0070】**

また、詳しくは後述するが、本実施例 1 のパチンコ機 1 では、「0 ~ 65535」の範囲で値をとる特別図柄当否判定用乱数を設けており（図 7（A）を参照）、特図 1 の当否判定および特図 2 の当否判定における大当たり判定値は「655232 ~ 65535」、特図 1 の当否判定における特図 1 小当り判定値は「1 ~ 3277」、特図 2 の当否判定における特図 2 小当り判定値は「1 ~ 16080」としている（図 8（A）を参照）。つまり、大当たり確率が「1 / 215.57」、特図 1 小当り確率が「1 / 19.99」、特図 2 小当り確率が「1 / 4.07」となっている。このため、特図 2 の当否判定を主体的に行

50

う時短状態では、高い確率で特図 2 小当りが発生することとなるので、特図 2 小当りを契機とする V 大当りを繰り返し発生させることが遊技の主目的となる。そして、時短状態にて特図 2 小当り C ( 4 R 非時短大当りを発生可能な小当り ) を引いて V 大当りが発生すると、当該 V 大当りに係る大当り遊技終了後の遊技状態は非時短状態となる。ここで、本実施例 1 では、第 2 特図保留記憶部の保留数の上限を「 1 」としており、また、後述するように第 2 特図保留の消化 ( 第 2 特別図柄の変動表示 ) を第 1 特図保留の消化 ( 第 1 特別図柄の変動表示 ) に優先して実行するものとしていることから、第 2 特図保留が存在する状態で大当り遊技が終了し、これに続いて非時短状態での遊技 ( 特別図柄の変動表示 ) が開始される場合、第 2 特図保留の消化 ( 第 2 特別図柄の変動表示 ) から開始されることとなる。そして、上述したように、本実施例 1 では、非時短状態における特図 2 小当り確率は「 1 / 4 . 0 7 」であり、特図 2 の小当りは「特図 2 小当り A」と「特図 2 小当り B」の 2 種類で、いずれも時短大当りを発生可能な小当りである。よって、時短状態から非時短状態に移行 ( 転落 ) した後、第 1 特図保留の消化に優先して第 2 特図保留の消化が行われ、その結果、特図 2 の小当りとなって V 大当りが発生すれば、再度、時短状態への移行が確定することとなる。このように、本実施例 1 のパチンコ機 1 では、時短状態から非時短状態に移行 ( 転落 ) した ( 特図 2 小当り C に係る大当り遊技を実行した ) 直後の第 2 特図保留の消化が、遊技者にとって、再度、時短状態への復帰 ( 時短引き戻し ) を期待できるものとなっており、これにより、時短状態から非時短状態に移行 ( 転落 ) した直後の遊技興趣を高めることが可能となっている。

#### 【 0 0 7 1 】

本パチンコ遊技機 1 では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数 ( 「当否判定用情報」ともいう ) 」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当り種別の判定は「大当り種別決定用乱数 ( 「大当り図柄決定用乱数」、「大当り図柄決定用情報」ともいう ) 」に基づいて行われ、小当りとなった場合の小当り種別の判定は「小当り種別決定用乱数 ( 「小当り図柄決定用乱数」、「小当り図柄決定用情報」ともいう ) 」に基づいて行われる。図 7 ( A ) に示すように、特別図柄当否判定用乱数は「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の範囲で値をとり、大当り種別決定用乱数は「 0 ~ 1 9 9 」の範囲で値をとり、小当り種別決定用乱数は「 0 ~ 2 1 0 」の範囲で値をとる。尚、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入球に基づいて取得される乱数 ( 入球情報 ) には、特別図柄当否判定用乱数や大当り種別決定用乱数、小当り種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数 ( 「リーチ情報」ともいう ) 」及び「変動パターン乱数 ( 「変動パターン情報」ともいう ) 」がある。

#### 【 0 0 7 2 】

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出 ( 演出図柄遊技演出 ) においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは例えば、左と右の 2 個の演出図柄 8 R、8 L が同じ図柄で停止 ( 仮停止 ) され、残り 1 個の中演出図柄 8 C が変動中の状態をいう ( 「 7 7 」の状態 )。そして、変動中の中演出図柄 8 C が停止中の演出図柄 8 R、8 L と同じ図柄で停止すれば、3 つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当りとなる。尚、この場合の演出図柄の停止 ( 仮停止 ) には、演出図柄表示領域 7 b 内で多少揺れているような表示 ( 揺れ変動 ) も含まれる。このリーチ乱数は「 0 ~ 1 2 6 」の範囲で値をとる。

#### 【 0 0 7 3 】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は「 0 ~ 1 9 8 」の範囲で値をとる。また、ゲート 2 8 の通過に基づいて取得される乱数には、図 7 ( B ) に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第 2 始動口 2 1 を開放させる補助遊技を行うか否かの判定 ( 普通図柄抽選 ) のための乱数である。普通図柄乱数は「 0 ~ 2 4 0 」の範囲で値をとる。

#### 【 0 0 7 4 】

次に、本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 の遊技状態について説明する。パチンコ遊技機 1 は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している

。尚、本実施例 1 のパチンコ機は 1 種 2 種混合タイプであることから、特別図柄に対する確率変動機能は備えていない。

【 0 0 7 5 】

特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態および非時短状態では、図 8（A）に示す当り判定テーブルを用いて当否判定を行う。具体的には、特別図柄当否判定で大当りと判定される確率（大当り確率）が、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄ともに「 $1 / 215.57$ 」となっている。また、特別図柄当否判定で小当りと判定される確率（小当り確率）は、第 1 特別図柄が「 $1 / 19.99$ 」、第 2 特別図柄が「 $1 / 4.07$ 」となっており、第 2 特別図柄の小当り確率が第 1 特別図柄の小当り確率よりも高くなっている（図 8（A）を参照）。

10

【 0 0 7 6 】

また、時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示時までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 9 参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当りを狙うことができる。

【 0 0 7 7 】

20

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図 8（E）参照）。つまり、普通図柄表示器 4 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【 0 0 7 8 】

30

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例 1 では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 30 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 8（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における第 2 始動口 2 1 の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置 2 2 の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における第 2 始動口 2 1 の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、可変入賞装置 2 2 の開放回数増加機能が作動している。具体的に、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 2 2 の開閉部材 3 7 が 0.2 秒の開放動作を 1 回行い、その期間第 2 始動口が開状態となる。また時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置 2 2 の開閉部材 3 7 が 2.0 秒の開放動作を 3 回行うものとされる。尚、開放時間延長機能と開放回数増加機能を総称して単に「開放延長機能」ということがある。

40

【 0 0 7 9 】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 2 2 の開放延長機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第 2 始動口 2 1 が頻繁に開放され、第 2 始動口 2 1 へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当りを狙うことができる。

【 0 0 8 0 】

50

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 22 の開放時間延長機能及び開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第 2 始動口が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。この様な高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

#### 【0081】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、「特図 1 大当り A、D」又は「特図 2 大当り A、B、D」となった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は時短状態且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を「時短高ベース状態」ともいう。時短高ベース状態は、所定回数（例えば 100 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当りに当選してその大当り遊技が実行されるか、小当りに当選してその小当り遊技中に遊技球が特定領域 39 を通過して V 大当りとなりその大当り遊技が実行されることにより終了する。また、「特図 1 大当り B、C」又は「特図 2 大当り C」となった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は非時短状態且つ低ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を「非時短低ベース状態」ともいう。尚、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の（初期状態の）遊技状態は非時短低ベース状態（通常状態）である。

#### 【0082】

さらに、「特図 2 小当り A、B、D」となって小当り遊技中に遊技球が特定領域 39 を通過して V 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は時短高ベース状態となり（図 6 参照）、「特図 1 小当り A、B」又は「特図 2 小当り C」となってその小当り遊技中に遊技球が特定領域 39 を通過して V 大当りとなった場合の大当り遊技終了後の遊技状態は非時短低ベース状態となる（図 6 参照）。尚、小当り遊技中に遊技球が特定領域 39 を通過しなかった場合（V 大当りとならなかった場合）、小当り遊技終了後の遊技状態は原則、小当り遊技開始前と同じ状態となる。但し、時短高ベース状態にて当該時短高ベース状態が終了することとなる最終回（本実施例では 100 回目）の特別図柄の変動表示で小当り図柄が停止表示され、これに係る小当り遊技中に遊技球が特定領域 39 を通過しなかった場合（V 大当りとならなかった場合）には、小当り遊技終了後の遊技状態は非時短低ベース状態となる。

#### 【0083】

高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域（右側領域）3B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。第 2 始動口は、右遊技領域に発射した遊技球が入球可能であって、左遊技領域に発射した遊技球が入球不能な位置に配置されている。尚、ゲート 28 も右遊技領域に発射した遊技球が入球可能な位置に配置されている。そして、高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 21 が開放されやすくなっており、左遊技領域に遊技球を発射して第 1 始動口 20 を狙うよりも、右遊技領域に遊技球を発射して第 2 始動口 21 へ狙って発射する方が始動口への入球可能性が高くされている。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 28 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 21 へ遊技球を入球させるべく右打ちを行う。これにより高ベース状態では、左打ちをするよりも右打ちをする方が、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができ、遊技者に有利である。この状態（高ベース状態）のとき、主制御部 80 によって表示制御される発射方向表示器 47（「第 1 発射報知手段」ともいう）が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知するものとされる。また、本実施例では、大当り遊技や小当り遊技においても、右打ちにより遊技を行うため、発射方向表示器 47 は、右遊技領域へ発射すべきことを報知するものとされる。

#### 【0084】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域（左側領域）3A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。第 1 始動口は、左遊技領域に発射した遊技球が入球可能な位置に配置されている。また、第 1 始動口へは右遊技領域に発射した遊技球

が入球不能に配置しても良いし、入球可能に配置しても良い。入球可能に配置する場合には、左遊技領域に遊技球を発射した方が、右遊技領域に遊技球を発射するよりも、第1始動口への遊技球の入球可能性を高くするものとする。また、低ベース状態では、高ベース状態と比べて第2始動口21が開放されにくくなっているため、右遊技領域に発射して第2始動口21への入球を狙うよりも、左遊技領域に発射して第1始動口20への入球を狙って発射する方が、始動口への入球可能性が高くされている。これにより、低ベース状態では、第1始動口20へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う方が、右打ちするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができ、遊技者に有利である。この状態（低ベース状態）のとき、主制御部80によって表示制御される発射方向表示器47が高ベース状態のときとは異なる所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知するものとされる。

10

#### 【0085】

具体的には発射方向表示器47は、「yz」の2個のLEDで構成されており、遊技状態に応じてLEDを点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態及び当り遊技の実行中は、「yz」（例えば、：消灯、：点灯とする）というように両LEDを点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

20

#### 【0086】

##### 〔主制御メイン処理〕

次に、図10～図38に基づいて遊技制御用マイコン81の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン81の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、パッファ等は、主制御基板80のRAMに設けられている。主制御基板80に備えられた遊技制御用マイコン81は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、主制御基板80のROMから図10に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。

#### 【0087】

同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板80のCPUの設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、本実施例1及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」「第1特図」、第2特別図柄を「特図2」「第2特図」ということがある。

30

#### 【0088】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図7に示した種々の乱数カウンタの値を1加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板80のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

40

#### 【0089】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば4ms周期で主制御基板80のCPUに繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁止状態の

50

ときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

#### 【0090】

##### [ 割り込み処理 ]

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、当り種別としての図柄（大当り図柄、小当り図柄）、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

10

#### 【0091】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入球口センサ27a等（図5参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

#### 【0092】

20

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

#### 【0093】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、保留球数処理（S207）、電源断監視処理（S208）、及び情報出力処理（S209）を実行する。その後、その他の処理（S209）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。ここで、詳細は後述するが、情報出力処理では、主制御基板80の遊技制御用マイコン81で生成された種々の信号（遊技情報）を、情報出力回路82を介して遊技機外部に出力するための処理である。そして外部出力装置83（「ターミナル基板」ともいう）に設けられたターミナル（端子）に、外部機器（ホールコンピュータ等の配線）を接続することで、当該外部機器は、遊技制御用マイコン81から出力される各種遊技情報を受信することが可能となる（図5及び図41）。

30

40

#### 【0094】

##### [ 始動口センサ検知処理 ]

図12に示すように、始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート28を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定し（S302）、遊技球がゲート28を通過していなければ（S301でNO）、S305に進む。

#### 【0095】

普通図柄保留球数が4以上であれば（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保

50

留球数が4以上でなければ(S302でNO)、普通図柄保留球数に「1」を加算し(S303)、普通図柄乱数取得処理(S304)を行う。普通図柄乱数取得処理(S304)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-H、図7(B))を取得し、その取得乱数値(入球情報)を、主制御基板80のRAMに設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0096】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S305)。第2始動口21に遊技球が入球していない場合(S305でNO)にはS309に進むが、第2始動口21に遊技球が入球した場合には(S305でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が1個(上限数)に達しているか否かを判定する(S306)。そして、特図2保留球数が1個に達している場合(S306でYES)には、S309に進むが、特図2保留球数が1個未満、すなわち特図2保留がない場合には(S306でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S307)。

10

【0097】

続いて特図2関係乱数取得処理(S308)を行う。特図2関係乱数取得処理(S308)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)、小当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-KS)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数の値を取得し)、それら取得乱数値(入球情報)を第2特図保留記憶部のうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

20

【0098】

続いて始動口センサ検知処理(S204)では、第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S309)。第1始動口20に遊技球が入球していない場合(S309でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には(S309でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S310)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S310でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S310でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S311)。

30

【0099】

続いて特図1関係乱数取得処理(S312)を行う。特図1関係乱数取得処理(S312)では、特図2関係乱数取得処理(S308)と同様に、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値(ラベル-TRND-A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-AS)、小当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-TRND-KS)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-TRND-RC)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-TRND-T1)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部のうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

40

【0100】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理(S204)に次いで、図13に示す普図動作処理(S205)を行う。普図動作処理(S205)では、普通図柄表示器42および可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」

50

が「2」である場合には（S401でNO、S403でYES）、普通図柄変動中処理（S404）を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には（S401、S403で共にNO、S405でYES）、普通図柄確定処理（S406）を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には（S401、S403、S405の全てがNO）、普通電動役物処理（S407）を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0101】

##### [ 普通図柄待機処理 ]

図14に示すように、普通図柄待機処理（S402）ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し（S501）、「0」であれば（S501でYES）この処理を終える。一方「0」でなければ（S501でNO）、後述の普通図柄当否判定処理を行う（S502）。また、普通図柄当否判定処理（S502）に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う（S503）。普通図柄変動パターン選択処理では、図8（E）に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が1秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が30秒の普通図柄変動パターンを選択する。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理（S504）を行う。また、普通図柄乱数シフト処理（S504）に次いで、普通図柄変動開始処理を行い（S505）、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板90に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

#### 【0102】

##### [ 普通図柄当否判定処理 ]

図15に示すように、普通図柄当否判定処理（S502）ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - H）を読み出す（S601）。次いで、時短フラグがONか否か（すなわち遊技状態が時短状態であるか否か）を判定する（S602）。S602で、時短フラグがONである、すなわち時短状態であると判定した場合（S602でYES）、図8（D）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」～「239」）に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S604）、S605の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル - TRND - H）が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602で、時短フラグがONでない、すなわち、非時短状態であると判定した場合（S602でNO）、図8（D）に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル（当り判定値が「0」、「1」）に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し（S603）、S605の処理に移行する。

そして、S605で、普図当否判定（S603、S604）の結果が、当り（普図当り）か否かを判定し（S605）、外れと判定した場合（S605でNO）、停止表示する外れ普通図柄（普図外れ図柄）を決定し（S606）、処理を終える。一方、S605で当り（普図当り）と判定した場合（S605でYES）、停止表示する当り普通図柄（普図当り図柄）を決定し（S607）、普図当りフラグをONにして（S608）、処理を終える。

#### 【0103】

##### [ 普通図柄乱数シフト処理 ]

普通図柄変動パターン選択処理（S503）に次いで普通図柄乱数シフト処理（S504）を実行する。図16に示すように、普通図柄乱数シフト処理（S504）ではまず、普通図柄保留球数を1デクリメントする（S701）。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする（S702）。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空（「0」）にして、即ち普図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S703）、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

#### 【0104】

10

20

30

40

50



## 〔普通図柄変動中処理〕

図 17 に示すように、普通図柄変動中処理 (S404) ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (S801)、経過していなければ (S801でNO) 処理を終える。一方、経過していれば (S801でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットする (S802) とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする (S803)。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果 (当り普通図柄又は外れ普通図柄) で停止させる等のその他の処理を行ってから (S804)、この処理を終える。

## 【0105】

## 〔普通図柄確定処理〕

図 18 に示すように、普通図柄確定処理 (S406) ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する (S901)。普図当りフラグがONでなければ (S901でNO)、普図動作ステータスを「1」にセットして (S905)、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば (S901でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する (S902)。そして時短状態中であれば (S902でYES)、可変入賞装置 22 (第 2 始動口 21) の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする (S903)。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0 秒の開放を 3 回繰り返す開放パターンである。従って、第 2 始動口 21 の開放回数をカウントする第 2 始動口開放カウンタに「3」をセットする。

## 【0106】

これに対して、非時短状態中であれば (S902でNO)、可変入賞装置 22 (第 2 始動口 21) の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする (S906)。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2 秒の開放を 1 回行う開放パターンである。従って、第 2 始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット (S903、S906) に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし (S904)、この処理を終える。

## 【0107】

## 〔普通電動役物処理〕

図 19 に示すように、普通電動役物処理 (S407) ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する (S1001)。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第 2 始動口 21 の開放が終了したことを示すフラグである。

## 【0108】

普図当り終了フラグがONでなければ (S1001でNO)、第 2 始動口 21 の開放中か否かを判定する (S1002)。開放中でなければ (S1002でNO)、第 2 始動口 21 を開放させる時期 (タイミング) に至ったか否かを判定し (S1003)、至っていなければ (S1003でNO) 処理を終え、至っていれば第 2 始動口 21 を開放させ (S1004)、処理を終える。一方、第 2 始動口 21 の開放中であれば (S1002でYES)、第 2 始動口 21 を閉鎖させる時期 (タイミング) に至ったか否か (すなわち第 2 始動口 21 を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か) を判定し (S1005)、至っていなければ (S1005でNO) 処理を終え、至っていれば (S1005でYES) 第 2 始動口 21 を閉状態 (閉鎖) とする (S1006)。

## 【0109】

そして第 2 始動口 21 の閉鎖処理 (S1006) に次いで、第 2 始動口開放カウンタの値を 1 ディクリメントし (S1007)、第 2 始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する (S1008)。「0」でなければ (S1008でNO)、再び第 2 始動口 21 を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば (S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う (S1009) とともに、普図当り終了フラグをセットして (S1010) 処理を終える。尚、第 2 始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第 2 始動口 21 の開放 (可動部材 23 の開放動作) が 3 回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第 2 始動口 21 の開放が 1 回なされると「0」になる。

## 【0110】

10

20

30

40

50

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

#### 【0111】

##### [特図動作処理]

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、普図動作処理(S205)に次いで特図動作処理(S206)を行う。特図動作処理(S206)では、図20に示すように、特別図柄表示器41及び大入賞装置(第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36)に関する処理を5つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には(S1101でYES)、特別図柄待機処理(S1102)を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には(S1101でNO、S1103でYES)、特別図柄変動中処理(S1104)を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には(S1101、S1103で共にNO、S1105でYES)、特別図柄確定処理(S1106)を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には(S1101、S1103、S1105で共にNO、S1107でYES)、大当り遊技としての特別電動役物処理1(S1108)を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には(S1101、S1103、S1105、S1107の全てがNO)、小当り遊技としての特別電動役物処理2(S1109)を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

#### 【0112】

##### [特別図柄待機処理]

図21に示すように、特別図柄待機処理(S1102)ではまず、第2始動口21の保留球数(即ち特図2保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1201)。特図2保留球数が「0」である場合(S1201でYES)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第1始動口20の保留球数(即ち特図1保留球数)が「0」であるか否かを判定する(S1206)。そして、特図1保留球数も「0」である場合(S1206でYES)、即ち、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置7の表示画面7aを待機画面とする処理中(客待ち用のデモ画面の実行中)であるか否かを判定し(S1211)、そうであれば(S1211でYES)処理を終え、そうでなければ(S1211でNO)待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する(S1212)。

#### 【0113】

S1201において特図2保留球数が「0」でない場合(S1201でNO)、即ち、第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図2当否判定処理(S1202)、特図2変動パターン選択処理(S1203)、特図2乱数シフト処理(S1204)、特図2変動開始処理(S1205)をこの順に行う。また、特図2保留球数が「0」であるが特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)、即ち、第2始動口21に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第1始動口20への入球に基づいて取得される乱数カウンタ値の記憶が1つ以上ある場合には、後述の特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。このように本実施例1では、第1特図保留に基づく第1特別図柄の変動表示は、第2特図保留が「0」の場合(S1201でYESの場合)に限って行われる。すなわち第2特図保留の消化(第2特別図柄の変動表示)は、第1特図保留の消化(第1特別図柄の変動表示)に優先して実行される。そして本実施例1では、第2特図保留に基づく当否判定の方が、第1特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当りになりやすくなっている(図8(B))。

#### 【0114】

##### [特図2当否判定処理]

図 2 2 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) ではまず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) を読み出す (S1302)。次いで、図 8 (A) の当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う (S1303)。この当り判定テーブルでは、特図 1 の当否判定および特図 2 の当否判定における大当り判定値は「6 5 5 2 3 2 ~ 6 5 5 3 5」とされている (大当り確率: )。また、特図 1 の当否判定における特図 1 小当り判定値は「1 ~ 3 2 7 7」とされており、特図 2 の当否判定における特図 2 小当り判定値は「1 ~ 1 6 0 8 0」とされている。

#### 【0115】

当否判定 (S1303) の結果が「大当り」と判定した場合 (S1304でYES)、大当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - AS) を読み出して、図 8 (B) に示す大当り種別判定テーブルに基づいて大当り種別を判定し (S1310)、当該大当り種別決定用乱数の値に基づいて大当り図柄を決定し (S1311)、大当りフラグをONにして (S1312)、処理を終える。尚、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。また、大当り種別の判定は、当該判定を行うときの遊技状態 (現在の遊技状態) に基づいて行う。すなわち、時短フラグがONであるか否かを判定し、時短フラグがONでなければ非時短状態用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定し、時短フラグがONであれば時短状態用の大当り種別判定テーブルを用いて大当り種別を判定する。第 2 特別図柄 (特図 2) の当否判定 (S1303) の結果が大当りと判定し、現在の遊技状態が非時短状態である場合、大当り種別は特図 2 大当り A、B の何れか (4 R 大当りまたは 1 5 R 大当り) となり (図 6 (A)、図 8 (B) を参照)、現在の遊技状態が時短状態である場合、大当り種別は特図 2 大当り C、D の何れか (4 R 大当りまたは 1 5 R 大当り) となる (図 6 (B)、図 8 (B) を参照)。そして、本実施例 1 では、「特図 2 大当り A に対応する特図 2 大当りフラグ A、特図 2 大当り B に対応する特図 2 大当りフラグ B . . . 」といったように、大当りフラグを大当り種別毎に対応して設けているので、S1312では、S1310で判定された大当り種別 (S1310の判定結果) に対応する大当りフラグをONにする。

#### 【0116】

一方、当否判定 (S1303) の結果が「大当り」でないと判定した場合 (S1304でNO)、小当りか否かを判定する (S1305)。ここで、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) が特図 1 の小当り判定値である「1」~「3 2 2 7」の何れかと一致するか否かを判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - A) が特図 2 の小当り判定値である「1」~「1 6 0 8 0」の何れかと一致するか否かを判定する (図 8 (A) を参照)。そして、「小当り」でないと判定した場合 (S1305でNO)、外れ図柄を決定し (S1309)、処理を終える。つまり、当否判定 (S1303) の結果が「大当り」でもなく「小当り」でもない場合 (S1304でNO、S1305でNO)、その結果は「外れ」となる。

#### 【0117】

一方、小当り判定 (S1305) の結果が「小当り」とであると判定した場合 (S1305でYES)、小当り種別決定用乱数カウンタの値 (ラベル - TRND - KS) を読み出して、図 8 (C) に示す小当り種別判定テーブルに基づいて小当り種別を判定し (S1306)、当該小当り種別決定用乱数の値に基づいて小当り図柄を決定し (S1307)、小当りフラグをONにして (S1308)、処理を終える。尚、第 1 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 1 特別図柄用の小当り種別判定テーブルを用いて小当り種別を判定し、第 2 特別図柄に係る当否判定の場合は、第 2 特別図柄用の小当り種別判定テーブルを用いて小当り種別を判定する。また、小当り種別の判定は、当該判定を行うときの遊技状態 (現在の遊技状態) に基づいて行う。すなわち、時短フラグがONであるか否かを判定し、時短フラグがONでなけ

10

20

30

40

50

れば非時短状態用の小当り種別判定テーブルを用いて小当り種別を判定し、時短フラグがONであれば時短状態用の小当り種別判定テーブルを用いて小当り種別を判定する。第2特別図柄(特図2)の当否判定にて小当りと判定した場合、現在の遊技状態が非時短状態であれば特図2小当りA、Bの何れかとなり(図6(C)、図8(C)を参照)、時短状態であれば特図2小当りC、Dの何れかとなる(図6(D)、図8(C)を参照)。そして、本実施例1では、「特図2小当りAに対応する特図2小当りフラグA、特図2小当りBに対応する特図2小当りフラグB・・・」といったように、小当りフラグを小当り種別毎に対応して設けているので、S1308では、S1306で判定された小当り種別(S1306の判定結果)に対応する小当りフラグをONにする。

【0118】

[ 特図2 変動パターン選択処理 ]

特別図柄待機処理(図21)では、特図2当否判定処理(S1202)に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う(S1203)。図23及び図24に示すように、特図2変動パターン選択処理(S1203)ではまず、遊技状態が時短状態か否か(時短フラグがONか否か)を判定する(S1401)。そして、時短状態でなければ(S1401でNO)、すなわち非時短状態であれば、大当りフラグがONか否かを判定し(S1402)、ONであれば(S1402でYES)、非時短状態中大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ大当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-TRND-T1)に基づいて変動パターンを選択する(S1403)。本処理では変動パターンP1、P2、P3の何れかが選択される。

【0119】

一方、大当りフラグがONでなければ(S1402でNO)、小当りフラグがONか否かを判定する(S1405)。そして、小当りフラグがONであれば(S1405でYES)、非時短状態中小当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1409)。具体的には、本実施例1では必ず変動パターンP4が選択される。

【0120】

また、小当りフラグがONでなければ(S1405でNO)、リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)がリーチ成立乱数値か否かを判定する(S1406)。図8(D)に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」~「5」であり、非時短状態であれば「0」~「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0121】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)がリーチ成立乱数値である場合(S1406でYES)、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1407)。本実施例1では、変動パターンP5又はP6が選択される。

【0122】

リーチ乱数カウンタ値(ラベル-TRND-RC)がリーチ成立乱数値でない場合(S1406でNO)、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1408)。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」~「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。本実施例1では、変動パターンP7又はP8が選択される。

【0123】

またS1401において、遊技状態が時短状態であると判定した場合(S1401でYES)には

10

20

30

40

50

、図 2 4 に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップ S1402 ~ S1609 と同様の流れで処理（S1410 ~ S1416）を行う。すなわち、大当りであれば図 9 の時短状態中且つ大当りに該当する部分を参照し、小当りであれば図 9 の時短状態中且つ小当りに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図 9 の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図 9 の時短状態中且つリーチ無外れに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する。

#### 【 0 1 2 4 】

尚、時短状態中の変動パターンテーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。

#### 【 0 1 2 5 】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図 2 3 に示すその他の処理（S1404）を行ってこの処理を終える。尚、その他の処理（S1404）では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドを RAM の出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理（S201）によりサブ制御基板 90 に送られる。

#### 【 0 1 2 6 】

##### 〔 特図 2 乱数シフト処理 〕

図 2 5 に示すように、特図 2 乱数シフト処理（S1204）ではまず、特図 2 保留球数を 1 ディクリメントする（S1501）。次いで、第 2 特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1 つ下位側（例えば第 2 特図保留記憶部がアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側）にシフトする（S1502）。そして、第 2 特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第 2 特図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして（S1503）、この処理を終える。

#### 【 0 1 2 7 】

特図 2 乱数シフト処理（S1204）を実行した後は、図 2 1 の特図 2 変動開始処理（S1205）を実行する。特図 2 変動開始処理（S1205）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドを RAM の出力バッファにセットして、第 2 特別図柄の変動表示を開始する。

#### 【 0 1 2 8 】

図 2 1 の特別図柄待機処理（S1102）において、特図 2 保留球数が「0」であり、且つ、特図 1 保留球数が「0」でない場合（S1201でYES、S1206でNO）には、特図 1 当否判定処理（S1207）、特図 1 変動パターン選択処理（S1208）、特図 1 乱数シフト処理（S1209）、特図 1 変動開始処理（S1210）をこの順に行う。

#### 【 0 1 2 9 】

##### 〔 特図 1 当否判定処理 〕

図 2 6 に示すように、特図 1 当否判定処理（S1207）では、図 2 2 に示した特図 2 当否判定処理（S1202）と同様の流れで処理（S1601 ~ S1612）を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

#### 【 0 1 3 0 】

但し、本処理は特図 1 に関する処理であるので、S1601では、RAM の第 1 特図保留記憶部の最下位の領域（即ち第 1 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域）に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値（ラベル - TRND - A）を読み出し、図 8（A）

10

20

30

40

50

の当り判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1603）。そして、第1特別図柄（特図1）の当否判定（S1603）の結果が大当りである場合（S1604でYES）、S1610にて判定される大当り種別は、現在の遊技状態が非時短状態であれば特図1大当りA、Bの何れか（4R大当りまたは6R大当り）となり（図6（A）、図8（B）を参照）、時短状態であれば特図1大当りC、Dの何れか（4R大当りまたは6R大当り）となる（図6（B）、図8（B）を参照）。そして、本実施例1では、「特図1大当りAに対応する特図1大当りフラグA、特図1大当りBに対応する特図1大当りフラグB・・・」といったように、大当りフラグを大当り種別毎に対応して設けているので、S1612では、S1610で判定された大当り種別（S1610の判定結果）に対応する大当りフラグをONにする。

【0131】

10

また、第1特別図柄（特図1）の当否判定（S1603）の結果が小当りである場合（S1605でYES）、S1606にて判定される小当り種別は、現在の遊技状態が非時短状態であれば特図1小当りAとなり（図6（C）、図8（C）を参照）、時短状態であれば特図1小当りBとなる（図6（D）、図8（C）を参照）。そして、本実施例1では、「特図1小当りAに対応する特図1小当りフラグA、特図1小当りBに対応する特図1小当りフラグB・・・」といったように、小当りフラグを小当り種別毎に対応して設けているので、S1608では、S1606で判定された小当り種別（S1606の判定結果）に対応する小当りフラグをONにする。

【0132】

〔特図1変動パターン選択処理〕

20

図27及び図28に示すように、特図1変動パターン選択処理（S1208）では、図23及び図24に示した特図2変動パターン選択処理（S1203）と同様の流れで処理（S1701～S1716）を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0133】

〔特図1乱数シフト処理〕

図29に示すように、特図1乱数シフト処理（S1209）ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする（S1801）。次いで、第1特図保留記憶部における各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする（S2002）。そして、第1特図保留記憶部の最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、（上限数まで記憶されていた場合）第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして（S1803）、この処理を終える。

30

【0134】

特図1乱数シフト処理（S1209）を実行した後は、図21の特図1変動開始処理（S1210）を実行する。特図1変動開始処理（S1210）では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0135】

〔特別図柄変動中処理〕

図30に示すように、特別図柄変動中処理（S1104）ではまず、S1909で、変動表示を実行したのが第2特別図柄かどうかを判定する（S1909）。変動表示したのが第2特別図柄でない、すなわち第1特別図柄であると判定した場合（S1909でNO）、特図2連続変動フラグをOFFし（既にOFFであればOFFのままとし）、S1901の処理に移行する。一方、変動表示したのが第2特別図柄であると判定した場合（S1909でYES）、次いで特図2停止フラグがONかどうかを判定する（S1910）。S1910で、特図2停止フラグがONでない、すなわち、特図1停止フラグがONであるか又は何れの停止フラグもONでない場合（S1910でNO）、S1901の処理に移行する。

40

【0136】

ここで、特図停止フラグとは、後述する特別図柄確定処理（S1106）において、特別図柄の変動表示を終了する際に、設定するフラグである。そして、変動表示を終了するのが第1特別図柄である場合には、特図1停止フラグをONにし、変動表示を終了するのが第2特別図柄である場合には、特図2停止フラグをONにすることとなる。従って、S1910

50

で、特図 2 停止フラグが ON と判定されるのは、前回変動表示した特別図柄（前回停止表示した特別図柄）が第 2 特別図柄であることを意味し、特図 1 停止フラグが ON であると判定されるのは、前回変動表示した特別図柄（前回停止表示した特別図柄）が第 1 特別図柄であることを意味する。尚、電源投入後の 1 回目の特別図柄の変動表示においては、前回変動表示した特別図柄（前回停止表示した特別図柄）がないため、特図 1 停止フラグ及び特図 2 停止フラグの両フラグ共、OFF にされている。

#### 【 0 1 3 7 】

S1910 で、特図 2 停止フラグが ON であると判定した場合（S1910 で YES）、特図 2 連続変動フラグを ON にし（S1911）、S1901 の処理に移行する。S1910 で特図 2 停止フラグが ON であると判定した場合には、前回変動表示した特別図柄も、今回変動表示した特別図柄も、第 2 特別図柄である。すなわち、第 2 特別図柄が連続して変動表示した場合に ON にする「特図 2 連続変動フラグ」は、第 2 特別図柄が連続して変動表示したことを示すフラグである。本実施例のパチンコ遊技機では、低ベース状態においては、第 2 始動口への遊技球の入球が非常に困難な状態に設定されているため、当該低ベース状態で通常の態様で遊技を行ってれば、第 2 特別図柄が連続して変動表示する可能性は非常に低いものとされている。

10

#### 【 0 1 3 8 】

また、第 2 始動口への遊技球の入球を可能にする右打ち遊技を、低ベース状態で行うと、右打ち遊技の禁止を報知する左打ち報知演出が実行されるため、これに従い遊技を行うと、低ベース状態で第 2 特別図柄が連続して変動表示する可能性はないといえる。すなわち、第 2 特別図柄が連続して変動表示する状態、「特図 2 連続変動フラグ」が ON にされる状態は、高ベース状態、若しくは、後述する高ベース状態を経て設定された低ベース状態であるといえる。

20

#### 【 0 1 3 9 】

S1901 では、特別図柄の変動時間（図 21 の S1203 又は S1208 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 参照）が経過したか否かを判定する（S1901）。変動時間が経過していないと判定した場合（S1901 で NO）、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

#### 【 0 1 4 0 】

一方、変動時間が経過したと判定した場合（S1901 で YES）、変動停止コマンドをセットする（S1902）。そして、時短フラグが ON か否かを判定し（S1903）、ON であれば（S1903 で YES）、時短カウンタを 1 減算し（S1904）、時短カウンタの値が「0」か否かを判定する（S1905）。S1905 で時短カウンタが「0」であると判定した場合、時短フラグを OFF し、S1907 の処理に移行する。一方、時短フラグが ON でないと判定した場合（S1903 で NO）、S1907 の処理に移行する。

30

#### 【 0 1 4 1 】

S1907 では、特図動作ステータスを「3」にセットする（S1907）。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数、大当り種別決定用乱数および小当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い（S1908）、この処理を終える。

40

#### 【 0 1 4 2 】

##### [ 特別図柄確定処理 ]

図 31 に示すように、特別図柄確定処理（S1106）ではまず、S2014 ~ S2020 により、特別図柄停止時の特図停止フラグ設定処理を行う。S2014 では、停止表示した特別図柄が第 2 特別図柄かどうかを判定する（S2014）。停止表示したのが第 2 特別図柄であると判定した場合（S2014 で YES）、次いで特図 1 停止フラグが ON であるかどうかを判定し（S2015）、ON であると判定した場合（S2015 で YES）、今回停止表示したのは第 2 特別図柄であるので、特図 1 停止フラグを OFF にし（S2016）、特図 2 停止フラグを ON にし（既に ON であれば ON のまま維持する）（S2017）、S2001 の処理に移行する。また、特図 1 停止フラグが ON でないと判定した場合（S2015 で NO）、特図 2 停止フラグ

50

をONにし（既にONであればONのまま維持する）（S2017）、S2001の処理に移行する。

【0143】

一方、S2014で、停止表示したのは第2特別図柄でないと判定した場合（S2014でNO）、次いで、特図2停止フラグがONであるかどうかを判定し（S2018）、ONであると判定した場合（S2018でYES）、今回停止表示したのは第1特別図柄であるので、特図2停止フラグをOFFにし（S2019）、特図1停止フラグをONにし（既にONであればONのまま維持する）（S2020）、S2001の処理に移行する。また、特図2停止フラグがONでないと判定した場合（S2018でNO）、特図1停止フラグをONにし（既にONであればONのまま維持する）（S2020）、S2001の処理に移行する。

10

【0144】

S2001では、大当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2001）。大当たりフラグがONであれば（S2001でYES）、当該ONとなっている大当たりフラグに基づいて、大当たり遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値をセットするとともに、第1大入賞口30の1ラウンドあたりの開放回数および開放時間（図6参照）をセットする（S2003）。上述したように、本実施例1では、特図1大当りに係る大当たり遊技のラウンド数が「4R」「6R」、特図2大当りに係る大当たり遊技のラウンド数が「4R」「15R」の何れかとなることから、S2003では、ラウンドカウンタの値として「4」「6」「15」の何れかをセットし、第1大入賞口30の1ラウンドあたりの開放回数および開放時間として「1回」「25秒」をセットする。

20

【0145】

S2003の処理を終えたら、大当たり遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットするとともに（S2005）、大当たり遊技のオープニング演出を開始し（S2006）、特図動作ステータスを「4」にセットする（S2007）。

【0146】

また、S2001において大当たりフラグがONでないと判定した場合（S2001でNO）、小当たりフラグがONであるか否かを判定する（S2008）。小当たりフラグがONであれば（S2008でYES）、小当たり遊技中における大入賞口（第2大入賞口35）の開放回数をカウントする小当たり用開放カウンタの値をセットするとともに、第2大入賞口35の開放時間（図6参照）をセットする（S2009）。上述したように、本実施例1では、小当たり遊技における第2大入賞口35の開放回数および開放時間が「1回」「1.6秒」であることから、S2009では、小当たり用開放カウンタの値として「1」をセットし、開放時間として「1.6秒」をセットする。

