

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5926708号
(P5926708)

(45) 発行日 平成28年5月25日(2016.5.25)

(24) 登録日 平成28年4月28日(2016.4.28)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2013-147830 (P2013-147830)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成25年7月16日 (2013.7.16)	(74) 代理人	100095407 弁理士 木村 满
(62) 分割の表示	特願2011-242653 (P2011-242653) の分割	(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内
原出願日	平成23年11月4日 (2011.11.4)	審査官	藤澤 和浩
(65) 公開番号	特開2013-240629 (P2013-240629A)	(56) 参考文献	特開2010-162065 (JP, A) 特開2011-062232 (JP, A)
(43) 公開日	平成25年12月5日 (2013.12.5)		
審査請求日	平成26年10月27日 (2014.10.27)		

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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な第1状態と、遊技媒体が進入不可能な第2状態とに変化する第1可変入賞装置と、

前記第1可変入賞装置とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞装置と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、第1制御時間を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させるラウンドを含む第1有利状態に制御する第1有利状態制御手段と、

前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、前記第1制御時間とは異なる第2制御時間を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させるラウンドを含む第2有利状態に制御する第2有利状態制御手段と、

前記有利状態であるときに前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段と、

前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記第1可変入賞装置は、ラウンドの実行回数が上限回数に達するよりも前の特定ラウ

10

20

ンドにて前記第1状態に変化可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定ラウンドにて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化した後に前記特別条件が成立した場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に第1演出を実行する一方、前記特定ラウンドにて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化した後に前記特別条件が成立しなかった場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に前記第1演出とは異なる第2演出を実行するとともに、

前記第1有利状態と前記第2有利状態とのうちでいずれに制御されるかに応じて異なる態様で、遊技媒体の発射を促す発射指示報知を実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞（通過）すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞（始動条件が成立）すると識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段における識別情報の表示結果として特定表示結果（大当たり図柄）が導出されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。特定遊技状態では、遊技領域に設けられた可変入賞装置（アタッカーあるいは大入賞役物）により大入賞口を遊技媒体が進入可能な開放状態とするラウンド遊技が行われる。

【0003】

このような遊技機において、1の可変入賞装置となる大入賞役物が確率変動当たり確定部と振り分け装置とを備え、大入賞役物に受け入れた遊技媒体を確率変動当たり確定部と該確定部以外とに振り分けるようにするものが提案されている（例えば特許文献1）。そして、遊技媒体が確率変動当たり確定部に進入することで確率変動当たりが確定し、通常遊技状態よりも特定表示結果が導出されやすい特別遊技状態となるための特別条件が成立する。

【0004】

また、ラウンド遊技において可変入賞装置に入賞した遊技球が特定の領域に進入しなかった場合には、次回のラウンド遊技へ移行させることなく大当たり遊技状態を終了させる遊技機において、次回のラウンド遊技へ移行する確率が高い高確率のラウンド遊技と、次回のラウンド遊技へ移行する確率が低い低確率のラウンド遊技とに制御可能にしたものが提案されている（例えば特許文献2）。さらに、大当たり遊技状態が途中で打ち切られたパンク発生時に、例えばラウンド遊技の回数や遊技球の入賞個数といった、遊技実行状況に関する情報を報知するものも提案されている（例えば特許文献3）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特許第4666580号公報

【特許文献2】特開2003-340028号公報

【特許文献3】特開2004-215965号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

10

20

30

40

50

こうした特許文献1～特許文献3に記載の技術を組み合わせた場合には、可変入賞装置に遊技媒体が進入したか否かにかかわらず、同一の演出が実行される。そのため、演出内容が単調なものとなり、遊技の興趣が低下するおそれがあった。

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技媒体の進入に応じた好適な演出により遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態(例えば確変状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技媒体が進入可能な第1状態(例えば開放状態など)と、遊技媒体が進入不可能な第2状態(例えば閉鎖状態など)とに変化する第1可変入賞装置(例えば特別可変入賞球装置7Bなど)と、前記第1可変入賞装置とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞装置(例えば特別可変入賞球装置7Aなど)と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えばステップS239の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、第1制御時間(例えば29.5秒など)を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させるラウンドを含む第1有利状態(例えば大当たり種別が「大当たりA」の大当たり遊技状態など)に制御する第1有利状態制御手段(例えばステップS242の処理における「大当たりA」の決定結果に基づきステップS114～S117の処理を実行するCPU103など)と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、前記第1制御時間とは異なる第2制御時間(例えば2.0秒など)を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させるラウンドを含む第2有利状態(例えば大当たり種別が「大当たりB」の大当たり遊技状態など)に制御する第2有利状態制御手段(例えばステップS242の処理における「大当たりB」の決定結果に基づきステップS114～S117の処理を実行するCPU103など)と、前記有利状態であるときに前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段(例えばステップS315～S317の処理を実行するCPU103など)と、前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出(例えば指示報知演出を含む大当たり中演出や、大当たり終了報知演出など)を実行する演出実行手段(例えばステップS174～S176の処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記第1可変入賞装置は、ラウンドの実行回数が上限回数に達するよりも前の特定ラウンドにて前記第1状態に変化可能であり、前記演出実行手段は、前記特定ラウンドにて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化した後に前記特別条件が成立した場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に第1演出(例えば大当たり終了報知演出制御パターンDPA2に対応した図20(B)に示す演出表示など)を実行する一方、前記特定ラウンドにて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化した後に前記特別条件が成立しなかった場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に前記第1演出とは異なる第2演出(例えば大当たり終了報知演出制御パターンDPA1に対応した図20(A)に示す演出表示など)を実行するとともに(例えばステップS506の処理により設定された大当たり終了報知演出制御パターンを用いてステップS522の処理を実行する部分など)、前記第1有利状態と前記第2有利状態とのうちでいずれに制御されるかに応じて異なる態様で、遊技媒体の発射を促す発射指示報知を実行する。

このような構成によれば、好適な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記第2有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立し

10

20

30

40

50

なかつた場合に、前記第1演出および前記第2演出とは異なる第3演出（例えば大当り終了報知演出制御パターンD P B 1に対応した図21（A）に示す演出表示など）を実行してもよい。

このような構成においては、好適な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【0010】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立しなかつたときに、遊技者に特典を付与する特典付与手段（例えば図20（A）や図21（A）に示す2次元バーコードB C 1、図21（A）に示す2次元バーコードB C 2を画像表示装置5に表示させる演出制御用C P U 1 2 0など）を含んでもよい。

このような構成においては、特典の付与により、遊技の興趣低下を補填することができる。

【0011】

（4）あるいは、本願に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不可能な第2状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する第1可変入賞装置（例えば特別可変入賞球装置7Bなど）と、前記第1可変入賞装置とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞装置（例えば特別可変入賞球装置7Aなど）と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS 2 3 9の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のC P U 1 0 3など）と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、第1制御時間（例えば29.5秒など）を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させる第1有利状態（例えば大当り種別が「大当りA」の大当り遊技状態など）に制御する第1有利状態制御手段（例えばステップS 2 4 2の処理における「大当りA」の決定結果に基づきステップS 1 1 4～S 1 1 7の処理を実行するC P U 1 0 3など）と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、前記第1制御時間とは異なる第2制御時間（例えば2.0秒など）を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させる第2有利状態（例えば大当り種別が「大当りB」の大当り遊技状態など）に制御する第2有利状態制御手段（例えばステップS 2 4 2の処理における「大当りB」の決定結果に基づきステップS 1 1 4～S 1 1 7の処理を実行するC P U 1 0 3など）と、前記有利状態であるときに前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段（例えばステップS 3 1 5～S 3 1 7の処理を実行するC P U 1 0 3など）と、前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出（例えば指示報知演出を含む大当り中演出や、大当り終了報知演出など）を実行する演出実行手段（例えばステップS 1 7 4～S 1 7 6の処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0など）とを備え、前記演出実行手段は、前記第2有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、第1演出時間（例えば10秒など）にわたり前記所定の演出を実行する一方、前記第2有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が进入せずに前記特別条件が成立しなかつた場合に、前記第1演出時間とは異なる第2演出時間（例えば5秒など）にわたり前記所定の演出を実行してもよい（例えばステップS 5 0 5の処理により設定された大当り終了報知演出時間が経過するまで、ステップS 5 2 1の処理におけるN oの判定に基づきステップS 5 2 2の処理を実行する部分など）。

このような構成によれば、好適な演出により遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

（5）上記（4）の遊技機において、前記第2制御時間として、前記第1制御時間よりも短い時間を設定する制御時間設定手段（例えばステップS 2 9 5の処理を実行するC P

10

20

30

40

50

U 1 0 3 など)と、前記第2演出時間として、前記第1演出時間よりも短い時間を設定する演出時間設定手段(例えばCPU103によるステップS335、S338の処理に基づき、ステップS501、S505の処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記演出時間設定手段は、前記第1有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、前記所定の演出を実行する演出時間として、前記第1演出時間よりも短い時間を設定してもよい(例えばCPU103によるステップS335の処理にて、大当たり種別が「大当たりA」で確変確定フラグがオンに対応して、大当たり終了演出待ち時間を7秒に設定する部分など)。

このような構成においては、演出の間延びによる遊技の興趣低下を防止することができる。

10

【0013】

(6) 上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態にて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化したときに、前記第1可変入賞装置へ向けての遊技媒体の発射を促す報知演出(例えば第2指示報知演出など)を実行してもよい(例えば演出制御用CPU120がステップS504の処理を実行する部分など)。

このような構成においては、特別条件が成立しやすくして、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

20

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】糸切り装置を側方から見た拡大斜視図である。

【図3】糸切り装置を上方から見た拡大斜視図である。

【図4】カッター部材の拡大斜視図や背面図である。

【図5】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図8】特図表示結果や大当たり種別の決定例を示す図である。

【図9】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図11】開放する大入賞口や大入賞口開放上限時間の決定例を示す図である。

【図12】大当たり開放中処理の一例を示すフローチャートである。

【図13】ラウンド遊技の実行例を示す説明図である。

【図14】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図15】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートなどである。

【図18】第1指示報知演出や第2指示報知演出を例示する図である。

【図19】大当たり終了演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】大当たり種別が「大当たりA」の場合に対応した大当たり終了報知演出を例示する図である。

40

【図21】大当たり種別が「大当たりB」の場合に対応した大当たり終了報知演出を例示する図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)と、遊技盤を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域2が形成されている。この遊技領域2には、遊技

50

媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0016】

遊技盤の所定位置（図1に示す例では、遊技領域2の右側方）には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

10

【0017】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0018】

遊技盤における遊技領域2の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【0019】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

30

【0020】

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

40

50

【0021】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリアが配置されてもよい。始動入賞記憶表示エリアでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに発生する。

10

【0022】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

20

【0023】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これら的一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

30

【0024】

始動入賞記憶表示エリアとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

40

【0025】

遊技盤の盤面上に形成された遊技領域2には、画像表示装置5の天辺よりも左側の左遊技領域2A（第1遊技領域）と、右側の右遊技領域2B（第2遊技領域）とがある。第1遊技領域である左遊技領域2Aと、第2遊技領域である右遊技領域2Bは、例えば遊技領域2の内部における画像表示装置5の端面や釘の配列PLなどにより区分けされればよい。打球発射装置から発射されて遊技領域2に打ち込まれた遊技球は、第1遊技領域である左遊技領域2Aへと誘導された場合に、例えば釘の配列PLに沿って誘導されることにより、第2遊技領域である右遊技領域2Bへと誘導不可能または誘導困難となる。

【0026】

左遊技領域2Aには、普通入賞球装置6Aが設けられている。例えば普通入賞球装置6

50

A は、画像表示装置 5 の中央下方に設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。このように、左遊技領域 2 A には、常時遊技球が進入（通過）可能な第 1 始動入賞口を形成する普通入賞球装置 6 A が設けられている。

【 0 0 2 7 】

右遊技領域 2 B には、普通可変入賞球装置 6 B と通過ゲート 4 1 とが設けられている。例えば普通可変入賞球装置 6 B は、画像表示装置 5 の右側方に設けられ、通過ゲート 4 1 は、普通可変入賞球装置 6 B の上方に設けられている。普通可変入賞球装置 6 B は、図 5 に示す普通電動役物用のソレノイド 8 1 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、右遊技領域 2 B には、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能または通過（進入）困難な第 2 可変状態とに変化可能な普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。

【 0 0 2 8 】

左遊技領域 2 A や右遊技領域 2 B における普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B などの配置により、第 1 遊技領域である左遊技領域 2 A へと誘導された遊技球は、第 2 遊技領域である右遊技領域 2 B に設けられた通過ゲート 4 1 を通過したり、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）したりすることが不可能または困難である。加えて、第 2 遊技領域である右遊技領域 2 B へと誘導された遊技球は、第 1 遊技領域である左遊技領域 2 A に設けられた普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）することが不可能または困難である。

【 0 0 2 9 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 5 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 5 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。なお、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【 0 0 3 0 】

普通可変入賞球装置 6 B の下方には、2 つの特別可変入賞球装置 7 A、7 B が設けられている。すなわち、特別可変入賞球装置 7 A、7 B は、第 2 遊技領域となる右遊技領域 2 B に設けられている。

【 0 0 3 1 】

特別可変入賞球装置 7 A は、図 5 に示す上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A によって開閉駆動される上大入賞口扉を備え、その上大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する上大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 A では、上大入賞口扉

10

20

30

40

50

用のソレノイド 82A がオフ状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7A では、上大入賞口扉用のソレノイド 82A がオン状態であるときに上大入賞口扉が上大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7A に形成された上大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 5 に示す上大入賞口スイッチ 23A によって検出される。

【0032】

特別可変入賞球装置 7B は、図 5 に示す下大入賞口扉用のソレノイド 82B によって開閉駆動される下大入賞口扉を備え、その下大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する下大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7A では、下大入賞口扉用のソレノイド 82A がオフ状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7A では、下大入賞口扉用のソレノイド 82A がオン状態であるときに下大入賞口扉が下大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7A に形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 5 に示す下大入賞口スイッチ 23B や特定領域スイッチ 24 によって検出される。

10

【0033】

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

20

【0034】

遊技盤の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 2 の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

30

【0035】

遊技盤の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる单一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域 2 の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

40

【0036】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L、8R が設けられており、さらに遊技領域 2 の周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域 2 における各構造物（例えば普通入賞球装置 6A、普通可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【0037】

パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 2 に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が

50

設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾发力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域2の下方における所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。上皿の下方には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【0038】

遊技領域2における画像表示装置5の上方にて、例えば左遊技領域2Aと右遊技領域2Bとを区分する装飾部材の所定位置などには、糸切り装置30が設けられている。図2(A)は、パチンコ遊技機1の正面に向かって左斜め側方から見た糸切り装置30の拡大斜視図である。図2(B)は、パチンコ遊技機1の正面に向かって右斜め側方から見た糸切り装置30の拡大斜視図である。図3は、図2(A)よりも上方から見た糸切り装置30の拡大斜視図である。

10

【0039】

糸切り装置30は、遊技盤の盤面に対して略垂直に形成されたガイド部材30Aとカッター部材30Bとを備えている。ガイド部材30Aは、例えばプラスチック等を用いて構成され、上端中央部付近にはV字型に形成された案内溝となるスリット部31Aが設けられている。カッター部材30Bは、例えばステンレス鋼板といった金属板を用いて構成されればよい。図4(A)は、カッター部材30Bの拡大斜視図である。図4(B)は、カッター部材30Bの背面図である。

20

【0040】

糸切り装置30は、いわゆる「糸付き玉ゴト」といった不正行為で用いられる遊技球に付けられた糸を切断（せん断）するために用いられる。この糸付き玉ゴトでは、例えば打球発射装置から糸付きの遊技球を右遊技領域2Bへと向けて発射させ、右遊技領域2Bに設けられた各種の入賞口（特に、特別可変入賞装置7Bの下大入賞口）に遊技球を進入（通過）させる。このとき、遊技球に付けられた糸の他端は、例えば上皿より打球発射装置へと遊技球を供給するために設けられた遊技球供給口にて、外部から引っ張り可能に取り出されている。こうして、遊技球に付けられた糸は、打球発射装置より遊技領域2へと遊技球を誘導するためのガイドレールを介して、遊技領域2の上部を通り右遊技領域2Bへとわたされる。その後、遊技球に付けられた糸の他端を引っ張って遊技球を入賞口の付近に停留させることにより、遊技球の入賞を繰返し検出させたり、開放状態と閉鎖状態とに変化する入賞口を強制的に開放状態としたりすることがある。

30

【0041】

例えば図2(A)や図3に示すように、ガイド部材30Aの上端中央部付近には、V字型に形成された案内溝となるスリット部31Aが形成されている。また、ガイド部材30Aの上端において、スリット部31Aの両側は、スリット部31Aに向かって緩やかに下向き傾斜した傾斜端面が形成されている。この傾斜端面は、例えばガイド部材30Aの厚み方向における所定位置が最も高く、そこからガイド部材30Aの平板面部（表裏両面）に向かって緩やかに下向き傾斜した曲線状（略かまぼこ型）に形成されればよい。これにより、ガイド部材30Aの上端にて平板面部に対し略垂直方向で傾斜端面に当接した糸は、遊技者等が引っ張ることにより、スリット部31Aの方向へと導かれる。

40

【0042】

例えば図2(B)や図3に示すように、カッター部材30Bは、ガイド部材30Aにネジ止めするなどして固定され、ガイド部材30Aのスリット部31Aにより案内された糸を切断するための切欠き部31Bが設けられている。具体的な一例として、切欠き部31Bは、カッター部材30Bの基体となる金属板を所定長までせん断加工して、金属板の一部を稜線方向がせん断方向に対して略垂直となるように折曲加工することで、せん断部分を鋭角に拡開したものであればよい。さらに、せん断部分を研磨することで、切欠き部31Bを鋭利な刃物として使用できるようにしてよい。

50

【0043】

糸切り装置30では、打球発射装置より遊技領域2へと遊技球を誘導するためのガイドレールから、右遊技領域2Bへと打ち込まれた遊技球に付けられた糸を、ガイド部材30Aによりスリット部31Aへと案内し、カッター部材30Bの切欠き部31Bに挟み込んで、切断(せん断)する。これにより、糸付き玉ゴトといった不正行為を防止することができる。

【0044】

パチンコ遊技機1には、例えば図5に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板11と演出制御基板12との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板15なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

【0045】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED(例えばセグメントLED)などの点灯/消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯/消灯/発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

20

【0046】

主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100やスイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド81、上大入賞口扉用のソレノイド82A、下大入賞口扉用のソレノイド82Bへと伝送する。

30

【0047】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ9や装飾用LEDなどにおける点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

40

【0048】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ8L、8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ9や装飾用LEDといった発光体における点灯/消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【0049】

図5に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動

50

口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B)、大入賞口スイッチ(上大入賞口スイッチ 23A および下大入賞口スイッチ 23B)、特定領域スイッチ 24 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0050】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 15 によって中継される。中継基板 15 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」となり、EXT データの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されなければよい。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、例えば乱数回路 104 などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウント

10

20

30

40

50

される。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてよい。

【0056】

この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3、普図表示結果決定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント(更新)可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【0057】

特図表示結果決定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値である。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。変動パターン決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。普図表示結果決定用の乱数値MR4は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」として普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態となる開放状態や拡大開放状態に制御するか否かを、決定するために用いられる乱数値である。

【0058】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

【0059】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間(バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。こうしたRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータが記憶される。

【0060】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU12

10

20

30

40

50

0とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0061】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0062】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

【0063】

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

【0064】

図5に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

【0065】

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

【0066】

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

10

20

30

40

50

ンプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【 0 0 6 7 】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。この遊技球が左遊技領域 2A において普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口を通過（進入）すると、その遊技球が図 5 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことにに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

【 0 0 6 8 】

また、右遊技領域 2B において普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）すると、その遊技球が図 5 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことにに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

【 0 0 6 9 】

普通可変入賞球装置 6B の上方に設けられた通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 5 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことにに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として普図当たり図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

【 0 0 7 0 】

第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 5 に示す主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から演出制御基板 12 に向けて伝送される。

【 0 0 7 1 】

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

【 0 0 7 2 】

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当たり」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。すなわち、大当たり遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに対応しており、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。

【0073】

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

10

【0074】

大当たり遊技状態では、上大入賞口または下大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7Aまたは特別可変入賞球装置7Bが遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の遊技球が上大入賞口または下大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、上大入賞口または下大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、上大入賞口や下大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。上大入賞口に遊技球が進入したときには、上大入賞口スイッチ23Aにより入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰返し実行される。したがって、大当たり遊技状態では、遊技者が多数の賞球をきわめて容易に獲得することができ、遊技者にとって有利な遊技状態となる。なお、パチンコ遊技機1は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

20

【0075】

大当たり遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率（大当たり確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。

30

【0076】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてよい。このように、普通可変入賞

40

50

球装置 6 B を有利変化態様で第 1 可変状態と第 2 可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【 0 0 7 7 】

なお、確変状態にて確変制御が行われるときでも、高開放制御が行われない場合があつてもよい。例えば可変表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり遊技状態にて上大入賞口や下大入賞口が開放状態となる上限時間が短く、遊技球が通過（進入）困難または通過（進入）不可能なラウンド遊技が実行され、大当たり遊技状態の終了後には確変状態に制御される場合がある。このような場合は、大当たり種別が「突確」（「突然確変」ともいう）であるとも称される。そして、高開放制御が行われていないときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった場合には、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となり確変制御が行われるもの、高開放制御が行われないようにしてよい。

【 0 0 7 8 】

パチンコ遊技機 1 において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機 1 で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであつてもよい。

【 0 0 7 9 】

また、パチンコ遊技機 1 において付与可能となる遊技価値は、賞球となる遊技球の払出しや得点の付与に限定されず、例えば大当たり遊技状態に制御することや、確変状態などの特別遊技状態に制御すること、大当たり遊技状態にて実行可能なラウンドの上限回数が第 2 ラウンド数（例えば「7」）よりも多い第 1 ラウンド数（例えば「15」）となること、時短状態にて実行可能な可変表示の上限回数が第 2 回数（例えば「50」）よりも多い第 1 回数（例えば「100」）となること、確変状態における大当たり確率が第 2 確率（例えば 1 / 50）よりも高い第 1 確率（例えば 1 / 20）となること、通常状態に制御されることなく大当たり遊技状態に繰り返し制御される回数である連チャン回数が第 2 連チャン数（例えば「5」）よりも多い第 1 連チャン数（例えば「10」）となることの一部または全部といった、遊技者にとってより有利な遊技状況となることが含まれていてもよい。

【 0 0 8 0 】

この実施の形態では、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「15」となったときに、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて特別可変入賞球装置 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。一方、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「15」以外であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されて特別可変入賞球装置 7 A が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、下大入賞口に進入した遊技球が図 5 に示す特定領域スイッチ 2 4 によって検出されることで、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立する。すなわち、特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所を特定領域とし、この特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、所定の確変制御条件を成立させることができる。

【 0 0 8 1 】

大当たり遊技状態には、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「15」（第 15 ラウンド）であるときに、下大入賞口を開放状態とする上限時間を異ならせた複数種類の大当たり種別がある。一例として、大当たり種別が「大当たり A」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が 2.9 . 5 秒に設定される。一方、大当たり種別が「大当たり B」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が 2 . 0 秒に設定される。したがって、大当たり種別が「大当たり B」の場合には、下大入賞口を遊技球が通過（進入）する可能性が低く、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しにくい。これに対して、大当たり種別が「大当たり A」の場合には、下大入賞口を遊技球が通過（進入）する可能性が高く、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しや

10

20

30

40

50

すい。大当たり種別を複数種類のいずれとするかは、例えば特図ゲームの開始時に可変表示結果を「大当たり」とする決定がなされたことに対応して、所定割合で決定される。

【0082】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0083】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてよい。

【0084】

このような遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、割込み禁止状態に設定して、所定の遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込処理には、例えばスイッチ処理やメイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理といった、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するための処理が含まれている。

【0085】

スイッチ処理は、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する処理である。メイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理である。情報出力処理は、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する処理である。遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。

【0086】

遊技制御用タイマ割込処理に含まれる特別図柄プロセス処理では、RAM102に設けられた特別図柄プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置4における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。普通図柄プロセス処理は、普通図柄表示器20における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動動作設定などを可能にする処理である。

【0087】

コマンド制御処理は、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる処理である。一例として、コマンド制御処理では、RAM102に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0088】

図6は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。始動入賞判定処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かが判定される。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づいて、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数を更新するための第1始動入賞処理が行われる。一方、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づいて、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数を更新するための第2始動入賞処理が行われる。10

【0089】

一例として、第1始動入賞処理では、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第1特図保留記憶数が上限値に達していれば、第1始動入賞処理を終了する。一方、第1特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1增加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域（例えば第1特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。20

【0090】

第2始動入賞処理では、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき第2特図保留記憶数が上限値に達していれば、第2始動入賞処理を終了する。一方、第2特図保留記憶数が上限値未満であれば、RAM102の所定領域（例えば遊技制御カウンタ設定部）に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1增加（インクリメント）するように更新される。その後、始動入賞の発生に対応した所定の遊技用乱数を抽出して、RAM102の所定領域（例えば第2特図保留記憶部）に保留データとして記憶させる。30

【0091】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102の所定領域（例えば遊技制御フラグ設定部）に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0092】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄やハズレ図柄のいずれか）が設定される。特別図柄通常処理では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を事前決定したときに、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。40

【0093】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否か50

の事前決定結果などに基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は、変動パターンに対応して予め設定されている。したがって、変動パターン設定処理にて変動パターンを決定することにより、特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定特別図柄を導出するまでの可変表示時間が決定される。また、変動パターン設定処理は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かを決定する処理を含んでもよい。あるいは、変動パターン設定処理にて可変表示結果が「ハズレ」となる場合の変動パターンを所定割合で決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定されてもよい。さらに、変動パターン設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄の変動を開始させるための設定を行う処理を含んでもよい。変動パターン設定処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。10

【0094】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0095】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。20

【0096】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される。この大当たり開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンド遊技の実行を開始して上大入賞口または下大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大当たり開放前処理が実行されたときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される。30

【0097】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される。この大当たり開放中処理には、上大入賞口または下大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や上大入賞口スイッチ23Aまたは下大入賞口スイッチ23Bによって検出された遊技球の個数などに基づいて、上大入賞口または下大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、上大入賞口または下大入賞口を閉鎖状態に戻したときには、特図プロセスフラグの値が“6”に更新される。40

【0098】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される。この大当たり開放後処理には、上大入賞口または下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技の実行回数が所定の上限回数に達したか否かを判定する処理や、上限回数に達していない場合に次回のラウンド遊技が開始されるまで待機する処理などが含まれている。そして、次回のラウンド遊技が開始されるときには、特図プロセスフラグの値が“4”に更新される一方、ラウンド遊技の実行回数が上限回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。50

【0099】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9などといった演出装置により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、確変制御条件の成否に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。そして、確変状態や時短状態に制御するための設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0100】

図7は、特別図柄通常処理として、図6のステップS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS231の処理では、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【0101】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS231; No)、例えば第2特図保留記憶部の先頭領域(保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(ステップS232)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0102】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる(ステップS233)。例えば、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする。また、ステップS233の処理では、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウント値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