30

【0147】

S2009の処理を終えたら、小当たり遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに（S2010）、小当たり遊技のオープニング演出を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「5」にセットする（S2012）。尚、S2008において小当たりフラグがONでなければ（S2008でNO）、大当たり遊技も小当たり遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

【0148】

[特別電動役物処理1（大当たり遊技）]

図32に示すように、特別電動役物処理1（S1108）ではまず、大当たり遊技実行フラグがONかどうかを判定する（S2125）。大当たり遊技実行フラグは、大当たり遊技が実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技が実行されている間、この大当たり遊技実行フラグがONにされ、大当たり遊技が終了するとOFFにされる。S2125で、大当たり遊技実行フラグがONでないと判定した場合（S2125でNO）、大当たり遊技の実行中を示す大当たり遊技実行フラグをONにし（S2126）、S2103の処理に移行する。一方、大当たり遊技実行フラグがONである、すなわち、大当たり遊技の開始時に既にONにされていると判定した場合（S2125でYES）、そのままS2103の処理に移行する。

40

【0149】

50



S2103では、時短フラグがONか否かを判定し(S2103)、ONと判定した場合(S2103でYES)、時短フラグをOFFする(S2104)。つまり、大当たり遊技の実行中は非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当たり遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0150】

次に、大当たり終了フラグがONであるか否かを判定する(S2105)。大当たり終了フラグは、大当たり遊技において第1大入賞口30の開放が全て終了(大当たり遊技が終了)したことを示すフラグである。

【0151】

大当たり終了フラグがONでなければ(S2105でNO)、第1大入賞口30の開放中か否かを判定する(S2106)。開放中でなければ(S2106でNO)、第1大入賞口30を開放させる時期(タイミング)に至ったか否か、すなわち大当たりのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時期に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド(次の開放)を開始する時期に至ったか否かを判定する(S2107)。

10

【0152】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであればS2110に進んで、大当たりの種類に応じた開放パターン(図6参照)に従って第1大入賞口30を開放させるべく、第1大入賞装置31を作動させる。

【0153】

S2106において第1大入賞口30の開放中であれば(S2106でYES)、そのラウンドにおける第1大入賞口30への入球個数が規定の最大入球個数(本実施例1では1ラウンド当たり10個)に達しているか否かを判定する(S2111)。規定入球個数に達していなければ(S2111でNO)、第1大入賞口30を閉鎖させる時期(タイミング)に至ったか否か、すなわち第1大入賞口30を開放してから所定の開放時間(図6参照)が経過したか否かを判定する(S2112)。そして第1大入賞口30の開放時間が経過していなければ(S2112でNO)、処理を終える。

20

【0154】

これに対して、規定入球個数に達している場合(S2111でYES)、又は第1大入賞口30の開放時間が経過した場合(S2112でYES)、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、第1大入賞口30を閉鎖する(S2113)。そして、ラウンドカウンタの値を1デクリメントし(S2114)、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2115)。「0」でないと判定した場合(S2115でNO)、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

30

【0155】

一方、「0」と判定した場合(S2115でYES)、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに(S2116)、大当たりのエンディング演出を開始する(S2117)。そして、大当たり終了フラグをセットし(S2118)、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、今回の大当たりが15R大当たりであれば第1大入賞口30の開放が15回実行されると「0」になり、6R大当たりであれば第1大入賞口30の開放が6回実行されると「0」になり、4R大当たりであれば第1大入賞口30の開放が4回実行されると「0」になる。

40

【0156】

また、S2105において大当たり終了フラグがONであれば(S2105でYES)、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング演出の実行時間(エンディング時間)が経過したか否かを判定し(S2119)、エンディング時間が経過していなければ(S2119でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2119でYES)、大当たり終了フラグをOFFにした後(S2120)、後述の遊技状態設定処理(S2121)を行う。そして、大当たりフラグをOFFにし(S2122)、大当たり遊技実行フラグをOFFにし(S2124)、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2123)、処理を終える。これにより、次回の割り込み処理において、特図動作処理(図20)として再び特別図柄待機処理(S

50

1102) が実行されることになる。

【 0 1 5 7 】

[ 特別電動役物処理 2 ( 小当り遊技 ) ]

図 3 3 に示すように、特別電動役物処理 2 ( S1109 ) ではまず、小当り遊技実行フラグが ON かどうかを判定する ( S2229 )。小当り遊技実行フラグは、小当り遊技が実行中であることを示すフラグであり、小当り遊技が実行されている間、この小当り遊技実行フラグが ON にされ、小当り遊技が終了すると OFF にされる。S2229 で、小当り遊技実行フラグが ON でないと判定した場合 ( S2229 で NO )、小当り遊技の実行中を示す小当り遊技実行フラグを ON にし ( S2230 )、S2201 の処理に移行する。一方、小当り遊技実行フラグが ON である、すなわち、小当り遊技の開始時に既に ON にされていると判定した場合 ( S2229 で YES )、そのまま S2201 の処理に移行する。

10

【 0 1 5 8 】

S2201 では、小当り終了フラグが ON であるか否かを判定する ( S2201 )。小当り終了フラグは、小当り遊技において第 2 大入賞口 3 5 の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【 0 1 5 9 】

小当り終了フラグが ON でなければ ( S2201 で NO )、第 2 大入賞口 3 5 の開放中か否かを判定する ( S2202 )。開放中でなければ ( S2202 で NO )、第 2 大入賞口 3 5 を開放させる時期 ( タイミング ) に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して 1 回目の開放を開始する時期に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時期に至ったか否かを判定する ( S2203 )。

20

【 0 1 6 0 】

S2203 の判定結果が NO であれば、そのまま処理を終える。一方、S2203 の判定結果が YES であれば、小当りの開放パターン ( 図 6 参照 ) に従って第 2 大入賞口 3 5 を開放させるべく第 2 大入賞装置 3 6 を作動させるとともに ( S2204 )、第 2 大入賞装置 3 6 に設けられた特定領域 3 9 を開状態とすべく、所定の動作パターンに従って可動片 ( 図示せず ) の動作を開始させ ( S2205 )、さらに、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定する V 有効期間を設定する ( S2206 )。尚、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知に基づいて大当りフラグを ON する ( 後述のステップ S2211 ~ S2221 参照 ) ということであり、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知があったとしても大当りフラグを ON しないということである。

30

【 0 1 6 1 】

ここで、本実施例 1 では、小当り遊技での第 2 大入賞口 3 5 の開放パターンを開放回数「 1 回」、開放時間「 1 . 6 秒」としている。また、本実施例 1 では、可動片の動作パターンを、第 2 大入賞口 3 5 の開放開始に伴い特定領域 3 9 を「 0 . 7 5 秒」開状態とし、その後、「 0 . 1 秒」の閉状態を経て再度「 0 . 7 5 秒」開状態とし、第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖に合わせて特定領域 3 9 を閉状態とするものとしている。さらに、本実施例 1 では、小当り遊技における第 2 大入賞口 3 5 の開放中および第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後 ( 小当り遊技での第 2 大入賞口 3 5 の開放終了後 ) の数秒間を V 有効期間に設定するものとしている。第 2 大入賞口 3 5 の開放中だけでなく第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後の数秒間も V 有効期間とするのは、例えば、第 2 大入賞口 3 5 の開放が終了する間際に第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後に特定領域センサ 3 9 a により検知される ( 特定領域 3 9 を通過する ) 可能性があることを考慮したものであり、こうすることで、第 2 大入賞口 3 5 に入球した遊技球が正当に特定領域 3 9 を通過したにもかかわらず大当りとならないといったトラブルの発生を防ぐことが可能となる。本実施例 1 では V 有効期間を「 2 . 6 秒」としており、小当り遊技での第 2 大入賞口 3 5 の開放時間「 1 . 6 秒」に加え、第 2 大入賞口 3 5 の閉鎖後「 1 秒」は、特定領域センサ 3 9 a による遊技球の検知を有効と判定することとしている。

40

【 0 1 6 2 】

50

次に、S2202において第2大入賞口35の開放中であれば(S2202でYES)、第2大入賞口35への入球個数が規定の最大入球個数(本実施例1では10個)に達しているか否かを判定する(S2207)。規定入球個数に達していなければ(S2207でNO)、第2大入賞口35を閉鎖させる時期に至ったか否か、すなわち第2大入賞口35を開放してから所定の開放時間(図6参照)が経過したか否かを判定する(S2208)。そして、第2大入賞口35の開放時間が経過していなければ(S2208でNO)、S2211の処理に移行する。

【0163】

これに対して、第2大入賞口35への入球個数が規定入球個数に達したか(S2207でYES)、あるいは第2大入賞口35の開放時間が経過した場合(S2208でYES)には、第2大入賞口35を閉鎖し(S2209)、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントする(S2210)。尚、本実施例1では、小当り遊技での第2大入賞口35の開放パターンを開放回数「1回」、開放時間「1.6秒」としていることから、第2大入賞口35に遊技球が10個入球することは実質的に不可能である。このことからS2207の処理で肯定判定される可能性は無いに等しい。

10

【0164】

次に、S2211で特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否か(遊技球が特定領域39を通過したか否か)を判定する(S2211)。検知があったと判定した場合(S2211でYES)、図34に示すS2220以降の処理に進み、検知がないと判定した場合(S2211でNO)、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S2212)。S2212で「0」でないと判定した場合(S2212でNO)、そのまま処理を終える。一方、S2212で「0」であると判定した場合(S2212でYES)、S2213の小当り終了処理に移行する。S2213では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットするとともに、小当りのエンディング演出を開始する(S2214)。そして、小当り終了フラグをONにし(S2313)、処理を終える。尚、本実施例1では、小当り用開放カウンタは第2大入賞口35の開放が1回なされると「0」になる。

20

【0165】

S2201において、小当り終了フラグがONであれば(S2201でYES)、第2大入賞口35の1回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し(S2216)、エンディング時間が経過していなければ(S2216でNO)、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば(S2216でYES)、小当り終了フラグをOFFにするとともに(S2217)、小当りフラグをOFFにし(S2218)、小当り遊技実行フラグをOFFにし(S2231)、更に、特図動作ステータスを「1」にセットし(S2219)、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理(図20)として再び特別図柄待機処理(S1102)が実行されることになる。

30

【0166】

尚、小当り遊技の開始に際して時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理(S2121、図35)を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。

【0167】

40

S2211で特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったと判定した場合(S2211でYES)、V大当りを発生させるための処理、すなわち、小当り遊技を終了して大当り遊技を開始させるための処理を行う。具体的には、図34に示すように、特定領域センサ39aによる遊技球の検知がV有効期間中における検知であるか否かを判定する(S2220)。そして、V有効期間中であると判定した場合(S2220でYES)、小当りフラグをOFFにし(S2221)、小当り遊技実行フラグをOFFにし(S2232)、大当りフラグをONにし(S2222)、V通過コマンドをセットする(S2223)。ここで、本実施例1では、上述したように小当りフラグを小当り種別毎に対応して設けており、また、図6(C)、(D)に示すように小当り種別に応じてV大当りの種別(4R時短大当り、4R非時短大当り、15R時短大当り)が定まっている。また、本実施例1では、上述した特図1大当りフラ

50

グAや特図2大当りフラグA等の大当り種別に対応した大当りフラグの他、V大当り種別に対応した大当りフラグである「4R時短大当りフラグ」「4R非時短大当りフラグ」「15R時短大当りフラグ」を設けている。このことから、S2222では、S2221でOFFにする小当りフラグ、すなわち、S1308またはS1608でONにした小当りフラグの小当り種別に基づいて、これに対応するV大当り種別の大当りフラグ(4R時短大当りフラグ、4R非時短大当りフラグ、15R時短大当りフラグの何れか)をONにする(S2222)。

【0168】

S2224では、S2222でONとした大当りフラグに基づいて、大当り遊技中に実行するラウンドの回数をカウントするラウンドカウンタの値をセットするとともに、第1大入賞口30の1ラウンドあたりの開放回数および開放時間(図6参照)をセットする(S2224)。

本実施例1では、図6(C)、(D)に示すようにV大当りに係る大当り遊技のラウンド数が「4R」「15R」の何れかとなることから、S2224では、ラウンドカウンタの値として「4」「15」の何れかをセットし、第1大入賞口30の1ラウンドあたりの開放回数および開放時間として「1回」「25秒」をセットする。

10

【0169】

S2224の処理を終えたら、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットするとともに(S2225)、大当り遊技のオープニング演出を開始し(S2226)、特図動作ステータスを「4」にセットする(S2227)。尚、本オープニングコマンドは、小当り遊技に基づいて遊技球がV通過したこと(「小当りV」ともいう)により実行される大当り遊技に係るオープニングコマンドであることを特定可能なコマンドとすることが可能である。

20

【0170】

一方、S2220でV有効期間中でないと判定した場合(S2220でNO)、今回の特定領域センサ39aによる遊技球の検知は正当なものではなく不正の可能性が考えられるので、V大当りを発生させることなくエラー処理を行い(S2227)、そのまま処理を終える。エラー処理としては、V有効期間中でないときに特定領域センサ39aによる遊技球の検知が発生したことを示す異常状態報知を行ったり、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づく各種乱数の取得や特別図柄当否判定等の特別図柄変動に係る処理を一時的に停止(中断)したりする処理を例示できる。また、エラー処理の実行による異常状態報知や遊技進行の一時停止等は、所定の解除条件の成立により解除可能とすればよく、解除条件として、例えば、時間経過や電源再投入、RAMクリア等を例示できる。

30

【0171】

[遊技状態設定処理]

図35に示すように、遊技状態設定処理(S2121)ではまず、今回実行した大当り遊技に係る大当り種別、すなわち、終了した大当りの種別が時短大当りであるか否かを判定する(S2301)。S2301では、現在ONとなっている大当りフラグ、すなわち、S1312、S1612およびS2222の何れかでONにした大当りフラグに対応する大当り種別に基づいて、終了した大当りの種別が時短大当りであるか否かを判定する。具体的には、今回の大当りが、特図1又は特図2の当否判定の結果が大当りの場合の「特図1大当りA、D」又は「特図2大当りA、B、D」であるか、小当りを契機とするV大当りの場合の「4R時短大当り」又は「15R時短大当り」であれば、終了した大当りの種別は時短大当りということになる(図6を参照)。

40

【0172】

S2301で時短大当りであると判定した場合(S2301でYES)、時短フラグをONにし(S2302)、時短カウンタに「100」をセットし(S2303)、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技終了後の遊技状態が特別図柄の時短状態且つ高ベース状態(すなわち時短高ベース状態)になる。この時短高ベース状態は、特別図柄が100回変動表示すること、及び、次の大当り(V大当りを含む)が発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。尚、時短カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

50

## 【 0 1 7 3 】

一方、S2301で時短大当りでないと判定した場合（S2301でNO）、すなわち今回の大当りが、特図1又は特図2の当否判定の結果が大当りの場合の「特図1大当りB、C」又は「特図2大当りC」であるか、小当りを契機とするV大当りの場合の「4R非時短大当り」であれば、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技終了後の遊技状態が特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち非時短低ベース状態）になる。

## 【 0 1 7 4 】

## 〔 保留球数処理 〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S206）に次いで保留球数処理（S207）を行う。保留球数処理（S207）では図36に示すように、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。

10

## 【 0 1 7 5 】

## 〔 電源断監視処理 〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S207）に次いで電源断監視処理（S208）を行う。電源断監視処理（S208）では図37に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力が無ければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理をする。

20

## 【 0 1 7 6 】

## 〔 出力信号 〕

次に本実施例1の情報出力処理（図38乃至図40）により、外部出力可能な遊技信号（遊技情報）について図41（A）を用いて説明する。この情報出力処理により、遊技制御用マイコン等で生成される所定の遊技信号（遊技情報）を、外部機器（ホールコンピュータ等）で受信可能な態様で出力するものとする。本実施例1では、主制御基板80から遊技機外部に出力する信号として、図41（A）に挙げる6種類の信号を有している。この6種類の出力信号について説明する。

30

## 【 0 1 7 7 】

主制御基板80の情報出力回路82（信号出力部）は第1乃至第6出力部を備えており、遊技制御用マイコン81で生成された信号が、情報出力回路82の第1乃至第6出力部から夫々ON状態又はOFF状態で外部出力装置83（信号出力部、外部端子板、呼出信号出力手段）に出力される（図42）。そして外部出力装置にホールコンピュータ等の配線やコネクタが接続されている場合には、当該ホールコンピュータで出力信号を受信し、信号の状態（ON又はOFF）を読み取る（判断する）ことが可能となる。ホールコンピュータ等で遊技機から外部出力された遊技信号を読み取ることで、セキュリティ（不正防止対策、不正の発見、不正の未然防止等）に利用したり、受信した信号に基づいて遊技情報（大当り回数、連荘回数、特図変動表示回数等）を表示し、遊技者への情報提供に利用したりすることが可能となる。

40

## 【 0 1 7 8 】

尚、主制御基板80の情報出力回路82は、外部出力装置83に所定の信号（遊技信号、特別信号）を出力する「信号出力部」や「外部信号出力部」ともいう。また、外部出力装置83も、当該外部出力装置83に接続される遊技機外のホールコンピュータ142や島設備（データ表示器、外部装置）に、所定の信号（遊技信号、特別信号）を出力する「信号出力部」や「外部信号出力部」ともいう。

## 【 0 1 7 9 】

50

また、情報出力回路 8 2 の第 1 出力部からは大当り遊技中信号が出力可能とされ、第 2 出力部からは時短中信号が出力可能とされ、第 3 出力部からは特定信号（特別信号）が出力可能とされ、第 4 出力部からは小当り遊技中信号が出力可能とされ、第 5 出力部からは特別図柄確定信号が出力可能とれ、第 6 出力部からはエラー信号が出力可能とされている。これらの出力信号は、遊技状態（遊技の状態）に応じて ON 状態（信号の論理：1）又は OFF 状態（信号の論理：0）に切り替えられるものとされる。

#### 【0180】

具体的に、大当り遊技中信号は、大当り遊技の実行中は ON 状態で出力され、大当り遊技の非実行中は OFF 状態で出力される。また、時短中信号は、時短状態中（高ベース状態中）は ON 状態で出力され、非時短状態中は OFF 状態で出力される。また、特定信号（特別信号）については詳細を後述するが、大当り遊技状態、時短遊技状態、又は特図 2 連続変動状態（連続信号）の何れかの状態であれば ON 状態で出力され、何れの状態にも該当しなければ OFF 状態で出力される。また、小当り遊技中信号は、小当り遊技の実行中は ON 状態で出力され、小当り遊技の非実行中は OFF 状態で出力される。また、特別図柄確定信号は、特別図柄の変動停止（確定停止表示）時から所定時間（本実施例では 0.6 s とする）ON 状態とされ、ON 状態で所定時間が経過すると OFF 状態とされる。また、エラー信号（異常信号）は、所定のエラー（例えば枠開放）が検知されると ON 状態とされ、エラーが解除（例えば枠閉鎖）されると OFF 状態とされる。尚、大当り遊技中信号を「当り遊技中信号」ともいい、小当り遊技中信号を「当り遊技中信号」ともいい、大当り遊技中信号及び小当り遊技中信号を総じて「当り遊技中信号」ということもある。

#### 【0181】

尚、本実施例 1 ではエラー信号は 1 種類のみとしているが、複数のエラー信号を出力可能としてもよい。例えば、V 有効期間外の V 通過を検知した場合に第 2 エラー信号を ON 状態とし、所定時間が経過するか、又は遊技店員の所定の操作により、第 2 エラー信号を OFF 状態とすることが可能である。その他、左打ちすべき遊技状態において、右打ちを検知（ゲート 2 8 による検知）した場合に、第 3 エラー信号を ON 状態としてもよい。また、不正電波、振動、又は磁気等を検知した場合に、所定のエラー信号を ON 状態としてもよい。これらについても、所定時間が経過するか、又は遊技店員の所定の操作により、OFF 状態とすることが可能である。

#### 【0182】

##### [ 情報出力処理 ]

次に本実施例 1 の情報出力処理（S209）について図 3 8 乃至図 4 0 を用いて説明する。情報出力処理（S209）ではまず、大当り遊技実行フラグが ON かどうか、すなわち大当り遊技の実行中であるかどうかを判定する（S5101）。S5101 で大当り遊技実行フラグが ON である、すなわち大当り遊技の実行中であると判定した場合（S5101 で YES）、大当り遊技情報フラグを ON にし、大当り遊技中信号を ON 状態で出力する。ON 状態の大当り遊技中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が大当り遊技中であると判定する。ここで「大当り遊技中信号（当り遊技中信号、第 2 特別信号）」は、大当り遊技実行フラグの状態（ON 又は OFF）に対応して、ON 状態又は OFF 状態で出力されるものであり、大当り遊技の実行中（役物連続作動装置の作動中）であることを示す信号とされる。

#### 【0183】

一方、「大当り遊技情報フラグ（当り遊技中信号、第 2 特別信号）」は、後述する特定信号の状態を設定するためのもので、ON にするタイミングは大当り遊技の実行（開始）タイミングと同じであるが、OFF にするタイミングは大当り遊技の終了タイミングと異なっている。具体的に、ON 状態の「大当り遊技情報フラグ」が OFF にされるのは、大当り遊技の終了から所定時間（本実施例では 50 ms）経過後とされている。これにより、大当り遊技情報フラグが ON から OFF にされるタイミングを遅延させ、ON 期間を実際の大当り遊技の実行期間よりも若干長く設定することが可能となる。これにより、詳細は後述するが、大当り遊技終了後の遊技状態が低ベース状態（第 1 頻度状態）に設定され

、当該低ベース状態において第2特図保留記憶部85bに記憶される保留情報に基づいて第2特別図柄が変動表示する際に、大当り遊技終了後、第2特別図柄の変動表示開始前のタイミングで、連荘期間中であることを示す特定信号がOFF状態になってしまうことを確実に防ぐことが可能となる。

#### 【0184】

尚、本実施例では、大当り遊技情報フラグの遅延処理を、タイマ等を用いたソフト処理により行ったが、このような態様に限らない。これに替えて、コンデンサ等を用いた遅延回路を設け回路構成により大当り遊技中信号がONからOFFに変化するタイミングを所定時間遅延させることも可能である。

#### 【0185】

S5101で、大当り遊技実行フラグがONでないと判定した場合(S5101でNO)、大当り遊技中信号をOFF状態で出力し(S5104)、S5105の処理に移行する。OFF状態の大当り遊技中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が大当り遊技中ではないと判定する。S5105では、大当り遊技情報フラグがONであるかどうかを判定し(S5105)、大当り遊技情報フラグがONでない、すなわち、大当り遊技中信号がOFF状態で、且つ大当り遊技情報フラグもOFFであると判定した場合(S5105でNO)、S5110の処理に移行する。一方、S5105で、大当り遊技情報フラグがONである、すなわち、大当り遊技中信号がOFF状態であるが、大当り遊技情報フラグがONであると判定した場合(S5105でYES)、次いで、遅延タイマの実行中かどうか、すなわち、遅延タイマによって遅延時間の計測を実行中かどうか判定する(S5106)。S5106で、遅延タイマによって遅延時間を計測中でないと判定した場合(S5106でNO)、遅延タイマに所定の遅延時間(本実施例では50msとされている)をセットし、遅延時間の計測を開始し(S5107)、S5108の処理に移行する。

#### 【0186】

S5106で、遅延タイマによって遅延時間を計測中であると判定した場合(S5106でYES)、S5108の処理に移行する。S5108では、遅延タイマの値が「0」かどうかを判定し、「0」でない、すなわち未だ遅延時間の計測中(遅延処理の実行中)であると判定した場合(S5108でNO)、S5110の処理に移行する。S5108で、遅延タイマの値が「0」であると判定した場合(S5108でYES)、大当り遊技情報フラグをOFFにし(S5109)、S5110の処理に移行する。これにより、大当り遊技情報フラグの遅延処理を終える。尚、遅延時間は、割り込み処理(S105)の周期(4ms)よりも長い時間に設定すればよく、50msでなくともよい。

#### 【0187】

S5110では、特図2連続変動フラグがONであるかどうかを判定する。「特図2連続変動フラグ」は、特別図柄変動中処理(S1104)において、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第2特別図柄が連続して(2回以上連続して)変動表示することに基づいてONにされるものである。また、特図2連続変動フラグがONにされている状態で第1特別図柄が変動表示するとOFFにされる。尚、本実施例では連続回数を2回としているが、3回以上の所定回数とし、第2特別図柄が当該所定回数連続して変動表示した場合に「特図2連続変動フラグ」をONにするものとしてもよい。

#### 【0188】

S5110で、特図2連続変動フラグがONであると判定した場合(S5110でYES)、S5114の処理に移行する。一方、S5110で特図2連続変動フラグがONでないと判定した場合(S5110でNO)、次いで、大当り遊技情報フラグがONかどうかを判定し(S5111)、大当り遊技情報フラグがONであると判定した場合(S5111でYES)、S5114の処理に移行する。一方、S5111で、大当り遊技情報フラグがONでないと判定した場合(S5111でNO)、次いで時短フラグがONかどうかを判定する(S5112)。S5112で、時短フラグがONであると判定した場合(S5112でYES)、時短中信号をON状態で出力し(S5113)、S5114の処理に移行する。ON状態の時短中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が時短状態であると判定することが可能となる。S5112で、時短フラグ

10

20

30

40

50

がONでないと判定した場合（S5112でNO）、時短中信号をOFF状態で出力し（S5115）、S5116の処理に移行する。OFF状態の時短中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が非時短状態であると判定することが可能となる。

【0189】

S5114では、特定フラグをONにし、S5116では特定フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのまま維持し）、S5117の処理に移行する。この「特定フラグ」は、S5110～S5116の処理で、ON又はOFFに設定されるところ、特図2連続変動フラグがONとなっていること、大当り遊技情報フラグがONとなっていること、及び時短フラグがONとなっていること、の3条件のうち、少なくとも1つを満たしていれば（何れか1つがONであれば）、ONにされる。一方、これら3条件を全て満たしていない（全てOFF）場合にはOFFにされる。また、この特定フラグがONとされている期間は、遊技者が短期間で連続して大当り遊技を実行可能な期間、所謂遊技者に有利な連荘期間（「特定期間」ともいう）とされている。

10

【0190】

S5117では、特定フラグがONかどうかを判定し、特定フラグがONであると判定した場合（S5117でYES）、特定信号をON状態で出力し、S5113の処理に移行する。ON状態の特定信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）が連荘期間（特定期間）であると判定することが可能となる。一方、特定フラグがONでないと判定した場合（S5117でNO）、特定信号をOFF状態で出力し（S5119）、S5120の処理に移行する。OFF状態の特定信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）が連荘期間（特定期間）でないと判定することが可能となる。

20

【0191】

S5120では、小当り遊技実行フラグがONかどうかを判定し、小当り遊技実行フラグがONであると判定した場合（S5120でYES）、小当り遊技中信号をON状態で出力し（S5121）、S5123の処理に移行する。ON状態の小当り遊技中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）が小当り遊技中であると判定することが可能となる。一方、小当り遊技実行フラグがOFFであると判定した場合（S5120でNO）、小当り遊技中信号をOFF状態で出力し（S5122）、S5123の処理に移行する。OFF状態の小当り遊技中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）が小当り遊技中であると判定することが可能となる。

30

【0192】

S5123では、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）が停止表示（確定停止表示）したかどうかを判定し、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）が停止表示したと判定した場合（S5123でYES）、特図確定信号をON状態で出力し（S5124）、S5126の処理に移行する。ON状態の特図確定信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）は特別図柄が停止表示した状態であると判定することが可能となる。また、この特図確定信号に基づいて、特別図柄の変動表示回数を計数することが可能となる。一方、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）が停止表示していない判定した場合（S5123でYES）、特図確定信号をOFF状態で出力し（S5125）、S5126の処理に移行する。OFF状態の特図確定信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）は特別図柄が停止表示した状態ではないと判定することが可能となる。

40

【0193】

S5126では、特図確定信号がON状態で出力中かをどうかを判定し、ON状態で出力中であると判定した場合（S5126でYES）、特図確定信号出力時間が経過したかを判定する（S5127）。特図確定信号は、出力開始から所定時間（本実施例では0.6s）が経過すると、OFFにされる。従って、S5127で、特図確定信号出力時間（0.6s）が経過したと判定した場合（S5127でYES）、特図確定信号をOFFで出力し（S5128）、S5129の処理に移行する。一方、S5126で、特図確定信号がON状態で出力されていないと判定した場合（S5126でNO）、及び特図確定信号出力時間（0.6）が経過していない、すなわち特図確定信号出力時間の計測中であると判定した場合（S5126でNO）、S5129

50



の処理に移行する。このS5123～S5128の処理により、特別図柄が停止表示（確定停止表示）した時から所定時間（0.6s）だけ、特図確定信号をON状態で出力することが可能となる。

【0194】

S5129では、所定のエラーフラグがONかどうかを判定し、エラーフラグがONであると判定した場合（S5129でYES）、エラー信号をON状態で出力し（S5130）、処理を終える。ON状態のエラー信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）はエラー状態であると判定することが可能となる。一方、エラーフラグがOFFであると判定した場合（S5129でNO）、エラー信号をOFF状態で出力し（S5131）、処理を終える。OFF状態のエラー信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態（遊技の状態）は正常状態である（エラー状態でない）と判定することが可能となる。このように遊技機の遊技の状態（遊技状況）を判断する手段を「状態判断制御部」という。

10

【0195】

[ タイミングチャート ]

次に、図43乃至図45を用いて、特図2連続変動フラグ、大当たり遊技実行フラグ、時短フラグ等の各種フラグの状態の変化タイミングや、大当たり遊技中信号や時短中信号や特定信号等の各種信号の出力状態の変化タイミングについて説明する。図43に示す通り、特図2連続変動フラグは、第2特別図柄が連続して変動表示を開始したタイミング、具体的には、tt3に係る第2特別図柄の変動表示の開始に伴って、ONに設定される。また、第2特別図柄が連続して変動表示したかどうかの判定は、特別図柄が停止表示したタイミングで、停止表示した特別図柄に対応してONに設定される特図停止フラグに基づいて行っている。具体的には、特図2停止フラグがONに設定されている状態で、第2特別図柄の変動表示が行われると、特図2連続変動フラグがONに設定されることとなる。従って、tt1に係る第2特別図柄の変動表示のように、特図1停止フラグがONにされた状態で第2特別図柄の変動表示が行われたと判定した場合には、特図2連続変動フラグがONに設定されない。

20

【0196】

また図44に示す通り、特定フラグは、特図2連続変動フラグ、大当たり遊技情報フラグ、及び時短中フラグの何れか1つでもONとなっていれば、ONとされる。特定フラグがONとされている期間は、遊技者が短期間で複数回の大当たり遊技を獲得可能な期間であって、遊技者に有利な連荘期間（特定期間）とされる。具体的に、通常状態（非時短状態）において、第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、第1特別図柄に係る当否判定を実行し、当該当否判定の結果が時短大当たり（図6の特図1大当たりA）となると、連荘期間（特定期間）が開始することとなる。時短大当たりとなった場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態（高ベース状態）とされ、本実施例のパチンコ遊技機の仕様上、指示通りに遊技を行えば、略次回の大当たりの発生が保証されている。そして、この時短状態（第2頻度状態）において、入球容易となった第2始動口への入球に基づいて、第2特別図柄に係る当否判定を実行し、当該当否判定の結果が時短大当たり（図6の特図2大当たりD）となるか、又は時短小当たり（図6の特図2小当たりD）に基づいて大当たりとなると、当該大当たり遊技終了後が再度時短状態に設定され、これにより、短期間で複数回（多数回）の大当たり遊技を実行させ、多量の遊技利益（賞球）を獲得することが可能となる。

30

40

【0197】

また、入球容易となった第2始動口への入球に基づいて、第2特別図柄に係る当否判定を実行し、当該当否判定の結果、大当たり遊技終了後の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）となる場合においても、大当たり遊技終了の際に第2特図保留記憶部に保留情報が記憶されている場合には、非時短状態において第2特別図柄の変動表示が行われる。この大当たり遊技終了後の1回目に行われる非時短状態での第2特別図柄当否判定は、時短状態での第2特別図柄当否判定よりも有利に設定されている。具体的には、当該第2特別図柄当否判定に基づいて大当たりが実行される場合には、時短状態での第2特別図柄当否判定に基

50

づいて大当りが実行される場合よりも、大当り遊技終了後の遊技状態が高い確率で時短状態とされる。より具体的に、非時短状態での第2特別図柄当否判定に基づいて大当りが実行される場合、100%の確率で時短状態とされる。また、第2特別図柄当否判定においては、小当りと判定される確率が第1特別図柄当否判定と比べて、非常に高く設定されており、第2特別図柄当否判定が実行されると、第1特別図柄当否判定よりも、大当りの発生可能性が高いものとされている。

#### 【0198】

従って、時短状態（高ベース状態）において第2特図保留記憶部に保留情報を記憶した状態で、大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態とされた場合には、単に、当該非時短状態となったタイミングで、連荘期間（特定期間）の終了と判断するのは好ましくない。すなわち、非時短状態に設定された後に実行される第2特図保留記憶部に保留情報に基づく第2特別図柄当否判定の結果に応じて、連荘期間（特定期間）を終了したり、連荘期間（特定期間）を継続したりするのが望ましい。例えば、当該第2特別図柄当否判定の結果に基づいて大当り遊技が実行されない（外れ、又は小当りとなったがV通過しない）ことが確定した場合には、連荘期間を終了するものとする。一方、当該第2特別図柄当否判定の結果に基づいて大当り遊技が実行される場合には、連荘期間を継続するものとする。これにより、連荘期間を長く設定することができ、連荘期間における大当り遊技の実行回数（連荘回数）を計数・表示するような場合には、当該連荘回数を多く示すことが可能となり、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【0199】

この様に、大当り遊技の実行中、時短状態の実行中、及び特図2連続変動フラグがON状態中の、いずれかを満たせば、連荘期間（特定期間）とみなすものとしている。ここで、これらの連荘期間を、大当り遊技の実行期間を示す大当り遊技実行フラグと特図2連続変動フラグと時短中フラグとにより、判定すると、大当り遊技実行フラグの状態変化タイミングと、特図2連続変動フラグの状態変化タイミングとの関係上、大当り遊技終了後から特図2連続変動フラグがONに設定されるまでの間に極短時間（1割り込み分の期間、4ms）ではあるが、これら3個のフラグ全てがOFFの状態の期間が発生してしまう場合がある。大当り遊技実行フラグは大当り遊技実行期間を示すものであるから、大当り遊技の終了時にOFFにされ、その後、非時短状態で大当り遊技終了後の1回目の第2特別図柄の変動表示で、初めて第2特別図柄が連続して変動表示する場合には、その変動表時の開始処理において特図2連続変動フラグがONにされる。これにより、図44に示すように、大当り遊技実行フラグがOFFになった後、s1の遅れ期間経過後に特図2連続変動フラグがONになるケースが発生しうる。

#### 【0200】

このような場合には、第2特別図柄当否判定に基づいて再度大当り遊技及び時短状態が設定されるため、本来連荘期間としたいものの、大当り遊技実行フラグ、特図2連特変動フラグ、及び時短中フラグの全てがOFF状態となり、特定フラグがOFFとなり、連荘期間が一旦終了し、再度連荘期間が発生したものと判断される可能性がある。このような事態を防止するため、本実施例では、大当りの実行中であることを示す大当り遊技情報フラグを設け、大当り遊技情報フラグがOFFになるタイミングを、実際に大当り遊技が終了するタイミング（大当り遊技実行フラグがOFFになるタイミング）よりも所定時間（ss1）遅延させるものとしている。また、遅延時間ss1（本実施例では50ms）を、s1（本実施例では4ms）よりも長く設定することで、前述の連荘期間（特定期間）であるにも関わらず、大当り遊技情報フラグ、特図2連特変動フラグ、及び時短中フラグの全てがOFF状態になってしまうのを確実に防止することが可能となる。

#### 【0201】

また、本実施例では、大当り遊技情報フラグ、特図2連特変動フラグ、及び時短中フラグの何れか1個がONであれば、ONとなる特定フラグを設けており、この特定フラグの状態を判定することで、連荘期間（特定期間）かどうかを容易に判定することが可能となる。この特定フラグは、大当り遊技情報フラグ、特図2連特変動フラグ、及び時短中フラ

グの全てがOFFにされるとOFFになる。

#### 【0202】

また図45に示す通り、本実施例1では、遊技制御用マイコン81から情報出力回路82及び外部出力装置83を介して外部出力される外部出力信号として、大当り遊技実行フラグがONの期間にON状態で出力される大当り遊技中信号と、時短フラグがONの期間にON状態で出力される時短中信号と、特定フラグがONの期間にON状態で出力される特定信号と、小当り遊技実行フラグがONの期間にON状態で出力される小当り遊技中信号と、特別図柄確定時から所定時間ON状態で出力される特図確定信号と、エラーフラグがONの期間にON状態で出力されるエラー信号と、を有している。そして、それら外部出力信号は、遊技状態の変化に応じて所定のタイミングでON状態又はOFF状態に切り替えられて出力されている。

10

#### 【0203】

以上説明したとおり、本実施例1のパチンコ遊技機1では、特図2連続変動フラグによって、特図2が連続して変動表示する状態かどうかを判定し、大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態となる場合であっても、第2特図保留に係る第2特別図柄当否判定の結果に基づいて再度大当り遊技が実行される場合には、特定フラグをOFFにすることなく、連荘期間が継続しているものと判定することを可能とした。また、大当り遊技情報フラグによって、実際に大当り遊技が終了した後も所定期間大当り遊技の継続中とみなすことによって、連荘期間であるにも関わらず、連荘期間が終了したと判定してしまう（特定フラグがOFFになってしまう）ことを確実に防止することを可能とした。これにより、連荘期間をできるだけ長く設定することができ、連荘期間中の大当り遊技回数（所謂連荘回数）を極力高い数で計数可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

#### 【0204】

##### [サブ制御メイン処理]

次に、図46～図58に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、サブ制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図46に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

30

#### 【0205】

続いて、S4002で、電源断信号がONで且つサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がNOであれば（S4002でNO）、サブ制御基板90のRAMの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば（S4002でYES）、サブ制御基板90のRAMを初期化することなくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