30

【0103】

ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップS231; Yes)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS235)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップS235の処理では、RAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に記憶されている第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読み出しが「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップS235の処理は、ステップS231にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0104】

ステップS235にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップS235; No)、例えば第1特図保留記憶部の先頭領域(保留番号「1」に対応する記憶領域)といった、RAM102の所定領域に記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、変動パターン決定用の乱数

50

値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ S 2 3 6）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 3 6 の処理に続いて、例えば第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算して更新することなどにより、第 1 特図保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 1 特図保留記憶部における記憶内容をシフトさせる（ステップ S 2 3 7）。例えば、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値 M R 1 ～ M R 3 を示す保留データを、1 エントリずつ上位にシフトする。また、ステップ S 2 3 7 の処理では、合計保留記憶数カウント値を 1 減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する（ステップ S 2 3 8）。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 3 4、S 2 3 8 の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップ S 2 3 9）。一例として、ステップ S 2 3 9 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された特図表示結果決定テーブルを選択し、特図表示結果を決定するための使用テーブルに設定する。特図表示結果決定テーブルでは、確変制御が行われる確変状態であるか否かなどに応じて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づいて、特図表示結果決定テーブルを参照することにより、特図表示結果を決定すればよい。

【 0 1 0 7 】

図 8 (A) は、ステップ S 2 3 9 の処理による特図表示結果の決定例を示している。この決定例では、確変状態における確変制御の有無に応じて、特図表示結果を「大当たり」とするか否かの決定割合を異ならせている。より具体的に、確変状態にて確変制御が行われているときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも高い割合で、特図表示結果が「大当たり」に決定される。したがって、確変制御が行われる確変状態であるときには、通常状態や時短状態にて確変制御が行われていないときよりも、特図表示結果が「大当たり」になりやすく、大当たり遊技状態になりやすい。

【 0 1 0 8 】

その後、ステップ S 2 3 9 にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 0）。特図表示結果が「大当たり」に決定された場合には（ステップ S 2 4 0 ; Y e s ）、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 4 1）。また、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 2 4 2）。一例として、ステップ S 2 4 2 の処理では、予め R O M 1 0 1 の所定領域に記憶するなどして用意された大当たり種別決定テーブルを選択し、大当たり種別を決定するための使用テーブルに設定する。大当たり種別決定テーブルでは、変動特図指定バッファ値などに応じて、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 と比較される数値（決定値）が、大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に、割り当てられていればよい。C P U 1 0 3 は、変動用乱数バッファから読み出した大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データに基づいて、大当たり種別決定テーブルを参照することにより、大当たり種別を決定すればよい。

【 0 1 0 9 】

図 8 (B) は、ステップ S 2 4 2 の処理による大当たり種別の決定例を示している。この決定例では、開始条件が成立した特図ゲームにて可変表示される特別図柄（変動特図）が、第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、大当たり種別の決定割合を異ならせている。ここで、変動特図指定バッファ値が「1」であるときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第 1 特図となる。一方、変動特

10

20

30

40

50

図指定バッファ値が「2」であるときには、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームの開始条件が成立しており、変動特図が第2特図となる。図8(B)に示す決定例では、変動特図が第2特図であるときに、変動特図が第1特図であるときよりも高い割合で、大当たり種別が「大当たりA」に決定される。このように、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて異なる割合で、所定の大当たり種別に決定されてもよい。

【0110】

なお、特図ゲームにて可変表示される特別図柄に応じて、異なる大当たり種別に決定されてもよい。一例として、変動特図が第1特図であるときには、大当たり種別が「大当たりA」と「大当たりB」のいずれかに決定される一方、変動特図が第2特図であるときには、大当たり種別が「大当たりA」にのみ決定されてもよい。

10

【0111】

この実施の形態では、大当たり種別が「大当たりA」の場合に、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「15」である第15ラウンドにて、大当たり種別が「大当たりB」の場合よりも下大入賞口を開放状態とする上限時間が長くなり、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。図8(B)に示すような決定割合で大当たり種別が決定されることにより、変動特図が第2特図であるときには、第1特図であるときよりも高い割合で、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。すなわち、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく第2特図を用いた特図ゲームで特図表示結果が「大当たり」となる場合には、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく第1特図を用いた特図ゲームで特図表示結果が「大当たり」となる場合よりも確変制御条件が成立しやすい。

20

【0112】

ステップS242の処理を実行した後には、大当たり種別を記憶させる（ステップS243）。ステップS243の処理では、例えばRAM102の所定領域（遊技制御バッファ設定部など）に設けられた大当たり種別バッファに、大当たり種別の決定結果を示すデータを格納することで、大当たり種別を記憶させればよい。

【0113】

ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではなく「ハズレ」である場合や（ステップS240；No）、ステップS243の処理を実行した後には、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を決定する（ステップS244）。一例として、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には、ハズレ図柄として予め定められた特別図柄を確定特別図柄に決定する。一方、ステップS240にて特図表示結果が「大当たり」であると判定された場合には、ステップS242における大当たり種別の決定結果に応じて、複数種類の大当たり図柄として予め定められた特別図柄のいずれかを確定特別図柄に決定すればよい。

30

【0114】

ステップS244の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“1”に更新してから（ステップS245）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS245にて特図プロセスフラグの値が“1”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図6に示すステップS111の変動パターン設定処理が実行される。

40

【0115】

ステップS235にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップS235；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS246）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0116】

50

図9は、特別図柄停止処理として、図6のステップS113にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図9に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップS265の処理によりオン状態にセットされる。

【0117】

ステップS261にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップS261；No）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップS262）。また、図柄確定時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS263）。例えば、図柄確定コマンドとして予め用意された演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる。さらに、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば1000ミリ秒）を設定する（ステップS264）。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS265）、特別図柄停止処理を終了する。このときには、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次回のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行される。

【0118】

ステップS261にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップS261；Yes）特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップS266）。このとき、特図確定表示時間が経過していないければ（ステップS266；No）、特別図柄停止処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次回のタイマ割込みが発生したときに特別図柄停止処理が再び実行され、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【0119】

ステップS266にて特図確定表示時間が経過した場合には（ステップS266；Yes）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップS267）、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS268）。そして、大当たりフラグがオンである場合には（ステップS268；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップS269）。このときには、大当たり開始時におけるコマンドの送信設定が行われる（ステップS270）。例えば、大当たり開始指定コマンドとして予め用意された演出制御コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定が行われる。

【0120】

ステップS270の処理を実行した後には、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた大当たり開始フラグをオン状態にセットする（ステップS271）。続いて、時短制御（高開放制御を含む）や確変制御を終了するための設定を行う（ステップS272）。例えば、ステップS272の処理として、RAM102の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理、確変制御が行われる特図ゲームの残り回数をカウントするための確変回数カウンタをクリアする処理などが、実行されればよい。

【0121】

時短回数カウンタは、例えば遊技制御カウンタ設定部といったRAM102の所定領域に設けられ、大当たり遊技状態の終了後に確変状態や時短状態となる場合に、時短制御や高開放制御が行われる特図ゲームの上限回数などに対応するカウント初期値（例えば「100」）が設定されればよい。確変回数カウンタは、例えば遊技制御カウンタ設定部154といったRAM102の所定領域に設けられ、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となる場合に、確変制御が行われる特図ゲームの上限回数などに対応するカウント初期値（例えば「101」）が設定されればよい。

【0122】

10

20

30

40

50

ステップ S 272 の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“4”に更新してから（ステップ S 273）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“4”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図6に示すステップ S 114 の大当たり開放前処理が実行される。

【0123】

ステップ S 268 にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップ S 268；No）、時短制御（高開放制御を含む）や確変制御を終了させるか否かの判定を行う（ステップ S 274）。一例として、ステップ S 274 の処理では、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、所定の時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御や高開放制御を終了すればよい。一方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持するなどして、ステップ S 274 の処理を終了すればよい。

10

【0124】

また、ステップ S 274 の処理では、確変回数カウンタの格納値である確変回数カウント値が「0」以外であるときに、そのカウント値を1減算するなどして更新する。そして、更新後の確変回数カウント値が所定の確変終了判定値（例えば「0」）と合致するか否かの判定を行う。このとき、確変終了判定値と合致すれば、所定の確変フラグをクリアすることなどにより、確変制御を終了すればよい。一方、確変終了判定値と合致しなければ、確変フラグの状態を維持するなどして、ステップ S 274 の処理を終了すればよい。

20

【0125】

ステップ S 274 の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから（ステップ S 275）、特別図柄停止処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“0”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図6に示すステップ S 110 の特別図柄通常処理が実行される。

【0126】

図10は、大当たり開放前処理として、図6のステップ S 114 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図10に示す大当たり開放前処理において、CPU103は、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 291）。大当たり開始フラグは、大当たり遊技状態の開始に対応して、図9に示すステップ S 271 の処理によりオン状態にセットされる。

30

【0127】

ステップ S 291 にて大当たり開始フラグがオンであるときには（ステップ S 291；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 292）。このとき、大当たり開始時演出待ち時間が経過していないければ（ステップ S 292；No）、大当たり開放前処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの更新が行われないことから、次回のタイマ割込みが発生したときに大当たり開放前処理が再び実行され、大当たり開始時演出待ち時間が経過するまで待機する。

40

【0128】

ステップ S 292 にて大当たり開始時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 292；Yes）、大当たり開始フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップ S 293）、RAM102 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられたラウンドカウンタに、ラウンド遊技の実行回数に対応するカウント初期値として「1」を設定する（ステップ S 294）。

【0129】

ステップ S 291 にて大当たり開始フラグがオフであるときや（ステップ S 291；No）、ステップ S 294 の処理を実行した後には、ラウンド遊技にて開放状態とする大入賞口を、特別可変入賞球装置 7A に形成された上大入賞口または特別可変入賞球装置 7B に形成された下大入賞口のいずれかに決定する（ステップ S 295）。図11（A）は、ス

50

ステップ S 295 の処理における決定例を示している。この実施の形態では、ラウンドカウント値が「1」～「14」のいずれかであるときに、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。これにより、ラウンド遊技の実行回数が特定回数以外の「1」(第1ラウンド)～「14」(第14ラウンド)であるときには、上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、特別可変入賞球装置 7A が遊技者にとって有利な第1状態となる。一方、ラウンドカウント値が「15」であるときには、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技を実行することに決定される。したがって、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「15」(第15ラウンド)となったときに、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、特別可変入賞球装置 7B が遊技者にとって有利な第1状態となる。

10

【0130】

ステップ S 295 の処理により開放する大入賞口を決定することにあわせて、遊技球を有効に検出するための検出有効スイッチを設定してもよい。例えば、ラウンドカウント値が「1」～「14」のいずれかであるときには、上大入賞口が開放状態となることにあわせて、上大入賞口スイッチ 23A による遊技球の検出を有効にする。一方、ラウンドカウント値が「15」であるときには、下大入賞口が開放状態となることにあわせて、下大入賞口スイッチ 23B による遊技球の検出を有効にする。下大入賞口スイッチ 23B が有効化されるとともに、特定領域スイッチ 24 による遊技球の検出も有効にすればよい。

【0131】

ステップ S 295 の処理に続いて、例えば大当たり種別バッファなどから大当たり種別の記憶データを読み出す(ステップ S 296)。そして、大入賞口開放上限時間を決定する(ステップ S 297)。大入賞口開放上限時間は、大当たり遊技状態にて実行される各回のラウンド遊技において、上大入賞口または下大入賞口を開放状態とする上限時間である。図 11(B)は、ステップ S 297 の処理における決定例を示している。この実施の形態では、大当たり種別が「大当たり A」であるときに、ラウンドカウント値が「1」～「15」のいずれであるかにかかわらず、一定の大入賞口開放上限時間として 29.5 秒が設定される。一方、大当たり種別が「大当たり B」であるときには、ラウンドカウント値が「1」～「14」のいずれかである場合と「15」である場合とで、大入賞口開放上限時間を異ならせている。特に、ラウンドカウント値が「15」である場合には、大入賞口開放上限時間が比較的に短い時間(2.0 秒)に設定され、下大入賞口を遊技球が通過(進入)しにくい。したがって、大当たり種別が「大当たり A」である場合には、下大入賞口を遊技球が通過(進入)する可能性が高く、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすい。

20

【0132】

ステップ S 297 の処理を実行した後には、大入賞口(上大入賞口または下大入賞口)を閉鎖状態から開放状態とするための開放開始制御が行われる(ステップ S 298)。このときには、ステップ S 295 の処理により決定された開放する大入賞口に応じて、ソレノイド 82A、82B のいずれかに駆動信号を送信するための設定が行われる。一例として、上大入賞口を開放状態とする場合には、上大入賞口専用のソレノイド 82A に駆動信号を送信するための設定を行う。一方、下大入賞口を開放状態とする場合には、下大入賞口専用のソレノイド 82B に駆動信号を送信するための設定を行う。

30

【0133】

その後、特図プロセスフラグの値を“5”に更新してから(ステップ S 299)、大当たり開放前処理を終了する。ステップ S 299 にて特図プロセスフラグの値が“5”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図 6 に示すステップ S 115 の大当たり開放中処理が実行される。

40

【0134】

図 12 は、大当たり開放中処理として、図 6 のステップ S 115 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 12 に示す大当たり開放中処理において、CPU 103 は、まず、大入賞口開放上限時間が経過したか否かを判定する(ステップ S 311)。こ

50

のとき、大入賞口開放上限時間が経過していなければ（ステップ S 3 1 1 ; N o）、上大入賞口スイッチ 2 3 A と下大入賞口スイッチ 2 3 B のうちで、遊技球の検出が有効な大入賞口スイッチから伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する（ステップ S 3 1 2）。例えば、ラウンドカウント値が「1」～「14」のいずれかであるときには、上大入賞口スイッチ 2 3 A による遊技球の検出が有効となることから、ステップ S 3 1 2 の処理では、上大入賞口スイッチ 2 3 A から伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する。一方、ラウンドカウント値が「15」であるときには、下大入賞口スイッチ 2 3 B による遊技球の検出が有効となることから、ステップ S 3 1 2 の処理では、下大入賞口スイッチ 2 3 B から伝送された検出信号がオン状態となったか否かを判定する。

【0135】

10

ステップ S 3 1 2 にて大入賞口スイッチがオンである場合には（ステップ S 3 1 2 ; Y e s）、入賞個数カウント値を1加算するように更新する（ステップ S 3 1 3）。入賞個数カウント値は、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御カウンタ設定部など）に設けられた入賞個数カウンタの格納値であり、1回のラウンド遊技が実行されるあいだに大入賞口スイッチにより検出された遊技球の個数を示すものであればよい。その後、大入賞口スイッチにより遊技球が検出されたことに基づいて、賞球となる遊技球を払い出すための設定を行う（ステップ S 3 1 4）。なお、賞球を直接に払い出すことに代えて、賞球の個数に対応した得点を付与するようにしてもよい。

【0136】

20

ステップ S 3 1 2 にて大入賞口スイッチがオフである場合や（ステップ S 3 1 2 ; N o）、ステップ S 3 1 4 の処理を実行した後には、R A M 1 0 2 の所定領域（遊技制御フラグ設定部など）に設けられた確変確定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 3 1 5）。このとき、確変確定フラグがオフであれば（ステップ S 3 1 5 ; N o）、特定領域スイッチ 2 4 から伝送された検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 3 1 6）。そして、特定領域スイッチ 2 4 がオンであるときには（ステップ S 3 1 6 ; Y e s）、確変確定フラグをオン状態にセットする（ステップ S 3 1 7）。

【0137】

30

ステップ S 3 1 5 にて確変確定フラグがオンであるときや（ステップ S 3 1 5 ; Y e s）、ステップ S 3 1 6 にて特定領域スイッチ 2 4 がオフであるとき（ステップ S 3 1 6 ; N o）、あるいはステップ S 3 1 7 の処理を実行した後には、入賞個数カウント値が予め定められた入賞上限判定値（例えば「10」）に達したか否かを判定する（ステップ S 3 1 8）。このとき、入賞上限判定値に達していなければ（ステップ S 3 1 8 ; N o）、大当たり開放中処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの値が更新されないことから、次回のタイマ割込みが発生したときに大当たり開放中処理が再び実行される。

【0138】

40

一方、ステップ S 3 1 1 にて大入賞口開放上限時間が経過した場合や（ステップ S 3 1 1 ; Y e s）、ステップ S 3 1 8 にて入賞上限判定値に達したと判定された場合には（ステップ S 3 1 8 ; Y e s）、今回のラウンド遊技を終了すると判断して、開放状態となっている大入賞口（上大入賞口または下大入賞口）を閉鎖状態に戻すための開放終了制御が行われる（ステップ S 3 1 9）。このときには、開放した大入賞口に応じて、ソレノイド 8 2 A、8 2 B のいずれかに対する駆動信号の送信を停止するための設定が行われればよい。

【0139】

ステップ S 3 1 9 の処理に続いて、入賞個数カウンタをクリアすることで、そのカウント値を「0」に初期化する（ステップ S 3 2 0）。そして、特図プロセスフラグの値を“6”に更新してから（ステップ S 3 2 1）、大当たり開放中処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“6”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図 6 に示すステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理が実行される。

【0140】

50

この実施の形態では、大当たり種別が「大当たり A」であるか「大当たり B」であるかにかか

わらず、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「1」（第1ラウンド）～「14」（第14ラウンド）のいずれかである場合には、特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行され、ラウンド遊技の実行回数が「15」（第15ラウンド）である場合には、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。一方、大当たり種別が「大当たりA」であるか「大当たりB」であるかに応じて、ラウンド遊技の実行回数が「15」となる第15ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする上限時間（大入賞口開放上限時間）を、異ならせるように設定する。より具体的には、大当たり種別が「大当たりA」の場合には、第15ラウンドでも第1ラウンド～第14ラウンドの場合と同様に、大入賞口開放上限時間が29.5秒に設定される。これに対して、大当たり種別が「大当たりB」の場合には、第15ラウンドにおける大入賞口開放上限時間として、第1ラウンド～第14ラウンドよりも短い2.0秒が設定される。10

【0141】

図13は、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行例を示す説明図である。図13（A1）および（A2）は、大当たり種別が「大当たりA」に決定されたことに基づくラウンド遊技の実行例を示している。図13（B1）および（B2）は、大当たり種別が「大当たりB」に決定されたことに基づくラウンド遊技の実行例を示している。図13（A1）および（B1）に示すように、ラウンド遊技の実行回数が「1」～「14」である第1ラウンド（1R）～第14ラウンド（14R）では、特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。一方、図13（A2）および（B2）に示すように、ラウンド遊技の実行回数が「15」である第15ラウンド（15R）では、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。この第15ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする上限時間は、図10に示すステップS297の処理で図11（B）に示すような決定が行われることにより、大当たり種別が「大当たりB」である場合に、大当たり種別が「大当たりA」である場合よりも短い時間（2.0秒）となる。したがって、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、下大入賞口に遊技球を進入させることが困難であり、確変制御条件が成立しにくく。こうして、ラウンド遊技の実行回数が特定回数である「15」となったときに、下大入賞口の変化態様に応じて確変制御条件の成立しやすさを異ならせて、特定回数のラウンド遊技に対する遊技者の興味を高めることができる。2030

【0142】

大当たり種別は、図7に示すステップS242の処理により、図8（B）に示すような変動特図に応じて異なる割合で決定される。第1特図を用いた特図ゲームは、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づいて実行される。一方、第2特図を用いた特図ゲームは、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づいて実行される。第2始動入賞口は、普通可変入賞球装置6Bの可動翼片が開放状態または拡大開放状態になることで遊技球が通過（進入）しやすくなり、閉鎖状態または通常開放状態になることで遊技球が通過（進入）不可能あるいは通過（進入）困難になる。普通可変入賞球装置6Bは、普図ゲームにおける可変表示結果（普図表示結果）が「普図当たり」となったときに、開放状態または拡大開放状態になる。確変状態や時短状態にて高開放制御を伴う時短制御が行われるときには、時短制御が行われない通常状態などよりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを開放状態または拡大開放状態に変化させる。40

【0143】

時短制御が行われていない通常状態であるときには、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく第1特図を用いた特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となる場合が多い。この場合、大当たり種別が所定割合（50/100）で「大当たりB」に決定されることで、確変制御条件が成立しにくくなる。一方、時短状態や確変状態にて時短制御に伴う高開放制御が行われているときには、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことに基づく第2特図を用いた特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となる場合が50

多い。この場合、大当り種別が第1特図を用いた特図ゲームよりも高い所定割合(90/100)で「大当りA」に決定されることで、確変制御条件が成立しやすくなる。したがって、通常状態にて特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り遊技状態の終了後に確変状態となる可能性(いわゆる「連チャン率」)が抑制される。ただし、大当り種別が「大当りB」の場合でも、第1ラウンド(1R)~第14ラウンド(14R)のラウンド遊技では、上大入賞口を開放状態とする上限時間(大入賞口開放上限時間)が十分に長い時間(29.5秒)に設定される。これにより、遊技者には多くの賞球(または対応する得点)を得る機会が与えられ、可変表示結果が「大当り」となる遊技興趣が高められる。

【0144】

10

通常状態にて特図表示結果が「大当り」となる場合に連チャン率を抑制するものとして、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数を少なくすることや、各回のラウンド遊技にて大入賞口を開放状態とする上限時間を短くすることにより、遊技球が大入賞口に進入しにくい大当り遊技状態を設け、その大当り遊技状態の終了後には確変制御を行う一方で、高開放制御を伴う時短制御が行われないようによることがある。この場合、遊技球が大入賞口に進入しにくい大当り遊技状態が頻発することで、可変表示結果が「大当り」となる遊技興趣が低下するおそれがあった。この発明の実施の形態によれば、通常状態にて特図表示結果が「大当り」となる場合に連チャン率を抑制しつつ、上大入賞口は遊技球が進入しやすい開放状態となるラウンド遊技が実行されることから、可変表示結果が「大当り」となる遊技興趣の低下を防止することができる。

20

【0145】

図14(A)は、大当り開放後処理として、図6のステップS116にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図14(A)に示す大当り開放後処理において、CPU103は、まず、RAM102の所定領域(遊技制御フラグ設定部など)に設けられた次ラウンド待ちフラグがオンであるか否かを判定する(ステップS331)。次ラウンド待ちフラグは、大当り遊技状態における次のラウンド遊技が開始されるまで待機することに対応して、後述するステップS334の処理によりオン状態にセットされる。

【0146】

ステップS331にて次ラウンド待ちフラグがオフであるときには(ステップS331; No)、ラウンドカウント値が予め定められたラウンド上限判定値(例えば「15」)に達したか否かを判定する(ステップS332)。このとき、ラウンド上限判定値に達していないければ(ステップS332; No)、次ラウンド待ち時間として予め定められた一定時間を設定する(ステップS333)。そして、次ラウンド待ちフラグをオン状態にセットしてから(ステップS334)、大当り開放後処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの値が更新されないことから、次のタイマ割込みが発生したときに大当り開放後処理が再び実行される。

30

【0147】

ステップS332にてラウンド上限判定値に達したと判定された場合には(ステップS332; Yes)、大当り終了演出待ち時間の設定を行う(ステップS335)。図14(B)は、ステップS335の処理による大当り終了時演出待ち時間の設定例を示している。この実施の形態では、大当り種別が「大当りA」と「大当りB」のいずれであるかや、第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入したか否かに対応する確変制御条件の成否に応じて、大当り遊技状態の終了時における演出の実行時間を、異ならせるように設定する。

40

【0148】

具体的な一例として、大当り種別が「大当りA」に決定されたことに基づく大当り遊技状態において、第15ラウンドで開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入したことで図12に示すステップS317の処理により確変確定フラグがオン状態にセットされた場合には、大当り終了演出待ち時間が7秒に設定される。一方、大当り種別が「大当りA」であり確変確定フラグがオフである場合には、大当り終了演出待ち時間が比較的に長い1

50

0秒に設定される。また、大当たり種別が「大当たりB」であり確変確定フラグがオフである場合には、大当たり終了演出待ち時間が比較的に短い5秒に設定される。これに対して、大当たり種別が「大当たりB」であり確変確定フラグがオンである場合には、大当たり終了演出待ち時間が比較的に長い10秒に設定される。

【0149】

ステップS335の処理を実行した後には、ラウンドカウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する(ステップS336)。また、大当たりフラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS337)。続いて、大当たり終了時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS338)。例えば、ステップS338の処理では、大当たり遊技状態の終了を示す大当たり終了指定コマンドを送信するために予め用意されたコマンド送信テーブルがセットされればよい。大当たり終了指定コマンドは、例えばEXTデータの設定などにより、演出制御基板12の側にて大当たり終了演出待ち時間を特定することができればよい。また、大当たり終了指定コマンドは、例えばEXTデータの設定などにより、確変確定フラグの状態に応じて大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われる確変状態となるか否かを特定することができればよい。

10

【0150】

ステップS338の処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値を“7”に更新してから(ステップS339)、大当たり開放後処理を終了する。特図プロセスフラグの値が“7”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図6に示すステップS117の大当たり終了処理が実行される。

20

【0151】

図15は、図6のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図15に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了演出待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS361)。このとき、大当たり終了演出待ち時間が経過していないければ(ステップS361; No)、大当たり終了処理の実行を終了させて待機する。

【0152】

ステップS361にて大当たり終了演出待ち時間が経過した場合には(ステップS361; Yes)、時短制御を開始してパチンコ遊技機1における遊技状態を時短状態とするための設定を行う(ステップS362)。一例として、ステップS361の処理では、時短フラグをオン状態にセットすることに加え、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数などに対応するカウント初期値(例えば「100」)を、時短回数カウンタに設定する。その後、確変確定フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS363)。

30

【0153】

ステップS363にて確変確定フラグがオンであるときには(ステップS363; Yes)、確変制御を開始してパチンコ遊技機1における遊技状態を確変状態とするための設定を行う(ステップS364)。一例として、ステップS364の処理では、確変フラグをオン状態にセットすることに加え、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限回数などに対応するカウント初期値(例えば「101」)を、確変回数カウンタに設定する。その後、確変確定フラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS365)。

40

【0154】

ステップS363にて確変確定フラグがオフであるときや(ステップS363; No)、ステップS365の処理を実行した後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから(ステップS336)、大当たり終了処理を終了する。特図プロセスフラグが“0”に初期化されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図6に示すステップS110の特別図柄通常処理が実行される。

【0155】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。

【0156】

演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU

50

120が起動して、所定の演出制御メイン処理を実行する。演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、待機する。

【0157】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0158】

タイマ割込みフラグがオンである場合には、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに、コマンド解析処理を実行する。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0159】

コマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDなどの発光体における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に統いて、演出用乱数更新処理が実行され、演出制御に用いる各種の乱数値として、RAM122のランダムカウンタによってカウントされる演出用乱数を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。

【0160】

図16は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図16に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えばRAM122の所定領域（演出制御フラグ設定部など）に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S176の処理のいずれかを選択して実行する。