40

#### 【0206】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御

50

基板 80 が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を 1 ずつ加算するのではなく、2 ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板 80 から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板 80 から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板 90 の RAM の所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。尚、本実施例 1 では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数、事前報知演出決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と図 49 及び図 50 の各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。

10

#### 【0207】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板 90 の RAM 内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板 100、音声制御基板 106、及びランプ制御基板 107 に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置 7、スピーカ 67、盤面ランプ 5、枠ランプ 66 及び可動装飾部材 14 等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン 91 は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007 をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2ms タイマ割り込み処理（S4009）、及び 10ms タイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。

20

#### 【0208】

##### [受信割り込み処理]

受信割り込み処理（S4008）では、図 47 に示すように、ストローク信号（STB 信号）が ON か否か、すなわち主制御基板 80 から送られたストローク信号が演出制御用マイコン 91 の外部 INT 入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101 で、ストローク信号が ON でないと判定した場合（S4101 で NO）、処理を終える。一方、S4101 で、ストローク信号が ON であると判定した場合（S4101 で YES）、主制御基板 80 から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板 90 の RAM に格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

30

#### 【0209】

##### [2ms タイマ割り込み処理]

2ms タイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板 90 に 2ms ec 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 48 に示すように、2ms タイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ 63c、63d からの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（S4201）。続いて、後述の 10ms タイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う（S4202）。次いで、可動装飾部材 14 を駆動するための駆動データの作成及び出力を行う駆動データ出力処理を行う（S4203）。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う（S4204）。

40

#### 【0210】

##### [10ms タイマ割り込み処理]

10ms タイマ割り込み処理（S4010）は、サブ制御基板 90 に 10ms ec 周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図 49 に示すように、10ms タイマ割り込み処理（S4010）ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う（S4301）。次いで、後述する大当り遊技終了後発射報知処理を行う（S4302）。この大当り遊技終了後発射報知処理（S4302）では、大当り遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定される場合において、第 2 特図保留（第 2 演出保留情報）が存在していることを条件に、発射方

50

向を右遊技領域から左遊技領域に戻す、すなわち右打ちから左打ちに変えることを示唆する発射報知演出（図50の第2左打ち発射報知演出）の実行タイミングを制御（調整）するための処理である。

#### 【0211】

次いで、出力するランプデータ（盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ）の作成及び演出時間の管理等を行う電飾制御処理を行う（S4303）。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行う（S4304）。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う（S4305）。その後、演出決定用乱数を更新等のその他の処理を実行する（S4306）。

10

#### 【0212】

##### [受信コマンド解析処理]

図50及び図51に示すように、受信コマンド解析処理（S4301）ではまず、演出制御用マイコン91が主制御基板80（主制御部）からゲート通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4419）、ゲート通過コマンドを受信したと判定した場合（S4419でYES）、後述するゲート通過時処理（S4420）を実行し、S4401の処理に移行する。S4419で、ゲート通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4419でNO）、ゲート通過時処理を行うことなく、S4401の処理に移行する。

#### 【0213】

S4401では、始動入球コマンドを受信したか否かを判定し（S4401）、始動入球コマンドを受信したと判定した場合（S4401でYES）、入球時演出開始処理を行い（S4402）、S4403の処理に移行する。S4401で始動入球コマンドを受信していないと判定した場合（S4401でNO）、入球時演出開始処理を行うことなく、S4403の処理に移行する。この入球時演出開始処理は、始動口（第1始動口20又は第2始動口21）への入球があったことを示す始動入球コマンドを、主制御部から受信した際に実行する処理であり、本処理を行うことで、サブ制御部90が有する演出保留記憶部（第1演出保留記憶部104及び第2演出保留記憶部105）に未消化の演出保留情報を記憶したり、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出保留（第1演出保留9a及び第2演出保留9b）の表示制御（表示個数や演出保留の表示態様の变化に関する制御）を行ったり、始動口への入球時に主制御部で取得した入球情報に基づいて所謂先読み演出（「事前演出」ともいう）を行ったりする。

20

30

#### 【0214】

尚、第1始動口20に遊技球が入球した場合には、当該第1始動口20への入球に基づいて取得した入球情報を示す情報が、主制御部80からサブ制御部90に送信され、サブ制御部90の第1演出保留記憶部104に未消化の演出保留情報（演出情報）として、加算して記憶される。尚、第1演出保留記憶部に記憶される保留演出情報（「第1演出保留」ともいう）の数の上限数は、第1特図保留記憶部に記憶される第1特図保留の数と同じ数（4個）とされ、その時々々の記憶数も同じとされる。また、第2演出保留記憶部に記憶される保留演出情報（「第2演出保留」ともいう）の数の上限数は、第2特図保留記憶部に記憶される第2特図保留の数と同じ数（1個）とされ、その時々々の記憶数も同じとされている。また、後述の変動開始コマンドを受信した場合には、それが第1特別図柄を示すものである場合には、対応する第1演出保留記憶部104に記憶される最も古い演出保留情報が削除される。第2始動口21に遊技球が入球した場合も同様である。

40

#### 【0215】

S4403では、主制御部から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（S4403）、変動開始コマンドを受信したと判定した場合（S4403でYES）、後述する変動演出開始処理を行い（S4404）、S4407の処理に移行する。S4403で変動開始コマンドを受信していないと判定した場合（S4403でNO）、変動演出開始処理を行うことなく、S4407の処理に移行する。

50

## 【 0 2 1 6 】

S4407では、主制御部から変動停止コマンドを受信したか否か判定し（S4407）、変動停止コマンドを受信したと判定した場合（S4407でYES）、後述する変動演出終了処理を行い（S4408）、S4409の処理に移行する。S4407で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合（S4407でNO）、変動演出終了処理を行うことなく、S4409の処理に移行する。

## 【 0 2 1 7 】

続いて、S4409では、主制御部からオープニングコマンドを受信したか否か判定し（S4409）、オープニングコマンドを受信したと判定した場合（S4409でYES）、後述するオープニングコマンド受信処理を行い（S4410）、S4411の処理に移行する。S4409でオープニングコマンドを受信していないと判定した場合（S4409でNO）、オープニングコマンド受信処理を行うことなくS4411の処理に移行する。S4411では、主制御部からエンディングコマンドを受信したか否か判定し（S4411）、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（S4411でYES）、エンディングコマンド受信処理を行い（S4412）、S4413の処理に移行する。一方、S4411で、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（S4411でNO）、エンディングコマンド受信処理を行うことなく、S4413の処理に移行する。

## 【 0 2 1 8 】

続いて、主制御部からV通過コマンド（小当たり遊技の発生に基づいてV通過したことを示すコマンド）を受信したか否かを判定し（S4413）、V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4413でYES）、V通過報知コマンドをセットし（S4414）、S4415の処理に移行する。尚、V通過コマンドは、特別図柄当否判定の結果が、特図1小当たりA、B、特図2小当たりA～Dの何れかとなり、当該小当たり遊技中に第2大入賞口に入球した遊技球が、V有効期間中に特定領域を通過したことを、主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100（画像制御部）等に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過！大当たり！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当たり遊技が実行されることが遊技者に報知される。一方、S4413で、V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4413でNO）、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4415の処理に移行する。S4415では、その他の処理を実行し、処理を終える。

## 【 0 2 1 9 】

尚、V有効期間外に特定領域を遊技球が検知した場合にも、V有効期間外の通過であることを特定可能な情報を含むV通過コマンドを受信するものとしてもよい。これにより、当該有効期間外V通過コマンドの受信に基づいて、サブ制御部90で制御するスピーカ67や画像表示装置7や枠ランプ66や盤面ランプ5等を用いてエラー報知を行うことが可

## 【 0 2 2 0 】

## 〔 ゲート通過時処理 〕

図52に示すように、ゲート通過時処理（S4420）ではまず、S4901で、遊技状態が高ベース状態かどうかを判定し（S4901）、高ベース状態であると判定した場合（S4901でYES）、左打ち報知演出（図50に示す第1左打ち報知演出、「第1遊技領域発射報知」に相当）を実行することなく、処理を終える。本実施例1のパチンコ遊技機1は、高ベース状態（「第2頻度状態」に相当）では、遊技球を右遊技領域に発射して遊技を行うので、右打ちを行っていることを検知したとしても左打ち報知演出を行うことはない。ここで、ゲート通過時処理は、ゲート通過コマンドを受信した場合に実行される処理で、所定の遊技状態において、遊技者が右打ち遊技を行っていることを検知した場合に、『現在の遊技状態では右打ち遊技が禁止されており、左打ち遊技を行う（左打ちに戻す）こと』を指示する報知演出を実行するための処理である。ゲート通過コマンドは、前述したゲート28（「普図始動ゲート」ともいう）への通過に基づいて主制御部80からサブ制御部90

10

20

30

40

50

に送信されるコマンドである。ゲート 28 は、発射方向を報知（指示）する発射方向報知機能と、普通図柄を変動表示させる普通図柄始動機能とを兼ね備えている。また、ゲート 28 は、右遊技領域（「第 2 遊技領域」に相当）に発射した遊技球が入球可能であって、左遊技領域（「第 1 遊技領域」に相当）に発射した遊技球が入球不能な位置に設けられており、このゲート 28 で遊技球を検知することで、遊技者が、遊技球を右遊技領域（第 2 遊技領域）に発射したことを検知することが可能となる。

#### 【0221】

S4901で、遊技状態が高ベース状態でない、すなわち低ベース状態（「第 1 頻度状態」に相当）であると判定した場合（S4901でNO）、次いで、左打ち報知禁止フラグがON 10  
可否かを判定する（S4902）。左打ち報知禁止フラグがONであると判定した場合（S4902でYES）、低ベース状態で右打ちを検知したときであっても、左打ち報知演出を実行することなく、処理を終える。一方、S4902で、左打ち報知禁止フラグがONでないと判定した場合（S4902でNO）、左打ち報知演出（第 1 左打ち報知演出、「第 1 遊技領域発射報知」に相当）実行コマンドをセットし（S4903）、処理を終える。また、S4903でセットされた第 1 左打ち報知演出実行コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板 100 に送信されると、画像制御基板 100 の CPU は、図 50 に示す所定の演出画像を画像制御基板 100 の ROM から読み出して、画像表示装置 7 の表示画面 7a 上で発射報知演出（発射方向報知演出）を行う。具体的に、「第 1 左打ち報知演出（第 3 発射報知演出）」では、「右側領域への発射はやめてください 左側領域に発射してください」との文字表示等を表示画面 7a 上に表示する。 20

#### 【0222】

また、左打ち報知禁止フラグは、後述するオープニングコマンド受信処理（S4410）及び大当たり遊技終了後発射報知処理（S4302）において、ON にすることが可能である。原則的には、遊技状態が（大当たり遊技、小当たり遊技中を除く）低ベース状態である場合には、左遊技領域（第 1 遊技領域）に遊技球を発射して遊技を行うものとされ、右打ちが検知された場合には、左打ちを指示する発射方向報知演出（発射方向指示演出）が実行されるものとされる。然しながら、前述した左打ち報知禁止フラグがONになっている場合には、例え、遊技状態が（大当たり遊技、小当たり遊技中を除く）低ベース状態であったとしても、左打ちを指示する発射方向報知演出（左打ち報知演出）を実行しないものとする。

#### 【0223】

また、遊技状態が、大当たり遊技中、小当たり遊技中、又は高ベース状態である場合には、右遊技領域（第 2 遊技領域）に遊技球を発射して遊技を行うものとされ、右打ちが検知された場合でも、左打ち報知演出は実行されない。このような報知態様は、遊技状態によって、右打ちと左打ちとに遊技態様を変えながら遊技を行うパチンコ遊技機において、遊技者を有利に導くためのものであり、また、ごく短期間で右打ちと左打ちとに変える煩わしさを極力発生しない様にするためのものである。これにより、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。

#### 【0224】

##### [ 変動演出開始処理 ]

図 53 に示すように、変動演出開始処理（S4404）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン 91 が予告演出決定用乱数や演出図柄決定用乱数等の演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理（S4501）を行う。具体的に本実施例では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数（「第 1 予告演出決定用乱数」ともいう）、ステップアップ予告決定用乱数（「第 2 予告演出決定用乱数」ともいう）、キャラクタ予告決定用乱数（「第 3 予告演出決定用乱数」ともいう）、可動部予告決定用乱数（「第 4 予告演出決定用乱数」ともいう）、及び、事前報知演出決定用乱数（「第 5 予告演出決定用乱数」）を有しており、主制御部 80 から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（入球情報）を取得することとなる。また、後述の予告演出等設定処理（S4506）において、この取得した値に基づいて演出図柄（特別図柄）の変動表示に伴って実行する予告演出（会話予告、ステップアップ予告、キャラクタ予告、可動 40

10

20

30

40

50

部予告、事前予告)等を決定する。

【0225】

次に、S4502で、演出制御用マイコン91により変動開始コマンドを解析する(S4502)。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド(変動パターンを指定する情報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P17)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8参照)。変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

10

【0226】

次に、S4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。

【0227】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるもの

20

【0228】

次に、S4504で、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等の変動演出パターン(「演出パターン」ともいう)を決めるための変動演出パターン決定用のテーブルをセットする(S4504)。具体的に、変動演出パターン決定用のテーブルとして、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、図示はしないが、演出図柄の変動態様を決定するための演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。本実施例では、遊技状態や演出モードによって、異なる演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。

30

【0229】

次いでS4505で、S4504においてセットした変動演出パターンテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し、且つ参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する(S4505)。また、S4505では、変動演出パターンのうち、主に、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄の変動態様(演出図柄遊技演出の態様)が決定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)と、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)と、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)とが設定される。

40

【0230】

また、本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄の変動態様として、複数のリーチ演出(ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出等)とキャラクタ演出とが設定されており、S4505で、演出図柄変動態様決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない(これを「ノーマル変動」ともいう)かが決定される。そして、これらのうち何れの演出が実行されるかを判定し、実行される演出の発生を事前

50



に示唆する事前報知演出を行うことが可能となる。

【0231】

ここで、遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性）の高い遊技演出であるといえる。

【0232】

次いで、S4506で、予告演出等設定処理を行う。予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数に基づいて、変動演出パターンにおいて、予告演出種のうち何れの予告演出種の予告演出を実行するかを決定する。また、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定する。これらの処理（S4505及びS4506）により、変動演出パターンが決定される。

10

【0233】

次いで、S4507で、S4505及びS4506において選択した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。

【0234】

また、S4505でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄遊技演出を行う。

20

【0235】

尚、演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄は、例えば、特別図柄当否判定の結果が15R大当たりのときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、その他の大当たり（4R大当たり、6R大当たり）のときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とすることができる。また、小当たりのときは、「135」等予め定めたチャンス目や「33」等の小当たり専用図柄を停止表示してもよい。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。尚、前述の演出図柄の停止表示態様は一例であり、大当たりや小当たりや外れとなったときに、停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

30

【0236】

〔変動演出終了処理〕

図54に示すように、変動演出終了処理（S4408）ではまず、S4601で、演出制御用マイコン91が変動停止コマンドを解析し（S4601）、モードステータスを参照する（S4602）。これにより、現在の演出モードがA～Eのうち何れかを判定する。次に、S4603で、遊技状態が変化するか否かを判定する。例えば、高ベース状態から低ベース状態に移行したり、低ベース状態から高ベース状態に移行したり、低ベース状態且つ第2特別図柄が変動表示する状態から低ベース状態且つ第2特別図柄が変動表示しない状態に移行したりといったことがあるかを判定する。S4603で、遊技状態が変化すると判定した場合（S4603でYES）、変化後の遊技状態に対応する演出モード（A～E）設定コマンドをセットし（S4604）、S4605の処理に移行する。一方、S4603で、遊技状態は変化しないと判定した場合（S4603でNO）、S4605の処理に移行する。S4605では、演出制御用マイコン91が演出図柄遊技演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットし（S4605）、処理を終える。

40

【0237】

〔オープニングコマンド受信処理〕

次に図55を用いてオープニングコマンド受信処理について説明する。オープニングコマンド受信処理（S4410）ではまず、S4701で、第2発射報知フラグがONか否かを判定

50

する。ここで「第2発射報知フラグ」は、後述するエンディングコマンド受信処理（図48）において、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の終了に際して設定されるフラグであり、当り遊技終了後の遊技状態が高ベース状態に設定されると第2発射報知フラグがONのまま維持される。また、当り遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定されるか、若しくは、高ベース状態から高ベース状態に移行すると、第2発射報知フラグはOFFにされる。すなわち、「第2発射報知フラグ」は高ベース状態であることを示すフラグである。尚、当り遊技終了後に第2特別図柄が変動表示する（第2特図保留がある）場合は、当該第2特別図柄の変動表示が終了してから第2発射報知フラグをOFFにするものとする。

#### 【0238】

S4701で、第2発射報知フラグがONであると判定した場合（S4701でYES）、第2発射報知フラグをOFFにし（S4703）、S4709の処理に移行する。S4701で、第2発射報知フラグがONでないと判定した場合（S4701でNO）、S4709の処理に移行する。S4709では、再チャンスモードフラグがONであるかどうかを判定し（S4709）、再チャンスモードフラグがONであると判定した場合（S4709でYES）、再チャンスモードフラグをOFFにし（S4710）、S4702の処理に移行する。S4709で、再チャンスモードフラグがOFFであると判定した場合（S4709でYES）、S4702の処理に移行する。尚、「再チャンスモードフラグ」については後述する。S4702では、第1発射報知フラグをONにし（S4702）、S4704の処理に移行する。ここで、「第1発射報知フラグ」は、当り遊技中であることを示すフラグであり、当り遊技の開始に際して実行するオープニングコマンド受信処理においてONにし、当り遊技の終了に際して実行するエンディングコマンド受信処理においてOFFにするものとされる。

#### 【0239】

S4704では、左打ち報知禁止フラグをONにし（S4704）、次いで第1右打ち報知演出実行コマンドをセットし（S4705）、S4706の処理に移行する。本実施例1のパチンコ遊技機では、当り遊技中は、右遊技領域（第2遊技領域）に発射した遊技球が入球可能な位置に設けた第1大入賞口又は第2大入賞口を狙って遊技を行うため、右打ち遊技を行うことを要する。そのため、遊技球がゲート28を通過して際に、第1左打ち報知演出が実行されないようにするため、当り遊技開始に際して実行されるオープニングコマンド受信処理において、左打ち報知禁止フラグをONにする処理を行う。

#### 【0240】

また、S4705でセットされた第1右打ち報知演出実行コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、図50に示す所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で発射報知演出（発射方向報知演出）を行う。具体的に、「第1右打ち報知演出（第1発射報知演出）」では、「右側領域のアタッカを狙って発射してください」との文字表示等を所定期間表示画面7a上に表示する。第1右打ち報知演出は、当り遊技の実行に伴って実行される報知演出であり、当り遊技の実行中ずっと表示してもよいし、所定条件の成立により、終了してもよい。例えば、ゲート28で遊技球が検知されること等により、実際に右打ちが検知された場合に当該報知演出を終了してもよい。また、大当り遊技の場合は、1R目から2R目が終了するまで表示を行う等、所定ラウンドまで報知演出を実行してもよい。また、大当り遊技の途中で、報知演出の演出態様を変えてもよい。例えば、大当り遊技の開始当初は報知演出を大きく表示し、所定ラウンドからは、小さく表示してもよい。

#### 【0241】

S4706では、オープニングコマンドを解析し（S4706）、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）中に実行する特別遊技演出の演出態様を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う（S4707）。この特別遊技演出には、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、特別遊技の実行中であって、大入賞口の開放遊技（ラウンド）中及び開放遊技と開放

10

20

30

40

50

遊技との間（ラウンド間）のインターバル中に実行する特別遊技実行中演出と、が含まれている。次いで、S4708で、演出制御用マイコン91が選択した特別遊技演出パターンに基づいて特別遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットし（S4708）、処理を終える。尚、大入賞口を開放する大当り遊技や小当り遊技を、「当り遊技」ともいう。

#### 【0242】

また、小当りとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出としては、そのオープニング演出において、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）を狙って遊技球を発射する旨（右打ち遊技を行う旨）を表示画面7aに表示するものが選択されるようにしてもよい。すなわち、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）が開放するよりも前の所定のタイミング（オープニング期間）において、予め右打ち遊技を開始すべきことを報知する演出を行うものとされる。これにより、合計1.8秒という短い第2大入賞口35の開放時間中に、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くすることが可能となる。これに対して、大当りとしての特別遊技の実行時には、このような報知（第2大入賞口35の開放前から右打ちをし続ける旨の報知）を伴わないオープニング演出を選択してもよい。

#### 【0243】

##### 〔エンディングコマンド受信処理〕

次に図56を用いてエンディングコマンド受信処理について説明する。エンディングコマンド受信処理（S4412）では、まず、S4801で、第1右打ち報知演出終了コマンドをセットする。これにより、当り遊技の終了に伴って、アタッカ（第1大入賞口又は第2大入賞口）を狙って遊技球を発射することを報知する第1右打ち報知演出を終了することとなる。次いで、S4802で、左打ち報知禁止フラグをOFFにし（S4802）、第1発射報知フラグをOFFにし（S4803）、第2発射報知フラグをONにし（S4804）、S4805の処理に移行する。

#### 【0244】

ここで、左打ち報知禁止フラグは当り遊技の終了に伴ってOFFにされ、当り遊技終了後の遊技状態が高ベース状態に設定される場合や、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、後述する大当り遊技終了後発射報知処理（S4302）において再度ONにされる。また、第2発射報知フラグは、当り遊技の終了に伴ってONにされ、当り遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定され、且つ第2特別図柄の変動表示が実行されない場合にOFFにされる。つまり、第2発射報知フラグがONになっている間は、左打ち報知は実行されない。当り遊技終了後、第2発射報知フラグがOFFにされることを、「特定条件の成立」とし、左打ち報知演出（第1遊技領域発射報知）を実行可能とすることが可能である。

#### 【0245】

S4805では、エンディングコマンドを解析し（S4805）、次いで、モードステータス変更処理を行う（S4806）。モードステータス変更処理（S4806）では、現在実行中の特別遊技が、時短大当りに係る大当り遊技であれば、モードステータスを演出モードBに係るステータスにセットする。また、非時短大当りに係る大当り遊技で、第2特図保留がある場合にはモードステータスを演出モードCに係るステータスにセットする。また、非時短大当りに係る大当り遊技で、第2特図保留がない場合にはモードステータスを演出モードAに係るステータスにセットする。

#### 【0246】

このようなモードステータスの変更（設定）により、特別遊技（大当り遊技、小当り遊技）終了後の特別図柄の変動表示に伴って実行される演出図柄遊技演出における演出モードが、変更後（設定後）のモードステータスに対応した演出モードとされる。次に、S4807で、演出制御用マイコン91がモードステータスを参照し（S4807）、次いで、解析したエンディングコマンド及び参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出の演出パターン（演出態様）を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う（S4808

）。尚、エンディング演出とは、特別遊技における全ての大入賞口開放処理（大入賞口開放遊技）を終了した後のエンディング期間中に実行する演出である。そして、S4809で、演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンに基づいてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットし（S4809）、処理を終える。

#### 【0247】

また、S4809でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定のエンディング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。ここで本実施例では、時短大当りに係る特別遊技が実行された場合にはエンディング演出として、「演出モードB（チャンスモード）突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。これにより、再度の大当り遊技を実行する可能性が高いチャンスモードに突入したことを遊技者に報知することが可能となる。

10

#### 【0248】

また、非時短大当り且つ第2特図保留がある場合に係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードC（再チャンスモード）突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。これにより、チャンスモードに復帰できる可能性の高い再チャンス（ラストチャンス）モードに突入したことを遊技者に報知することが可能となる。また、非時短大当り且つ第2特図保留がない場合に係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードA（通常モード）突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。これにより、遊技者に有利なチャンスモードが終了し、遊技状態が通常状態となったことが報知される。

20

#### 【0249】

##### 〔大当り遊技終了後発射報知処理〕

次に、図57を用いて、大当り遊技終了後発射報知処理（S4302）について説明する。大当り遊技終了後発射報知処理は、大当り遊技終了後の発射報知演出（発射方向報知）を制御するための処理である。大当り遊技終了後発射報知処理（S4302）ではまず、第2発射報知フラグがONかどうかを判定する（S5001）。第2発射報知フラグは、当り遊技の終了に際してONにされる（設定される）フラグであり、当り遊技終了後の遊技状態が、予め定めた特別状態である期間はONにされており、特別状態でなくなると、OFFにされる。S5001で、第2発射報知フラグがONでないと判定した場合（S5001でNO）、処理を終える。すなわち、本処理は、第2発射報知フラグがONの場合に行う処理といえる。

30

#### 【0250】

S5001で、第2発射報知フラグがONであると判定した場合（S5001でYES）、次いで高ベース状態であるか否か、すなわち、当り遊技終了後の遊技状態が高ベース状態に設定されているかどうかを判定する（S5002）。S5002で、遊技状態が高ベース状態であると判定した場合（S5002でYES）、前述した様に高ベース状態では右打ちにより遊技を行うので、左打ち報知禁止フラグをONにし（S5003）、S5004の処理に移行する。これにより、高ベース状態において、右打ち遊技が検知されても、左打ち報知演出は実行不能とされる。S5004では、第2右打ち報知演出の実行中かどうかを判定し（S5004）、既に第2右打ち報知演出の実行中であると判定した場合（S5004でYES）、処理を終える。また、第2右打ち報知演出の実行中でないと判定した場合（S5004でNO）、第2右打ち報知演出実行コマンドをセットし（S5005）、処理を終える。つまり、高ベース状態の開始に伴って、左打ち報知演出が実行不能に設定されると共に、所定の右打ち報知演出を実行するものとされる。

40

#### 【0251】

また、S5005でセットされた第2右打ち報知演出実行コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、図58に示す所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で発射報知演出（発射方向報知演出）を行う。具体的に、「第2右打

50

ち報知演出（第2発射報知演出）」では、「右側領域の電チューを狙って発射してください」との文字表示等を所定期間表示画面7a上に表示する。「電チュー」とは第2始動口21を指している。また、第2右打ち報知演出は、遊技状態が高ベース状態に設定されることに伴って実行される報知演出であり、高ベース状態の実行中ずっと表示してもよいし、所定条件の成立により、終了してもよい。例えば、ゲート28で遊技球が検知されること等により、実際に右打ちが検知された場合に当該報知演出を終了してもよい。また、高ベース状態において、所定時間経過することや、特別図柄（第2特別図柄）が所定回数変動表示すること等を条件として、報知演出を終了してもよい。また、高ベース状態の開始後、所定期間経過（所定条件成立）に伴って、報知演出の演出態様を変えてもよい。例えば、高ベース状態の開始当初は報知演出を大きく表示し、その後小さく表示してもよい。

10

#### 【0252】

一方、S5002で、遊技状態が高ベース状態でないと判定した場合（S5002でNO）、次いで第2右打ち報知演出の実行中かどうかを判定する（S5006）。S5002で、遊技状態が高ベース状態でない、すなわち低ベース状態であると判定する場合として、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定される非時短大当たりの発生を挙げることができる。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が高ベース状態に設定される時短大当たりが発生したものの、高ベース状態において、上限回数（本実施例では100回）の特別図柄当否判定を実行しても、大当たり遊技が実行されなかった場合に、低ベース状態に設定される場合をあげることができる。S5006で、第2右打ち報知演出を実行中であると判定するのは、この後者の場合が挙げられる。S5006で、第2右打ち報知演出を実行中であると判定した場合（S5006でYES）、実行中の第2右打ち報知演出を終了させるべく、第2右打ち報知演出終了コマンドをセットし、S5007の処理に移行する。

20

#### 【0253】

S5007では、第2演出保留の数（第2特図保留の数）が0より多いかどうかを判定する。本実施例1では、第2演出保留記憶部に記憶可能な第2演出保留の上限数は「1」とされているので、第2演出保留があるかどうか（「1」かどうか）ということも可能である。S5007で、第2演出保留記憶部に記憶される第2演出保留の数が0より多い、すなわち、これから第2特別図柄当否判定が実行されると共に第2演出図柄（第2特別図柄）が変動表示すると判定した場合（S5007でYES）、S5009の処理に移行する。また、S5007で、第2演出保留記憶部に保留情報は記憶されていないと判定した場合（S5007でNO）、次いで、第2演出図柄（第2特別図柄）が変動表示中であるかどうかを判定する（S5011）。S5011で、第2演出図柄（第2特別図柄）が変動表示中である、すなわち、これから第2特別図柄当否判定の結果が示されると判定した場合（S5011でYES）、S5009の処理に移行する。この様に、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第2特別図柄に係る演出図柄（第2演出図柄）の変動表示中である場合、すなわち、これから、第2特別図柄当否判定の結果が示されることが確定している状態であると、S5009の処理に移行するものとされている。

30

#### 【0254】

S5009では、左打ち報知禁止フラグをONにし（既にONになっている場合にはONのまま維持し）（S5009）、再チャンスモードフラグをONにし（S5010）、処理を終える。これにより、大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合であっても、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第2特別図柄に係る演出図柄（第2演出図柄）の変動表示中である場合には、左打ち報知禁止フラグがONにされる。この特別状態においては、低ベース状態で、右打ちが検知されても、特別に左打ち報知演出は実行されず、特別状態が終了したときの遊技状態が低ベース状態且つ非当たり遊技状態であることを条件として、左打ち報知演出を実行可能な状態とする。また、サブ制御部90は、この特別状態においては、右打ち報知演出も実行しないので、左打ち報知演出及び右打ち報知演出の何れの報知演出も実行しない期間とされる。

40

50

## 【 0 2 5 5 】

最も、前述の主制御部 8 0 で制御する発射方向表示器 4 7 ( 第 1 発射報知手段 ) は、遊技状態が低ベース状態であれば、第 2 特別図柄の保留の有無や、変動表示中かどうかにかかわらず、左打ち遊技を示す表示態様 ( 報知態様 ) とされる。然しながら、この発射方向表示器 4 7 は、図 3 及び図 4 に示すように、比較的小型の表示部 ( L E D ) によって、右打ち遊技状態又は左打ち遊技状態を示すので、表示画面 7 a を用いて行う発射報知演出 ( 「第 2 発射報知手段」ともいう ) に比べて、遊技者が認識しづらいものとされている。また、大方の遊技者は、図 4 に示す主表示器 4 0 の表示態様ではなく、図 3 に示す表示画面 7 a の表示態様を注視して遊技を行うので、発射方向表示器 4 7 の表示態様の変化には気づき難いものとされている。

10

## 【 0 2 5 6 】

ここで、『大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合であっても、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第 2 特別図柄に係る演出図柄 ( 第 2 演出図柄 ) の変動表示中である場合』に、左打ち報知禁止フラグを O N にして、右打ちを検知しても左打ち報知を行わないものとしたり、低ベース状態の設定に基づいて、すぐに図 5 8 に示す第 2 左打ち報知演出を実行しないものとしたりしたのは、( 保留中又は変動中の ) 実行が確定している第 2 特別図柄当否判定に基づいて、再度大当たり遊技が発生する可能性があるからである。そして、再度大当たり遊技が発生した場合には、右遊技領域 ( 第 2 遊技領域 ) へ遊技球を発射する右打ち遊技を行う必要がある。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定され、すぐさま第 2 左打ち報知演出 ( 第 4 発射報知演出 ) を実行した場合には、その後保留又は変動中に係る第 2 特別図柄当否判定の結果に基づいて大当たりとなった場合には、極短期間で、再度右打ち報知演出を実行することとなる。この様に、右打ち遊技状態 ( 大当たり遊技 ) の終了後の短期間の間に、一旦左打ち報知演出を行って左打ち遊技を行わせ、再度大当たりとなった場合には、再度右打ち報知演出を行って右打ち遊技を行わせるといった、遊技態様 ( 発射方向報知態様 ) を実行すると、遊技者は煩わしく感じ、遊技興趣を低下させる可能性がある。

20

## 【 0 2 5 7 】

このような煩雑な発射報知演出による遊技興趣の低下を防止するため、『大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合であっても、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第 2 特別図柄に係る演出図柄 ( 第 2 演出図柄 ) の変動表示中である場合』には、その第 2 演出図柄の変動表示が全て終了するまでは ( 第 2 特別図柄当否判定の結果が表示されるまで ) 、左打ち報知禁止フラグを O N にし、且つ第 2 左打ち報知演出を実行しないものとしている。これにより、この特別状態においては、低ベース状態で遊技者が右打ち遊技を継続していても、発射を停止していても、左打ち報知演出が実行されることはない。

30

## 【 0 2 5 8 】

また、この第 2 演出図柄の変動表示に基づいて大当たり遊技が実行される ( 第 2 特別図柄当否判定の結果が大当たりか、又は小当たりとなって特定領域を通過し大当たりとなる ) 場合には、当該大当たり遊技中も引き続き、左打ち報知演出が禁止とされる。一方、全ての第 2 演出保留 ( 第 2 特図保留 ) がなくなり、且つ、第 2 特別図柄に係る演出図柄 ( 第 2 演出図柄 ) の変動表示が終了し、この第 2 特別図柄に係る演出図柄 ( 第 2 演出図柄 ) の変動表示に基づいて大当たり遊技が実行されなかった場合には、左打ち報知禁止フラグを O F F にする処理 ( S 5 0 1 4 ) 等が実行される。

40

## 【 0 2 5 9 】

具体的に、S 5 0 0 7 で、第 2 演出保留記憶部に保留情報は記憶されていないと判定され ( S 5 0 0 7 で N O ) 、且つ、第 2 特別図柄に係る演出図柄 ( 第 2 演出図柄 ) が変動表示中でないと判定された場合 ( S 5 0 1 1 で N O ) 、再チャンスモードフラグを O F F にし ( O F F であれば O F F のまま維持し ) ( S 5 0 1 2 ) 、第 2 発射報知フラグを O F F にし ( S 5 0 1 3 ) 、左打ち報知禁止フラグを O F F にし ( S 5 0 1 4 ) 、第 2 左打ち報知演出実行コマンドをセッ

50

トし（S5015）、処理を終える。また、S5015でセットされた第2左打ち報知演出実行コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、図58に示す所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で発射報知演出（発射方向報知演出）を行う。具体的に、「第2左打ち報知演出（第4発射報知演出）」では、「チャンスモードが終了しました 左側領域を狙って発射してください」との文字表示等を所定期間表示画面7a上に表示する。これにより、以後、ゲート28により遊技球が検知（右打ち遊技が検知）されると、図52に示すゲート通過時処理（S4420）に基づいて第1左打ち報知演出（第3発射報知演出）が実行されることとなる。

#### 【0260】

また、本実施例1では、遊技状態が高ベース状態（第2頻度状態）に設定されている状態を、「チャンスモード」といい、第2始動口への入球頻度が高くされる（第2始動口への入球が容易な状態とされる）。そして、第2特別図柄当否判定で大当たりと判定される確率は、第1特別図柄当否判定と同じであるが、第2特別図柄当否判定で小当たりと判定される確率は、第1特別図柄当否判定よりも高く設定されている。これにより、小当たりに基づいて大当たりとなる（小当たりV）により、短期間で次回の大当たり遊技が実行される可能性が非常に高く設定されている。従って、チャンスモードでは、当該チャンスモード中に次回の大当たり遊技が実行される可能性が高い、すなわち所謂連荘（連続して大当たり遊技）が発生する可能性が高い状態とされる。また、大当たりが時短大当たりであると、大当たり遊技終了後が再度チャンスモードに設定されることとなる。

#### 【0261】

このチャンスモード中（時短状態、高ベース状態）においては、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなったときに時短状態となる確率は、49.5%とされる。また、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなって特定領域を通過することに基づいて大当たりとなったときに時短状態となる確率は、49.8%とされる。すなわち、チャンスモード中に大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技の終了後に再度チャンスモード（時短状態）に設定される確率は、およそ50%とされている。

#### 【0262】

一方、低ベース状態（非時短状態、通常状態）においては、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりとなったときに時短状態となる確率は、100%とされる。また、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりとなって特定領域を通過することに基づいて大当たりとなったときに時短状態となる確率も、100%とされている。すなわち、低ベース状態（非時短状態、通常状態）において、第2特別図柄当否判定が実行されて大当たり遊技が実行された場合には、当該大当たり遊技の終了後にチャンスモード（時短状態、高ベース状態）に設定される確率は、100%とされている。また、第2特別図柄当否判定の結果が大当たりと判定される確率は、第1特別図柄当否判定の結果が大当たりと判定される確率と同じ「1/215.57」とされており、少ない判定回数（例えば「1」回）で大当たりと判定することを困難な確率に設定されている。

#### 【0263】

一方、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりと判定される確率は「1/4.07」とされ、第1特別図柄当否判定の結果が小当たりと判定される確率は「1/19.99」とされている。従って、第2特別図柄当否判定の結果が小当たりと判定される確率は、第1特別図柄当否判定の結果が小当たりと判定される確率と比べて格段に高く設定されている。また、第2特別図柄当否判定において、少ない判定回数（例えば「1」回）で小当たりと判定する可能性も比較的高くされている（1回で約25%）。従って、低ベース状態（通常状態、非時短状態）で、第2特別図柄当否判定が実行されると、大当たり遊技が実行される可能性が高く、且つ大当たり遊技の終了後は必ずチャンスモード（高ベース状態）に設定されるので、チャンスモードが実行される可能性が高いといえる。

#### 【0264】

ここで、低ベース状態における第2特別図柄当否判定は、低ベース状態における第1特

10

20

30

40

50

別図柄当否判定よりも有利に設定されているものの、低ベース状態においては、第2始動口への遊技球の入球頻度が低く設定されている。そのため、低ベース状態において、第2始動口に遊技球を入球させて、遊技者に有利な第2特別図柄当否判定を実行するのは困難とされている。また、低ベース状態においては、左打ち遊技を行うので、そもそもゲート28に遊技球を通過させたり、第2始動口21に遊技球を入球させたりするのは、非常に困難（不可能）であるといってもよい。

#### 【0265】

一方、本実施例1のパチンコ遊技機で、低ベース状態において第2特別図柄当否判定を比較的容易に実行可能なのは、遊技状態が高ベース状態に設定されたときである。高ベース状態においては、第2始動口21への遊技球の入球が容易となっているので、第2始動口21へ遊技球を入球させて第2特別図柄を変動表示させると共に、第2特図保留記憶部に未消化の保留情報（第2特図保留）を記憶させた状態とする。そして、この状態で変動表示中の第2特別図柄の判定結果に基づいて大当たり遊技が実行され、当該大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合には、『低ベース状態において第2特別図柄当否判定を実行する状態（特別状態）』となる。