【0161】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”的ときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から伝送される第1変動開始コマンドあるいは第2変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。第1変動開始コマンドは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。第2変動開始コマンドは、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されることを通知する演出制御コマンドである。このような第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コ

10

20

30

40

50

マンドのいずれかを受信したときには、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0162】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”的ときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置5の画面上における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理などを含んでいる。可変表示開始設定処理が実行されたときには、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0163】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”的ときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、RAM122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。また、可変表示中演出処理には、主基板11から伝送される図柄確定コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させる処理が含まれている。なお、所定の演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくとも、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。こうした演出制御などを行った後に、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0164】

ステップS173の可変表示停止処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。可変表示停止処理は、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果や、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当たり遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、可変表示結果が「大当たり」に対応して大当たり遊技状態が開始される場合には、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当たり遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“0”に初期化される。

【0165】

ステップS174の大当たり表示処理は、演出プロセスフラグの値が“4”的ときに実行される処理である。この大当たり表示処理は、主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドを受信したことなどに基づいて、大当たり遊技状態の開始を報知する大当たり報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当たり報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

【0166】

ステップS175の大当たり中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”的ときに実行される処理である。この大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当たり遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当たり中演出処理では、例えば主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。

10

20

30

40

50

【0167】

ステップS176の大当たり終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”的ときに実行される処理である。この大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当たり遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の画面上に表示させることや、音声制御基板13に対する指令(効果音信号)の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令(電飾信号)の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯/消灯/点滅させることといった、大当たり遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化する。

10

【0168】

図17(A)は、図16のステップS175にて実行される大当たり中演出処理の一例を示すフローチャートである。図17(A)に示す大当たり中演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、主基板11から伝送される大当たり終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する(ステップS501)。このとき、大当たり終了指定コマンドの受信がない場合には(ステップS501; No)、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「15」となる第15ラウンドの実行中であるか否かを判定する(ステップS502)。

20

【0169】

ステップS502にて第15ラウンドの実行中ではないと判定された場合には(ステップS502; No)、第1指示報知演出を実行するための演出動作制御を行った後(ステップS503)、大当たり中演出処理を終了する。例えば、ステップS503の処理では、第1指示報知演出を実行するために予め用意された演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データ(例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データあるいは可動部材制御データの一部または全部など)に応じて、所定の演出態様による第1指示報知演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させればよい。これにより、例えば図18(A)に示すような演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることといった、第1指示報知演出が実行される。

30

【0170】

図18(A)に示す演出画像は、特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口が開放状態となる(遊技球が進入しても確変制御条件が成立しない)ことに対応して、「ノーマルアタッカー開放!!」というメッセージを報知する文字画像MM1や、遊技球を右遊技領域2Bに発射するよう遊技者に指示する「右打ちしてね!」のメッセージや右向き矢印を示す指示報知画像AR1を、含んでいる。指示報知画像AR1は、第1指示報知演出に対応して予め定められた表示態様(例えば青色の文字色や白色の背景色、無地の模様の一部または全部など)で表示されればよい。

30

【0171】

ステップS502にて第15ラウンドの実行中であると判定された場合には(ステップS502; Yes)、第2指示報知演出を実行するための演出動作制御を行った後(ステップS504)、大当たり中演出処理を終了する。例えば、ステップS504の処理では、第2指示報知演出を実行するために予め用意された演出制御パターンなどから読み出した演出制御実行データに応じて、第1指示報知演出とは異なる演出態様で第2指示報知演出を実行するために、各種指令を作成して表示制御部123や音声制御基板13、ランプ制御基板14などに対して伝送させればよい。これにより、例えば図18(B)に示すような演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることといった、第2指示報知演出が実行される。

40

【0172】

図18(B)に示す演出画像は、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口が開放状態となる(遊技球が進入すれば確変制御条件が成立する)ことに対応して、「スペシ

50

「ヤルアタッカー開放！！」というメッセージを報知する文字画像 M M 2 や、遊技球を右遊技領域 2 B に発射するよう遊技者に指示する「右打ちしてね！」のメッセージや右向き矢印を示す指示報知画像 A R 2 を、含んでいる。指示報知画像 A R 2 は、第 2 指示報知演出に対応して、図 18 (A) に示す指示報知画像 A R 1 とは異なる表示態様（例えば赤色の文字色や金色の背景色、サクラ柄の模様の一部または全部など）で表示されればよい。加えて、図 18 (B) に示す演出画像は、図 18 (A) に示す第 1 指示報知演出における演出画像とは異なり、所定のキャラクタ画像 C S 1 を含んでいる。

【 0 1 7 3 】

こうした演出画像の表示態様を異ならせることにより、特別可変入賞球装置 7 B に形成された下大入賞口が開放状態となる第 15 ラウンドを、遊技者が明確に認識できるよう 10 する。そして、開放状態に変化した下大入賞口（第 1 状態に変化した特別可変入賞球装置 7 B ）へ向けての遊技球の発射を促して、確変制御条件が成立しやすくすることができる。

【 0 1 7 4 】

なお、第 1 指示報知演出と第 2 指示報知演出とでは、画像表示装置 5 の表示領域に表示される任意の演出画像（キャラクタ画像、文字画像、背景画像などの種類、表示色、大きさ、表示時間といった表示内容の一部または全部）を相違させることにより、それぞれの演出態様を異ならせねばよい。また、演出画像の相違により演出態様を異ならせるものに限定されず、例えばスピーカ 8 L 、 8 R から出力される効果音の出力態様、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D といった発光体の点灯態様（点灯色、点灯強度、点灯時間、点灯回数などの一部または全部）、演出用に設けられた可動部材の動作態様（動作速度、動作距離、動作方向などの一部または全部）など、任意の演出動作を相違させることにより、演出態様を異ならせねばよい。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 5 0 4 の処理では、第 15 ラウンドにおける下大入賞口が開放状態となる上限時間（大入賞口開放上限時間）に応じて、第 2 指示報知演出における演出態様を異ならせるための演出動作制御が行われてもよい。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された大当たり開始指定コマンドに含まれる情報（ E X T データ）などに基づいて、大当たり種別が「大当たり A 」であるか「大当たり B 」であるかを特定する。この特定結果に応じて、ステップ S 5 0 4 の処理では、異なる演出制御パターンによる演出動作制御が行われる。これにより、例えば大当たり種別が「大当たり B 」に対応して第 15 ラウンドにおける下大入賞口の大入賞口開放上限時間が比較的に短い時間（ 2 . 0 秒）となる場合には、大当たり種別が「大当たり A 」に対応して第 15 ラウンドにおける下大入賞口の大入賞口開放上限時間が比較的に長い時間（ 2 9 . 5 秒）となる場合と比べて、演出画像の表示などを異ならせてもよい。より具体的には、大当たり種別が「大当たり B 」に対応して下大入賞口が 2 . 0 秒にわたり開放状態となる場合には、メッセージを報知する文字画像 M M 2 を大当たり種別が「大当たり A 」の場合よりも派手なものにすること、あるいは、下大入賞口が開放状態となるまでの待ち時間をカウントダウン表示することにより、演出態様を異ならせてもよい。

【 0 1 7 6 】

図 17 (A) に示すステップ S 5 0 1 にて大当たり終了指定コマンドの受信があった場合には（ステップ S 5 0 1 ; Y e s ）、大当たり終了報知演出時間を設定する（ステップ S 5 0 5 ）。ステップ S 5 0 5 の処理では、例えば主基板 1 1 から伝送された大当たり終了指定コマンドにより特定される大当たり終了演出待ち時間（図 14 (A) のステップ S 3 3 5 および図 14 (B) を参照）に対応して、複数種類の大当たり終了報知演出時間のうちいずれかを選択して設定すればよい。より具体的には、大当たり終了指定コマンドにより指定された大当たり終了演出待ち時間と同一の時間を、大当たり終了報知演出時間として設定すればよい。これにより、例えば図 14 (B) に示した大当たり終了演出待ち時間と同様に、大当たり種別や確変確定フラグの状態（オフまたはオン）に応じた大当たり終了報知演出時間が設定される。

10

20

30

40

50

【0177】

ステップS505の処理に続いて、大当たり終了報知演出制御パターンを設定する（ステップS506）。ステップS506の処理では、例えば主基板11から伝送された大当たり終了指定コマンドにより特定される確変状態となるか否かの制御内容や、ステップS505の処理にて設定した大当たり終了報知演出時間などに対応して、予め用意された複数種類の大当たり終了報知演出制御パターンのうちから、使用パターンとなるものを選択して設定すればよい。

【0178】

図17（B）は、ステップS505の処理による大当たり終了報知演出制御パターンの設定例を示している。この実施の形態では、複数種類（具体的には4種類）の大当たり終了報知演出制御パターンDPA1、DPA2、DPB1、DPB2が、予め用意されている。そして、主基板11から伝送された大当たり終了指定コマンドによる指定内容などに基づいて、いずれかの大当たり終了報知演出パターンを選択して、使用パターンに設定する。これにより、大当たり種別が「大当たりA」と「大当たりB」のいずれであるかや、確変制御条件の成否に応じた確変制御の有無に応じて、異なる大当たり終了報知演出制御パターンを設定することができる。

10

【0179】

具体的な一例として、大当たり種別が「大当たりA」に決定されたことに基づく大当たり遊技状態において、第15ラウンドで開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せずに確変制御が行われない場合には、大当たり終了報知演出制御パターンDPA1が選択される。一方、大当たり種別が「大当たりA」であり確変制御が行われる場合には、大当たり終了報知演出制御パターンDPA2が選択される。また、大当たり種別が「大当たりB」であり確変制御が行われない場合には、大当たり終了報知演出制御パターンDPB1が選択される。これに対して、大当たり種別が「大当たりB」であり確変制御が行われる場合には、大当たり終了報知演出制御パターンDPB2が選択される。

20

【0180】

ステップS506の処理を実行した後には、演出プロセスフラグの値を“6”に更新してから（ステップS507）、大当たり中演出処理を終了する。演出プロセスフラグの値が“6”に更新されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図16に示すステップS176の大当たり終了演出処理が実行される。

30

【0181】

図19は、図16のステップS176にて実行される大当たり終了演出処理の一例を示すフローチャートである。図19に示す大当たり終了演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、大当たり終了報知演出時間が経過したか否かを判定する（ステップS521）。このとき、大当たり終了報知演出時間が経過していない（ステップS521；Yes）、大当たり終了報知演出を実行するための演出動作制御を行った後（ステップS522）、大当たり終了演出処理を終了する。

【0182】

ステップS521にて大当たり終了報知演出時間が経過した場合には（ステップS521；Yes）、大当たり遊技状態の終了後における演出モードの設定を行う（ステップS523）。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS524）、大当たり終了演出処理を終了する。演出プロセスフラグが“0”に初期化されることにより、次回のタイマ割込みが発生したときには、図16に示すステップS170の可変表示開始待ち処理が実行される。

40

【0183】

図20および図21は、大当たり終了報知演出として、画像表示装置5の表示領域に演出画像を表示させる動作例を示している。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が「15」となる第15ラウンド（15R）では、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。このとき開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入すると、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われる確変状態と

50

なるための確変制御条件が成立する。第15ラウンドにて下大入賞口を開放状態とする上限時間（大入賞口開放上限時間）は、大当たり種別が「大当たりA」であるか「大当たりB」であるかに応じて相違する。

【0184】

例えは大当たり種別が「大当たりA」に決定された場合には、大当たり遊技状態における第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間が、比較的に長い時間（具体的には29.5秒）に設定される。この大当たり種別が「大当たりA」に対応した大当たり遊技状態の第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入（入賞）せず確変制御が行われないことが特定された場合には、図17（A）に示すステップS506の処理により、図17（B）に示す大当たり終了報知演出制御パターンDPA1が設定される。こうして設定された大当たり終了報知演出制御パターンDPA1を用いて、図19に示すステップS522の演出動作制御が行われることにより、例えは図20（A）に示すような演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる。

10

【0185】

図20（A）に示す演出画像は、確変制御が行われることに対応して、「残念・・・チャンスタイム突入」というメッセージを報知する文字画像MA1や、泣き顔のキャラクタ画像CA1を、含んでいる。加えて、図20（A）に示す演出画像は、遊技者が特典画像としてのプレミア画像を取得するための2次元バーコードBC1を含み、携帯端末機を用いた撮影を行うことなどにより、特典画像を取得できるようにしてもよい。

【0186】

20

大当たり種別が「大当たりA」に対応した大当たり遊技状態の第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入（入賞）して確変制御が行われることが特定された場合には、図17（A）に示すステップS506の処理により、図17（B）に示す大当たり終了報知演出制御パターンDPA2が設定される。こうして設定された大当たり終了報知演出制御パターンDPA2を用いて、図19に示すステップS522の演出動作制御が行われることにより、例えは図20（B）に示すような演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる。

【0187】

図20（B）に示す演出画像は、確変制御が行われることに対して、「おめでとう確率変動突入」というメッセージを報知する文字画像MA2や、笑顔のキャラクタ画像CA2を、含んでいる。一方、図20（B）に示す演出画像は、図20（A）に示す演出画像とは異なり、プレミア画像を取得するための2次元バーコードなどを含んでいない。

30

【0188】

大当たり種別が「大当たりB」に決定された場合には、大当たり遊技状態における第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間が、比較的に短い時間（具体的には2.0秒）に設定される。この大当たり種別が「大当たりB」に対応した大当たり遊技状態で第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入（入賞）せず確変制御が行われないことが特定された場合には、図17（A）に示すステップS506の処理により、図17（B）に示す大当たり終了報知演出制御パターンDPB1が設定される。こうして設定された大当たり終了報知演出制御パターンDPB1を用いて、図19に示すステップS522の演出動作制御が行われることにより、例えは図21（A）に示すような演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる。