10

#### 【0266】

従って、図57に基づいて説明した『大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合で、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、又は、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第2特別図柄に係る演出図柄（第2演出図柄）の変動表示中である場合』は、これから、低ベース状態において実行された第2特別図柄当否判定の結果を示す状態であり、遊技者にとっては、再度「チャンスモード（高ベース状態）」に復帰する可能性が高い「再チャンスモード」とされる。そして、この再度「チャンスモード」に突入する可能性が高い期間（「再チャンスモード」）を示すためのフラグとして再チャンスモードフラグを設けており、S5010でこの再チャンスモードフラグをONにしている。サブ制御部では、この再チャンスモードフラグの状態を判定して、表示画面7a等において再チャンス演出を実行することが可能となる。

20

#### 【0267】

この様に、『大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合で、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、又は、第2演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第2特別図柄に係る演出図柄（第2演出図柄）の変動表示中である場合』、すなわち、再チャンスモード（特別状態）では、低ベース状態（左打ち状態）に設定されているものの、短期間で再度（大当たり遊技を経由して）高ベース状態（右打ち状態）に設定される可能性が高く設定されている。従って、この実行が確定している第2特別図柄の変動表示の終了を待って、大当たり遊技が実行されなければ、左打ち報知禁止フラグをOFFにして、右打ち検知に基づく左打ち報知演出（第1左打ち発射報知演出）の実行を可能にしている。また、当該第2特別図柄の変動表示の終了に基づいて左打ち報知演出（第2左打ち発射報知演出）を実行するものとしている。これにより、遊技者は、左打ち遊技に切り替え、第1始動口20を狙って遊技を行うこととなる。

30

#### 【0268】

前述のようにしたことで、右打ち報知演出や左打ち報知演出等の発射報知演出が、徒に高頻度で実行されることを防止して、遊技者が短期間で何度も発射方向を切り替える手間をなくし、遊技を煩わしいと感じることを防止することが可能となる。これにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

#### 【実施例2】

#### 【0269】

次に、図41（B）、図60乃至図62を用いて実施例2のパチンコ遊技機について説明する。実施例1では、外部出力装置83（信号出力部、外部端子版141）に接続されるホールコンピュータ等で連荘期間を容易に把握できるように、大当たり遊技中、特図2連続変動フラグON、及び時短遊技中の何れかであれば、ON状態で出力される特定信号（特別信号）を設けていた。これにより、特定信号を受信したホールコンピュータ等は、特

50



定信号がON状態と判定すれば連荘期間（特定期間）中であると判定することが可能であった。然しながら、このような態様に限らない。実施例1の態様は、遊技機側が定める期間を連荘期間として、当該連荘期間かどうかの判定をするのは非常に容易である。然しながら、個別の信号によって、ホールコンピュータ側で連荘期間を設定することが困難であったり、他の種類にパチンコ遊技機の外部出力信号と同様に扱えないといった事情があったり、特殊信号であるため、汎用性にかけるといった問題があった。尚、遊技機の遊技の状態が、（1）大当り遊技中、（2）特図2連続変動フラグON、及び（3）時短遊技中の何れかであるかどうかを判断する制御部を、「状態判断制御部」という。

【0270】

〔出力信号〕

本実施例2では、連荘期間を特定可能な複数の信号を外部出力し、当該複数の信号を受信したホールコンピュータ側で連荘期間を設定するものとする。具体的に、本実施例2の情報出力処理（図60乃至図62）により、外部出力可能な遊技信号（遊技情報）について図41（B）を用いて説明する。この実施例2の情報出力処理により、遊技制御用マイコン等で生成される所定の遊技信号（遊技情報）を、外部機器（ホールコンピュータ等）で受信可能な態様で出力するものとする。本実施例2では、主制御基板80から遊技機外部に出力する信号として、図41（B）に挙げる6種類の信号を有している。この6種類の出力信号について説明する。

【0271】

実施例2の主制御基板80の情報出力回路82は、実施例1と同様に第1乃至第6出力部を備えており、遊技制御用マイコン81で生成された信号が、情報出力回路82（信号出力部）の第1乃至第6出力部から夫々ON状態又はOFF状態で外部出力装置83（信号出力部、外部信号出力部、外部端子版141）に出力される。また、情報出力回路82の第1出力部からは大当り遊技情報信号（当り遊技中信号）が出力可能とされ、第2出力部からは時短中信号が出力可能とされ、第3出力部からは特図2連続変動信号（連続信号）が出力可能とされ、第4出力部からは小当り遊技中信号が出力可能とされ、第5出力部からは特別図柄確定信号が出力可能とされ、第6出力部からはエラー信号が出力可能とされている。これらの出力信号は、遊技状態に応じてON状態（信号の論理：1）又はOFF状態（信号の論理：0）に切り替えられるものとされる。

【0272】

具体的に、大当り遊技情報信号は、大当り遊技の開始時にON状態で出力され、大当り遊技終了から所定期間経過後にOFF状態で出力される。つまり、「大当り遊技情報信号」は、大当り遊技の実行中と大当り終了後の所定期間の遅延時間において、ON状態で出力され、それ以外の期間はOFF状態で出力される。この点、実施例1において、大当り遊技の実行中にのみON状態で出力される「大当り遊技中信号」とは異なるものである。

【0273】

また、時短中信号は、時短状態中（高ベース状態中）はON状態で出力され、非時短状態中はOFF状態で出力される。また、特図2連続変動信号は、OFF状態において第2特別図柄が連続して変動表示した場合にON状態で出力され、ON状態において第1特別図柄が変動表示するとOFF状態で出力される。また、小当り遊技中信号は、小当り遊技の実行中はON状態で出力され、小当り遊技の非実行中はOFF状態で出力される。また、特別図柄確定信号は、特別図柄の変動停止（確定停止表示）時から所定時間（本実施例では0.6sとする）ON状態とされ、ON状態で所定時間が経過するとOFF状態とされる。また、エラー信号（異常信号）は、所定のエラー（例えば枠開放）が検知されるとON状態とされ、エラーが解除（例えば枠閉鎖）されるとOFF状態とされる。

【0274】

〔情報出力処理〕

次に、実施例2の情報出力処理（S209）について図60乃至図62を用いて説明する。実施例2の情報出力処理（S209）ではまず、大当り遊技実行フラグがONかどうか、すなわち大当り遊技の実行中であるかどうかを判定する（S5151）。S5151で、大当り遊技実

10

20

30

40

50

行フラグがONである、すなわち大当り遊技の実行中であると判定した場合（S5151でYES）、大当り遊技情報フラグをONにし、大当り遊技情報信号をON状態で出力する。ON状態の大当り遊技情報信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が大当り遊技中であると判定する。ここで「大当り遊技情報信号」は、大当り遊技情報フラグの状態（ON又はOFF）に対応して、ON状態又はOFF状態で出力されるものであり、大当り遊技の実行中（役物連続作動装置の作動中）であることを示す信号とされる。

【0275】

また、前述したとおり、ON状態の「大当り遊技情報信号」がOFF状態にされるのは、大当り遊技の終了から所定時間（本実施例では50ms）経過後とされている。これにより、大当り遊技情報信号がONからOFFになるタイミングを遅延させ、ON期間を実際の  
10  
大当り遊技の実行期間よりも若干長く設定することが可能となる。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）に設定され、当該非時短状態において第2特図保留記憶部85bに記憶される保留情報に基づいて第2特別図柄が変動表示する際に、大当り遊技終了後、第2特別図柄の変動表示開始前のタイミングで、大当り遊技情報信号、特図2連続変動信号及び時短中信号の全てがOFF状態になってしまうことを確実に防ぐことが可能となる。

【0276】

S5151で、大当り遊技実行フラグがONでないと判定した場合（S5151でNO）、次いで、大当り遊技情報フラグがONであるかどうかを判定し（S5154）、大当り遊技情報フラグがONでない、すなわち、大当り遊技情報信号がOFF状態であると判定した場合（S  
20  
5154でNO）、S5160の処理に移行する。一方、S5154で、大当り遊技情報フラグがONである、すなわち、大当り遊技実行フラグがOFF状態であるが、大当り遊技情報フラグがONであると判定した場合（S5154でYES）、次いで、遅延タイマの実行中かどうか、すなわち、遅延タイマによって遅延時間の計測を実行中かどうか判定する（S5155）。S5155で、遅延タイマによって遅延時間を計測中でないと判定した場合（S5155でNO）、遅延タイマに所定の遅延時間（本実施例では50msとされている）をセットして遅延時間の計測を開始し（S5107）、S5157の処理に移行する。

【0277】

S5155で、遅延タイマによって遅延時間を計測中であると判定した場合（S5155でYES）、S5157の処理に移行する。S5157では、遅延タイマの値が「0」かどうかを判定し、  
30  
「0」でない、すなわち未だ遅延時間の計測中（遅延処理の実行中）であると判定した場合（S5157でNO）、S5160の処理に移行する。S5157で、遅延タイマの値が「0」であると判定した場合（S5157でYES）、大当り遊技情報フラグをOFFにし（S5158）、大当り遊技情報信号をOFF状態で出力し（S5159）、S5160の処理に移行する。これにより、大当り遊技情報信号の遅延処理を終える。尚、遅延時間は、割り込み処理（S105）の周期（4ms）よりも長い時間に設定すればよく、50msでなくともよい。

【0278】

S5160では、特図2連続変動フラグがONであるかどうかを判定する。「特図2連続変動フラグ」は、特別図柄変動中処理（S1104）において、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち、第2特別図柄が連続して（2回以上連続して）変動表示することに基づいてON  
40  
にされるものである。また、特図2連続変動フラグがONにされている状態で第1特別図柄が変動表示するとOFFにされる。尚、本実施例では連続回数を2回としているが、3回以上の所定回数とし、第2特別図柄が当該所定回数連続して変動表示した場合に「特図2連続変動フラグ」をONにするものとしてもよい。

【0279】

S5160で、特図2連続変動フラグがONであると判定した場合（S5160でYES）、特図2連続変動信号をON状態で出力し（S5161）、S5163の処理に移行する。ON状態の特図2連続変動信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態は第2特別図柄が連続して変動表示する状態であると判定することが可能となる。一方、特図2連続変動フラグがONでないと判定した場合（S5160でNO）、特図2連続変動信号をOFF状態で  
50

出力し（S5162）、S5163の処理に移行する。OFF状態の特図2連続変動信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態は第2特別図柄が連続して変動表示しない状態であると判定することが可能となる。S5163では、時短フラグがONかどうかを判定し（S5163）、時短フラグがONであると判定した場合（S5163でYES）、時短中信号をON状態で出力し（S5113）、S5120の処理に移行する。ON状態の時短中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が時短状態であると判定することが可能となる。S5163で、時短フラグがONでないと判定した場合（S5163でNO）、時短中信号をOFF状態で出力し（S5115）、S5120の処理に移行する。OFF状態の時短中信号を受信したホールコンピュータ等は、現在の遊技状態が非時短状態であると判定することが可能となる。また、図62に示すS5120乃至S5131の処理は、実施例1の処理と同様であるので説明を省略する。

10

#### 【0280】

前述した通り、実施例2では、遊技制御用マイコン81で生成した信号として、複数の信号を外部出力可能とし、外部出力装置に接続するホールコンピュータ等でそれら外部出力する信号を読み取ることで、前述の連荘期間（特定期間）や連荘期間中の大当り遊技回数（連荘回数）や変動表示回数等を把握し、遊技情報として遊技者に提供することが可能となる。特に、連荘期間を把握可能な信号として、大当り遊技情報信号、時短中信号及び特図2連続変動信号を出力するので、これらに基づいて、適切に連荘期間を把握することが可能となる。

#### 【0281】

20

また、実施例2のパチンコ遊技機1も実施例1と同様に、特図2連続変動信号によって、特図2が連続して変動表示する状態かどうかを判定し、大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態となる場合であっても、第2特図保留に係る第2特別図柄当否判定の結果に基づいて再度大当り遊技が実行される場合には、連荘期間の判定をOFFにすることなく、連荘期間が継続しているものと判定することを可能とした。また、大当り遊技情報信号によって、実際に大当り遊技が終了した後も所定期間大当り遊技の継続中とみなすことによって、連荘期間であるにも関わらず、ホールコンピュータ側で連荘期間が終了したと判定してしまうことを確実に防止することを可能とした。これにより、連荘期間をできるだけ長く設定することができ、連荘期間中の大当り遊技回数（所謂連荘回数）を極力高い数で計数可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

#### 【実施例3】

#### 【0282】

次に、図63乃至図67を用いて実施例3のパチンコ遊技機151について説明する。実施例3のパチンコ遊技機151は、実施例1のパチンコ遊技機1とは遊技機枠50の構造、及び、制御部の構成が一部構成が異なっている。その他の部分についてはどのような構成であるため、相違点を中心に説明し、共通する部分については説明を省略する。また、実施例1と共通する構成については同じ符号を用いて説明する。

#### 【0283】

実施例3のパチンコ遊技機151について、図63乃至図67に基づいて説明する。尚、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機151の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機151に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機151の各部の前方向をパチンコ遊技機151に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機151の各部の後方向をパチンコ遊技機151に対面する遊技者から離れる方向として、説明する。

40

#### 【0284】

図63に示すように、実施例3のパチンコ遊技機151は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2（図示略）とを備えている。遊技機枠50は、パチンコ遊技機151の外郭を形成するものであり、外枠53と本体枠52と前面枠（ガラス扉枠）51とを備えている。前面枠（前扉部）51は、外枠53及び本体枠52の前面側に配置されていて、遊技盤2を保持する縦長形状のものである。前面枠51の中央部には開

50

口部が形成されていて、遊技者が遊技領域（所定の領域）3を視認できるように透明のガラス板（窓部）152が開口部に取付けられている。

【0285】

前面枠51は、上側に上側装飾ユニット200を備え、左側に左側装飾ユニット210を備え、右側に右側装飾ユニット220を備え、下側に操作機構ユニット230を備え、後側に上側装飾ユニット200と左側装飾ユニット210と右側装飾ユニット220と操作機構ユニット230とを組付けるベース部材を備えている。

【0286】

操作機構ユニット（遊技媒体貯留部）230の右方側には、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル（発射操作手段）60が設けられている。また、操作機構ユニット230には、遊技球（遊技媒体）を貯留する打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また、操作機構ユニット230には、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る演出ボタン63やセレクトボタン（十字キー）64が設けられている。尚、セレクトボタン64は、上方向ボタンと下方向ボタンと左方向ボタンと右方向ボタンとによって構成されている。更に、操作機構ユニット230の左方側には、ホールの従業員を呼び寄せる（呼び出す）ための呼出スイッチ180（操作手段、入力手段）が設けられている。この呼出スイッチ180は、セレクトボタン64の隣で遊技者から視認し易い位置に配されている。呼出スイッチ180の詳細な説明については、後述する。

【0287】

上側装飾ユニット（上部装飾部）200は、図63乃至図65に示すように、上側が開放した箱状の収容部290と、この収容部290に収容された左側枠可動体600L及び右側枠可動体600Rとを備えている。収容部290の左右方向の中央には前後方向に延びる回転軸441が取付けられていて、回転軸は前方に向かって下方に傾斜している。左側枠可動体600Lと右側枠可動体600Rとは、回転軸441に対して回転可能に取付けられている。

【0288】

左側枠可動体600Lと右側枠可動体600Rとは、初期状態では、図63及び図64に示す収納位置（待機位置、第1位置）にある。そして、電源投入時の初期動作時や、所定の遊技演出（SPリーチ演出や大当り演出）の実行に伴って、左側枠可動体600Lは収納位置から回転軸441周りに時計方向に90度回転して、図65に示す突出位置（動作位置、第2位置）になる。同時に、右側枠可動体600Rは収納位置から回転軸441周りに反時計方向に90度回転して、図65に示す突出位置（動作位置、第2位置）になる。左側枠可動体600L及び右側枠可動体600Rは、図示しない枠可動体駆動モータによって駆動される。尚、左側枠可動体600L及び右側枠可動体600Rを、総じて「枠可動体600（可動部材）」という。

【0289】

枠可動体600は、収納位置にあるときには図63及び図64に示すように、遊技機枠50（前面枠51）の上縁155よりも下方にある。そして枠可動体600が、突出位置に移動すると図65に示すように、遊技機枠50の上縁155よりも上方に突出する。これにより、遊技者に強いインパクトを与えることが可能である。

【0290】

図64及び図65に示すように、上側装飾ユニット200の前端位置P1は、操作機構ユニット230の前端位置P2よりも前方にある。つまり、上側装飾ユニット200が、遊技機枠50（前面枠51）の他のユニット（部材）よりも、最も前方に突出している。そのため遊技機枠50では、上側装飾ユニット200が遊技者に向かって突出する形状となっており、形状面においてインパクトを与えることが可能である。なお上側装飾ユニット200が前方に大きく突出していることで、収容部290が大きくなって、枠可動体600を大きく構成することが可能になっている。

【0291】

10

20

30

40

50

また、図 6 3 に示すように、上側装飾ユニット 2 0 0 の前壁部には、枠ランプ 1 5 6 が設けられている。具体的に枠ランプ 6 6 は、左側から右側に向かって順番に、「L」字形状の第 1 発光部と、「O」字形状の第 2 発光部と、「G」字形状の第 3 発光部と、「O」字形状の第 4 発光部とにより構成されている。こうして枠ランプ 1 5 6 は「LOGO」から成る一連の意味ある文字列を形成している。

#### 【0292】

図 6 4 及び図 6 5 に示すように、本パチンコ遊技機 1 5 1 の上方には、データ表示器 1 6 0 が設置されている。データ表示器 1 6 0 は、接続されているパチンコ遊技機 1 5 1 の動作状況（遊技の状態、遊技状況）に関する表示を行うものである。このデータ表示器 1 6 0 は、垂直壁面 S H に固定されている固定装置 1 6 1 と、この固定装置 1 6 1 に対して前後に傾動可能に取付けられている表示装置 1 6 2 と、ホールの従業員を呼び寄せるための呼出ボタン 1 6 3 と、当該データ表示器 1 6 0 が呼出状態（呼出中）であることを示すための呼出用ランプ 1 6 4 とを備えている。

10

#### 【0293】

呼出ボタン 1 6 3 を押下（押圧）操作すると、データ表示器 1 6 0 からホールコンピュータ 1 4 2 に呼出用の信号が送信される。これにより、ホールコンピュータ 1 4 2 は、データ表示器 1 6 0 が呼出状態になっているのを把握することが可能である。この場合、ホールの従業員は呼出ボタン 1 6 3 が押下操作されたパチンコ遊技機 1 5 1 に向かうことになる。またこのときには、呼出ボタン 1 6 3 の押下操作に基づいて、呼出用ランプ 1 6 4 が発光（点灯）し続ける。これにより、遊技者や周りの従業員等にデータ表示器 1 6 0 が呼出状態になっているのを示すことになる。

20

#### 【0294】

そして、データ表示器 1 6 0 が呼出状態であるときに、遊技者や呼び寄せられたホールの従業員が呼出ボタン 1 6 3 を押下操作すると、当該データ表示器 1 6 0 からホールコンピュータ 1 4 2 に非呼出用の信号が送信される。これにより、ホールコンピュータ 1 4 2 は、データ表示器 1 6 0 が非呼出状態（通常状態）に切替わったのを把握することが可能である。またこのとき、呼出ボタン 1 6 3 の押下操作に基づいて、呼出用ランプ 1 6 4 が点灯から消灯に切替わる。これにより、遊技者や周りの従業員等にデータ表示器 1 6 0 の呼出状態が解除されたのを示すことになる。

#### 【0295】

30

表示装置 1 6 2 には、特別図柄が変動表示された回数を示すスタート回数表示部 1 6 5 や、今日（所定期間）の大当りの当選回数を示す大当たり回数表示部、賞球数（獲得出玉数）を示す賞球数表示部等が設けられている。尚、表示装置 1 6 2 に設けられている表示部は、スタート回数表示部、大当たり回数表示部、賞球数表示部に限られるものではなく、高確率状態の発生回数を示す高確発生回数表示部や、前日の大当りの当選回数を示す前日大当たり回数表示部等が設けられていても良く、適宜変更可能である。

#### 【0296】

表示装置 1 6 2 は、固定装置 1 6 1 に対する前傾角度 を 1 5 度から 2 5 度まで可変できるようにになっている。このように表示装置 1 6 2 が前傾姿勢になることで、座っている遊技者にとっては表示装置 1 6 2 が見え易くなる。しかしながら上述したように、枠可動体 6 0 0 が遊技機枠 5 0 の上縁 5 0 U よりも上方に突出すると、枠可動体 6 0 0 が表示装置 1 6 2 に干渉する可能性が出てくる。

40

#### 【0297】

本実施例 3 の枠可動体 6 0 0 が、図 6 5 に示すように側面視で、斜め前方に向かって突出する。これにより、枠可動体 6 0 0 と表示装置 1 6 2 との干渉を回避している。その結果、枠可動体 6 0 0 が突出位置にあるときには、枠可動体 6 0 0 の前端位置 P 3 が、上側装飾ユニット 2 0 0 の前端位置 P 1 よりも前方に位置している。つまり、突出位置にある枠可動体 6 0 0 が、前方に突出している上側装飾ユニット 2 0 0 よりも更に前方に飛び出ている。よって、突出位置にある枠可動体 6 0 0 が遊技者に対してより接近することとなり、遊技者に与えるインパクトを強めることが可能である。尚、枠可動体 6 0 0 が突出位置

50

にあるときに、枠可動体 600 の垂直壁面 S H に対する前傾角度（図 65 参照）は 25 度とされている。

#### 【0298】

次に、実施例 3 のパチンコ遊技機 151 の電氣的構成について説明する。図 66 に示すように、実施例 3 のパチンコ遊技機 151 は、実施例 1 と同様に、主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン 81（以下、「遊技制御用マイコン」ともいう）が実装されている。遊技制御用マイコン 81（遊技制御部）には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部（入出力回路）が含まれている。

10

#### 【0299】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイド（図示略）が接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a および一般入賞口センサ 27a が接続されている。

#### 【0300】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて、第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて、第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 39a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられて特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。また、第 2 大入賞口 35 内に非特定領域センサを設け、第 2 大入賞口 35 内の非特定領域 70 を通過した遊技球を検知するものとしてもよい。一般入球口センサ 27a は、一般入球口 27 内に設けられて一般入球口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

20

30

#### 【0301】

前述した第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、一般入球口センサ 27a は、遊技球を検知したことに基づいて、主制御基板 80（遊技制御部）に対して、第 1 特定信号を出力する「第 1 特定信号出力部」ともいう。これら第 1 特定信号出力部が出力する第 1 特定信号（第 1 始動口検知信号、第 2 始動口検知信号、第 1 大入賞口検知信号、第 2 大入賞口検知信号、特定領域検知信号、一般入球口検知信号）は、主制御基板 80（遊技制御部）に入力され、遊技制御用マイコン 81 で所定の制御処理が実行された後に、外部出力信号（大当り信号、図柄確定信号、賞球情報信号、遊技状態信号等）として外部端子板 141（外部出力部）に出力される。

40

#### 【0302】

また、これら第 1 特定信号出力部が出力する第 1 特定信号（第 1 始動口検知信号、第 2 始動口検知信号、第 1 大入賞口検知信号、第 2 大入賞口検知信号、特定領域検知信号、一般入球口検知信号）は、主制御基板 80（遊技制御部、主基板）に入力され、遊技制御用マイコン 81 で所定の制御処理が実行された後に、更に、払出制御基板 110（遊技制御部、主基板）に入力されて払出制御用マイコン 116 で所定の制御処理が実行された後に、外部出力信号（例えば、賞球情報信号等）として外部端子板 141（外部出力部）に出力される。また、始動口検知信号を「指導検知信号」ともいう。

#### 【0303】

また、主制御基板 80 を、所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定制御部と

50

もいう。また、主制御基板 80 及び払出制御部 110 を、当否判定の結果が特定結果となると、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊技を実行する特別遊技制御部ともいう。また、払出制御部 110 を、遊技利益の付与量を管理制御する遊技利益付与制御部ともいう。

#### 【0304】

また、主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、払出装置 120（賞球及び貸球）及びカードユニット（パチンコ遊技機 151 に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、図示しない発射制御回路を介して発射装置が接続されている。発射装置 112 には、ハンドル 60 が含まれる。

10

#### 【0305】

払出制御基板 110 は、プログラムに従って遊技球の払い出しに係る制御処理を行う払出制御用ワンチップマイコン 116（以下、「払出制御用マイコン」ともいう）を実装している。払出制御用マイコン 116（払出制御部、遊技制御部）には、払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU、データや信号の入出力を行うための I/O ポート部（入出力回路）が含まれている。

#### 【0306】

払出制御用マイコン 116 は、遊技制御用マイコン 81 からの信号や、パチンコ遊技機 151 に接続されたカードユニットからの信号に基づいて、払出装置 120 の払出モータを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される賞球は、その計数のため 2 個の払出センサの何れかにより検知されて、払出センサによる検知信号が払出制御基板 110 に出力される。また払い出される貸球は、その計数のため、同じく払出センサにより検知されて、払出センサ（付与遊技球検知部）による検知信号（付与遊技球検知信号）が払出制御基板 110 に出力される。

20

#### 【0307】

前述した払出センサは、遊技球を検知したことに基づいて、払出制御基板 110（遊技制御部、主基板、遊技利益付与制御部）に対して、第 1 特定信号を出力する「第 1 特定信号出力部」ともいう。この第 1 特定信号出力部が出力する第 1 特定信号（払出センサ検知信号）は、払出制御基板 110（遊技制御部）に入力され、払出制御用マイコン 116 で所定の制御処理が実行された後に、外部出力信号（賞球情報信号等）として外部端子板 141（外部出力部）に出力される。

30

#### 【0308】

また、実施例 1 と同様に、主制御基板 80 は、サブ制御基板 90 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との接続は、主制御基板 80 からサブ制御基板 90 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 80 とサブ制御基板 90 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。サブ制御基板、画像制御基板、音声制御基板、ランプ制御基板等の他の制御基板の構成については実施例 1 と同様であるので、詳細な説明を省略する（図 5 を参照）。

40

#### 【0309】

図 66 に示すように、本実施例 3 では、外部端子板 141（外部出力装置 83 に相当）は、主制御基板 80 及び払出制御基板 110 の両制御基板に接続されている。このような態様に変えて、外部端子板 141（外部出力装置）を、主制御基板 80 に接続して払出制御基板 110 には接続しない構成としてもよい（但し、払出制御基板 110 からの出力信号を主制御基板 80 を介して外部端子板 141 に出力することは可能）。また、外部端子板 141 を、払出制御基板 110 に接続して主制御基板 80 には接続しない構成としてもよい（但し、主制御基板 80 からの出力信号を払出制御基板 110 を介して外部端子板 141 に出力することは可能）。また、本実施例 3 のように、外部端子板 141 を、主制御

50

基板 8 0 及び払出制御基板 1 1 0 の両制御基板に接続した場合にも、主制御基板 8 0 からの出力信号を払出制御基板 1 1 0 を介して外部端子板 1 4 1 に出力してもよいし、払出制御基板 1 1 0 からの出力信号を主制御基板 8 0 を介して外部端子板 1 4 1 に出力してもよい。

#### 【 0 3 1 0 】

遊技制御用マイコン 8 1 又は払出制御用マイコン 1 1 6 により出力された信号に基づいて、各種の信号をデータ表示器 1 6 0 やホールコンピュータ 1 4 2 といった本パチンコ遊技機 1 5 1 の外部に配された外部装置に出力する。外部端子板 1 4 1 には、外部出力用の複数のチャンネルが設けられている。各チャンネルに対応するコネクタと、データ表示器 1 6 0 側のコネクタとは、ケーブルによって接続されている。そして各コネクタからそれぞれ 1 つの信号が外部に出力されるようになっている。

10

#### 【 0 3 1 1 】

外部端子板 1 4 1 は、複数のチャンネルのうち 1 つのチャンネルから大当り信号（大当り遊技中信号）を出力可能である。大当り信号は、大当り遊技の実行中であることを示す信号である。また、外部端子板 1 4 1 は、複数のチャンネルのうち 1 つのチャンネルから図柄確定信号（特別図柄確定信号）を出力可能である。図柄確定信号（特別図柄確定信号）は、変動表示されていた特別図柄が停止表示したことを示す信号である。また、外部端子板 1 4 1 は、複数のチャンネルのうち 1 つのチャンネルから賞球情報信号を出力可能である。賞球情報信号は、所定数（例えば 1 0 球）の賞球（遊技利益）が排出されたことを示す信号である。また、外部端子板 1 4 1 は、複数のチャンネルのうち 1 つのチャンネルから呼出信号を出力可能である。呼出信号は、後に詳述する呼出スイッチ 1 8 0 が押下操作されたことを示す信号である。また、外部端子板 1 4 1 は、複数のチャンネルのうち 1 つのチャンネルから枠開放信号を出力可能である。枠開放信号（枠信号）は、後に詳述する遊技機枠 5 0 が開放されていることを示す信号である。

20

#### 【 0 3 1 2 】

尚、上述した信号の他にも、可変入賞装置 2 2 や大入賞装置（第 1 大入賞装置 3 1 及び第 2 大入賞装置 3 6 ）の未作動時にこれらの装置に係る入賞口（第 1 大入賞口 3 0 、第 2 大入賞口 3 5 、第 2 始動口 2 1 ）に入賞があったことを示すセキュリティー信号、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入賞があったことを示す始動口信号、後述する高確率状態中であることを示す高確状態信号、特定の入球口において、予め定められた期間に、予め定めた個数以上の遊技球の入球があったことを示す過剰入球信号等を各チャンネルから出力できるようになっている。また、前述した大当り信号に加えて、大当り遊技の実行中又は高ベース状態中であることを示す信号（連荘中信号、有利状態信号）等を出力可能に構成しても良く、外部端子板 1 4 1 から出力される信号の種類は適宜変更可能である。

30

#### 【 0 3 1 3 】

本実施例 3 では、払出制御用マイコン 1 1 6 が外部端子板 1 4 1 に対して出力する信号（外端出力信号、特定信号、特別信号）や、遊技制御用マイコン 8 1 が外部端子板 1 4 1 に対して出力する信号（外端出力信号、特定信号、特別信号）は、それぞれ別個の信号（パラレルデータ）になっていて、パラレルデータのまま外部端子板 1 4 1 に入力される。パラレルデータが外部端子板 1 4 1 に入力されると、各チャンネルに対応して設けられているフォトリレー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通状態 / 非導通状態を切替える。その結果、フォトリレーが導通状態になったチャンネルから、外部出力信号（大当り信号、図柄確定信号、賞球情報信号、呼出信号、枠開放信号等）が出力されることになる。

40

#### 【 0 3 1 4 】

尚、払出制御用マイコン 1 1 6 が外部端子板 1 4 1 に対して出力する信号や、遊技制御用マイコン 8 1 が外部端子板 1 4 1 に対して出力する信号を、複数ビットの情報量を持つシリアルデータとしても良い。この場合には、シリアルデータが、図示しない S / P 変換回路（シリアル / パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、パラレルデータとして外部端子板 1 4 1 に入力されることになる。

50



## 【 0 3 1 5 】

データ表示器 1 6 0 は、図柄確定信号の非受信から受信への切替わり（ＯＮエッジ）に基づいて特別図柄の変動表示が行われた回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示器 1 6 0 のスタート回数表示部に表示する。即ち、第 1 始動口センサ 2 0 a 又は第 2 始動口センサ 2 1 a が入球を検知すると、検知信号が中継基板 8 8 を介して主制御基板 8 0 に入力される。これにより遊技制御用マイコン 8 1 は、後述する大当り乱数等の各種乱数値を取得し、大当りか否かを判定する。そして遊技制御用マイコン 8 1 は、大当りか否かの判定結果を示す特別図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）を変動表示させたあと、停止表示（確定表示）する。このとき（停止表示されたタイミングにて）遊技制御用マイコン 8 1 は、特別図柄の確定表示を示す外端出力信号を外部端子板 1 5 0 に出力する。これにより外部端子板 1 4 1 は、図柄確定信号をデータ表示器 1 6 0 に出力する。その結果、データ表示器 1 6 0 は、スタート回数表示部にて、特別図柄の変動表示が行われた回数を 1 だけ増加させて表示するようになっている。

10

## 【 0 3 1 6 】

尚、遊技制御用マイコンは、特別図柄の確定表示を示す外端出力信号を、払出制御基板 1 1 0 に出力し、払出制御用マイコン 1 1 6 が、入力された特別図柄の確定表示を示す外端出力信号を、（払出制御用マイコン 1 1 6 で制御処理することなく、若しくは、制御処理して）外部端子板 1 5 0 に出力する構成としてもよい。後述する他の外端出力信号（大当り信号、図柄確定信号、賞球情報信号、呼出信号、枠開放信号等）についても同様である。

20

## 【 0 3 1 7 】

また、データ表示器 1 6 0 は、大当り信号の非受信から受信への切替わり（ＯＮエッジ）に基づいて大当たりの発生回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示器 1 6 0 の大当り回数表示部に表示する。即ち、上述したように遊技制御用マイコン 8 1 が、取得した大当り乱数に基づいて大当りか否かを判定し、判定結果が大当りである場合、大当りであることを示す特別図柄を変動表示したあと、停止表示する。そして遊技制御用マイコン 8 1 は、大当りであることを示す特別図柄の停止表示が終了すると、大当り遊技（オープニング遊技、ラウンド遊技、エンディング遊技）の実行中であることを示す外端出力信号を外部端子板 1 4 1 に出力する。これにより外部端子板 1 4 1 は、大当り信号をデータ表示器 1 6 0 に出力する。その結果、データ表示器 1 6 0 は、大当り回数表示部にて、大当たりの発生回数を 1 だけ増加させて表示するようになっている。尚、大当り遊技の実行中であることを示す外端出力信号は、エンディング遊技が終了するまで出力され続ける。

30

## 【 0 3 1 8 】

また、データ表示器 1 6 0 は、賞球情報信号の非受信から受信への切替わり（ＯＮエッジ）に基づいて賞球数が 1 0 球増加するようにカウントし、そのカウント値をデータ表示器 1 6 0 の賞球数表示部（図示省略）に表示する。即ち、遊技球が第 1 始動口 2 0、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、第 2 大入賞口 3 5、又は普一般入球口 2 7 に入球した後に、払出センサが実際に払い出された遊技球を検知すると、検知信号が払出制御基板 1 1 0 に入力される。これにより払出制御用マイコン 1 1 6 は、払い出した遊技球が 1 0 球に到達したと判定すると、賞球表示の増加を示す外端出力信号を外部端子板 1 4 1 に出力する。尚、払出制御用マイコン 1 1 6 は、払い出した遊技球が 1 0 球に到達したと判定しなければ、賞球表示の増加を示す外端出力信号を出力しない。こうして、賞球表示の増加を示す外端出力信号を入力した外部端子板 1 4 1 は、賞球情報信号をデータ表示器 1 6 0 に出力する。その結果、データ表示器 1 6 0 は、図示しない賞球数表示部にて、賞球数を 1 0 だけ増加させて表示するようになっている。

40

## 【 0 3 1 9 】

ホールコンピュータ 1 4 2 は、パチンコ遊技機 1 5 1 を含め、ホール内に設置された各パチンコ遊技機の動作状況（遊技状況、遊技の状態）等の情報を集計して、営業管理や遊技管理等を行うための装置である。このホールコンピュータ 1 4 2 は、ホールの管理室等に設置されていて、データ表示器 1 6 0 を介して、又は、外部端子板 1 4 1 と直接パチン

50

コ遊技機 1 5 1 に接続されている。そのためホールコンピュータ 1 4 2 にも、上記した各種の外部出力信号（大当り信号、図柄確定信号、賞球情報信号、呼出信号、枠開放信号等）が入力される。

#### 【 0 3 2 0 】

次に、操作機構ユニット 2 3 0 に設けられる呼出スイッチ 1 8 0 の構成について説明する。呼出スイッチ 1 8 0 が、遊技機の外部ではなく、本パチンコ遊技機 1 5 1 自体に設けられている点に特徴がある。図 6 3 に示すように、呼出スイッチ 1 8 0 は、遊技者によって押下操作可能な操作手段（入力手段）であり、呼出スイッチ 1 8 0 に対する押下操作（押圧操作）は、当該呼出スイッチ 1 8 0 に内蔵されている呼出センサ 1 8 1（図 1 2 参照）により検知される。呼出センサ 1 8 1（第 2 特定信号出力部）は、光を発光する発光部と、発光部からの光を受光する受光部とを有するフォトセンサであり、押下操作によって発光部からの光が遮られることで当該押下操作を検知するものである。従って、呼出センサ 1 8 1 は、押下操作されている間だけ検知しているというモーメンタリ動作タイプのセンサである。この呼出スイッチ 1 8 0 は、表面側に発光部材（以下、「呼出ランプ」という）を有している。呼出ランプ 1 8 2（呼出報知手段）は、上方に向かって光を照射可能なものである。

10

#### 【 0 3 2 1 】

パチンコ遊技機 1 5 1 に対して電源投入されると、電源基板から供給される電力は、各種制御基板の他、呼出ランプ 1 8 2 にも供給される。そのため、呼出ランプ 1 8 2 は、電源投入後に点灯（発光）し続ける点灯状態になる。これにより、呼出ランプ 1 8 2 が放つ上向きの光は遊技者が視認可能となっている。これにより、遊技者は呼出スイッチ 1 8 0 が使用できる状態になっていることを認識することが可能である。

20

#### 【 0 3 2 2 】

これに対して、呼出スイッチ 1 8 0 が押下操作されると、呼出センサ 1 8 1 による検知信号が、呼出ランプ 1 8 2 の点灯を制御する制御基板（図示省略）に入力される。これにより、その制御基板は、呼出センサ 1 8 1 による検知信号の非受信から受信への切替わり（ONエッジ）に基づいて、呼出ランプ 1 8 2 を点灯状態から点滅状態に切替える。その結果、遊技者には呼出スイッチ 1 8 0 が押下操作されて、使用中の状態（呼出中）になっていることを認識させる。その後、呼出スイッチ 1 8 0 を押下操作すれば、再び呼出センサ 1 8 1 による検知信号が、呼出ランプ 1 8 2 の点灯を制御する制御基板に入力される。これにより、その制御基板は呼出ランプ 1 8 2 を点滅状態から点灯状態に切替えることになる。尚、呼出ランプ 1 8 2 の点滅が、呼出スイッチ 1 8 0 に対して押下操作が行われたことを報知する呼出報知に相当する。