40

【0189】

図21（A）に示す演出画像は、確変制御が行われることに対応したメッセージを報知する文字画像MA1や、キャラクタ画像CB1を、含んでいる。加えて、図21（A）に示す演出画像は、2次元バーコードBC1とともに、プレミア画像とは異なる特典画像としてのおまけ画像を取得するための2次元バーコードBC2を含んでいる。2次元バーコードBC2も2次元バーコードBC1と同様に、携帯端末機を用いた撮影を行うことなどにより、特典画像を取得できればよい。

【0190】

50

大当たり種別が「大当たりB」に対応した大当たり遊技状態で第15ラウンドにて開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入（入賞）して確変制御が行われることが特定された場合には、図17（A）に示すステップS506の処理により、図17（B）に示す大当たり終了報知演出制御パターンDPB2が設定される。こうして設定された大当たり終了報知演出制御パターンDPB2を用いて、図19に示すステップS522の演出動作制御が行われることにより、例えば図21（B）に示すような演出画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる。

【0191】

図21（B）に示す演出画像は、確変制御が行われることに対応したメッセージを報知する文字画像MA2や、図21（A）に示したキャラクタ画像CB1とはポーズが異なるキャラクタ画像CB2を、含んでいる。一方、図21（B）に示す演出画像は、図21（A）に示す演出画像とは異なり、プレミア画像を取得するための2次元バーコードBC1や、おまけ画像を取得するための2次元バーコードBC2などを含んでいない。

10

【0192】

このように、大当たり種別が「大当たりA」に決定されたことに基づく大当たり遊技状態において、第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間は、大当たり種別が「大当たりB」の場合よりも長い時間に設定される。したがって、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口に遊技球が進入することによる確変制御条件が成立しやすい。こうした設定にもかかわらず、第15ラウンドにて開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかつたときには、大当たり終了報知演出制御パターンDPA1を用いた演出動作制御などにより、下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立したときとは異なる演出態様で、大当たり終了報知演出が実行される。

20

【0193】

また、大当たり種別が「大当たりB」に決定されたことに基づく大当たり遊技状態において、第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間は、大当たり種別が「大当たりA」の場合よりも短い時間に設定される。したがって、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口に遊技球が進入することによる確変制御条件が成立しにくい。こうした設定に基づいて、第15ラウンドにて開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかつたときには、大当たり終了報知演出制御パターンDPB1を用いた演出動作制御などにより、大当たり種別が「大当たりA」に決定された場合とは異なる演出態様で、大当たり終了報知演出が実行される。

30

【0194】

大当たり終了報知演出制御パターンDPA1を用いた大当たり終了報知演出では、例えば図20（A）に示すような2次元バーコードBC1を含む演出画像が表示される。また、大当たり終了報知演出制御パターンDPB1を用いた大当たり終了報知演出では、例えば図21（A）に示すような2次元バーコードBC1に加え2次元バーコードBC2を含む演出画像が表示される。なお、携帯端末機で撮影するための2次元バーコードに限定されず、特別な演出画像（プレミア画像など）を表示可能なものや、特別な音声（プレミア楽曲など）を出力可能なものとしてもよい。2次元バーコードは、特典画像を取得するためのものに限定されず、特典楽曲を取得するためのものや、所定のポイント（例えば携帯端末機に導入されているアプリケーションプログラムで使用可能なゲームポイントなど）を取得するためのものであってもよい。こうして、第15ラウンドにて開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかつたときには、確変制御条件が成立したときとは異なる演出態様で大当たり終了報知演出を実行することにより、遊技者に所定の特典が付与されればよい。

40

【0195】

大当たり種別が「大当たりB」に決定されたことに基づく大当たり遊技状態において、第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間は、大当たり種別が「大当たりA」の場合よりも短い時間に設定される。この大当たり種別が「大当たりB」に対応した大当たり遊技状態の第15ラウンドにて、開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立したときに

50

は、図14(A)に示すステップS335の処理により、大当たり終了演出待ち時間が比較的に長い時間(具体的には10秒)に設定される一方、遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、大当たり終了演出待ち時間が比較的に短い時間(具体的には5秒)に設定される。

【0196】

大当たり種別が「大当たりA」に決定されたことに基づく大当たり遊技状態において、第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間は、大当たり種別が「大当たりB」の場合よりも長い時間に設定される。この大当たり種別が「大当たりA」に対応した大当たり遊技状態の第15ラウンドにて、開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、図14(A)に示すステップS335の処理により、大当たり終了演出待ち時間が比較的に長い時間(具体的には10秒)に設定される一方、遊技球が進入して確変制御条件が成立したときには、大当たり終了演出待ち時間が比較的に短い時間(具体的には7秒)に設定される。

【0197】

こうして、大当たり種別が「大当たりA」と「大当たりB」のいずれに決定されたかや、特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口に遊技球が進入することによる確変制御条件が成立したか否かに応じて、異なる演出時間にわたり大当たり終了報知演出が実行される。これにより、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となる可能性の高さや、実際に遊技状態が確変状態となるか否かに応じて、大当たり終了報知演出が実行される演出時間を異ならせることで、遊技の興味を向上させることができる。また、例えば大入賞口開放上限時間が長い場合に遊技球が下大入賞口に進入したときや、大入賞口開放上限時間が短い場合に遊技球が下大入賞口に進入しなかったときのように、意外性のない演出の実行時間を短縮することで、演出の間延びによる遊技の興味低下を防止することができる。

【0198】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくともよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。一例として、上記実施の形態では、確変制御条件が成立しなかったときに、確変制御条件が成立したときとは異なる演出態様で大当たり終了報知演出を実行するとともに、大当たり種別や確変制御条件の成否に応じて大当たり終了報知演出の演出時間を異ならせるものとして説明した。これに対して、確変制御条件の成否に応じて大当たり終了報知演出の演出態様を異ならせる設定と、大当たり種別や確変制御条件の成否に応じて大当たり終了報知演出の演出時間を異ならせる設定とのうち、いずれか一方の設定のみが行われ、他方の設定が行われないものであってもよい。

【0199】

より具体的には、大当たり終了報知演出として、大当たり遊技状態が終了することを報知する一定態様の演出(例えば「大当たり終了」というメッセージを報知する文字画像の表示など)を、確変制御条件の成否にかかわらず実行するための演出動作制御が行われる場合に、大当たり種別が「大当たりB」に対応した大当たり遊技状態にて確変制御条件が成立したときには、大当たり種別が「大当たりB」に対応した大当たり遊技状態にて確変制御条件が成立しなかったときとは異なる時間(例えば比較的に長い時間)にわたり大当たり終了報知演出が実行されてもよい。

【0200】

上記実施の形態では、特別可変入賞球装置7Aに形成された上大入賞口と特別可変入賞球装置7Bに形成された下大入賞口とを設け、開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入することにより、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が行われる確変状態となるための確変制御条件が成立するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、遊技領域2に設けられた1つの大入賞口に遊技球が進入したことに基づいて、確変制御条件が成立し得るものであってもよい。一例として、所定の特別可変入賞球装置に形成された大入賞口の内部に、第1特定領域と第2特定領域とを設ける。第1特定領域に進入

10

20

30

40

50

した遊技球は、上記実施の形態における上大入賞口スイッチ 23A や下大入賞口スイッチ 23B と同様のカウントスイッチによって検出される。一方、第 2 特定領域に進入した遊技球は、上記実施の形態における特定領域スイッチ 24 と同様の特定入賞スイッチによって検出される。また、大入賞口の内部には、第 2 特定領域を閉鎖状態と開放状態とに変化させる蓋状の特定開閉板を設け、第 2 特定領域に進入できなかった遊技球を第 1 特定領域へと誘導する転動板（または転動経路）を設ける。転動板の一例として、遊技球を渦状に旋回させて整流するクルーンを設けてもよい。他の一例として、転動板をシーソーのように回動させ、遊技球が転動面上を揺動するようにしてもよい。

【0201】

このような構成において、遊技状態が大当たり遊技状態であるときには、ラウンド遊技の実行回数が「1」（第 1 ラウンド）～「14」（第 14 ラウンド）のいずれかである場合に、特定開閉板により第 2 特定領域を閉鎖状態とすることで、第 2 特定領域に遊技球が進入不可能にする。したがって、第 1 ラウンド～第 14 ラウンドにて開放状態となった大入賞口に進入した遊技球は、すべて第 1 特定領域へと誘導されることで、確変制御条件は成立しない。これに対して、ラウンド遊技の実行回数が「15」（第 15 ラウンド）の場合には、特定開閉板により第 2 特定領域を開放状態とすることで、第 2 特定領域にも遊技球が進入可能にする。なお、このときでも第 1 特定領域は開放状態としており、大入賞口に進入した遊技球は、所定割合で第 1 特定領域と第 2 特定領域のいずれかへと誘導されればよい。あるいは、第 15 ラウンドでは第 1 特定領域を閉鎖状態として、大入賞口に進入した遊技球をすべて第 2 特定領域へと誘導してもよい。こうして第 2 特定領域に進入した遊技球が検出されたときには、確変制御条件が成立して、大当たり遊技状態が終了した後に確変状態となるようにすればよい。

10

20

【0202】

上記実施の形態では、遊技領域 2 に左遊技領域 2A と右遊技領域 2B とがあり、画像表示装置 5 の端面や釘の配列 P L などにより、左遊技領域 2A と右遊技領域 2B とが区分けされるものとして説明した。これに対して、遊技領域 2 が区分けされず、遊技領域 2 へと発射された遊技球が第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれにも誘導され得るようにしてもよい。例えば遊技領域 2 において、画像表示装置 5 の下方に普通入賞球装置 6A と普通可変入賞球装置 6B とを設け、さらに、これらの下方に特別可変入賞球装置 7A と特別可変入賞球装置 7B とを設けてもよい。

30

【0203】

図 1 に示した遊技領域 2 の構成では、特別可変入賞球装置 7A、7B の上方における右遊技領域 2B の狭い球流下経路に、普通可変入賞球装置 6B が設けられる。そのため、右遊技領域 2B へと誘導された遊技球の大部分が開放状態または拡大開放状態となった第 2 始動入賞口に進入してしまい、開放状態となっている上大入賞口または下大入賞口に進入させることができることが困難または不可能になる場合がある。一方、普通入賞球装置 6A や普通可変入賞球装置 6B の下方に特別可変入賞球装置 7A や特別可変入賞球装置 7B を設けた構成では、特別可変入賞球装置 7A、7B の上方に比較的広い球流下領域を確保することができ、開放状態または拡大開放状態となった第 2 始動入賞口に進入する遊技球は一部にすぎない。これにより、上大入賞口または下大入賞口が開放状態となるときに、普通可変入賞球装置 6B の可動翼片などが遊技球の進入を妨げることを防止して、図 1 に示した遊技領域 2 の構成よりも遊技者にとって好ましい態様で遊技球を誘導することができる。

40

【0204】

大当たり遊技状態であるときに大入賞口を閉鎖状態から開放状態へと変化させる可変入賞装置の一例として、特別可変入賞球装置 7A や特別可変入賞球装置 7B とは異なる役物可変入賞装置が設けられてもよい。役物可変入賞装置は、特別電動役物の 1 つであり、単に「役物」ということもある。例えば役物可変入賞装置の左右上部には、可動部材としての羽根部材（役物開閉部材）が、摺動変化可能に設けられている。また、羽根部材の設置箇所には、遊技球が役物可変入賞装置の内部へと進入可能に形成された役物進入口が設かれている。羽根部材は、例えば連係アームといった所定のリンク機構などを介して、羽根

50

用ソレノイドにおけるコイルに内装されたプランジャなどに連結されている。そして、羽根用ソレノイドがオフ状態であるときには、羽根部材が役物進入口を閉塞することにより、役物可変入賞装置の内部に遊技球が進入できない閉鎖状態とする。他方、羽根用ソレノイドがオン状態であるときには、羽根部材が役物進入口を開放することにより、役物可変入賞装置の内部に遊技球が進入できる開放状態とする。なお、羽根部材は、摺動変化可能に構成されたものに限定されず、例えば回動可能に構成されることにより、役物進入口を、役物可変入賞装置の内部に遊技球が進入可能な開放状態と進入不可能な閉鎖状態とに変化させることができるものであればよい。

【0205】

役物可変入賞装置の内部には、遊技球が流下や転動をして通過可能な球経路が設けられている。役物可変入賞装置の内部に進入した遊技球は、所定の球経路を通過した後に、例えば特定領域（V入賞領域）や通常領域（ハズレ領域）などといった、複数の領域のいずれかを通過（進入）して、役物可変入賞装置の外部へと排出される。開放状態となった役物進入口から役物可変入賞装置の内部に進入した遊技球は、役物入賞スイッチによって検出される。特定領域を通過（進入）した遊技球は、所定のV入賞スイッチによって検出される。役物可変入賞装置の外部へと排出される遊技球は、排出球検出スイッチによって検出される。

【0206】

このような構成において、遊技状態が大当たり遊技状態であるときに、ラウンド遊技の実行回数が「15」（第15ラウンド）の場合には、役物進入口が閉鎖状態から開放状態へと変化する。開放状態となった役物進入口から役物可変入賞装置の内部へと進入した遊技球のうち、特定領域を通過（進入）した遊技球が検出されることにより、確変制御条件が成立して大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるように制御されてもよい。

【0207】

なお、例えば第15ラウンドといった特定回数のラウンド遊技にて役物進入口が閉鎖状態から開放状態へと変化するものに限定されない。例えば、特定回数以外のラウンド遊技でも、役物進入口が閉鎖状態から開放状態へと変化する一方で、このとき役物可変入賞装置の内部へと進入した遊技球は、特定領域（V入賞領域）を通過（進入）しないように誘導されて、役物可変入賞装置の外部へと排出されてもよい。