30

#### 【 0 3 2 3 】

図 6 6 に示すように、呼出スイッチ 1 8 0（呼出センサ 1 8 1）は、払出制御基板 1 1 0（主基板、遊技制御部）及び主制御基板 8 0（主基板、遊技制御部）を介して外部端子板 1 4 1 に接続されている。但し、呼出センサ 1 8 1 による検知信号（第 2 特定信号）は、払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 に入力されるものの、払出制御用マイコン 1 1 6 及び遊技制御用マイコン 8 1 の制御処理に用いられることはなく、そのまま外部端子板 1 5 0 に出力される。つまり、払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 は、呼出スイッチ 1 8 0 と外部端子板 1 5 0 との間では、中継基板の役割を果たすことになる。

40

#### 【 0 3 2 4 】

前述した呼出スイッチ 1 8 0（呼出センサ 1 8 1）は、押下操作されたことに基づいて、払出制御基板 1 1 0 に対して第 2 特定信号（呼出信号）を出力する「第 2 特定信号出力部」ともいう。この第 2 特定信号出力部が出力する第 2 特定信号（呼出信号）は、払出制御基板 1 1 0（遊技制御部）に入力され、払出制御用マイコン 1 1 6 で制御処理されことなく出力されて、主制御基板 8 0（遊技制御部）に入力され、遊技制御用マイコン 8 1 で制御処理されことなく出力されて、外部出力信号（呼出信号等）として外部端子板 1 4 1（外部信号出力部）に出力される。このような構成とすることで、第 2 特定信号（呼出信号）を、遊技制御部を介して外部信号出力部に送る場合に、遊技制御部の有する制御

50

部による制御処理の負担が増加するのを極力防止することが可能となる。

【 0 3 2 5 】

また、図 6 6 に示す通り、枠開放スイッチ 1 8 3 ( 枠信号出力部 ) は、呼出スイッチ 1 8 0 と同様に、遊技機枠 5 0 を開放したことに基づいて、払出制御基板 1 1 0 に対して第 2 特定信号 ( 枠開放信号 ) を出力する「第 2 特定信号出力部」ともいう。この第 2 特定信号出力部が出力する第 2 特定信号 ( 枠開放信号 ) は、払出制御基板 1 1 0 ( 遊技制御部 ) に入力され、払出制御用マイコン 1 1 6 で制御処理されることなく出力されて、( 主制御基板 8 0 に入力されることなく ) 外部出力信号 ( 枠開放信号等 ) として外部端子板 1 4 1 ( 外部信号出力部 ) に出力される。このような構成とすることで、第 2 特定信号 ( 枠開放信号 ) を、遊技制御部を介して外部信号出力部に送る場合に、遊技制御部の有する制御部

10

【 0 3 2 6 】

尚、図 6 6 の態様では、呼出スイッチ 1 8 0 ( 呼出センサ 1 8 1 ) を、払出制御基板 1 1 0 ( 主基板、遊技制御部 ) 及び主制御基板 8 0 ( 主基板、遊技制御部 ) を介して外部端子板 1 4 1 に接続する構成とした。このような態様に変えて、呼出スイッチ 1 8 0 ( 呼出センサ 1 8 1 ) を、主制御基板 8 0 ( 主基板、遊技制御部 ) を介することなく、払出制御基板 1 1 0 ( 主基板、遊技制御部 ) を介して外部端子板 1 4 1 に接続する構成としてもよい。またこのような態様に変えて、呼出スイッチ 1 8 0 ( 呼出センサ 1 8 1 ) を、払出制御基板 1 1 0 ( 主基板、遊技制御部 ) を介することなく、主制御基板 8 0 ( 主基板、遊技制御部 ) を介して外部端子板 1 4 1 に接続する構成としてもよい。この場合においても、呼出センサ 1 8 1 による検知信号 ( 第 2 特定信号 ) は、払出制御基板 1 1 0 又は主制御基板 8 0 に入力されるものの、払出制御用マイコン 1 1 6 又は遊技制御用マイコン 8 1 の制御処理に用いられることはなく、そのまま外部端子板 1 5 0 に出力される。つまり、払出制御基板 1 1 0 又は主制御基板 8 0 は、単に、呼出スイッチ 1 8 0 と外部端子板 1 5 0 との間では、中継基板の役割を果たすものとする。従って、払出制御基板 1 1 0 又は主制御基板 8 0 に呼出センサ 1 8 1 による検知信号が入力しても、その検知信号と払出制御用マイコン 1 1 6 による払い出しに係る制御処理、若しくは、遊技制御用マイコン 8 1 による遊技制御処理とは無関係になっている。

20

【 0 3 2 7 】

前述した構成で、呼出スイッチ 1 8 0 が押下操作されることに基づいて出力される呼出信号は、外部端子板 1 5 0 から出力されて、データ表示器 1 6 0 に入力される。データ表示器 1 6 0 は、呼出状態を示すために呼出ランプ 1 6 4 を発光させる。そしてデータ表示器 1 6 0 は、ホールコンピュータ 1 4 2 に呼出用の信号を送信して、当該データ表示器 1 6 0 が呼出状態になっているのを把握させることが可能である。これにより、ホールの従業員を、呼出スイッチ 1 8 0 が押下操作された本パチンコ遊技機 1 に呼び寄せることが可能である。

30

【 0 3 2 8 】

その後、遊技者や、呼び寄せられたホールの従業員が呼出スイッチ 1 8 0 を、再度押下操作すると、呼出スイッチ 1 8 0 による検知信号が、払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 を介して外部端子板 1 4 1 に出力される。これにより、外部端子板 1 4 1 は、呼出信号をデータ表示器 1 6 0 に出力する。こうして、呼出状態であるときに呼出信号を入力したデータ表示器 1 6 0 は、非呼出状態を示すために呼出ランプ 1 6 4 を消灯させる。そしてデータ表示器 1 6 0 は、ホールコンピュータ 1 4 2 に非呼出用の信号を送信して、当該データ表示器 1 6 0 が非呼出状態に切替わったのを把握させることが可能である。

40

【 0 3 2 9 】

本実施例 3 の呼出スイッチ 1 8 0 は、前述したように、押下操作されている間だけ検知信号を出力するというモーメンタリ動作タイプである。従って、呼出スイッチ 1 8 0 に対する押下操作が解除されると、呼出センサ 1 8 1 による検知信号が出力されなくなり、外部端子板 1 5 0 からの呼出信号も出力されなくなる。

【 0 3 3 0 】

50

本実施例 3 の呼出スイッチ 180 の技術的意義について説明する。図 6 4 及び図 6 5 に示すように、上側装飾ユニット 200 の前端位置 P 1 は、操作機構ユニット 230 の前端位置 P 2 よりも前方にある。そのため、座りながら遊技を行っている遊技者にとっては、前方に突出する上側装飾ユニット 200 により、遊技機 1 の上方に設置されているデータ表示器 160 の視認性及び操作性が悪化する。特に、図 6 5 に示すように、枠可動体 600 が突出位置にあるときには、遊技機枠 50 の上縁 50 U よりも上方にあるため、データ表示器 160 の呼び出しボタン 163 に手が届き難くなる。加えて、枠可動体 600 の前端位置 P 3 が、前方に突出している上側装飾ユニット 200 よりも更に前方に飛び出ているため、背の低い遊技者では座った状態で呼び出しボタン 163 を押下操作するのは、ほぼ不可能になる。

10

#### 【0331】

そこで、本実施例 3 では、パチンコ遊技機 151 自体に、外部端子板に信号を出力可能なスイッチ（呼出スイッチ 180）を設けている。そのため、遊技中に不具合又は故障が生じたとき、背の低い遊技者でも呼出スイッチ 180 を押下操作することで、座った状態でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。また、呼出スイッチ 180 は、押下操作される前において、呼出ランプ 182 が発光して目立つ構成とされている。従って、パチンコ遊技機 151 に呼出スイッチ 180 が設けられているのを知らない遊技者に対して、呼出スイッチ 180 の存在を分かり易くしている。

#### 【0332】

ところで、背の低い遊技者では、前方に突出する上側装飾ユニット 200 や、遊技機枠 50 の上縁 50 U よりも上方に突出する枠可動体 600 により、データ表示器 160 の呼出用ランプ 164 の発光が見え難い、又は完全に見えない可能性がある。つまり、呼出スイッチ 180 を押下操作した後、現時点が呼出中（データ表示器 160 の呼出状態）になっているか否かが分からないおそれがある。そこで本形態では、呼出スイッチ 180 を押下操作すると、呼出ランプ 182 が点滅することで、呼出操作がなされていることを、視認可能となる。これにより、呼出スイッチ 180 を押下操作した遊技者は、呼出用ランプ 164 の点灯を見ないでも、現時点が呼出中になっているのを把握することが可能である。

20

#### 【0333】

本実施例 3 では、呼出センサ 181 による検知信号（第 2 特定信号）が、払出制御基板 110 及び主制御基板 80 に入力されるものの、払出制御用マイコン 116 及び遊技制御用マイコン 81 の制御処理に用いられることなく、外部端子板 141 に出力される。従って、既存の払出制御用マイコン 116 及び遊技制御用マイコン 81 の制御処理を全く変更する必要がなく、既存の主制御基板 80 をそのまま用いることが可能である。尚、呼出センサ 181 による検知信号は、サブ制御基板 90 や演出制御用マイコン 91 に入力されることもない。こうして、既存のパチンコ遊技機に対して、ハード的及び／又はソフト的な構成の変更を極力少なくして実施することが可能である。

30

#### 【0334】

図 6 7 は、図 6 6 に示す実施例 3 のパチンコ遊技機 151 の電氣的構成の他の態様について示している。図 6 6 では、呼出信号（第 2 特定信号）が、払出制御基板 110 に入力されるが、当該呼出信号は、払出制御用マイコン 116 に入力されることなく（払出制御用マイコン 116 によって制御処理されることなく）、払出制御基板 110 から出力された。また、払出制御基板 110 から出力された呼出信号（第 2 特定信号）は、その後、そのまま主制御基板 80 に入力されるが、当該呼出信号は、遊技制御用マイコン 81 に入力されることなく（遊技制御用マイコン 81 によって制御処理されることなく）、主制御基板 80 から出力される。また、主制御基板 80 から出力された呼出信号（第 2 特定信号）は、その後、そのまま外部端子板 141 に入力される構成となっている。

40

#### 【0335】

図 6 7 に示す態様では、前述した態様に変えて、呼出信号（第 2 特定信号）が、払出制御基板 110 に入力された際に、当該呼出信号が払出制御用マイコン 116 に入力されて、払出制御用マイコン 116 によって制御処理されることなく、そのまま払出制御用マイ

50

コン 1 1 6 及び払出制御基板 1 1 0 から出力されるものとする。また、同様に、払出制御基板 1 1 0 から出力された呼出信号（第 2 特定信号）が、主制御基板 8 0 に入力された際に、当該呼出信号が遊技制御用マイコン 8 1 に入力されて、遊技制御用マイコン 8 1 によって制御処理されることなく、そのまま遊技制御用マイコン 8 1 及び主制御基板 8 1 から出力される。また、主制御基板 8 0 から出力された呼出信号（第 2 特定信号）は、その後、そのまま外部端子板 1 4 1 に入力される構成となっている。

#### 【 0 3 3 6 】

また、枠開放信号（第 2 特定信号）についても呼出信号（第 2 特定信号）と同様に、枠開放信号（第 2 特定信号）が、払出制御基板 1 1 0 に入力された際に、当該枠開放信号が払出制御用マイコン 1 1 6 に入力されて、払出制御用マイコン 1 1 6 によって制御処理されることなく、そのまま払出制御用マイコン 1 1 6 及び払出制御基板 1 1 0 から出力されるものとする。また、払出制御基板 1 1 0 から出力された枠開放信号（第 2 特定信号）は、その後、そのまま外部端子板 1 4 1 に入力される構成となっている。

10

#### 【 0 3 3 7 】

また、図 6 6 及び図 6 7 の態様に変えて、第 2 特定信号を払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 の一方だけに入力して、制御処理することなく出力してもよいし、払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 の両方に入力して、何れの制御基板でも制御処理することなく出力して、外部端子板に入力する構成としてもよい。また、払出制御基板 1 1 0 及び主制御基板 8 0 以外の他の制御基板に入力して、そのまま制御処理することなく出力し、外部端子板に入力してもよい。

20

#### 【 0 3 3 8 】

また、他の態様として、払出制御基板 1 1 0 に、枠開放信号（枠信号）の入力時間を計測する入力時間計測部（計測部）を設けるものとしてもよい。そして、枠開放スイッチ 1 8 3 から出力される枠開放信号が払出制御部 1 1 0 に入力された場合において、当該入力時間計測部で、当該枠開放信号の払出制御基板 1 1 0 への入力時間（連続入力時間）を計測し、計測時間が特定時間（例えば、1 秒）を超えた場合にだけ、当該枠開放信号を払出制御基板 1 1 0 から出力するものとしてもよい。そして、払出制御基板 1 1 0 から出力された枠開放信号（第 2 特定信号）は、外部端子板 1 4 1 に入力される。これにより、遊技機枠（前面枠）を極短時間だけ開放状態とした場合（特定時間以内の場合）には、不正等の発生のおそれがないため、枠開放信号を払出制御基板 1 1 0 から出力しない。すなわち、遊技機枠（前面枠）を極短時間だけ開放状態とした場合（特定時間以内の場合）には、枠開放信号を外部端子板に出力せず、ホールコンピュータ等に外部出力しない。これにより、例えば、振動等で極短時間だけ開放状態となってしまった場合や、ノイズで枠開放信号が出力された場合等、不正の恐れのない情報を極力削除することができ、遊技店員等の作業を煩わすことを極力低減できる。

30

#### 【 0 3 3 9 】

##### 〔 他 の 態 様 1 〕

前述の実施例では、特図 2 連続変動フラグに基づいて出力される特定フラグや、特図 2 連続変動信号を用いて、連荘期間を設定していた。すなわち、実施例 1 及び 2 では、大当り遊技状態、時短遊技状態、及び第 2 特別図柄が連続して変動表示する状態、のうち何れかの状態であれば、連荘期間（特定期間）と判定できるように信号を出力していた。然しながら連荘期間の特定はこの様な態様に限らない。他の態様では、大当り遊技状態、時短遊技状態、第 2 特別図柄の変動表示中、の何れかの状態であれば、連荘期間と判定するようにしてもよい。本他の態様では、特図 2 連続変動フラグに替えて特図 2 変動フラグを第 2 特別図柄が変動表示中のときに ON にされ、第 1 特別図柄が変動表示すると OFF にされる特図 2 変動フラグを設ける。そして、実施例 1 においては、特定フラグを ON にする条件として、特図 2 変動フラグが ON であることを条件とし、実施例 2 においては、特図 2 変動フラグが ON である場合に ON 状態で出力し、OFF である場合に OFF 状態で出力する「特図 2 変動信号」を設けるものとする。これにより、連荘期間の判定制御がより容易で簡便となる。

40

50

## 【 0 3 4 0 】

## 〔 他 の 態 様 2 〕

次に、図 5 1 を用いて他の態様 2 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 1 では、『大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）に設定された場合で、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、又は、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示中である場合』、すなわち、再チャンスモード（特別状態）では、一律に、左打ち報知禁止フラグを ON にし、第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示が終了することを条件として左打ち禁止フラグを OFF にし、左打ち報知演出の実行を可能とした。

10

## 【 0 3 4 1 】

他の態様 2 では、『大当り遊技終了後の遊技状態が非時短状態（低ベース状態）に設定された場合で、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されているか、又は、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示中である場合』であっても、左打ち報知禁止フラグを、一律に設定するのではなく、第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示に基づいて、大当り遊技が実行される可能性が高い場合に、左打ち報知禁止フラグを ON にし、左打ち報知演出が実行されないようにするものである。尚、「第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示に基づいて、大当り遊技が実行される可能性が高い場合」とは、第 2 演出保留記憶部に記憶される第 2 演出保留情報の判定結果が、大当りの場合と、小当りの場合とをいう。これを事前判定によって判定してもよいし、変動開始時判定によって判定してもよい。また、所謂ガセ演出として、外れ変動のうち、一定の変動パターンにおいても、「第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示に基づいて、大当り遊技が実行される可能性が高い場合」とみなして、左打ち報知禁止フラグを ON とし

20

## 【 0 3 4 2 】

具体的に、他の態様 2 の大当り遊技終了後発射報知処理では、S5051～S5058、及び S5061 までの処理において、実施例 1 の大当り遊技終了後発射報知処理と同様の処理であるので、説明を省略する。他の態様 2 では、『大当り遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合で、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報が記憶されていると判定された場合、又は、第 2 演出保留記憶部に未消化の保留情報は記憶されていないが第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示中であると判定された場合』、すなわち、S5057 で YES と判定されるか、S5061 で YES と判定されるかした場合に、S5059 の処理に移行する。

30

## 【 0 3 4 3 】

S5059 では、第 2 演出保留記憶部に記憶される未消化の保留情報、又は、実行中の第 2 特別図柄に係る演出図柄の変動表示の結果、に当り（大当り又は小当り）があるかどうかを判定し（S5059）、当り（大当り又は小当り）があると判定した場合（S5059 で YES）、大当り遊技が実行されて高ベース状態に設定される可能性が高いため、左打ち報知禁止フラグを ON にする。一方、S5059 で、当り（大当り又は小当り）がない、すなわち外れであると判定した場合（S5059 で NO）、左打ち報知禁止フラグを ON にすることなく、S5062～S5064 の処理に移行する。S5062～S5064 の処理は、実施例 1 の大当り遊技終了後発射報知処理と同様の処理であるので、説明を省略する。

40

## 【 0 3 4 4 】

これにより、低ベース状態において実行される第 2 特別図柄当否判定の結果（第 2 特図保留に係る判定結果）が外れである場合には、第 2 特別図柄に係る演出図柄（第 2 演出図柄）の変動表示の終了（特別状態の終了）をまつことなく、迅速に（主制御部 80 が制御する発射方向表示器 47 の表示制御に伴って）、第 2 左打ち報知演出を実行すると共に、右打ちが検知された場合には第 1 左打ち報知演出を実行可能な状態に設定することが可能となる。また、この様な構成とした場合、熟練の遊技者であれば、大当り遊技終了後の低

50

ベース状態且つ第2特別図柄の変動表示中に、右打ち遊技を行って、左打ち報知演出が実行されるかどうかを、再度大当たり遊技が実行されるかどうか又は再度チャンスモードに突入するかどうかを判断する指標（予告演出）にすることも可能である。これにより、発射報知演出の有無によって次回の大当たり遊技や高ベース状態が発生するかどうかを判断するといった、新たな遊技性を提供することが可能となり、大当たり遊技終了後の遊技状態が低ベース状態に設定された場合の遊技興趣を高めることが可能となる。また、遊技者に大当たりへの過剰な期待を抱かせることなく、適切は発射報知演出を実行することが可能となる。

#### 【0345】

##### 〔他の態様3〕

また、実施例1では、図44に示す左打ち報知演出（第1左打ち報知演出）の実行を、右遊技領域に設けられたゲート28への遊技球の通過に基づいて行うものとしたが、この様な態様に限らない。他の態様3では、右遊技領域（第2発射領域）に発射した遊技球を検知可能に設けられた他の入球口（一般入球口27等）や、他のゲートを設け、これらによる遊技球の検知に基づいて左打ち報知演出（第1左打ち報知演出）を実行してもよい。また、遊技球を検知する遊技球検知手段に替えて、発射ハンドルの回転量（操作量）を検知する操作量検知手段を設け、操作量検知手段によって、回転量（操作量）が所定量（右打ちに相当する量）に達したことを検知した場合に、図44に相当する処理を行うものとしても良い。

#### 【0346】

##### 〔他の態様4〕

また、実施例1では、遊技状態が低ベース状態（大当たり遊技中及び小当たり遊技中を除く）であったとしても、特別状態中（第2特別図柄に係る演出図柄の変動表示中）は、左打ちを指示する発射報知演出（左打ち報知演出）を実行しないものとしたが、この様な態様に限らない。例えば、遊技状態が低ベース状態（大当たり遊技中及び小当たり遊技中を除く）であって、左打ち報知禁止フラグがOFFの場合には、右打ちを検知すると第1左打ち発射報知演出を実行するものとする。そして、遊技状態が低ベース状態（大当たり遊技中及び小当たり遊技中を除く）であって、左打ち報知禁止フラグがONの場合には、右打ちを検知しても第1左打ち発射報知演出を実行しないと共に、「他の発射報知演出」を実行するものとしてもよい。この「他の発射報知演出」の表示態様、実行態様としては様々な態様が考えられる。例えば、第1左打ち発射報知演出と同様に、遊技者に左打ちを指示するものであるが、第1左打ち発射報知演出よりも、目立たない態様（遊技者が左打ち遊技を行う状態であると認識し難い態様）で実行するものとするのが可能である。例えば、「他の発射報知演出」を表示画面7aに表示する場合には、第1左打ち発射報知演出よりも目立たない様に、小さいサイズで表示してもよいし、表示画面7aの端部に表示してもよいし、文字表示は行わず図形で表示してもよい。また、第1左打ち発射報知演出は表示画面7a上に表示して遊技者に目立つように表示する一方、「他の発射報知演出」は表示画面7a外のランプ等を用いて点灯・点滅等の態様で表示する様にしてもよい。

#### 【0347】

##### 〔他の態様5〕

また、実施例1では、非時短状態（低ベース状態）において、第2特別図柄当否判定が実行されることに基づいて大当たり遊技を実行する場合、当該大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態（高ベース状態）とされる確率を100%としたが、この様な態様に限らない。大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態とされる確率を100%未満の所定の確率としてもよい。この場合には、非時短状態（低ベース状態）において、第2特別図柄当否判定が実行されることに基づいて大当たり遊技が実行されて当該大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態とされる確率を、時短状態（高ベース状態）において、第2特別図柄当否判定が実行されることに基づいて大当たり遊技が実行されて当該大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態とされる確率よりも高く設定することが可能である。また、第1特別図柄当否判定によって小当たりと判定される確率よりも、第2特別図柄当否判定によって小当たりと判定される確率を高くすることが可能である。

## 【 0 3 4 8 】

## 〔 その他の態様 〕

また、前述の遊技機の構成において、例えば、第 1 形態を OFF 状態といい、第 2 形態を ON 状態ということが可能である。また、第 1 形態を ON 状態とし、第 2 形態を OFF 状態としてもよい。また、第 1 形態をローレベル ( 0 ) 状態といい、第 2 形態をハイレベル ( 1 ) 状態ということも可能である。また、第 1 形態をハイレベル ( 1 ) 状態とし、第 2 形態をローレベル ( 0 ) 状態としてもよい。また、情報出力手段が出力する特定情報を用いることで、遊技者に有利な状況が継続している継続期間を把握することが可能となる。また、例えば、この継続期間に実行された特別遊技の回数や、識別情報の変動表示回数等を把握することも可能となる。

10

## 【 0 3 4 9 】

また、前述の遊技機の構成において、情報出力手段が出力する特定情報及び第 2 特定情報を受信可能なホールコンピュータを備え、ホールコンピュータの制御手段が、当該特定情報及び第 2 特定情報を解析・演算等して利用することで、遊技者に多様な遊技情報を提供することが可能となる。例えば、ホールコンピュータは、特定情報が第 2 形態とされている特定期間を把握可能な特定期間判定手段と、特定期間に特別遊技 ( 大当り遊技 ) が発生した回数 ( 所謂連荘回数の計数 ) を計数する特別遊技計数手段と、特定情報が第 1 形態から第 2 形態又は第 2 形態から第 1 形態に変化することに基づいて、特別遊技計数手段が計数する特別遊技の回数をリセット ( 再計数 ) する計数リセット手段と、を備えるものとしてもよい。また、合わせて営業時間内に発生した特別遊技の発生回数を計数する第 2 特別遊技計数手段を備えることも可能である。そして、更に、特別遊技計数手段や第 2 特別遊技計数手段が計数した値を表示する遊技情報表示装置を備え、ホールコンピュータが遊技情報表示装置の表示制御を行うことで、遊技者に対して、遊技情報を報知することが可能となる。これにより、遊技者は当該遊技情報を、多数ある遊技機のうちのどの遊技機を遊技するか、遊技を終了するタイミングをいつにするか等の参考にすることが可能となる。

20

## 【 0 3 5 0 】

前述の遊技機の構成において、「特定条件の成立に基づいて第 1 遊技領域発射報知を行う」とは、少なくとも特定条件が成立した後に、第 1 遊技領域発射報知を行うものであればよく、更に他の条件が成立 ( 例えば、発射領域検知手段が右打ちを検知 ) することに基づいて第 1 遊技領域発射報知を行うようにしてもよい。

30

また、前述の遊技機の構成において、「可変始動口への入球頻度が所定頻度の第 1 頻度状態」には、可変始動口への入球が不能な状態、すなわち、入球頻度が 0 の状態や、非常に入球が困難で殆ど可変始動口に入球しない状態を含むものとする。また、「特定の表示態様」とは、例えば、大当り表示態様や小当り表示態様をいう。尚、大当り表示態様や小当り表示態様の夫々に、複数の異なる表示態様を設けても良い。

## 【 0 3 5 1 】

また、前述の遊技機の構成において、「可変始動口への入球に基づいて特別遊技が実行される場合には、始動口への入球に基づいて特別遊技が実行される場合よりも、特別遊技終了後の遊技状態が第 2 頻度状態に設定される可能性が高い」ものとしてもよい。また、「可変始動口への入球に基づいて特別遊技が実行される可能性は、始動口への入球に基づいて特別遊技が実行される可能性よりも高い」ものとしてもよい。これにより、第 1 頻度状態となった後も、可変始動口への入球に基づいて取得した保留情報がある場合には、第 1 頻度状態から再度、特別遊技が発生したり、第 2 頻度状態が発生したりする可能性が比較的高いものとされる。従って、特別遊技や第 2 の遊技状態が再度発生するかどうかが判明する保留情報に係る識別情報の変動表示が終了するまでは、第 1 頻度状態となっても第 1 遊技領域発射報知を実行しないものとしてもよい。そして、特別遊技や第 2 頻度状態が再度発生するとなった場合には、引き続き第 1 遊技領域発射報知を実行しないものとし、特別遊技や第 2 頻度状態が再度発生しない ( 外れ ) となった場合には、第 1 遊技領域発射報知を実行するものとしてもよい。

40

## 【 0 3 5 2 】

50



また、前述の遊技機の構成において、「可変始動口又は遊技球を検知することに基づいて可変始動口を遊技球の入球可能性が高い第２頻度状態にすることが可能な遊技球検知手段の少なくとも一方を、第１遊技領域に発射した遊技球が入球しない（を検知しない）位置又は第１遊技領域に発射した遊技球の入球（検知）が困難な位置に配置する」ものとする事が可能である。これにより、第１頻度状態において、可変始動口に遊技球が入球しないようにすることが可能となる。また、「遊技球の発射強度として、第１発射強度と第１発射強度よりも発射強度が大きい第２発射強度とを有し、前述の可変始動口又は遊技球検知手段の少なくとも一方を、遊技領域の第２発射強度で遊技球を発射すると入球可能な位置であって、第１発射強度で遊技球を発射すると入球不能（検知不能）な位置に配置する」ものとする事ができる。

10

#### 【０３５３】

また、前述の遊技機の構成において、「特別遊技終了後の遊技状態が第２頻度状態に設定されると、第２頻度状態において識別情報が所定回数変動表示することに基づいて、第１頻度状態に設定可能とされ、第２頻度状態から第１頻度状態に設定された場合において、特定条件が成立する前は第１遊技領域発射報知を実行せず、特定条件が成立した後は第１遊技領域発射報知を実行可能とする」ものとしてもよい。また、前述の遊技機の構成において、「特別遊技終了後の遊技状態が第２頻度状態に設定されると、第２頻度状態において識別情報が所定回数変動表示することに基づいて、第１頻度状態に設定可能とされ、第２頻度状態から第１頻度状態に設定された場合において、特定条件が成立する前は発射領域検知手段が遊技球を検知しても第１遊技領域発射報知を実行せず、特定条件が成立した後は発射領域検知手段が遊技球を検知すると第１遊技領域発射報知を実行するものとしてもよい。

20

#### 【０３５４】

また、前述の遊技機の構成において、「可変始動口への入球に基づいて記憶した保留情報記憶手段の保留情報に基づく識別情報の変動表示の実行中は、発射領域検知手段が遊技球を検知したときの遊技状態が第１頻度状態であっても第２頻度状態であっても、第１遊技領域発射報知を実行しない」ものとしてもよい。

#### 【０３５５】

また、前述の遊技機の構成において、「第１遊技領域への発射を検知する第１遊技領域発射検知手段を備え、第２頻度状態において、第１遊技領域発射検知手段での遊技球の検知があると、第２遊技領域への発射を示す第２遊技領域発射報知を実行し、第１頻度状態において、保留にかかる識別情報の変動表示中は、第２遊技領域発射検知手段で遊技球の検知があっても、第１遊技領域発射報知を実行せず、第１遊技領域発射検知手段での遊技球の検知があっても、第２遊技領域発射報知を実行しない」ものとしてもよい。また、「第１頻度状態において、可変始動口への入球に基づいて記憶した保留情報に係る識別情報の変動表示が終了した後は、第２遊技領域発射検知手段で遊技球の検知があると、第１遊技領域発射報知を実行し、第１遊技領域発射検知手段での遊技球の検知があっても、第２遊技領域発射報知を実行しない」ものとしてもよい。

30

#### 【０３５６】

また、前述の遊技機の構成において、遊技球が入球可能な第１始動口と、遊技球の入球可能性が変化可能な可変式の第２始動口と、第１始動口への遊技球の入球に基づいて第１当否判定を実行する第１当否判定手段と、第２始動口への遊技球の入球に基づいて第２当否判定を実行する第２当否判定手段と、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な第１可変入球口（第１大入賞口）と、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能であって、内部に遊技球が通過可能な特定領域を有する第２可変入球口（第２大入賞口）と、第１当否判定又は第２当否判定の結果が当りになると第１可変入球口又は第２可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。

40

#### 【０３５７】

第２始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第１頻度状態と、第１頻度状態よりも

50

第 2 始動口への遊技球の入球頻度が高い第 2 頻度状態とに設定する遊技状態設定手段とを備えてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第 1 頻度状態とここで、「所定の頻度」には 0 を含むものとする。また、第 1 当否判定又は第 2 当否判定の結果として、第 1 特定結果（大当り）と第 2 特定結果（小当り）とを有し、第 1 当否判定又は第 2 当否判定の結果が第 1 特定結果となるか、若しくは、第 1 当否判定又は第 2 当否判定の結果が第 2 特定結果となって入球可能状態となった第 2 可変入球口に遊技球が入球し当該遊技球が特定領域を通過すると、大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段を備えるものとしてもよい。

【 0 3 5 8 】

また、前述の実施例では、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を 1 回としているが、1 ラウンドにおける第 1 大入賞口又は第 2 大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。

【 0 3 5 9 】

また、前述の実施例では、第 2 特図保留を第 1 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 2 優先の制御処理としたが、これに限らず、第 1 特図保留を第 2 特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図 1 優先の制御処理としてもよい。また、第 1 特図保留の消化と第 2 特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第 1 特図保留及び第 2 特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

【 0 3 6 0 】

また、前述の実施例では、特別図柄当否判定の結果として大当りと小当りとを有し、大当りとなったとき、及び、小当りとなって大入賞口内に設けられた特定領域 3 9 を遊技球が通過したとき、の両方のときに大当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機（所謂 1 種 2 種遊技機）に本発明を適用したものを例示したが、これに限らない。特別図柄当否判定の結果が大当りになったときにのみ大当り遊技を実行可能とするパチンコ遊技（所謂 1 種遊技機）に本発明を適用してもよいし、特別図柄当否判定の結果が大当りとなる可能性が低い低確率状態と、大当りとなる可能性が高い高確率状態とに設定可能な確率設定手段を備えた遊技機に本発明を適用してもよい。また、本発明はあらゆるタイプの遊技機に適用可能であり、また、本発明は、前述の実施例や他の態様やその他の構成の一部又は全部を組合せて実施してもよい。

【 0 3 6 1 】

[ その他 ]

（参考発明 1）

従来の遊技機において、始動口と可変始動口とを備え、始動口又は可変始動口への入球によって実行された当否判定の結果に基づいて大当り遊技が実行されると、当該大当り遊技終了後の遊技状態を、可変始動口への入球頻度が低い非時短状態、又は可変始動口への入球頻度が高い時短状態に設定可能な遊技機があった。また、大当り遊技は、当否判定の結果が大当りである場合に実行されたり、当否判定の結果が小当りとなって開放した大入賞口に遊技球が入球し当該遊技球が大入賞口内の特定領域を通過した場合に実行されたりする遊技機があった。

【 0 3 6 2 】

特許文献（特開 2 0 1 0 - 5 1 6 5 5）の遊技機では、始動口と可変始動口とを備え、始動口又は可変始動口への入球によって実行された当否判定の結果に基づいて大当り遊技が実行されると、当該大当り遊技終了後の遊技状態を、可変始動口への入球頻度が低い非時短状態、可変始動口への入球頻度が高い時短状態、当否判定において大当りと判定される確率が低い低確率状態、又は、当否判定において大当りと判定される確率が高い高確率状態に設定可能とされている。そして、遊技状態の変化に応じて、時短状態に設定されているかどうかを示す時短情報、及び、高確率状態に設定されているかどうかを示す確率情報を、外部出力端子から出力することが記載されている。

【 0 3 6 3 】

然しながら、特許文献 1 の様に、単に遊技状態の変化に合わせて遊技状態を示す信号を出力するだけでは、遊技者に有利な期間が継続している期間を効果的に示すことができない場合があった。本参考発明 1 は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、従来にはない新たな遊技状態を示す信号を出力することによって、遊技興趣を高める遊技機を提供するものである。

#### 【 0 3 6 4 】

前述の課題を解決するための参考発明 1 - 1 発明の遊技機は、  
遊技球が入球可能な第 1 始動口と、  
第 1 態様と、前記第 1 態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 態様と、に変化可能な第 2 始動口と、

10

前記第 2 始動口への入球に基づいて取得した入球情報を、保留情報として記憶可能な第 2 保留情報記憶手段と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記第 1 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 1 図柄と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 2 図柄と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第 1 頻度状態と、前記第 1 頻度状態よりも前記第 2 始動口への遊技球の入球頻度が高い第 2 頻度状態と、に設定可能な入球頻度設定手段と、

前記第 1 図柄又は前記第 2 図柄が特定態様で停止表示することに基づいて、前記可変入球口を入球可能状態とする当り遊技を実行可能な遊技機であって、

20

遊技の状態を判断する状態判断制御部と、

前記状態判断制御部の判断結果に基づいて、第 1 形態と第 2 形態とに変化可能な特別信号を出力する信号出力部と、を備え、

前記信号出力部は、少なくとも、

前記状態判断制御部が、前記当り遊技の実行中と判断したとき、前記第 2 頻度状態の設定中と判断したとき、及び、前記第 2 図柄の変動表示中と判断したときは、前記特別信号を前記第 2 形態とし、

前記状態判断制御部が、前記第 1 頻度状態であって前記第 1 図柄の変動表示中と判断したときは、前記特別信号を前記第 1 形態とする

30

ことを特徴とするものである。

#### 【 0 3 6 5 】

このような遊技機によれば、当り遊技が実行されると、当該当り遊技の開始から、当り遊技終了後の遊技状態が第 2 頻度状態に設定されている期間、そして、当り遊技終了後の遊技状態が第 1 頻度状態に設定された場合であっても、第 2 図柄が変動表示されている期間は、信号出力部が出力する特別信号を、第 2 形態で維持することが可能となる。

#### 【 0 3 6 6 】

具体的に、本遊技機は、第 2 始動口への入球に基づいて取得した入球情報を記憶可能な第 2 保留情報記憶手段を備えているため、当り遊技終了後が第 1 頻度状態に設定されたとしても、保留情報が記憶されていれば、当該保留情報に基づいて第 2 図柄が変動表示する。そして、当該第 2 図柄の変動表示に基づいて当り遊技が実行される場合は、その期間及びその後も継続して特別信号を第 2 形態で維持することが可能となる。また、特別信号を、遊技者に有利な状況が発生していることを示す信号といってもよい。また、特別信号が第 2 形態となっている（継続している）期間を、遊技者に有利な状況が継続している期間といってもよい。また、電源投入時の初期状態において、特別信号は第 1 形態に設定されるものとする。

40

また、「前記特定態様として複数の表示態様を有し、

前記特定態様として何れの表示態様が停止表示するかによって、前記当り遊技終了後に前記第 1 頻度状態が設定される場合と、前記第 2 頻度状態が設定される場合とがある」構成としてもよい。

50

## 【0367】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、前記当り遊技が実行されていることを示す当り遊技中信号を有し、前記当り遊技中信号は、前記当り遊技終了後も所定期間経過までは前記第2形態とされ、前記状態判断制御部は、前記当り遊技中信号に基づいて前記当り遊技の実行中であるかどうかを判断することを特徴とするものである。

## 【0368】

このような遊技機によれば、当り遊技が実行されていることを示す当り遊技中信号を有し、当り遊技が実行される場合において、当り遊技中信号によって当り遊技が実行されていると示す期間を、当り遊技終了後に所定期間が経過するまで遅延させたので、実際に当り遊技が終了した後にすぐさま特別信号が第2形態から第1形態に変化するのを防止する。これにより、特別信号を、当り遊技終了後に所定期間経過するまで第2形態のまま維持することが可能となる。そして、この所定期間経過までの期間に特別信号を第2形態とする条件を満たせば、特別信号を、確実に、当り遊技中から引き続いて（第1形態を経ることなく）、第2形態で維持することが可能となる。

10

## 【0369】

尚、当り遊技中信号は、当り遊技終了後も所定期間経過までは当り遊技が実行されていることを示すものとする。

## 【0370】

また、参考発明1-3の遊技機は、参考発明1-2の遊技機において、前記当り遊技が終了する際に前記第2保留情報記憶手段に保留情報が記憶されており、前記当り遊技の終了後に当該保留情報に基づいて前記第2図柄の変動表示が実行される場合において、

20

前記当り遊技中信号は、前記第2図柄の変動表示を開始した後の所定期間まで、前記第2形態とされることを特徴とするものである。

## 【0371】

このような遊技機によれば、当り遊技の終了時に第2保留情報記憶手段に保留情報が記憶されている場合において、当該保留情報に基づく第2図柄の変動表示は、当り遊技の終了後に実行する。またこのような制御処理において、当り遊技中信号の遅延処理がない場合、状況によっては、当り遊技終了後から第2図柄の変動表示が開始するまでの僅かな時間に、特別信号が第1形態となってしまうおそれがある。