【0208】

大当たり遊技状態にて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入することなどにより付与される遊技価値は、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となることにより限定されず、遊技者にとって有利な任意の遊技価値であればよい。例えばパチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに実行可能な特図ゲームの上限回数（時短中変動上限回数）が増加することによって遊技者に有利な遊技価値が付与されてもよい。あるいは、大当たり遊技状態が終了した後に遊技状態が確変状態となる場合に、特図表示結果を「大当たり」に決定する大当たり確率が第1確変状態よりも高い第2確変状態となることによって遊技者に有利な遊技価値が付与されてもよい。あるいは、遊技状態が確変状態であるときに実行可能な特図ゲームの上限回数である確変中変動上限回数が増加することによって遊技者に有利な遊技価値が付与されてもよい。あるいは、有利開放制御が行われるときに普図ゲームの平均的な可変表示時間、普図当たり確率、第2始動入賞口の開放回数や開放時間のうち一部または全部といった開放制御態様が第1有利態様よりも有利な第2有利態様となることによって遊技者に有利な遊技価値が付与されてもよい。あるいは、大当たり遊技状態の終了後に遊技状態が繰返し確変状態になる上限回数である連チャン上限回数が増加することによって遊技者に有利な遊技価値が付与されてもよい。

【0209】

上記実施の形態では、上大入賞口スイッチ23Aや下大入賞口スイッチ23Bとは別に特定領域スイッチ24を設け、特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導された遊技球の検出により、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、上大入賞口スイッチ2

10

20

30

40

50

3 A と下大入賞口スイッチ 2 3 B のいずれかにより遊技球が検出されたことに基づいて、確変制御条件を成立させるか否かが決定されてもよい。一例として、上大入賞口スイッチ 2 3 A により遊技球が検出されても確変制御条件は成立させない一方、下大入賞口スイッチ 2 3 B により遊技球が検出されたときには、常に確変制御条件を成立させるようにしてもよい。

【0210】

上記実施の形態では、下大入賞口を開放状態とする特定回数のラウンド遊技は、大当たり遊技状態における最終のラウンド遊技（第15ラウンド）であるものとして説明した。これに対して、下大入賞口を開放状態とする特定回数のラウンド遊技は、大当たり遊技状態における最終のラウンド遊技に限定されず、大当たり遊技状態が開始されてから終了するまでにおける任意の実行回数（例えば「7」など）となるラウンド遊技であればよい。

10

【0211】

上記実施の形態では、例えば第15ラウンドといった特定回数のラウンド遊技にて、開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入したことにより、図12に示すステップS317の処理にて確変確定フラグをオン状態にセットしておき、図14（A）に示すステップS338のコマンド送信設定に基づいて、確変制御条件が成立したか否かを特定可能に示す大当たり終了指定コマンドが送信されるものとして説明した。これにより、大当たり終了報知演出における演出態様を、確変制御条件の成否に応じて異ならせている。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば下大入賞口に進入した遊技球が検出されたときに、確変制御条件が成立したことを遊技者が認識可能に報知する確変報知演出が実行されてもよい。この場合、下大入賞口に進入した遊技球が検出されたときに、確変制御条件が成立したことを特定可能な演出制御コマンドを、主基板11から演出制御基板12に対して送信するように設定を行う。演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出制御コマンドに基づいて確変制御条件が成立したと判定されたときに、大当たり遊技状態の終了後に確変状態となることを遊技者が認識可能に報知する確変報知演出を実行するための演出動作制御が行われる。

20

【0212】

最終のラウンド遊技（第15ラウンド）よりも前のラウンド遊技にて下大入賞口を開放状態とする場合のように、最終のラウンド遊技が実行されるよりも前のラウンド遊技にて確変制御条件が成立可能にした場合には、そのラウンド遊技が終了した後に次回以降のラウンド遊技が実行されるときに、大当たり中演出の演出態様を確変制御条件の成否に応じて異ならせたり、大当たり種別や確変制御条件の成否に応じて所定演出の演出時間を異ならせたりしてもよい。

30

【0213】

上記実施の形態において、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技が実行されるごとに、上大入賞口または下大入賞口のいずれか一方が閉鎖状態から開放状態へと変化し、入賞個数が所定数に達したこと、または大入賞口開放上限時間が経過したことにより、開放状態の大入賞口を閉鎖状態に戻して1回のラウンド遊技が終了するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、1回のラウンド遊技にて大入賞口を短時間（例えば1秒ごと）で閉鎖状態と開放状態とに繰返し変化させ、その繰返し回数が所定回数に達したこと、または入賞個数が所定数に達したことにより、1回のラウンド遊技が終了するようにしてもよい。

40

【0214】

一例として、ラウンド遊技の実行回数が特定回数以外であるときには、上大入賞口を閉鎖状態と開放状態とに繰返し変化させるラウンド遊技が実行され、入賞個数が所定数に達しない場合には、繰返し回数が「15」に達したことにより、1回のラウンド遊技が終了するものとする。一方、ラウンド遊技の実行回数が特定回数であるときには、下大入賞口を閉鎖状態と開放状態とに変化させるラウンド遊技が実行される。このとき、大当たり種別が「大当たりA」と「大当たりB」のいずれであるかに応じて、下大入賞口を開放状態に変化させる回数を異ならせることで、確変制御条件の成立しやすさを異ならせてもよい。例え

50

ば、大当たり種別が「大当たり A」である場合には、特定回数のラウンド遊技（例えば第 15 ラウンド）として、下大入賞口を開放状態に変化させる上限回数を「15」とし、下大入賞口を 15 回まで開放状態にできるラウンド遊技が実行される。一方、大当たり種別が「大当たり B」である場合には、特定回数のラウンド遊技として、下大入賞口を開放状態に変化させる回数を「1」とし、下大入賞口を 1 回だけ開放状態としてラウンド遊技の実行を終了させてよい。こうした設定によっても、特定回数のラウンド遊技において下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立する可能性を、大当たり種別に応じて異ならせることができる。

【0215】

他の一例として、大当たり種別が「大当たり B」である場合の大当たり遊技状態として、特定回数のラウンド遊技において下大入賞口を継続して開放状態とするものと、特定回数のラウンド遊技において下大入賞口を閉鎖状態と開放状態とに繰返し変化させるものとを設けてよい。例えば、「大当たり B」の大当たり種別には、「大当たり B 1」と「大当たり B 2」とが含まれ、図 7 に示すステップ S 242 の処理では、「大当たり A」の他に「大当たり B 1」と「大当たり B 2」のいずれかに所定割合で決定されてもよい。そして、大当たり種別が「大当たり B 1」である場合には、第 15 ラウンドのラウンド遊技にて下大入賞口が 2.0 秒にわたり 1 回だけ開放状態とする。一方、大当たり種別が「大当たり B 2」である場合には、第 15 ラウンドのラウンド遊技にて下大入賞口が 0.1 秒にわたり開放状態とした後に閉鎖状態とする動作が 20 回まで繰返し実行される。こうした設定により、下大入賞口を開放状態とする合計時間は同一（例えば 2.0 秒）であっても、特定回数のラウンド遊技において下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立する可能性を異ならせることができればよい。

【0216】

また、例えば第 15 ラウンドといった特定回数のラウンド遊技において、開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入するなどして確変制御条件が成立したことにより、ラウンド遊技の実行を終了する大当たり種別を設けてよい。あるいは、例えば第 15 ラウンドといった特定回数のラウンド遊技において、開放状態となつた下大入賞口に遊技球が進入するなどして確変制御条件が成立するまで、ラウンド遊技の実行を継続させる大当たり種別を設けてよい。あるいは、例えば上記実施の形態における第 15 ラウンドのように、下大入賞口が開放状態となる特定回数のラウンド遊技が実行されない大当たり種別を設けてよい。具体的な一例として、ラウンド遊技の実行回数が「15」である第 15 ラウンドにおいても上大入賞口が開放状態となる「大当たり C」の大当たり種別を設け、図 7 に示すステップ S 242 の処理では、変動特図などに応じた所定割合で、「大当たり A」～「大当たり C」のいずれかに決定されてもよい。

【0217】

上記実施の形態において、遊技領域 2 には上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7A と下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7B とが設けられ、特定回数以外のラウンド遊技では上大入賞口が開放状態に変化する一方、特定回数のラウンド遊技では下大入賞口が開放状態に変化するものとして説明した。しかしながら、上大入賞口や下大入賞口といった複数の大入賞口と、ラウンド遊技の実行態様（開放する大入賞口、大入賞口開放上限時間など）、特定領域通過割合や確変決定割合といった確変制御条件の成立可能性などとの対応関係は、上記実施の形態とは異なる設定であってもよい。すなわち、複数の大入賞口のうちいずれに遊技球が進入したかに応じて、確変状態となるための確変制御条件が成立する可能性を異ならせたものであれば、それぞれの大入賞口の配置や大当たり遊技状態における動作態様などは、任意に変更および修正が可能である。また、第 1 特図や第 2 特図といった複数種類の特別図柄を用いた特図ゲームが実行可能な構成において、いずれの特別図柄を用いた特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となったかに応じて、特定領域を遊技球が通過しやすい大入賞口を開放状態に変化させる割合が異なるように設定されればよい。

【0218】

10

20

30

40

50

上記実施の形態では、第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第1特図を用いた特図ゲームが実行され、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出に基づいて第2特図を用いた特図ゲームが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかにかかわらず共通の特別図柄を用いた特図ゲームが実行されるものであってもよい。この場合、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過したことに基づく特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となったかにかかわらず、所定割合で特定領域を遊技球が通過しやすい大入賞口を開放状態に変化させるか否かが決定されてもよいし、いずれの始動入賞口を遊技球が通過したことにに基づく特図ゲームであるかに応じて、特定領域を遊技球が通過しやすい大入賞口を開放状態に変化させる割合が異なるように設定されてもよい。

10

【0219】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を探っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を探っても構わない。

20

【0220】

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

【0221】

以上説明したように、パチンコ遊技機1では、例えば大当たり種別が「大当たりA」に決定されたことにに基づく大当たり遊技状態における第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立したときとは異なる演出態様で、大当たり終了報知演出といった所定の演出が実行される。これにより、確変制御条件を成立させるための下大入賞口といった特定領域に遊技球が進入したか否かを、遊技者が認識可能に報知して、遊技の興奮を向上させることができる。

30

【0222】

また、例えば大当たり種別が「大当たりB」に決定されたことにに基づく大当たり遊技状態における第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、大当たり種別が「大当たりA」に決定された場合とは異なる演出態様で、大当たり終了報知演出といった所定の演出が実行される。こうして、下大入賞口の開放態様が異なる大当たり種別に応じて異なる演出を実行することで、演出の多様化により遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0223】

例えば大当たり遊技状態における第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、図20(A)や図21(A)に示す2次元バーコードBC1や図21(A)に示す2次元バーコードBC2を含む演出画像の表示などにより、遊技者に所定の特典が付与される。これにより、大当たり遊技状態にて開放状態となった下大入賞口などに遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときに、遊技の興奮低下を補填することができる。

50

【0224】

例えば大当り種別が「大当りB」に決定されたことに基づく大当り遊技状態における第15ラウンドにて開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入して確変制御条件が成立したときには、下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときとは異なる演出時間にわたり大当り終了報知演出といった所定の演出が実行される。これにより、確変制御条件を成立させるための下大入賞口といった特定領域に遊技球が進入したか否かを、遊技者が認識可能に報知して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0225】

大当り種別が「大当りA」に決定されたことに基づく大当り遊技状態において、第15ラウンドでの大入賞口開放上限時間は、大当り種別が「大当りB」の場合よりも長い時間に設定される。この大当り種別が「大当りA」に対応した大当り遊技状態の第15ラウンドにて、開放状態となった下大入賞口に遊技球が進入せず確変制御条件が成立しなかったときには、比較的に長い演出時間にわたり大当り終了報知演出といった所定の演出が実行される一方、遊技球が進入して確変制御条件が成立したときには、比較的に短い演出時間にわたり大当り終了報知演出といった所定の演出が実行される。こうして、意外性のない演出の実行時間を短縮することで、演出の間延びによる遊技の興趣低下を防止できる。

10

【0226】

大当り遊技状態における第15ラウンドといった特定回数のラウンド遊技が実行されるときには、図18(B)に示す第2指示報知演出といった、通常とは異なる演出態様で右遊技領域2Bへ向けての遊技球の発射を促す演出が実行される。これにより、大当り遊技状態の終了後に確変状態となるための確変制御条件が成立しやすくして、遊技の興趣を向上させることができる。