30

## 【0372】

具体的に、当り遊技終了後の遊技状態が第1頻度状態に設定される場合において、当り遊技終了後に、第1頻度状態で、且つ、当り遊技及び第2図柄の変動表示の何れも実行されない状況が発生する可能性がある。対して、本発明では、当り遊技が実行されていることを示す当り遊技中信号を、当り遊技終了後の第2図柄の変動表示が開始されうるタイミングまで遅延させているので、当り遊技終了後、第2図柄の変動表示開始までの間に、特別信号が第1形態となってしまうおそれを低減でき、特別信号を、より確実に第2形態で維持することが可能となる。これにより、特別信号の形態を、適切且つ効果的に制御することが可能となる。

40

## 【0373】

また、当り遊技終了後の遊技状態が第1頻度状態に設定される場合でも、保留記憶に基づいて第2図柄が変動表示し、当該変動表示に基づいて再度当り遊技が実行されると、その間継続して、特別信号を第2形態とすることが可能となる。これにより、特別信号が第2形態で継続する期間を長くし、遊技者に対して、有利期間が長期間継続しているものとして報知することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

## 【0374】

尚、当り遊技中信号は、第2図柄の変動表示を開始した後の所定期間まで、当り遊技が実行されていることを示すものとする。

## 【0375】

50

また、参考発明 1 - 4 の遊技機は、参考発明 1 - 1 乃至参考発明 1 - 3 の遊技機において、

前記信号出力部は、

前記状態判断制御部の判断結果に基づいて、第 3 形態と第 4 形態とに変化可能な第 2 特別信号を出力するものとされ、

前記状態判断制御部が、前記当り遊技の実行中と判断したときは、前記第 2 特別信号を前記第 4 形態とし、前記当り遊技の実行中でないと判断したときは、前記第 2 特別信号を前記第 3 形態とすることを特徴とするものである。

#### 【 0 3 7 6 】

このような遊技機によれば、信号出力部は、遊技者に有利な状況が発生（継続）していることを示す特別信号に加えて、当り遊技が実行されていることを示す第 2 特別信号を出力する。これら特別信号及び第 2 特別信号を用いることで、遊技者に多様な遊技情報を提供することが可能となる。また、特別信号が第 2 状態で継続する期間を長くすることで、遊技者に対して、有利期間が継続している間の当り遊技の発生回数をできるだけ多い回数で報知することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

#### 【 0 3 7 7 】

また、参考発明 1 の他の態様の発明として、

遊技球が入球可能な第 1 始動口と、

第 1 態様と、前記第 1 態様よりも遊技球の入球可能性が高い第 2 態様と、に変化可能な第 2 始動口と、

前記第 2 始動口への入球に基づいて取得した入球情報を、保留情報として記憶可能な第 2 保留情報記憶手段と、

前記第 1 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 1 図柄と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第 2 図柄と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第 1 頻度状態と、前記第 1 頻度状態よりも前記第 2 始動口への遊技球の入球頻度が高い第 2 頻度状態と、に設定可能な入球頻度定手段と、

前記第 1 図柄又は前記第 2 図柄が特定態様で停止表示することに基づいて、遊技者に有利な当り遊技を実行可能な遊技機であって、

前記特定態様として複数の表示態様を有し、

前記特定態様として何れの表示態様が停止表示するかに基づいて、前記当り遊技終了後の遊技状態が、前記第 1 頻度状態が設定される場合と、前記第 2 頻度状態が設定される場合とがあり、

前記第 1 図柄と前記第 2 図柄とのうち、前記第 2 図柄が連続して変動表示していることを示す連続信号と、

遊技の状態を判断する状態判断制御部と、

前記状態判断制御部の判断結果に基づいて、第 1 形態と第 2 形態とに変化可能な特別信号を出力する信号出力部と、を備え、

前記信号出力部は、少なくとも、

前記状態判断制御部が、前記当り遊技の実行中と判断したとき、前記第 2 頻度状態の設定中と判断したとき、及び前記連続信号に基づいて前記第 2 図柄が連続して変動表示中であると判断したときは、前記特別信号を前記第 2 形態とし、

前記状態判断制御部が、前記第 1 頻度状態であって前記第 1 図柄が変動表示中であると判定したときは、前記特別信号を前記第 1 形態とするものとしてもよい。

#### 【 0 3 7 8 】

このような遊技機によれば、当り遊技が実行されると、当り遊技の開始から、当り遊技終了後の遊技状態が第 2 頻度状態に設定されている期間、そして、当り遊技終了後の遊技状態が第 1 頻度状態に設定された場合であっても、第 2 図柄が変動表示されている期間は、信号出力部が出力する特別信号を、第 2 形態で維持することが可能となる。

#### 【 0 3 7 9 】

具体的に、第2始動口への入球に基づいて取得した入球情報を記憶可能な第2保留情報記憶手段を備えているため、当り遊技終了後が第1頻度状態に設定されたとしても、保留情報が記憶されていれば、当該保留情報に基づいて第2図柄が変動表示する。そして、当該第2図柄の変動表示に基づいて当り遊技が実行される場合、その間及びその後も継続して特別信号を第2形態で維持することが可能となる。

【0380】

また、第2図柄が連続して変動表示していることを示す連続信号を有し、この連続信号に基づいて特別信号を第2形態とするものとした。これにより、第2頻度状態を経て当り遊技終了後の第1頻度状態において第2図柄が変動表示するときには、特別信号を第2形態とするが、第1頻度状態において第2始動口を狙って遊技を行い、たまたま第2始動口に遊技球が入球して1回だけ第2図柄が変動表示したような場合には、特別信号を第1形態のままとすることが可能となる。またこれにより、特別信号を第2状態とする期間を、適切且つ効果的な期間に設定することが可能となる。

10

【0381】

また、参考発明1の他の態様の発明として、  
遊技球が入球可能な第1始動口と、  
第1態様と、前記第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2態様と、に変化可能な第2始動口と、

前記第2始動口への入球に基づいて取得した入球情報を、保留情報として記憶可能な第2保留情報記憶手段と、

20

前記第1始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第1図柄と、  
前記第2始動口への遊技球の入球に基づいて変動表示する第2図柄と、  
前記第2始動口への遊技球の入球頻度が所定頻度の第1頻度状態と、前記第1頻度状態よりも前記第2始動口への遊技球の入球頻度が高い第2頻度状態と、に設定可能な入球頻度設定手段と、

前記第1図柄又は前記第2図柄が特定態様で停止表示することに基づいて、遊技者に有利な当り遊技を実行可能な遊技機であって、

前記特定態様として複数の表示態様を有し、  
前記特定態様として何れの表示態様が停止表示するかに基づいて、前記当り遊技終了後に、前記第1頻度状態が設定される場合と、前記第2頻度状態が設定される場合とがあり、

30

遊技機の遊技情報を遊技機外部に出力可能な信号出力部を備え、  
前記信号出力部が出力する遊技情報として、少なくとも、  
前記第2図柄が連続して変動表示することを示す連続信号と、  
前記当り遊技の実行中であることを示す当り遊技中信号と、  
前記第2頻度状態の設定中であることを示す頻度状態信号と、を有し、  
前記当り遊技中信号は、前記当り遊技終了後、所定期間経過まで前記当り遊技が実行されていることを示すものとしてもよい。

【0382】

このような遊技機によれば、信号出力部により、当り遊技が実行されていることを示す当り遊技中信号と、第2図柄が連続して変動表示することを示す連続信号と、遊技状態が第2頻度状態に設定されていることを示す頻度状態信号（遊技状態信号）と、を出力可能とし、当り遊技中信号を、当り遊技終了後、所定期間経過まで当り遊技が実行されていることを示すものとした。これにより、遊技機に接続される設備により、これらの外部出力した信号を受信して読み取り等の制御を行えば、当り遊技の開始から、当り遊技終了後の遊技状態が第2頻度状態に設定されている期間、そして、当り遊技終了後の遊技状態が第1頻度状態に設定された場合であっても、第2図柄が変動表示されている期間、を特定期間として把握することが可能となる。

40

【0383】

前述したとおり、第2始動口への入球に基づいて取得した入球情報を記憶可能な第2保留情報記憶手段を備えているため、当り遊技終了後が第1頻度状態に設定されたとしても

50

、保留情報が記憶されていれば、当該保留情報に基づいて第２図柄が変動表示する。そして、当該第２図柄の変動表示に基づいて当り遊技が実行される場合には、その間も特定期間として把握することが可能となる。また、第２図柄が連続して変動表示していることを示す連続信号を外部出力可能とした。これにより、第２頻度状態を経て当り遊技終了後の第１頻度状態において第２図柄が変動表示するときには、連続信号を第２図柄が連続して変動表示していることを示す形態で出力するが、第１頻度状態において第２始動口を狙って遊技を行い、たまたま第２始動口に遊技球が入球して１回だけ第２図柄が変動表示したような場合には、連続信号を第２図柄が連続して変動表示していることを示す形態で出力しない。これにより、特別信号を第２形態とする期間を、適切且つ効果的な期間に設定することが可能となる。

10

**【０３８４】**

また、当り遊技中信号によって当り遊技が実行されていると示す期間を、当り遊技終了後に所定期間が経過するまで遅延させたので、実際に当り遊技が終了した後にすぐさま当り遊技中信号が出力形態を変化するのを防止する。これにより、当り遊技終了後の所定期間経過まで当り遊技中信号によって当り遊技が実行されていると示す期間とすることができ、当り遊技終了後の遊技状態が第１頻度状態とされ、且つ、連続信号が、当り遊技の終了後に第２図柄の連続変動表示を示す形態に切り替わるようなときであっても、切れ目なく確実に、特定期間を把握可能とすることが可能である。

**【０３８５】**

本参考発明１の遊技機によれば、新たな遊技状態を示す信号を出力することによって、遊技の状態を的確に判断し、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

**【０３８６】**

（参考発明２）

また、パチンコ遊技機等の遊技機は、例えば下記特許文献１に記載のように、外部端子板を備え、外部端子板から遊技の進行に伴って様々な信号を遊技機の外部に出力している。遊技機の外部とは、外部装置（例えば、ホール内で遊技機の上方に設置されて、接続されている遊技機の動作状況に関する表示を行うデータ表示器や、ホール内にある各遊技機の動作状況等の情報を集計して管理（営業管理や遊技管理）を行うホールコンピュータ等）のことである。

**【０３８７】**

このようなパチンコ遊技機（例えば、特開２００７－１１１２６４）は、主基板（主制御基板、払出制御基板）を備え、主基板は遊技の結果に影響を及ぼす制御処理を実行可能な制御手段（遊技制御手段、払出制御手段）を備えている。例えば、主基板としての主制御基板には、始動口センサ等、様々なセンサが接続されていて、始動口センサ等による検知信号が入力される。この場合、遊技制御手段は、始動口センサによる検知信号の入力に基づいて、当否判定等の制御処理を行ったり、図柄の確定停止表示を示す変動停止信号を外部端子板に出力したりする。そして、その変動停止信号を入力した外部端子板は、外部装置に図柄の停止表示を知らせるべく、当該変動停止信号（図柄確定信号）を遊技機外部に出力するようになっている。

30

**【０３８８】**

ところでパチンコ遊技機の外部端子板から、図柄確定信号のような既存の信号だけでなく、新たな信号（情報）を外部装置に送ることが考えられる。外部装置が、当該パチンコ遊技機の状況をより詳細に把握可能となるためである。この場合、始動口センサのような既存のセンサによる検知信号は、主制御基板（主基板）の遊技制御手段（制御手段）に入力されて、遊技制御手段により制御処理された信号が外部端子板に送られることになる。そこで、新たな信号も主制御基板の遊技制御手段を介して外部端子板に送ろうとする構成が考えられるが、そうすると遊技制御手段の制御処理の負担が増加してしまう。

40

**【０３８９】**

本参考発明２は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、所定の信号を主基板を介して外部端子板に送る場合に、主基板の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避

50

することが可能な遊技機を提供することにある。

【 0 3 9 0 】

前述の課題を解決するための参考発明 2 - 1 の遊技機は、  
所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定制御部と、  
前記当否判定の結果が特定結果となると、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊技を実行する特別遊技制御部と、  
前記遊技利益の付与量を管理制御する遊技利益付与制御部と、を備えた遊技機であって、  
前記当否判定制御部、前記特別遊技制御部、及び、前記遊技利益付与制御部の少なくとも 1 個の制御部を有する遊技制御部と、  
前記遊技制御部に対して第 1 特定信号を出力可能な第 1 特定信号出力部と、  
前記遊技制御部に対して第 2 特定信号を出力可能な第 2 特定信号出力部と、  
遊技機の外部に信号を出力可能な外部信号出力部（外部出力部）と、を備え、  
前記遊技制御部に入力された前記第 1 特定信号は、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理され、当該制御処理に基づく信号が前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力され、  
前記遊技制御部に入力された前記第 2 特定信号は、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理されることなく、前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力される  
ことを特徴とするものである。

10

【 0 3 9 1 】

このような遊技機によれば、当否判定制御部、特別遊技制御部、及び遊技利益付与制御部のうちの少なくとも 1 個の制御部を有する遊技制御部を備えている。また、第 1 特定信号出力部から出力された第 1 特定信号は、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御処理されて、遊技制御部から外部信号出力部に出力される。また、第 2 特定信号出力部から出力された第 2 特定信号は、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御処理されることなく、遊技制御部から外部信号出力部に出力される。これにより、第 2 信号を、遊技制御部を介して外部信号出力部に送る場合に、遊技制御部の有する制御部による制御処理の負担が増加するのを極力防止することが可能となる。

20

【 0 3 9 2 】

また、第 1 特定信号出力部（例えば、始動口センサ）から出力された第 1 特定信号は、主基板の制御手段で制御処理される。この制御処理により、制御処理信号（例えば特別図柄の確定表示を示す外端出力信号）が、遊技制御部（主基板）から外部信号出力部（外部出力部、外部端子板）に出力される。そして外部信号出力部が、制御処理信号に基づく信号（例えば図柄確定信号）を外部装置（データ表示器やホールコンピュータ等）に出力する。また、第 2 特定信号出力部から出力された第 2 特定信号は、遊技制御部（主基板）の制御手段の制御処理に用いられることなく、外部信号出力部に出力される。そして外部信号出力部が、第 2 特定信号の入力に基づく信号を外部装置に出力することが可能である。このようにして、第 2 特定信号に係る新たな情報を遊技制御部（主基板）を介して外部信号出力部（外部装置）に送る場合に、遊技制御部（主基板）の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能である。

30

【 0 3 9 3 】

また、前記当否判定の結果に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、  
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、  
前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備え、  
前記当否判定の結果が特定結果となると、前記識別情報を特定態様で停止表示して前記特別遊技を実行可能な遊技機としてもよい。

40

【 0 3 9 4 】

また、参考発明 2 - 2 の遊技機は、参考発明 2 - 1 の遊技機において、  
遊技領域に遊技媒体を発射して遊技を行う遊技機であって、  
前記遊技領域の前面を覆う閉状態と、前記遊技領域に前面を開放する開状態と、に開閉

50



可能な前面枠と、

前記前面枠が開状態又は閉状態にあることを検知して枠信号を出力する枠信号出力部と、を備え、

前記第2特定信号出力部は前記枠信号出力部であり、

前記第2特定信号は前記枠信号であることを特徴とするものである。

【0395】

このような遊技機によれば、遊技領域の前面を開閉する前面枠と、前記前面枠が開状態にあること（又は、閉状態にあること）を検知して枠信号を出力する枠信号出力部と、を備える。そして、第2特定信号出力部である枠信号出力部が、第2特定信号である枠信号を出力するものとする。これにより、枠信号出力部から出力された枠信号は、遊技制御部の制御手段の制御処理に用いられることなく、外部信号出力部に出力される。そして外部信号出力部が、枠信号の入力に基づく信号を、外部装置に出力することが可能である。またこれにより、外部装置側で、前面枠が開状態にあるのか又は閉状態にあるのかを判断し、不正防止を図ることが可能となる。また、このような枠信号を、遊技制御部を介して外部信号出力部（外部装置）に送った場合にも、遊技制御部の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能である。

10

【0396】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-2の遊技機において、

遊技球の入球を検知可能な始動検知部を備え、

前記所定条件は、前記始動検知部が遊技球を検知することに基づいて成立するものとされ、

20

前記第1特定信号出力部は、前記始動検知部であり、

前記第1特定信号は、前記始動検知部が遊技球を検知することに基づいて出力する始動検知信号であることを特徴とするものである。

【0397】

このような遊技機によれば、始動検知部が遊技球を検知することに基づいて、当否判定を行うための所定条件を成立するものとする。そして、第1特定信号出力部である始動検知部が第1特定信号である始動検知信号を出力するものとする。これにより、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御処理される第1特定信号を、当否判定に必要な始動検知信号とし、当該始動検知信号を制御処理して遊技制御部から外部信号出力部に出力される。

30

【0398】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-2の遊技機において、

前記遊技利益として付与される遊技球を検知可能な付与遊技球検知部を備え、

前記遊技利益付与制御部は、前記付与遊技球検知部の検知結果に基づいて前記遊技利益として付与される遊技球の付与個数を管理制御するものとされ、

前記第1特定信号出力部は、前記付与遊技球検知部であり、

前記第1特定信号は、前記付与遊技球検知部が遊技球を検知することに基づいて出力する付与遊技球検知信号であることを特徴とするものである。

【0399】

40

このような遊技機によれば、遊技利益付与制御部は、付与遊技球検知部の検知結果に基づいて、遊技利益の付与個数を管理制御するものとする。そして、第1特定信号出力部である付与遊技球検知部が、第1特定信号である付与遊技球検知信号を出力するものとする。これにより、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御処理される第1特定信号を、遊技利益の付与量の管理制御に必要な付与遊技球検知信号とし、当該付与遊技球検知信号を制御処理して遊技制御部から外部信号出力部に出力される。

【0400】

また、参考発明2-5の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて当否判定を行う当否判定制御部と、

前記当否判定の結果が特定結果となると、遊技者に所定の遊技利益を付与可能な特別遊

50

技を実行する特別遊技制御部と、

前記遊技利益の付与量を管理制御する遊技利益付与制御部と、を備えた遊技機であって、少なくとも前記遊技利益付与制御部を有する遊技制御部と、

前記遊技制御部に対して第 1 特定信号を出力可能な第 1 特定信号出力部と、

前記遊技制御部に対して第 2 特定信号を出力可能な第 2 特定信号出力部と、

遊技機の外部に信号を出力可能な外部信号出力部と、を備え、

遊技領域に遊技媒体を発射して遊技を行う遊技機であって、

前記遊技領域の前面を覆う閉状態と、前記遊技領域に前面を開放する開状態と、に開閉可能な前面枠と、

前記前面枠が開状態又は閉状態にあることを検知して枠信号を出力する枠信号出力部と、を備え、

前記遊技制御部は前記枠信号の入力時間を計測する計測部を備え、

前記第 2 特定信号は前記枠信号であり、

前記遊技制御部に入力された前記第 1 特定信号は、前記遊技制御部の有する制御部で制御処理され、当該制御処理に基づく信号が前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力され、

前記遊技制御部に入力された前記枠信号は、前記計測部による計測時間が特定時間を超えた場合には前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力し、前記計測部による計測時間が前記特定時間を超えない場合には前記遊技制御部から前記外部信号出力部に出力しないことを特徴とするものである。

#### 【 0 4 0 1 】

このような遊技機によれば、当否判定制御部、特別遊技制御部、及び遊技利益付与制御部のうちの少なくとも 1 個の制御部を有する遊技制御部を備えている。また、遊技領域の前面を開閉する前面枠と、前記前面枠が開状態にあること（又は、閉状態にあること）を検知して枠信号を出力する枠信号出力部と、を備える。そして、第 1 特定信号出力部から出力された第 1 特定信号は、遊技制御部に入力されて当該遊技制御部で制御処理されて、遊技制御部から外部信号出力部に出力される。また、第 2 特定信号出力部である枠信号出力部が、第 2 特定信号である枠信号を出力するものとする。この、枠信号出力部から出力された枠信号は、遊技制御部の計測部で入力時間を計測され、計測時間が特定時間を越えた場合には外部信号出力部に出力され、特定時間を越えない場合は外部信号出力部に出力されない。

#### 【 0 4 0 2 】

また、枠信号が外部信号出力部に出力された場合には、外部信号出力部が、枠信号の入力に基づく信号を、外部装置に出力することが可能である。またこれにより、外部装置側で、前面枠が開状態にあるのか又は閉状態にあるのかを判断し、不正防止を図ることが可能となる。またこれにより、入力時間が特定時間を越えた場合にのみ枠信号を出力するため、余分な制御信号を出力することなく、制御処理の負担が増加するのを回避できる。またこれにより、枠信号を、遊技制御部を介して外部信号出力部（外部装置）に送った場合にも、遊技制御部の制御手段による制御処理の負担が増加するのを極力防止することが可能となる。

#### 【 0 4 0 3 】

また、参考発明 2 の他の手段に係る遊技機について説明する。

他の手段 1 に係る遊技機は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機（パチンコ遊技機、スロットマシン）において、

遊技者による操作が可能な操作手段（入力手段、呼出スイッチ）と、

前記操作手段を操作する呼出操作（押下操作、押込操作）に基づいて、前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部（データ表示器）に出力可能な呼出信号出力手段（外部端子板）と、を備えるものとしてもよい。

#### 【 0 4 0 4 】

この構成の遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、遊技機の外部（データ表示器やホールコンピュータ等の外部装置）に、呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が離席してデータ表示器の呼び出しボタンを操作したり、ホールの従業員を呼びに行ったりする必要がないため、快適に遊技させることが可能である。

【0405】

また、他の手段2に係る遊技機は、他の手段1の遊技機において、

前記操作手段には、前記呼出操作が行われたことを報知する呼出報知（「呼び出しスイッチ」の文字による赤色の点滅）を実行可能な呼出報知手段（呼出ランプ）が設けられるものとしてもよい。

10

【0406】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行った後、呼出報知により、呼出中であることを把握し易くすることが可能である。特に、操作手段に呼出報知手段が設けられているため、操作手段の呼出操作と呼出報知との関係を分かり易くすることが可能である。

【0407】

また、他の手段3に係る遊技機は、他の手段1又は他の手段2の遊技機において、

前記操作手段が設けられている遊技機枠（前面枠）を備え、

前記遊技機枠は、当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域（遊技領域、リールの配置領域）を視認可能な窓部（ガラス板、リール窓部）と、

20

前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部（操作機構ユニット、メダル受皿部）と、

前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部（上側装飾ユニット）と、を備え、

前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

【0408】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

30

【0409】

また、他の手段4に係る遊技機は、他の手段3の遊技機において、

前記遊技機枠に設けられている可動部材と、

前記可動部材を所定の待機位置（第1位置、収納位置）又は動作位置（第2位置、突出位置）に移動させることが可能な可動部材制御手段（サブ制御部）と、を備え、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にある位置であるものとしてもよい。

40

【0410】

このような構成の遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0411】

また、他の手段5に係る遊技機は、他の手段4の遊技機において、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記上部装飾部の前端（前端位置）よりも前方にある位置であるものとしてもよい。

50

## 【 0 4 1 2 】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるだけでなく、上側装飾部の前端よりも前方に飛び出ているようになる。従って、データ表示器に対して一層手が届き難くなるものの、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

## 【 0 4 1 3 】

また、他の手段 6 に係る遊技機は、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）に制御する遊技機において、

遊技者による操作が可能な操作手段と、

前記操作手段を操作する呼出操作に基づいて、前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部に出力可能な呼出信号出力手段と、

前記呼出操作が行われたことを報知する呼出報知を実行可能な呼出報知手段と、を備えるものとしてもよい。

## 【 0 4 1 4 】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、遊技機の外部に、呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、当該遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が席を立てデータ表示器の呼び出しボタンを操作したり、ホールの従業員を呼びに行ったりする必要がないため、快適に遊技させることが可能である。更に、操作手段に対して呼出操作を行った後、呼出報知により、呼出中であることを把握し易くすることが可能である。

## 【 0 4 1 5 】

また、他の手段 7 に係る遊技機は、他の手段 6 の遊技機において、

前記呼出報知手段は、前記呼出報知の実行中に前記操作手段に対して呼出解除操作が行われると、前記呼出報知を終了するものとしてもよい。

## 【 0 4 1 6 】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと呼出報知が開始されて、同じ操作手段に対して呼出解除操作を行うと呼出報知が終了する。従って、呼出報知の終了の仕方を分かり易くすることが可能である。

## 【 0 4 1 7 】

また、他の手段 8 の遊技機は、他の手段 7 の遊技機において、

遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段を備え、

前記演出制御手段は、所定の表示手段にて、前記呼出報知の実行中に前記操作手段に対して呼出解除操作が行われると前記呼出報知が終了することを説明する解除説明表示に示す説明画像の表示を実行可能なものとしてもよい。

## 【 0 4 1 8 】

このような遊技機によれば、解除説明表示により、操作手段を操作したことがない遊技者でも、呼出報知の終了の仕方を把握させることが可能である。

## 【 0 4 1 9 】

また、他の手段 9 の遊技機は、他の手段 6 乃至他の手段 8 の何れかの遊技機において、

時間を計時する計時手段（計測部）を備え、

前記呼出報知手段は、前記呼出報知の実行中に前記計時手段により所定時間が計時されることに基づいて、前記呼出報知を終了するものとしてもよい。

## 【 0 4 2 0 】

このような遊技機によれば、呼出報知が開始されてから所定時間が経過すると、呼出報知を自動的に終了させることが可能である。従って、遊技者が呼出報知の終了方法が分からない場合や席を外している場合等に、呼出報知が実行され続けるという不都合を回避することが可能である。

## 【 0 4 2 1 】

また、他の手段 10 の遊技機は、他の手段 6 乃至他の手段 9 の何れかの遊技機において、

前記操作手段が設けられている遊技機枠を備え、

前記遊技機枠は、当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域を視認可能な窓部と、前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部と、前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部と、を備え、

前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

【0422】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

10

【0423】

また、他の手段11の遊技機は、他の手段10の遊技機において、

前記遊技機枠に設けられている可動部材と、

前記可動部材を所定の待機位置又は動作位置に移動させることが可能な可動部材制御手段と、を備え、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にある位置であるものとしてもよい。

20

【0424】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0425】

また、他の手段12の遊技機は、他の手段11の遊技機において、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記上部装飾部の前端よりも前方にある位置であるものとしてもよい。

30

【0426】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるだけでなく、上側装飾部の前端よりも前方に飛び出ているようになる。従って、データ表示器に対して一層手が届き難くなるものの、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0427】

また、他の手段13の遊技機は、

遊技機の外郭を形成する遊技機枠を備え、

前記遊技機枠は、当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域を視認可能な窓部と、前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部と、前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部と、を備え、

40

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

遊技者による操作が可能な操作手段と、前記操作手段を操作する呼出操作に基づいて、前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部に出力可能な呼出信号出力手段と、を備え、前記操作手段は、前記上部装飾部に配されているものとしてもよい。

【0428】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、遊技機の外部に、呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、当該遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が席を立てデータ表示器の呼び出しボタン

50

を操作したり、ホールの従業員を呼びに行く必要がないため、快適に遊技させることが可能である。更に、操作手段が遊技媒体貯留部の近傍ではなく上部装飾部に配されているため、遊技者が操作手段を遊技媒体貯留部の近傍にある演出ボタン等と誤認して、誤操作し難くすることが可能である。

【 0 4 2 9 】

また、他の手段 1 4 に係る発明は、他の手段 1 3 の遊技機において、

前記操作手段には、前記呼出操作が行われたことを報知する呼出報知を実行可能な呼出報知手段が設けられているものとしてもよい。

【 0 4 3 0 】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行った後、呼出報知により、呼出中であることを把握し易くすることが可能である。特に、操作手段に呼出報知手段が設けられているため、操作手段の呼出操作と呼出報知との関係を分かり易くすることが可能である。

10

【 0 4 3 1 】

また、他の手段 1 5 の遊技機は、他の手段 1 4 の遊技機において、

前記呼出報知手段は、前記呼出報知の実行中に前記操作手段に対して呼出解除操作が行われると、前記呼出報知を終了するものとしてもよい。

【 0 4 3 2 】

この構成の遊技機によれば、呼出報知の実行中に同じ操作手段に対して呼出解除操作を行うと呼出報知が終了するため、呼出報知の終了の仕方を分かり易くすることが可能である。そして、呼び寄せられたホールの従業員にとっては、操作手段が上部装飾部に配されているため、例えば遊技媒体貯留部の近傍に配されている場合に比べて、呼出報知を終了させる操作を行い易くすることが可能である。

20

【 0 4 3 3 】

また、他の手段 1 6 の遊技機は、他の手段 1 3 乃至手段 1 5 の何れかの遊技機において、

前記遊技媒体貯留部の右方側に、前記遊技媒体としての遊技球を前記所定の領域としての遊技領域に向けて発射可能な発射操作手段が配されていて、前記上部装飾部の左方側に、前記操作手段が配されているものとしてもよい。

【 0 4 3 4 】

仮に、上部装飾部の右方側に操作手段が配されていると、遊技者は右手で発射操作手段を操作しつつ、左手で操作手段を操作し難くなる。そこでこの構成の遊技機によれば、上部装飾部の左方側に操作手段が配されているため、遊技者は右手で発射操作手段を操作しつつ、左手で操作手段への操作を行い易くすることが可能である。

30

【 0 4 3 5 】

また、他の手段 1 7 の遊技機は、他の手段 1 3 乃至手段 1 6 の何れかの遊技機において、

前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

【 0 4 3 6 】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

40

【 0 4 3 7 】

また、他の手段 1 8 の遊技機は、他の手段 1 3 乃至手段 1 7 の何れかの遊技機において、前記遊技機枠に設けられている可動部材と、

前記可動部材を所定の待機位置又は動作位置に移動させることが可能な可動部材制御手段と、を備え、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にあ

50

る位置であるものとしてもよい。

【0438】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0439】

また、他の手段19の遊技機は、他の手段18の遊技機において、  
前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記上部装飾部の前端よりも前方にある位置であるものとしてもよい。

10

【0440】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるだけでなく、上側装飾部の前端よりも前方に飛び出ているようになる。従って、データ表示器に対して一層手が届き難くなるものの、操作手段に対する呼出操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0441】

また、他の手段20の遊技機は、  
所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

20

遊技者による操作が可能な操作手段と、前記操作手段を操作する呼出操作に基づいて、前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部に出力可能な呼出信号出力手段と、遊技の進行に伴う演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、所定の表示手段にて、前記操作手段の機能を説明する機能説明表示を実行可能なものとしてもよい。

【0442】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、遊技機の外部に、呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、当該遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が席を立てデータ表示器の呼び出しボタンを操作したり、ホールの従業員を呼びに行ったりする必要がないため、快適に遊技させることが可能である。しかしながら操作手段が新たに設けられていると、遊技者が操作手段を演出ボタン等と誤認して、誤操作するおそれがある。そこで操作手段の機能を説明する機能説明表示が実行することで、操作手段への誤操作を生じ難くすることが可能である。

30

【0443】

また、他の手段21の遊技機は、他の手段20の遊技機において、  
前記操作手段が設けられている遊技機枠を備え、  
前記遊技機枠は、  
当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域を視認可能な窓部と、  
前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部と、  
前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部と、を備え、  
前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

40

【0444】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【0445】

50

また、他の手段 2 2 の遊技機は、他の手段 2 0 に記載の遊技機において、

前記操作手段が設けられている遊技機枠と、前記遊技機枠に設けられている可動部材と、前記可動部材を所定の待機位置（収納位置）又は動作位置（突出位置）に移動させることが可能な可動部材制御手段と、を備え、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にある位置であるものとしてもよい。

【0446】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

10

【0447】

また、他の手段 2 3 の遊技機は、他の手段 2 0 乃至手段 2 2 の何れかの遊技機において、操作可能な設定操作手段と、前記設定操作手段を操作する設定操作に基づいて、前記演出制御手段が前記機能説明表示を実行し得る説明可能設定と、前記演出制御手段が前記機能説明表示を実行しない説明不能設定とのいずれかに設定可能な説明設定手段と、を備えているものとしてもよい。

【0448】

このような遊技機によれば、例えば、ホールの従業員の意向に応じて、機能説明表示の実行の有無を任意に選択することが可能である。そのため、例えば不具合が比較的生じ易い遊技機に対しては、機能説明表示が実行され得る説明可能設定にしたり、操作手段に対する悪戯が多い遊技機に対しては、機能説明表示が実行されない説明不能設定にすることが可能である。

20

【0449】

また、他の手段 2 4 の遊技機は、

遊技の結果に影響を及ぼす制御処理を実行可能な制御手段（主制御部、払出制御部）と、前記制御手段を実装する主基板（主制御基板、払出制御基板）と、を備え、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

30

所定の第 1 信号を前記主基板に出力可能な第 1 信号出力手段と、

所定の第 2 信号を前記主基板に出力可能な第 2 信号出力手段と、

入力した信号に基づいて当該遊技機の外部に所定の信号を出力可能な外部端子板と、を備え、

前記主基板に入力される第 1 信号は、前記制御手段により制御処理されて、当該制御処理に基づく制御処理信号（図柄確定信号等の外端出力信号、賞球表示の増加を示す外端出力信号）が、前記主基板から前記外部端子板に出力される一方、前記主基板に入力される第 2 信号（呼出センサによる検知信号）は、前記制御手段の制御処理に用いられることなく、前記外部端子板に出力されることを特徴とするものとしてもよい。

【0450】

40

既存の遊技機のように、第 1 信号出力手段（例えば、始動口センサ）から出力された第 1 信号は、主基板の制御手段で制御処理される。この制御処理により、制御処理信号（例えば、特別図柄の確定表示を示す外端出力信号）が、主基板から外部端子板に出力される。そして外部端子板が、制御処理信号に基づく信号（例えば図柄確定信号）を外部装置に出力する。ところでこの構成の遊技機によれば、第 2 信号出力手段から出力された第 2 信号については、主基板の制御手段の制御処理に用いられることなく、外部端子板に出力される。そして外部端子板が、第 2 信号の入力に基づく信号を外部装置に出力することが可能である。このようにして、第 2 信号に係る新たな情報を主基板を介して外部端子板（外部装置）に送る場合に、主基板の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能である。

50



## 【 0 4 5 1 】

また、他の手段 2 5 の遊技機は、他の手段 2 4 の遊技機において、  
遊技者による操作が可能な操作手段を備え、

前記第 2 信号出力手段は、前記操作手段を操作する呼出操作に基づいて前記第 2 信号を出力するものであり、

前記外部端子板は、前記第 2 信号の入力に基づいて前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部に出力可能なものとしてもよい。

## 【 0 4 5 2 】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、外部端子板が外部装置に呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、当該遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が席を立てデータ表示器の呼び出しボタンを操作したり、ホールの従業員を呼びに行く必要がないため、快適に遊技させることが可能である。

10

## 【 0 4 5 3 】

また、他の手段 2 6 の遊技機は、他の手段 2 5 の遊技機において、

前記制御手段は、前記制御処理として遊技の進行を制御する遊技制御処理（主制御処理）を実行可能な遊技制御手段（主制御部）であり、

前記主基板は、前記遊技制御手段を実装する主制御基板であるものとしてもよい。

## 【 0 4 5 4 】

このような遊技機によれば、操作手段の操作に基づく呼出信号を外部装置に送る場合に、主制御基板の遊技制御手段の負担を増加させることなく実現することが可能である。つまり、既存の遊技制御手段の遊技制御処理を変更することなく、外部装置に呼出信号を出力する遊技機を構成することが可能である。

20

## 【 0 4 5 5 】

また、他の手段 2 7 の遊技機は、他の手段 2 6 の遊技機において、

前記操作手段が設けられている遊技機枠を備え、

前記遊技機枠は、

当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域を視認可能な窓部と、前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部と、前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部と、を備え、

30

前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

## 【 0 4 5 6 】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

## 【 0 4 5 7 】

40

また、他の手段 2 8 の遊技機は、他の手段 2 7 の遊技機において、

前記遊技機枠に設けられている可動部材と、

前記可動部材を所定の待機位置又は動作位置に移動させることが可能な可動部材制御手段と、を備え、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にある位置であるものとしてもよい。

## 【 0 4 5 8 】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊

50

技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

【 0 4 5 9 】

また、他の手段 2 9 の遊技機は、他の手段 2 8 の遊技機において、

前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記上部装飾部の前端よりも前方にある位置であるものとしてもよい。

【 0 4 6 0 】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるだけでなく、上側装飾部の前端よりも前方に飛び出ているようになる。従って、データ表示器に対して一層手が届き難くなるものの、操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

10

【 0 4 6 1 】

また、他の手段 3 0 の遊技機は、

遊技媒体の払い出しに係る制御処理を実行可能な払出制御手段（払出制御部）と、

前記払出制御手段を実装する払出制御基板と、を備え、

所定の制御条件の成立に基づいて遊技者に有利な特別遊技状態に制御する遊技機において、

所定の第 1 信号を前記払出制御基板に出力可能な第 1 信号出力手段と、

所定の第 2 信号を前記払出制御基板に出力可能な第 2 信号出力手段と、

入力した信号に基づいて当該遊技機の外部に所定の信号を出力可能な外部端子板と、を備え、

20

前記払出制御基板に入力される第 1 信号は、前記払出制御手段により制御処理されて、

当該制御処理に基づく第 1 制御処理信号が、前記払出制御基板から前記外部端子板に出力される一方、前記払出制御基板に入力される第 2 信号は、前記払出制御手段の制御処理に用いられることなく、前記外部端子板に出力されるものとしてもよい。

【 0 4 6 2 】

また、既存の遊技機のように、第 1 信号出力手段（賞球排出を検知する検知センサ）から出力された第 1 信号は、払出制御基板の払出制御手段で制御処理される。この制御処理により、第 1 制御処理信号（例えば、賞球表示の増加を示す外端出力信号）が、払出制御基板から外部端子板に出力される。そして外部端子板が、第 1 制御処理信号に基づく信号（例えば、賞球情報信号）を外部装置（データ表示器やホールコンピュータ等）に出力する。ところでこの構成の遊技機によれば、第 2 信号出力手段から出力された第 2 信号については、払出制御基板の払出制御手段の制御処理に用いられることなく、外部端子板に出力される。そして外部端子板が、第 2 信号の入力に基づく信号を外部装置に出力することが可能である。このようにして、第 2 信号に係る新たな情報を払出制御基板を介して外部端子板（外部装置）に送る場合に、払出制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能である。

30

【 0 4 6 3 】

また、他の手段 3 1 の遊技機は、他の手段 3 0 の遊技機において、

遊技者による操作が可能な操作手段を備え、

40

前記第 2 信号出力手段は、前記操作手段を操作する呼出操作に基づいて前記第 2 信号を出力するものであり、前記外部端子板は、前記第 2 信号の入力に基づいて前記呼出操作が行われたことを示す呼出信号を当該遊技機の外部に出力可能なものであるものとしてもよい。

【 0 4 6 4 】

このような遊技機によれば、操作手段に対して呼出操作を行うと、外部端子板が外部装置に呼出信号を出力する。これにより、ホールの従業員を呼び寄せることが可能である。つまり、当該遊技機に異常が生じた場合に、遊技者が席を立てデータ表示器の呼出ボタンを操作したり、ホールの従業員を呼びに行ったりする必要がないため、快適に遊技させることが可能である。

50

## 【 0 4 6 5 】

また、他の手段 3 2 の遊技機は、他の手段 3 1 の遊技機において、  
前記操作手段が設けられている遊技機枠を備え、  
前記遊技機枠は、当該遊技機枠の内部に設けられている所定の領域を視認可能な窓部と、前記窓部の下方側に位置し、遊技媒体を貯留可能な遊技媒体貯留部と、前記窓部の上方側に位置し、当該遊技機枠の上部を装飾する上部装飾部と、を備え、  
前記上部装飾部は、前記遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているものとしてもよい。

## 【 0 4 6 6 】

このような遊技機によれば、遊技機枠の上部装飾部が遊技媒体貯留部の前端よりも前方に突出しているため、遊技機枠の形状面におけるインパクトを強めることが可能である。しかしながら前方に突出する上部装飾部により、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の呼び出しボタン等を操作し難くなる。そこで遊技者は、当該遊技機に設けられている操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

10

## 【 0 4 6 7 】

また、他の手段 3 3 の遊技機は、他の手段 3 2 の遊技機において、  
前記上部装飾部に設けられている可動部材（可動部）と、  
前記可動部材を所定の待機位置又は動作位置に移動させることが可能な可動部材制御手段と、を備え、  
前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記遊技機枠の上縁よりも上方にある位置であるものとしてもよい。

20

## 【 0 4 6 8 】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁よりも上方にあるため、演出効果を高めることが可能である。しかしながらこのときには、当該遊技機の上方に設置されているデータ表示器の視認性及び操作性が悪化する。そこで遊技者は、可動部材が遊技機枠の上縁よりも上方にあっても、操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

## 【 0 4 6 9 】

また、他の手段 3 4 の遊技機は、他の手段 3 3 の遊技機において、  
前記動作位置は、前記可動部材の少なくとも一部が前記上部装飾部の前端よりも前方にある位置であるものとしてもよい。

30

## 【 0 4 7 0 】

このような遊技機によれば、可動部材が動作位置にあるときには、遊技機枠の上縁より上方にあるだけでなく、上側装飾部の前端よりも前方に飛び出ているようになる。従って、データ表示器に対して一層手が届き難くなるものの、操作手段に対する操作により、簡易な方法でホールの従業員を呼び寄せることが可能である。

## 【 0 4 7 1 】

本参考発明 2 の遊技機によれば、主基板の制御手段による制御処理の負担が増加するのを回避することが可能となる。

40

## 【 0 4 7 2 】

尚、前述した参考発明 1 又は / 及び 2 の何れか 1 又は複数を組合せてもよい。

## 【 符号の説明 】

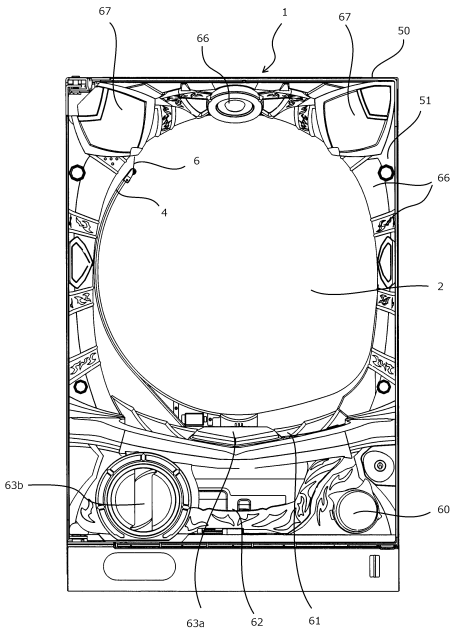
## 【 0 4 7 3 】

1 パチンコ遊技機、7 b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、2 0 第 1 始動口、2 1 第 2 始動口、3 0 第 1 大入賞口、3 5 第 2 大入賞口、3 9 特定領域、4 1 a 第 1 特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示部）、4 1 b 第 2 特別図柄表示器（第 2 特別図柄表示部）、8 0 主制御基板（主制御部）、9 0 サブ制御基板（サブ制御部）、1 0 0 画像制御基板（画像制御部）、1 0 3 a 演出第 1 特図保留表示器、1 0 3 b 演出第 2 特図保留表示器。

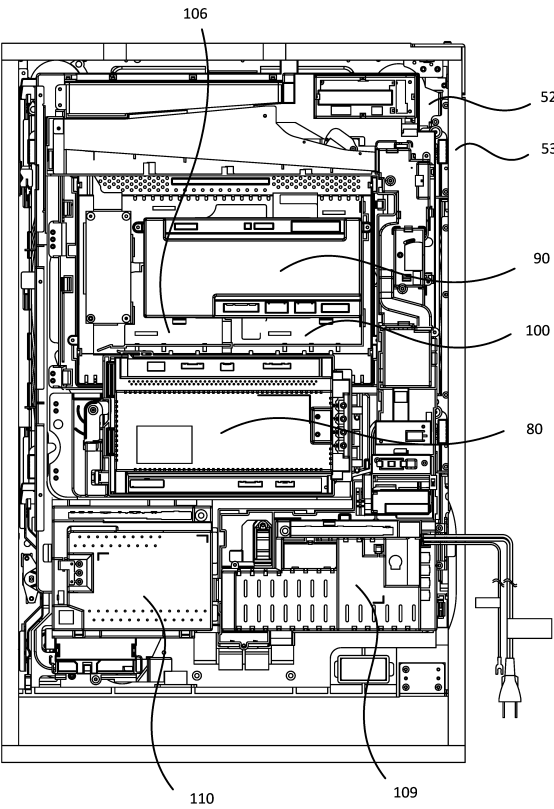
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

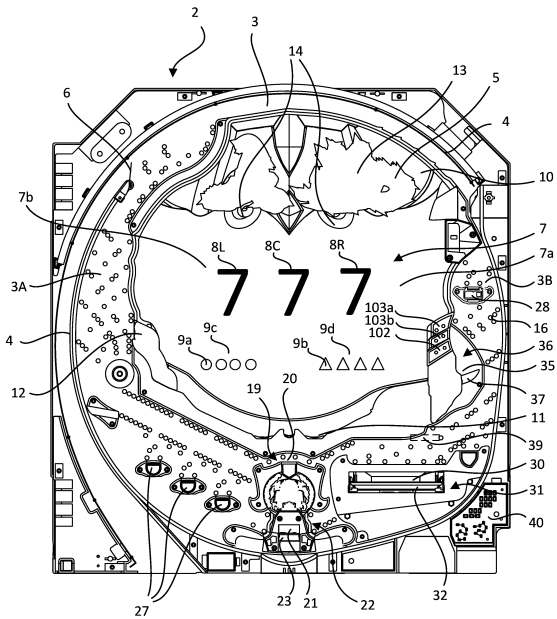
20

30

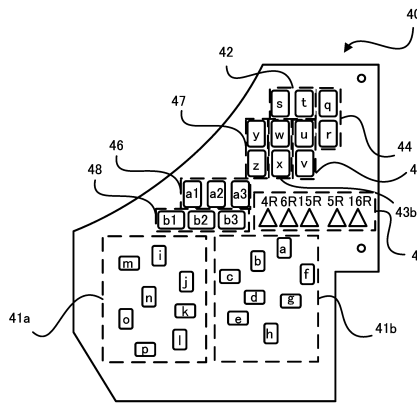
40

50

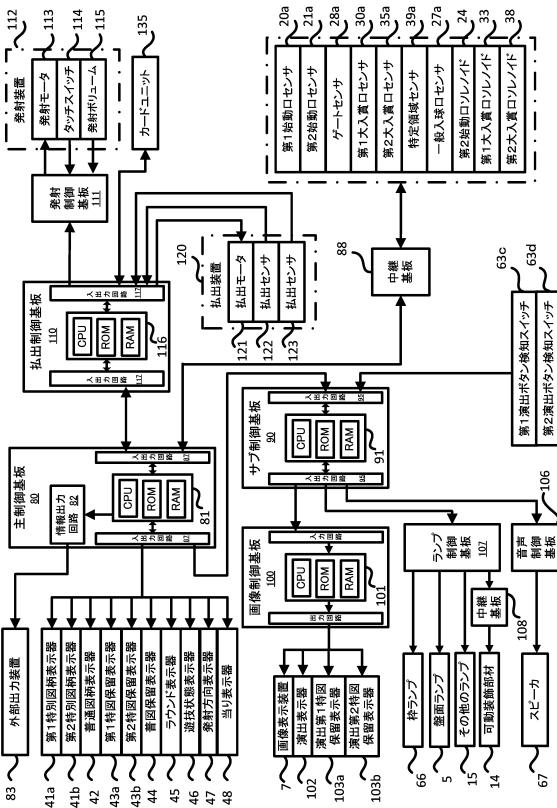
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図例	大画面の構成	停止状態	大画面の構成		大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成
			ランダム	ランダム				
第1特記図例	特記1大画面A	特記1大画面A	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作
第2特記図例	特記2大画面B	特記2大画面B	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作

図例	大画面の構成	停止状態	大画面の構成		大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成
			ランダム	ランダム				
第1特記図例	特記1大画面C	特記1大画面C	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作
第2特記図例	特記2大画面D	特記2大画面D	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作

図例	大画面の構成	停止状態	大画面の構成		大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成
			ランダム	ランダム				
第1特記図例	特記1大画面E	特記1大画面E	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作
第2特記図例	特記2大画面F	特記2大画面F	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作

図例	大画面の構成	停止状態	大画面の構成		大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成	大画面の構成
			ランダム	ランダム				
第1特記図例	特記1大画面G	特記1大画面G	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作
第2特記図例	特記2大画面H	特記2大画面H	49ランダム	1〜49ランダム	25ランダム	0〜49	動作	動作

10

20

30

40

50

【図 7】

(A)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	特別図柄当否判定用乱数	0～65535	特別図柄の当否判定用
ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～199	大当りの種別決定用
ラベル-TRND-AS	小当り種別決定用乱数	0～210	小当りの種別決定用
ラベル-TRND-RG	リーチ乱数	0～126	リーチの有無決定用
ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用

(B)			
乱数カウンタ名	乱数値	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用

【図 8】

(A) 当り判定テーブル			
状態	特別図柄	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
非待短状態 待短状態	第1特別図柄	65232～65535	大当り
	第2特別図柄		
	第1特別図柄	1～3277	小当り
	第2特別図柄		
	第1特別図柄	0～65535のうち上記以外の数値	外れ
	第2特別図柄		

(B) 大当り種別判定テーブル			
状態	特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
非待短状態	第1特別図柄	0～99	特図1大当りA
	第2特別図柄	100～199	特図1大当りB
		0～100	特図2大当りA
		101～199	特図2大当りB
待短状態	第1特別図柄	0～99	特図1大当りC
	第2特別図柄	100～199	特図1大当りD
		0～100	特図2大当りC
		101～199	特図2大当りD

(C) 小当り種別判定テーブル			
状態	特別図柄	小当り種別決定用乱数値	判定結果
非待短状態	第1特別図柄	0～210	特図1小当りA
	第2特別図柄	0～105	特図2小当りA
		106～210	特図2小当りB
	第1特別図柄	0～210	特図1小当りB
待短状態	第2特別図柄	0～105	特図2小当りC
	第2特別図柄	106～210	特図2小当りD

(D) リーチ判定テーブル			
状態	リーチ乱数値	判定結果	
非待短状態	0～15	リーチ有	
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無	
待短状態	0～5	リーチ有	
	0～126のうち上記以外の数値	リーチ無	

(E) 普通図柄当り判定テーブル			
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果	
非待短状態	0～240	当り	
	0～240のうち上記以外の数値	外れ	
待短状態	0～239	当り	
	240	外れ	

(F) 普通図柄変動パターン選択テーブル			
状態	普通図柄の変動時間		
非待短状態	30秒		
待短状態	1秒		

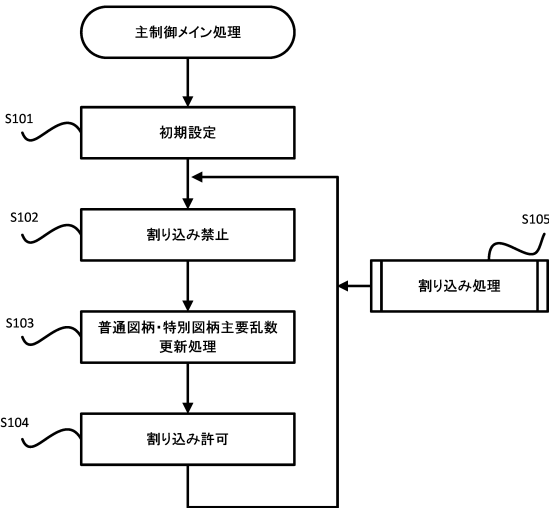
10

20

【図 9】

状態	判定結果	保留数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	チャール内での出現率
非待短状態	大当り	-	0～14	P1	7500ms	95/199
		-	95～187	P2	6000ms	93/199
	小当り	-	188～198	P3	2000ms	11/199
		-	0～198	P4	2000ms	189/199
待短状態	リーチ当り外れ	-	0～59	P5	7500ms	60/199
		-	60～198	P6	2000ms	139/199
	リーチ当り外れ	0～2	0～198	P7	1000ms	189/199
		3～4	0～140	P8	5000ms	141/199
待短状態	大当り	-	141～160	P10	2000ms	20/199
		-	161～198	P11	2000ms	38/199
	小当り	-	0～198	P12	2000ms	189/199
		-	0～39	P13	7500ms	40/199
待短状態	リーチ当り外れ	-	40～198	P14	2000ms	139/199
		0～1	0～198	P15	1000ms	189/199
待短状態	リーチ当り外れ	2～4	0～198	P16	2000ms	189/199

【図 10】

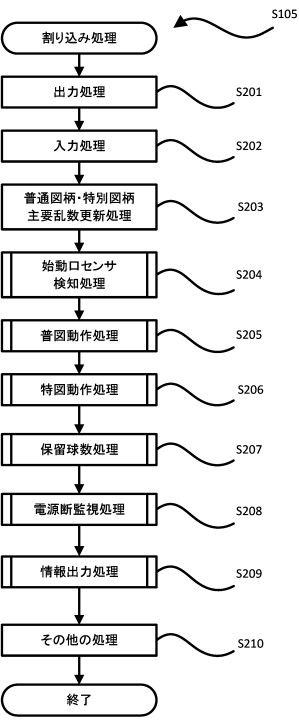


30

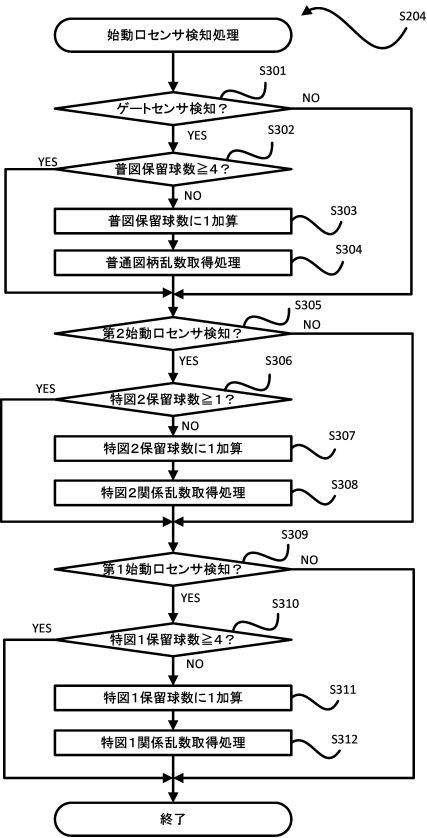
40

50

【図 1 1】



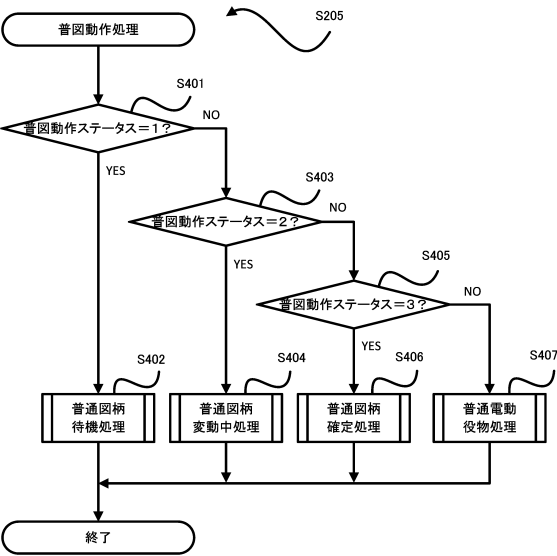
【図 1 2】



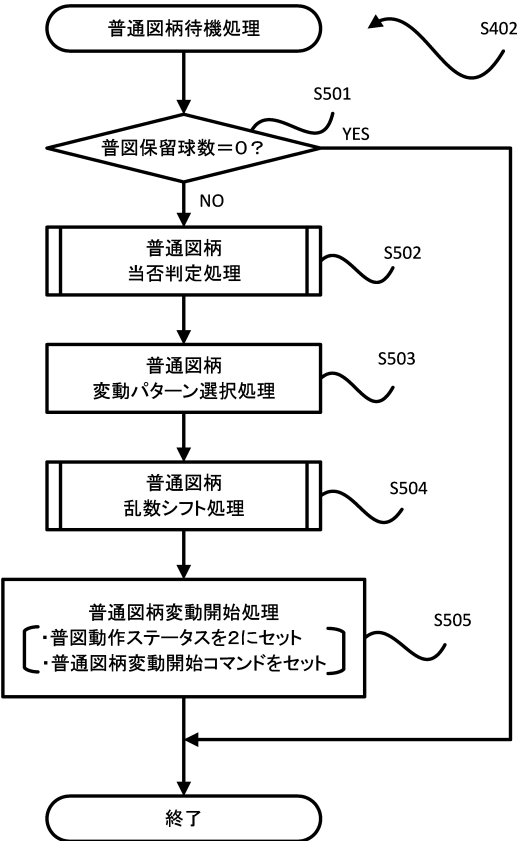
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

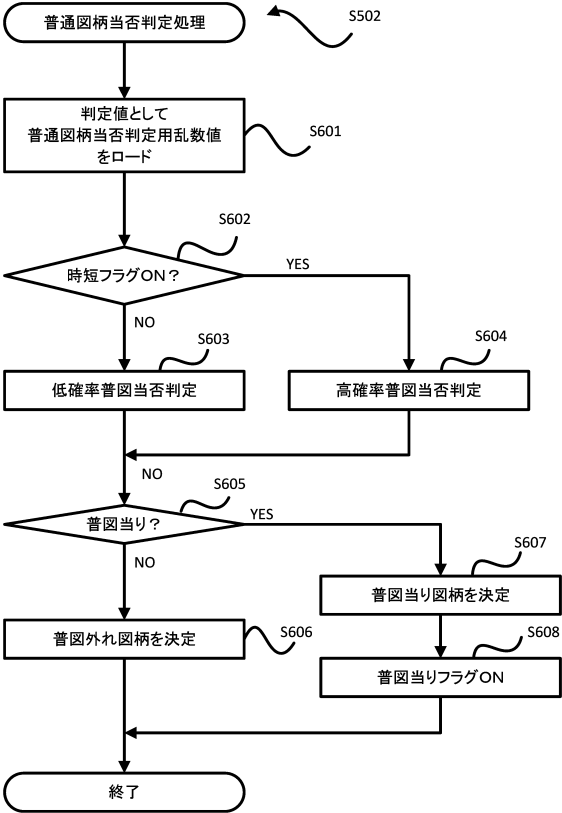


30

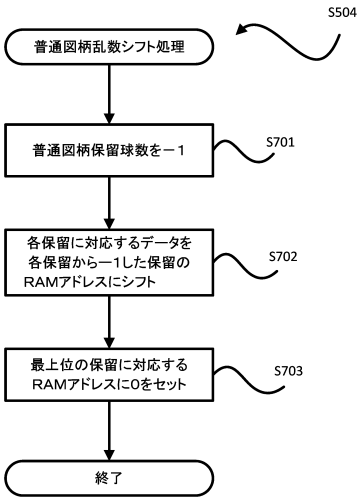
40

50

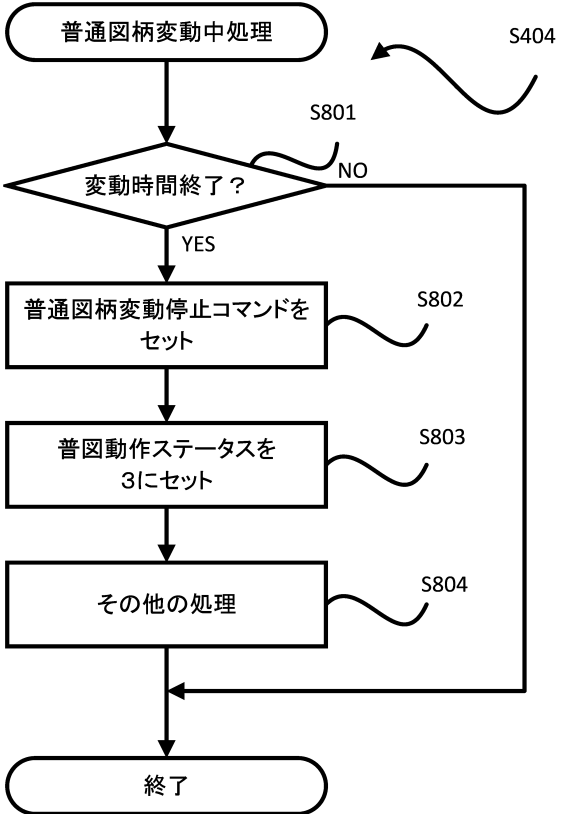
【図 15】



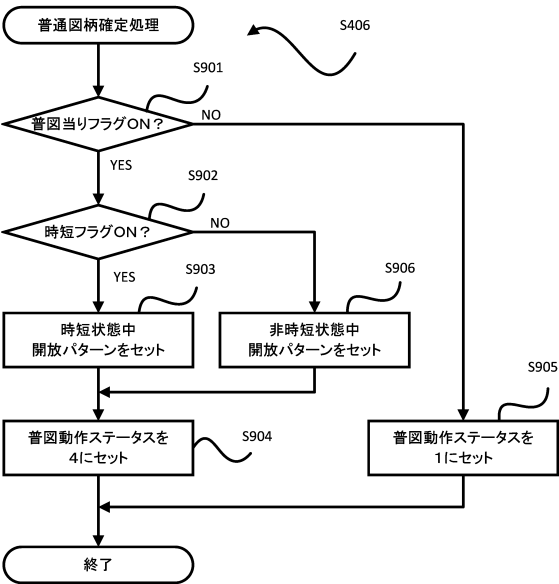
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

20

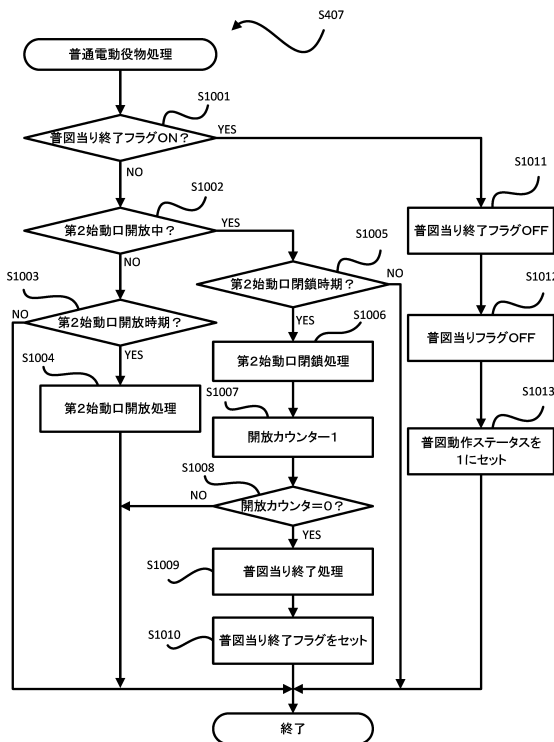
30

40

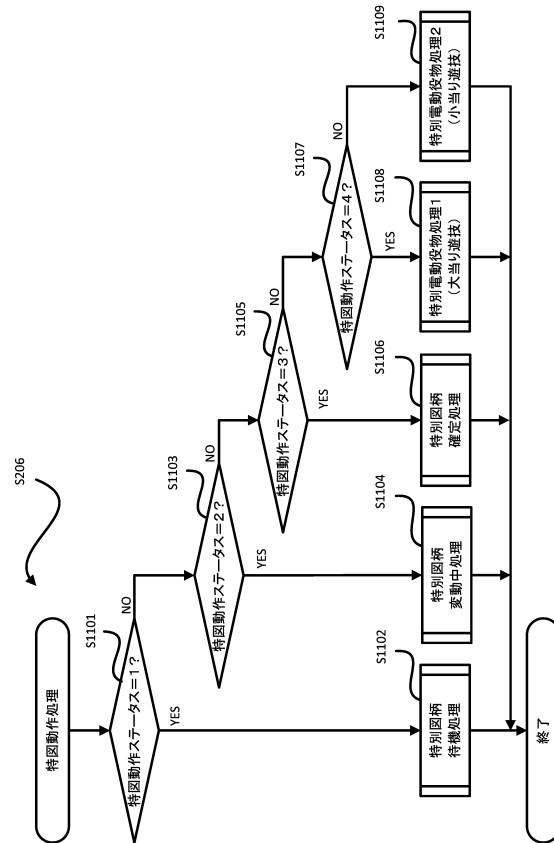
50



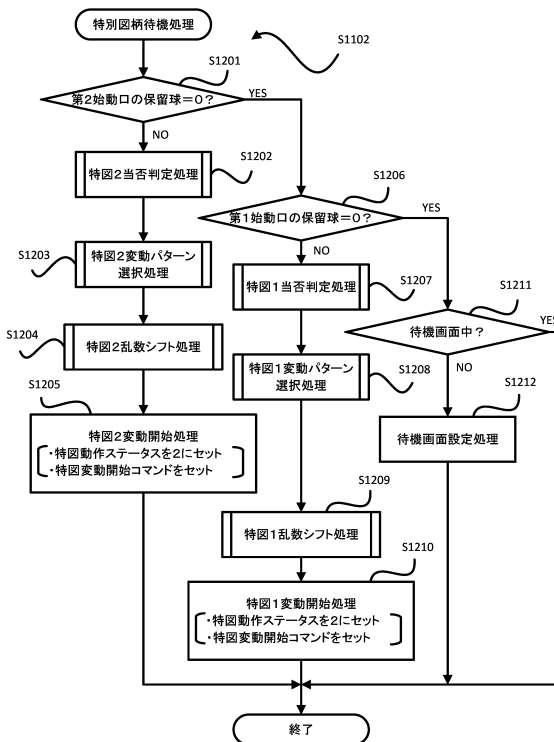
【 図 19 】



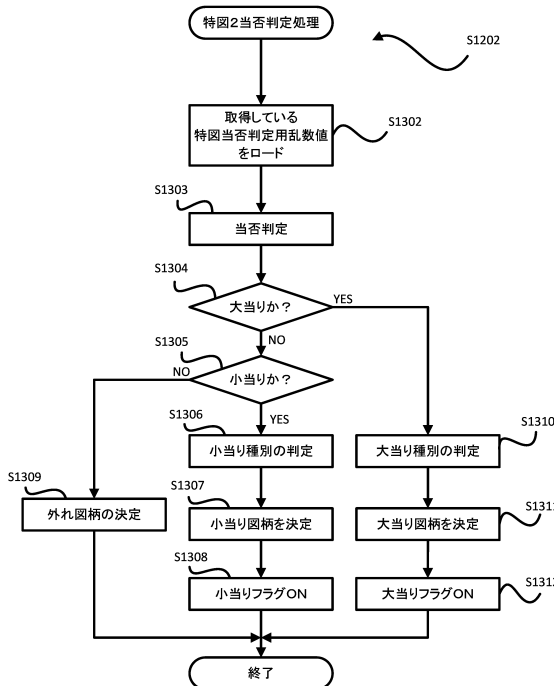
【 図 2 0 】



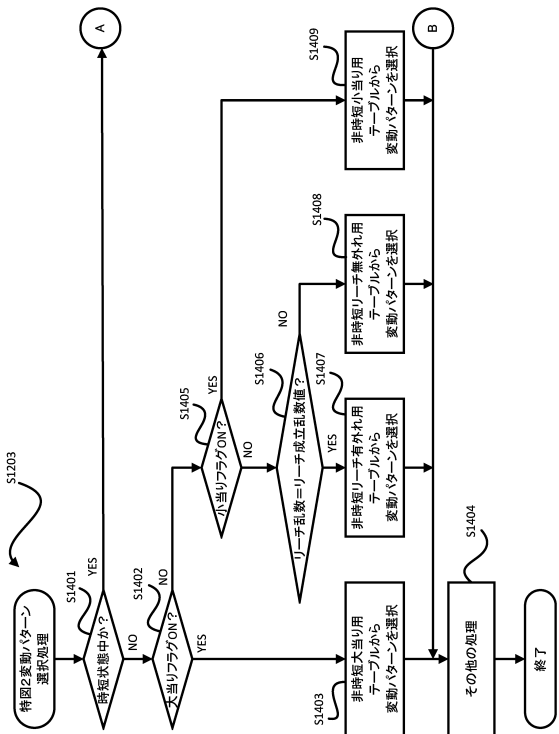
【 図 2 1 】



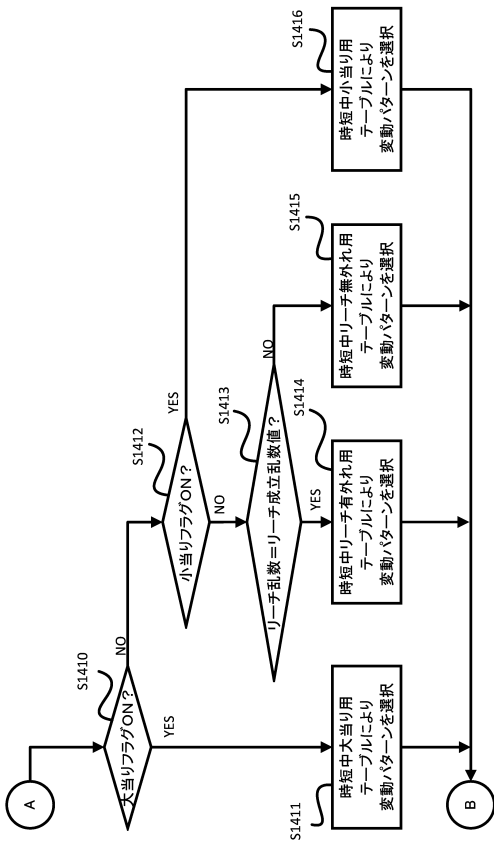
【圖 2 2】



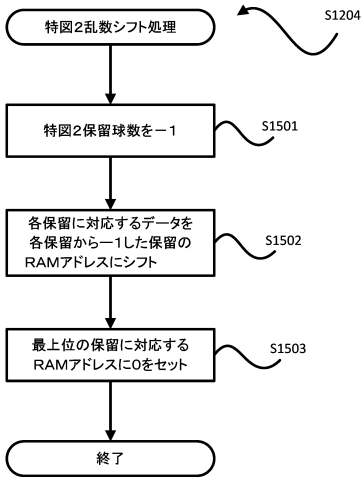
【図 2 3】



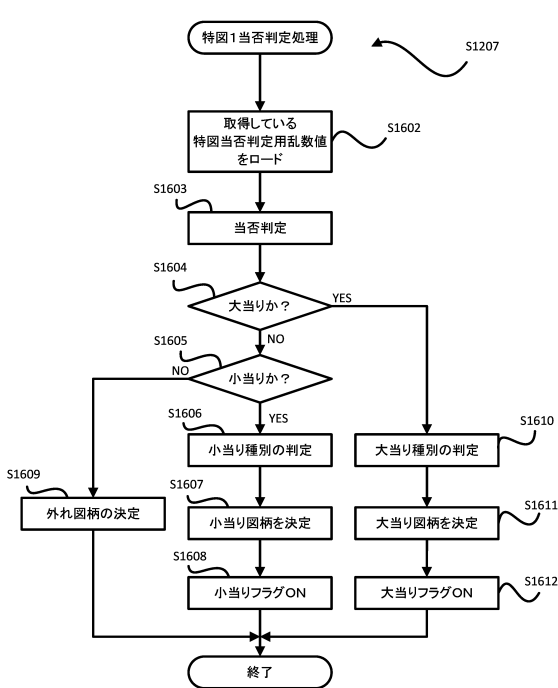
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

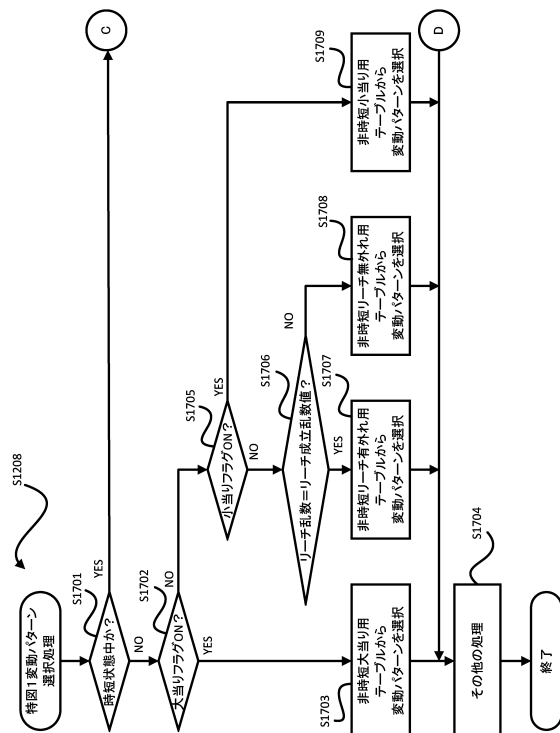
20

30

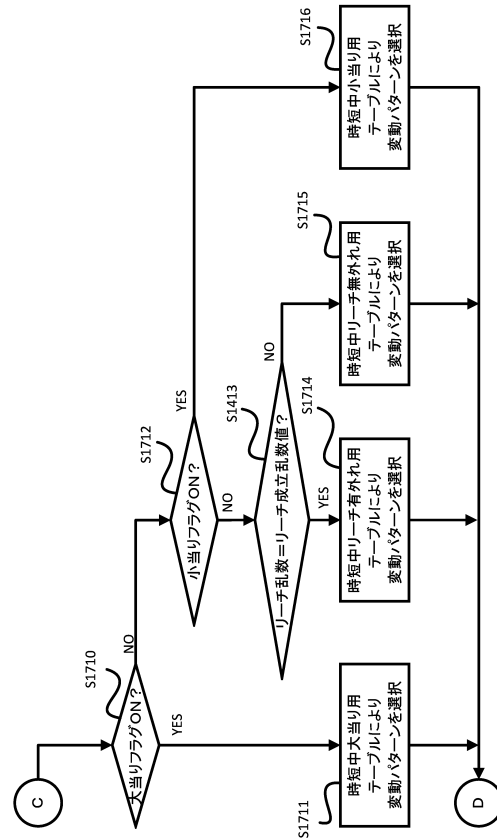
40

50

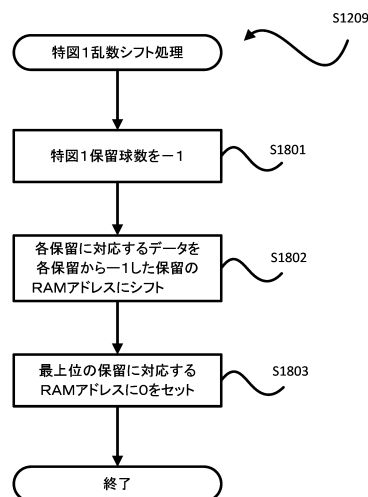
【図 27】



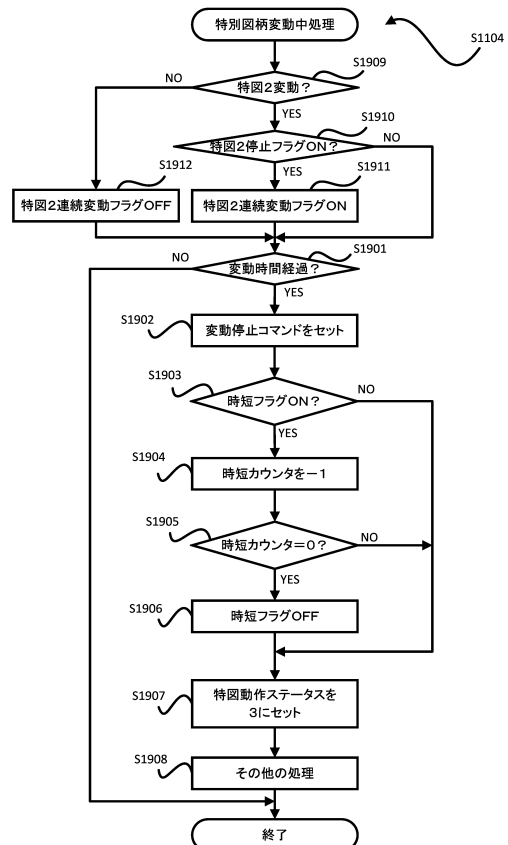
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

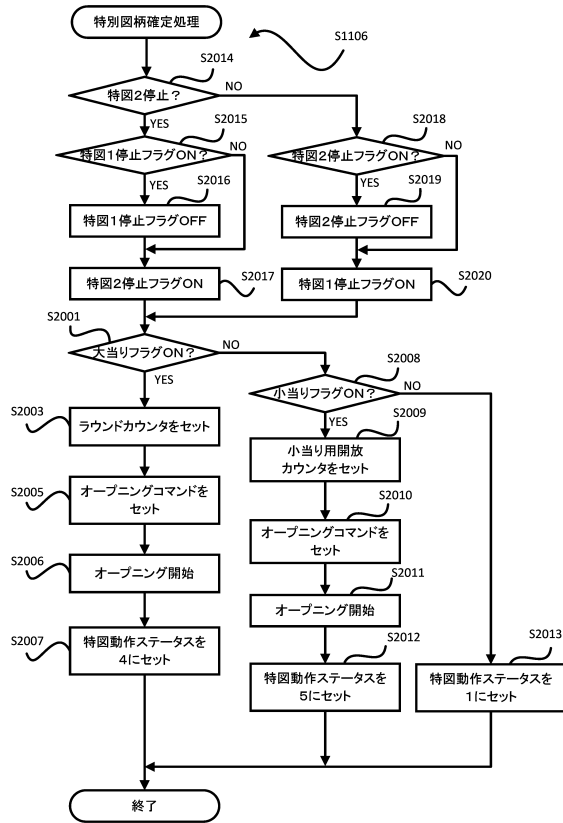
20

30

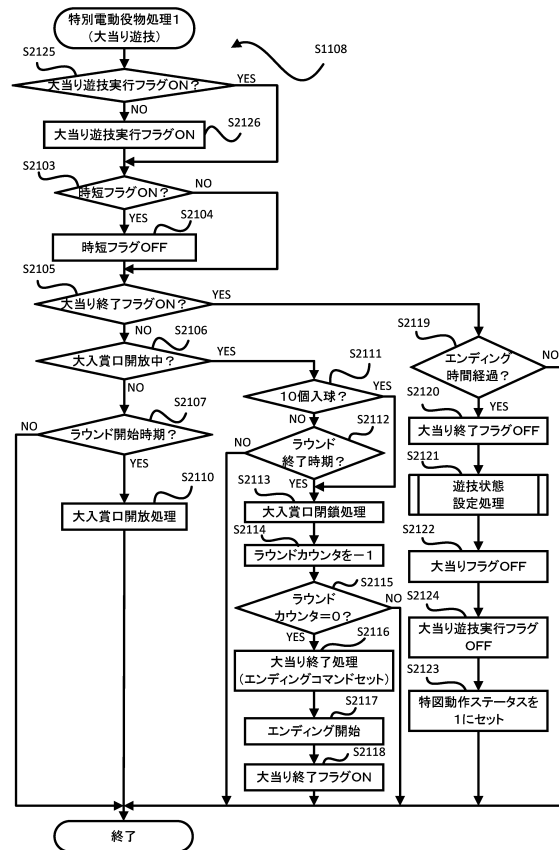
40

50

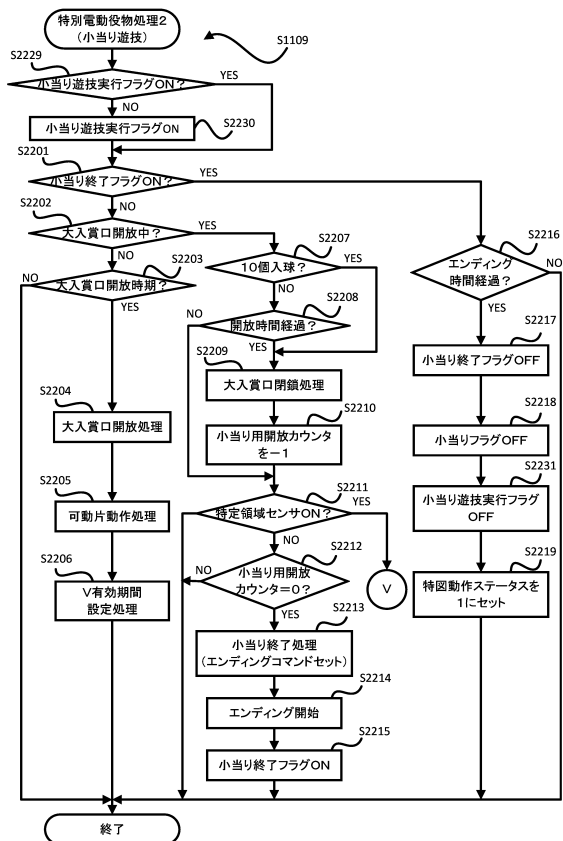
【図 3 1】



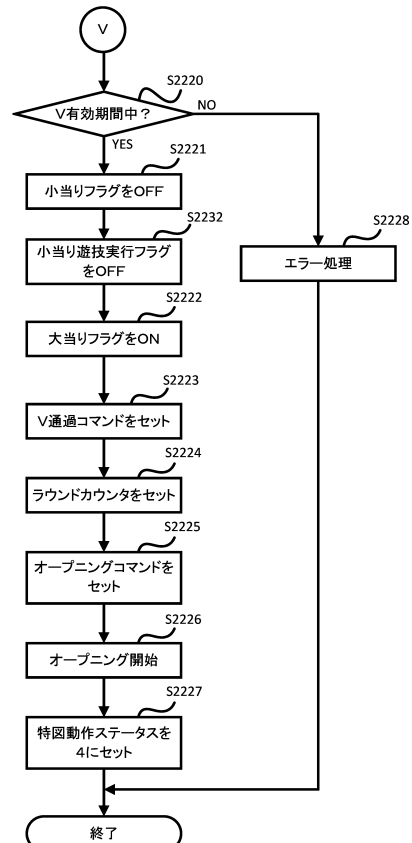
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

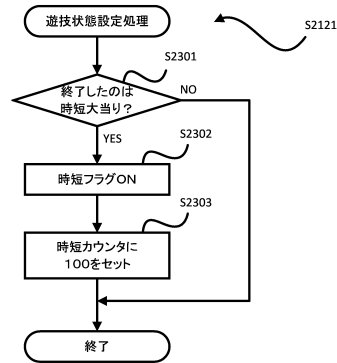
20

30

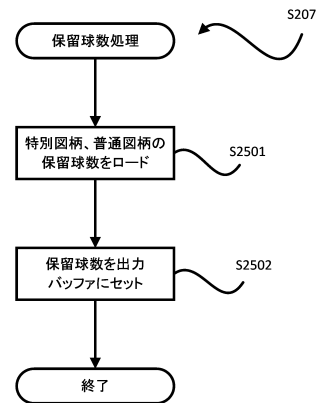
40

50

【図 3 5】



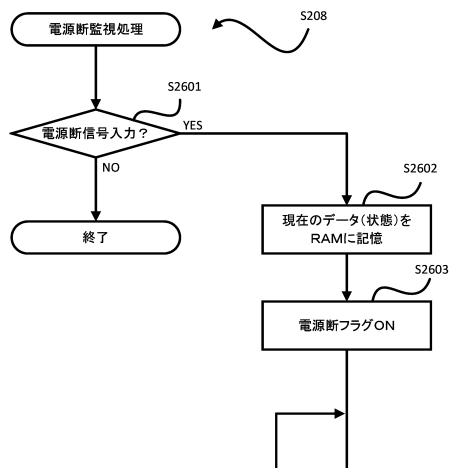
【図 3 6】



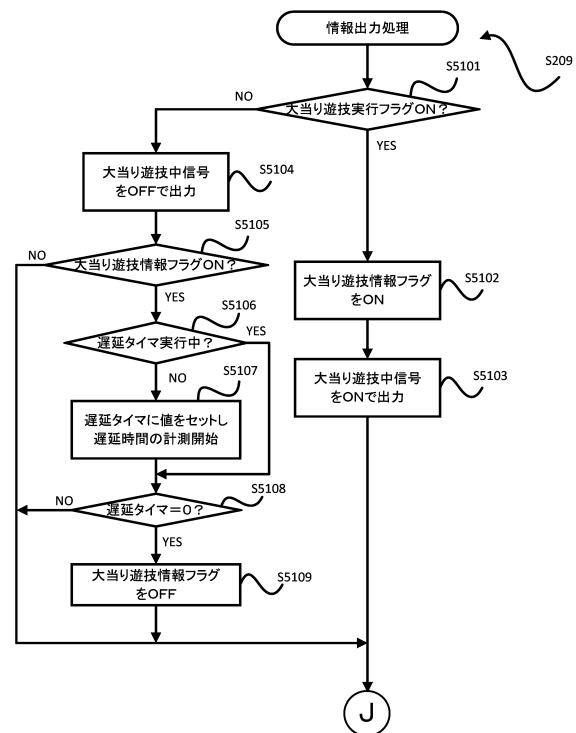
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

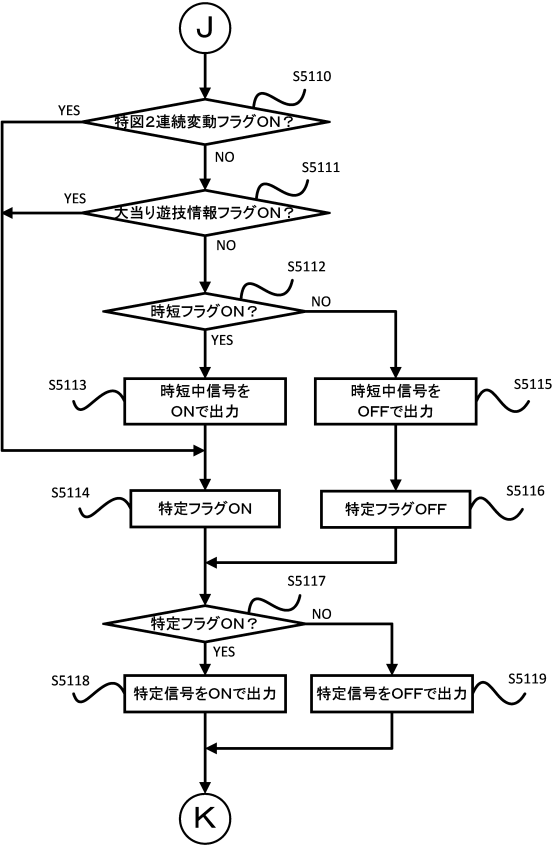


30

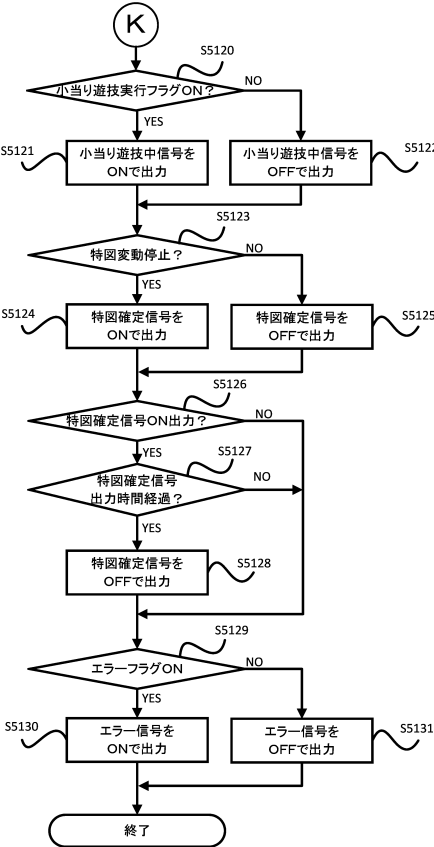
40

50

【図 3 9】



【図 4 0】



【図 4 1】

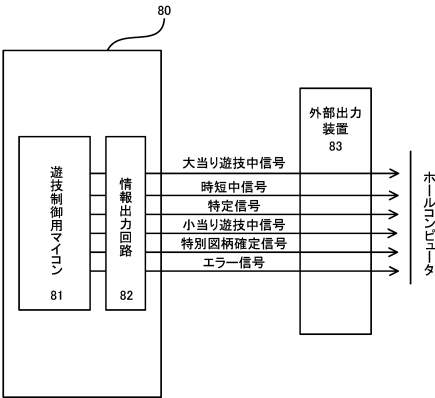
(A)出力信号

出力部	データ内容	論理	状態
第1出力部	大当り遊技中信号	1	ON
第2出力部	時短中信号	1	ON
第3出力部	特定信号	1	ON
第4出力部	小当り遊技中信号	1	ON
第5出力部	特別図柄確定信号	1	ON
第6出力部	エラー信号	1	ON

(B)出力信号

出力部	データ内容	論理	状態
第1出力部	大当り遊技情報信号	1	ON
第2出力部	時短中信号	1	ON
第3出力部	特図2連続変動信号	1	ON
第4出力部	小当り遊技中信号	1	ON
第5出力部	特別図柄確定信号	1	ON
第6出力部	エラー信号	1	ON

【図 4 2】



10

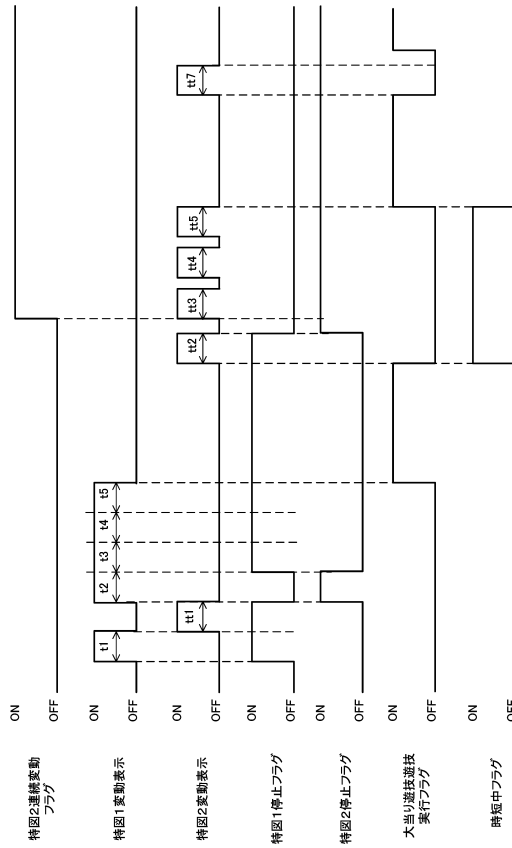
20

30

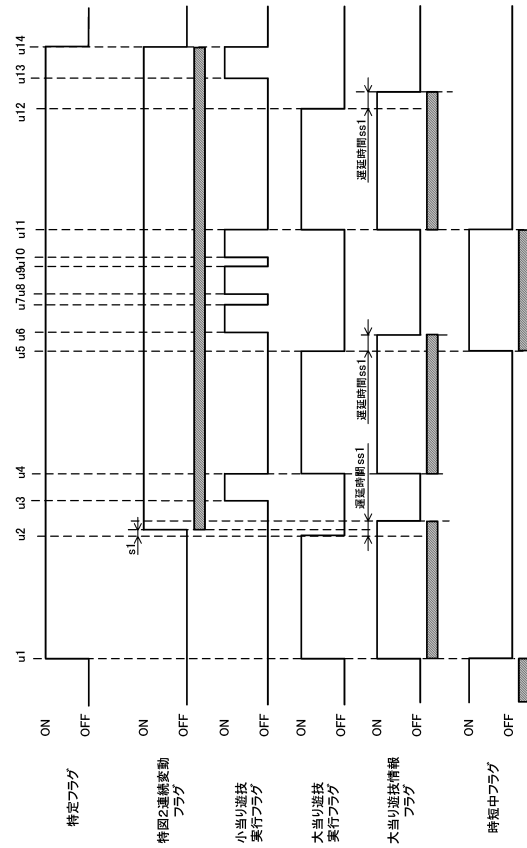
40

50

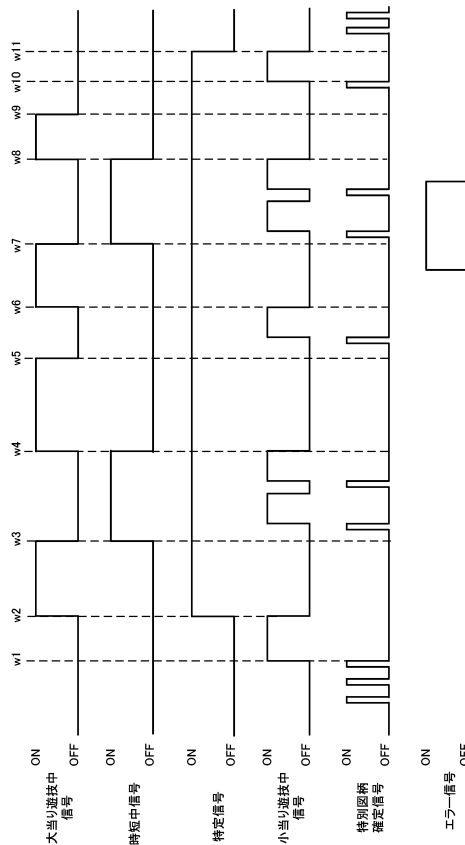
【図 4 3】



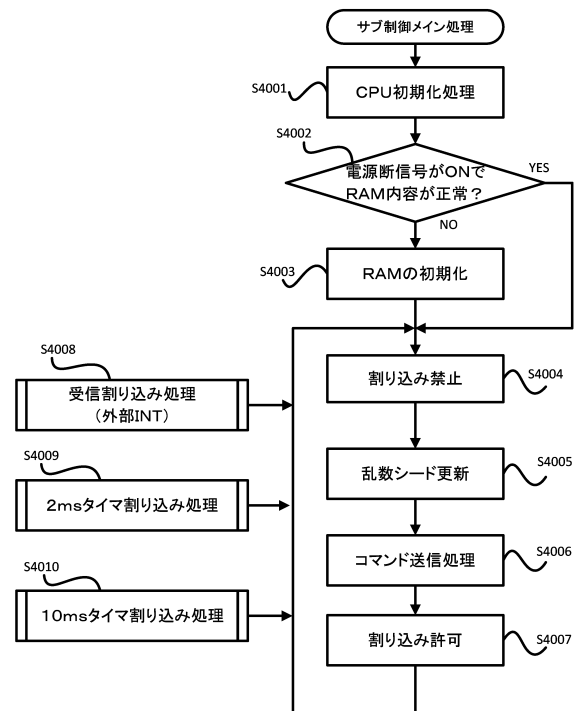
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

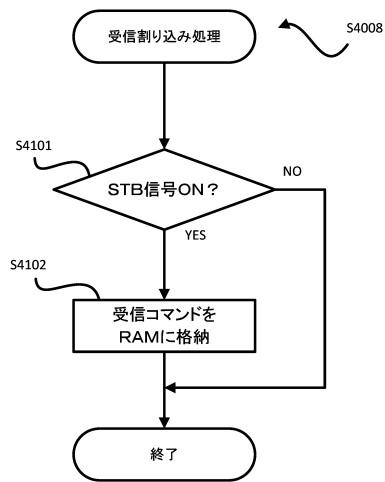
20

30

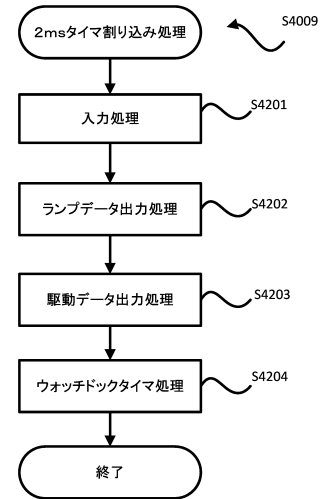
40

50

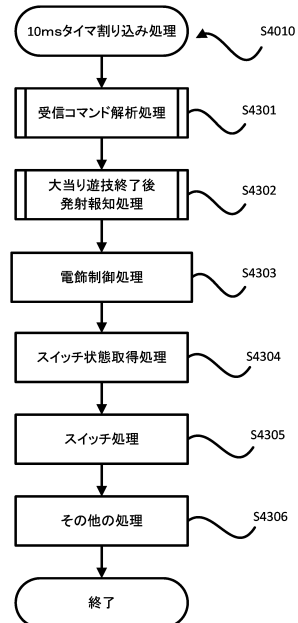
【図 47】



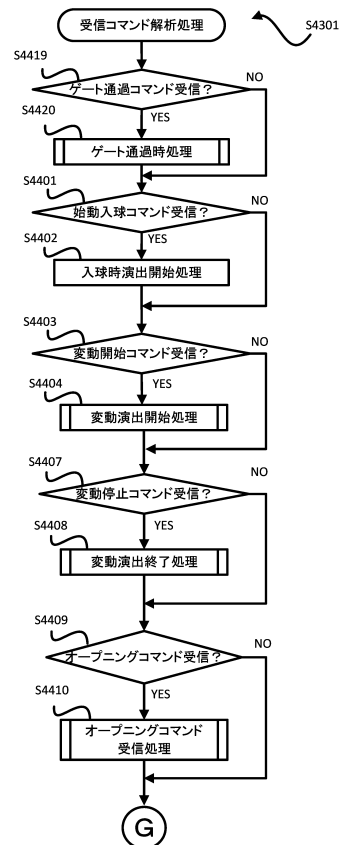
【図 48】



【図 49】



【図 50】



10

20

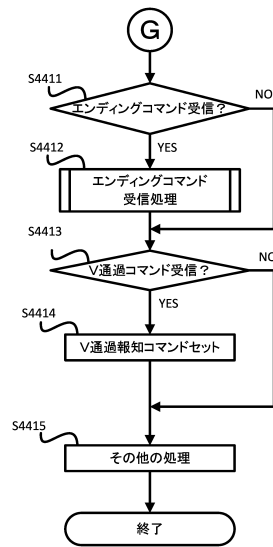
30

40

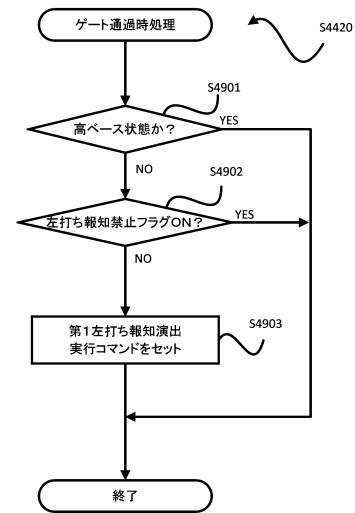
50



【図 5 1】



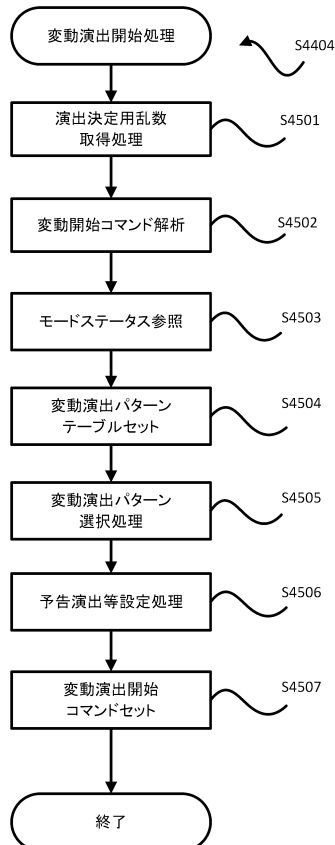
【図 5 2】



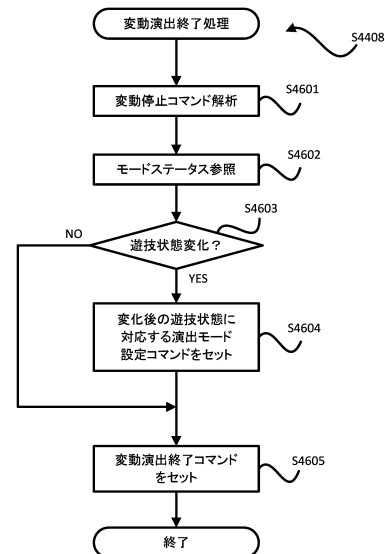
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

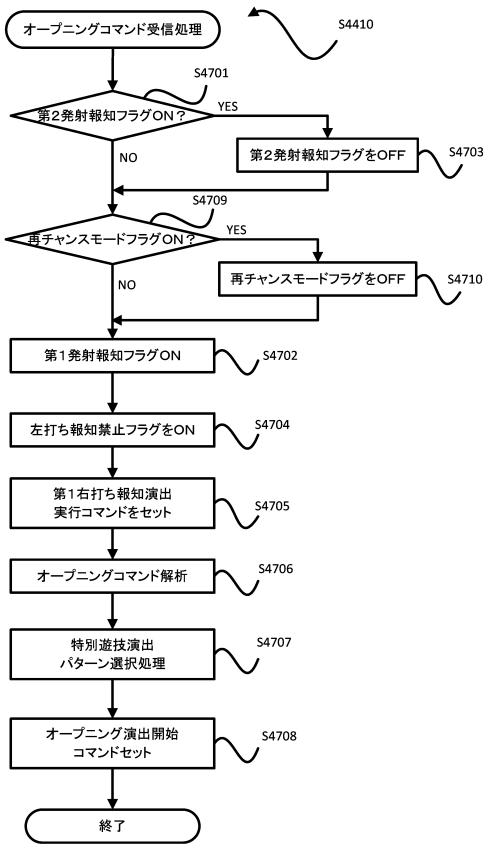


30

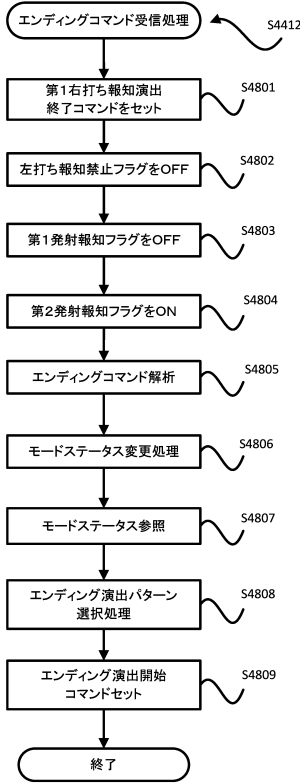
40

50

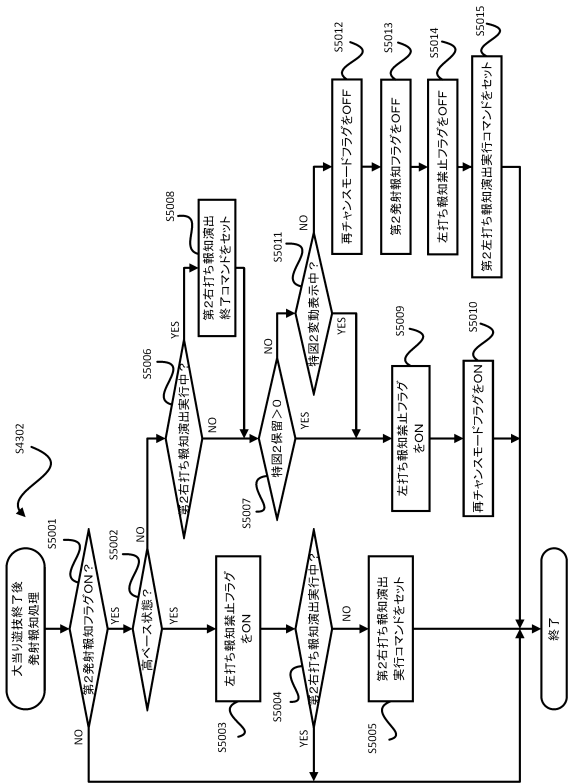
【図 5 5】



【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】

報知演出種	演出内容	報知実行条件
第1右打ち発射報知演出 (第1発射報知演出)	「右側領域のアタックを揃って発射してください」	大当り遊技又は小当り遊技の実行中
第2右打ち発射報知演出 (第2発射報知演出)	「右側領域の電チューを揃って発射してください」	高ベース状態中
第1左打ち発射報知演出 (第3発射報知演出)	「右側領域への発射はやめてください 左側領域に発射してください」	高ベース状態中において、 特図2保留がなくなり、特図2変動表示中ではなく、 ゲート通過が検知されたとき
第2左打ち発射報知演出 (第4発射報知演出)	「チャンスモードが終了しました 左側領域を狙って発射してください」	大当り遊技又は高ベース状態の終了時において、 特図2保留がないとき、若しくは、特図2保留が揃えば、 当該特図2保留に係る変動表示が終了したとき

10

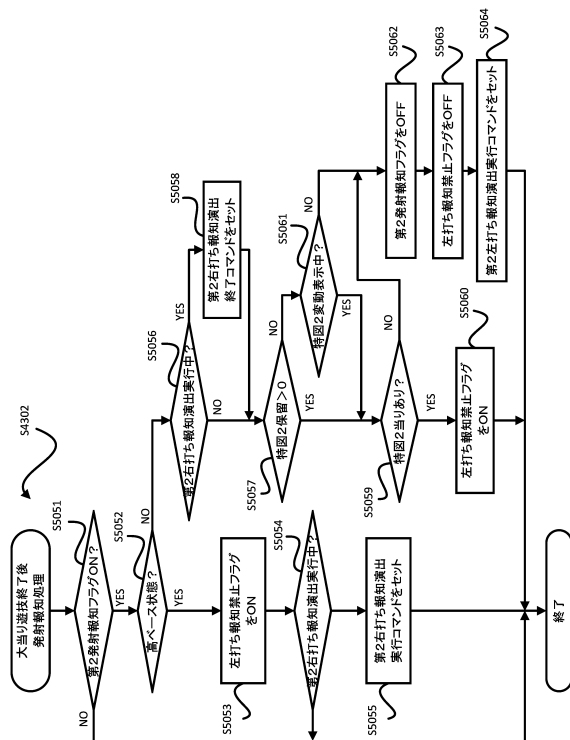
20

30

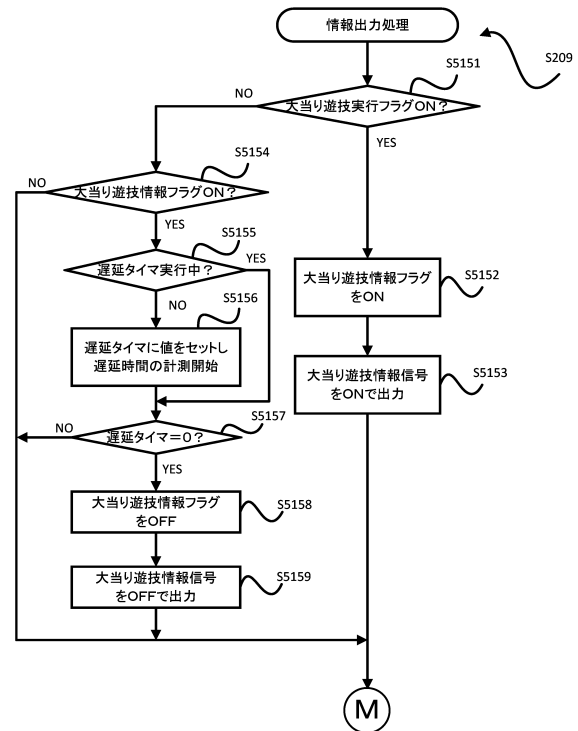
40

50

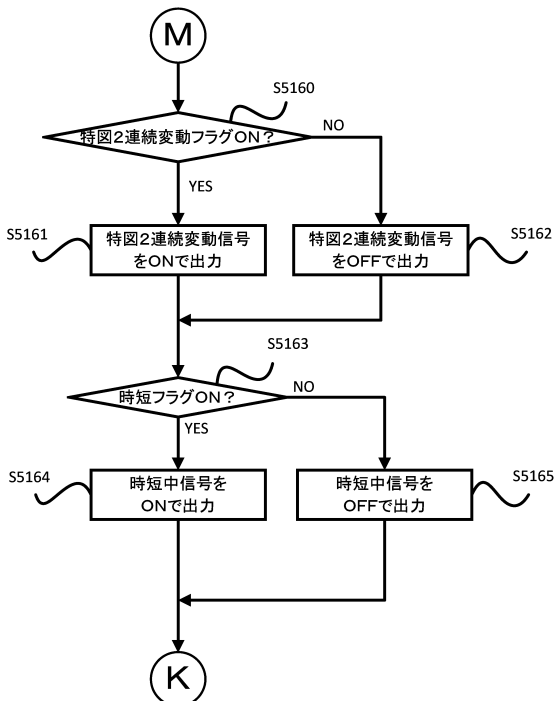
【 図 5 9 】



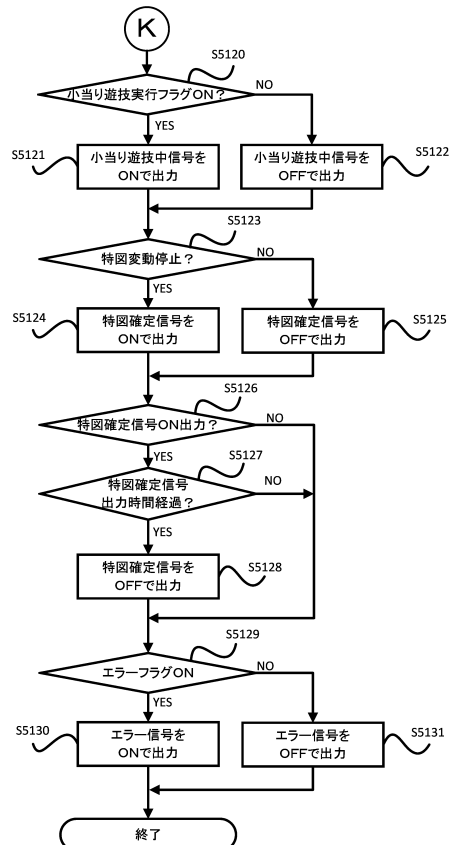
【 図 6 0 】



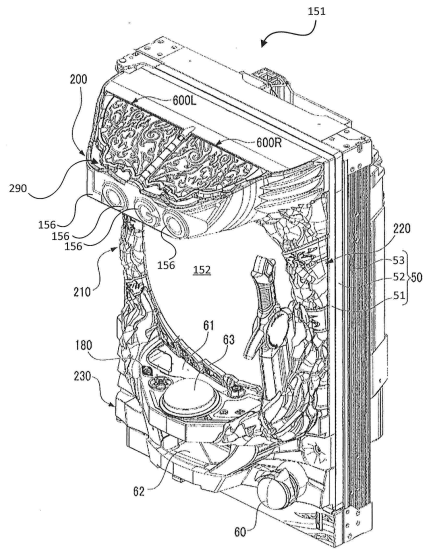
【 図 6 1 】



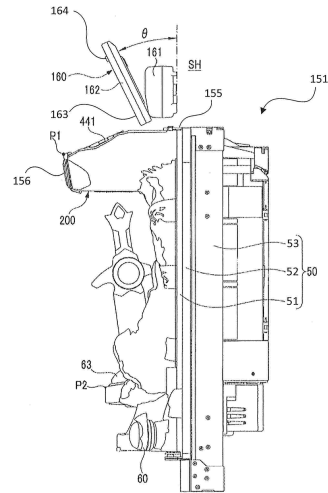
【 図 6 2 】



【図 6 3】



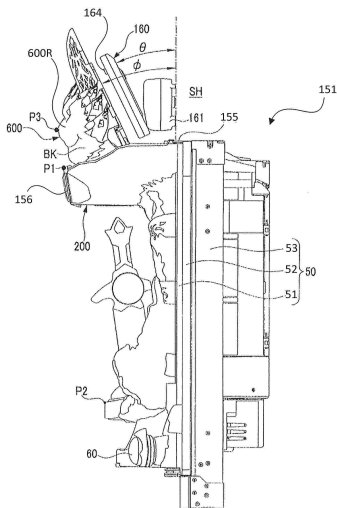
【図 6 4】



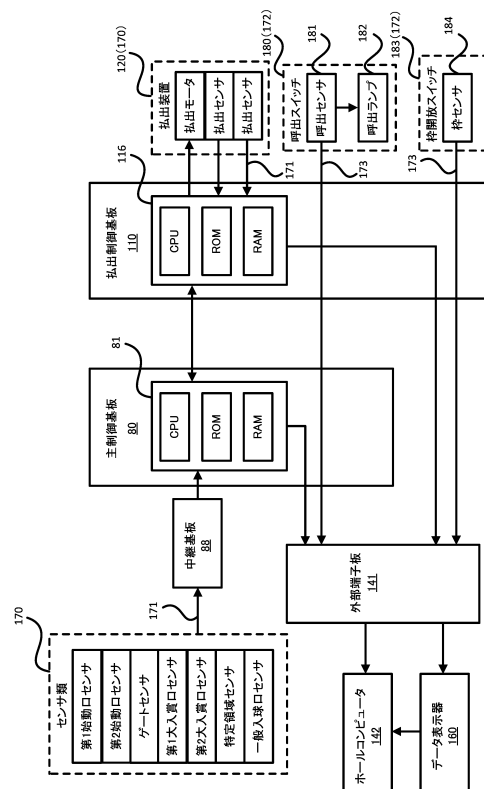
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

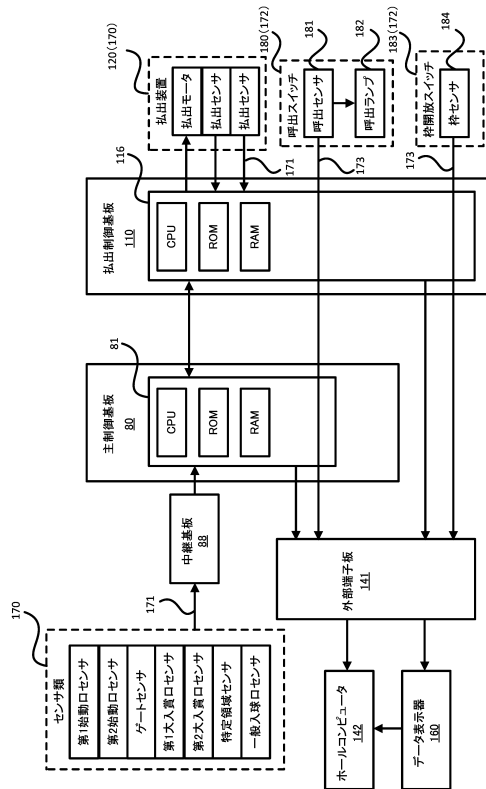


30

40

50

【図 67】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

ディ内

(72)発明者 小川 慎也

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 8 9 3 2 8 ( J P , A )

特開 2 0 0 8 - 1 7 8 5 5 0 ( J P , A )

特開 2 0 1 1 - 1 1 0 2 2 0 ( J P , A )

特開 2 0 2 1 - 1 1 5 2 8 1 ( J P , A )

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2