20

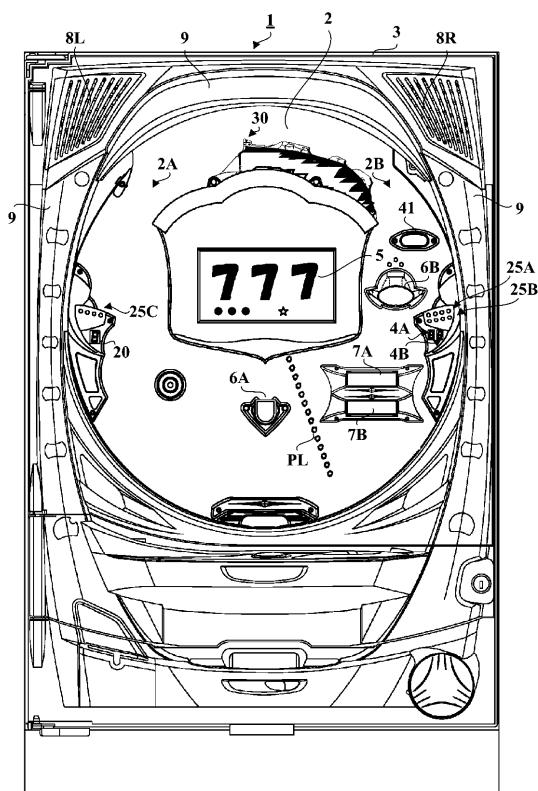
【符号の説明】

【0227】

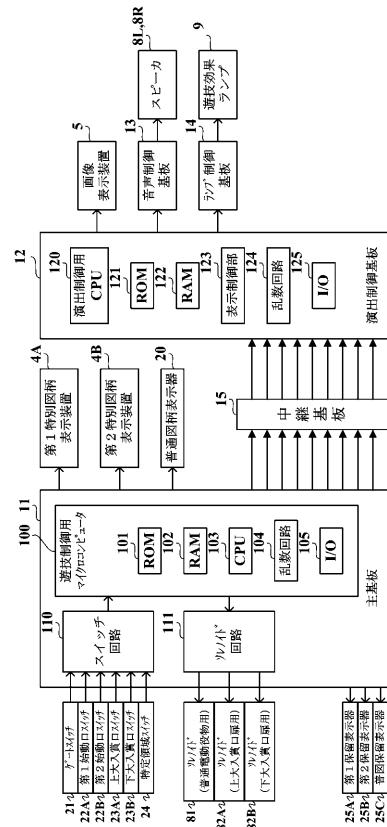
1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技領域	
2 A	...	左遊技領域	
2 B	...	右遊技領域	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	30
5	...	画像表示装置	
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7 A、7 B	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	音声制御基板	
1 4	...	ランプ制御基板	40
1 5	...	中継基板	
2 0	...	普通図柄表示器	
2 1	...	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	...	始動口スイッチ	
2 3 A、2 3 B	...	大入賞口スイッチ	
2 4	...	特定領域スイッチ	
8 1	...	ソレノイド(普通電動役物用)	
8 2 A	...	ソレノイド(上大入賞口扉用)	
8 1 B	...	ソレノイド(下大入賞口扉用)	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	50

1 0 1、	1 2 1	...	R O M
1 0 2、	1 2 2	...	R A M
1 0 3	...	C P U	
1 0 4、	1 2 4	...	乱数回路
1 0 5、	1 2 5	...	I / O
1 2 0	...	演出制御用	C P U
1 2 3	...	表示制御部	

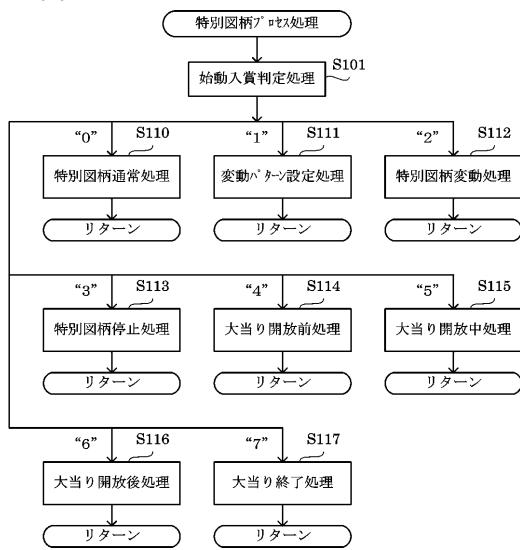
【 义 1 】



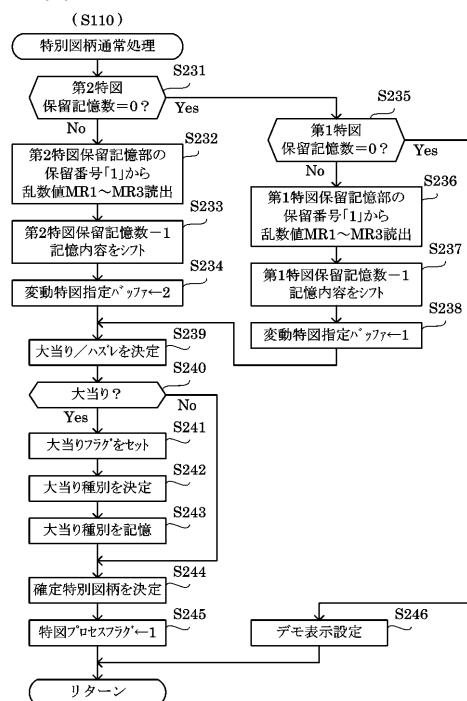
【 図 5 】



【図6】



【図7】



【図8】

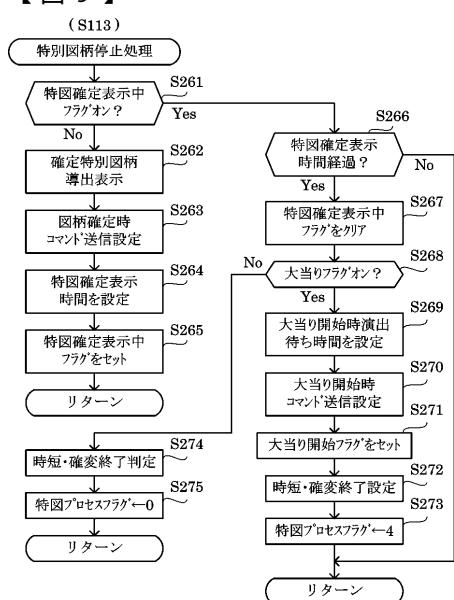
(A) S239における決定例

確変制御有無	大当り/ハズレ	決定割合
確変制御なし	大当り	1/204.8
確変制御なし	ハズレ	203.8/204.8
確変制御あり	大当り	1/47.8
確変制御あり	ハズレ	46.8/47.8

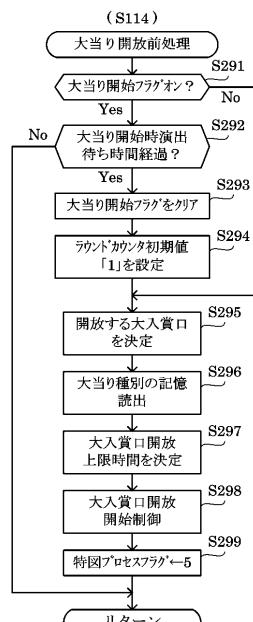
(B) S242における決定例

変動特図	大当り種別	決定割合
第1特図	大当りA	50/100
	大当りB	50/100
第2特図	大当りA	90/100
	大当りB	10/100

【図9】



【図10】



【図11】

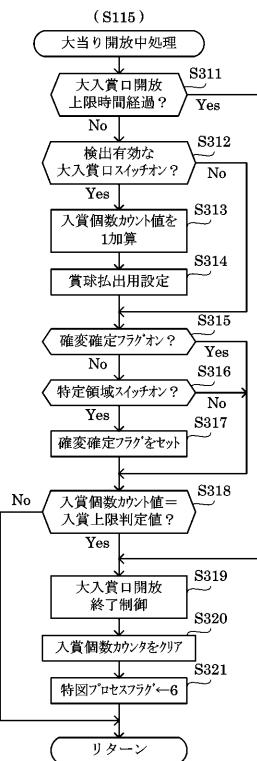
(A) S295における決定例

ラウンドカウント値	開放する大入賞口	検出有効スイッチ
1~14	上大入賞口	上大入賞口スイッチ
15	下大入賞口	下大入賞口スイッチ (特定領域スイッチ)

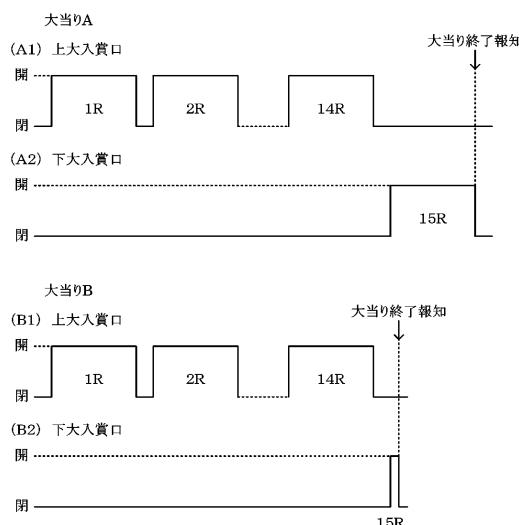
(B) S297における決定例

大当たり種別	ラウンドカウント値	大入賞口開放 上限時間
大当たりA	1~15	29.5秒
大当たりB	1~14 15	2.0秒

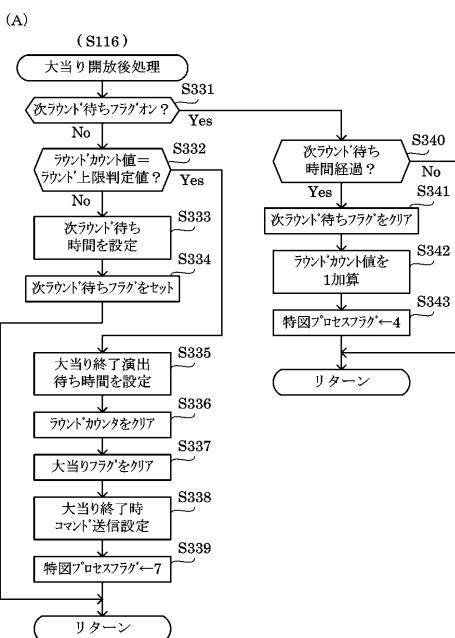
【図12】



【図13】



【図14】

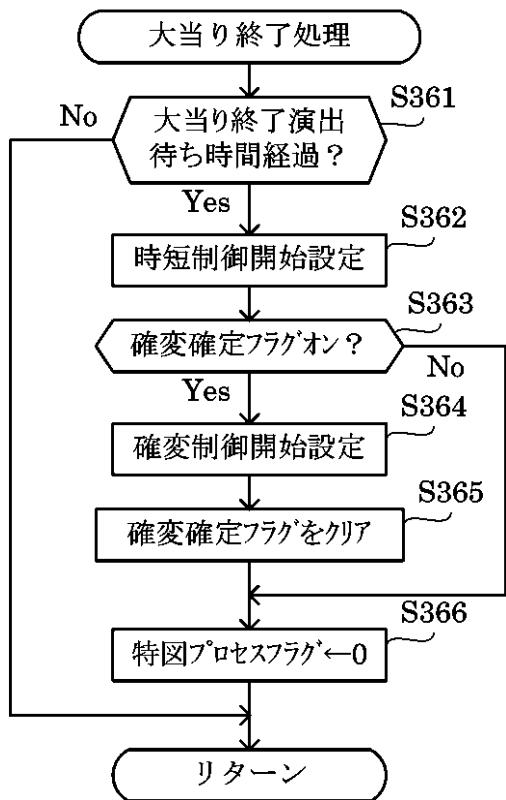


(B) 大当たり終了演出待ち時間の設定例 (S335)

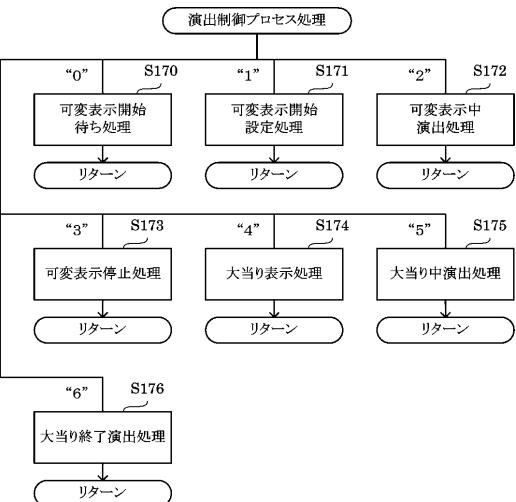
大当たり種別	確変確定フラグ'	大当たり終了演出 待ち時間
大当たりA	オフ	10秒
大当たりB	オン	7秒
大当たりB	オフ	5秒
大当たりB	オン	10秒

【図15】

(S117)



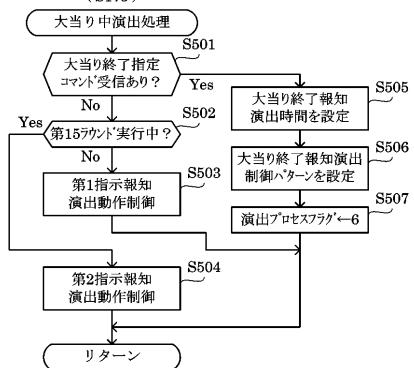
【図16】



【図17】

(A)

(S175)

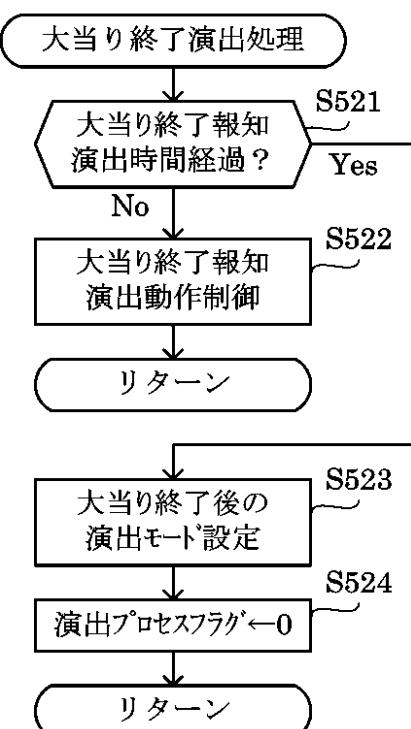


(B) 大当たり終了報知演出制御パターンの設定例 (S506)

大当たり種別	確変の有無	大当たり終了報知演出制御パターン
大当たりA	確変なし	DPA1
	確変あり	DPA2
大当たりB	確変なし	DPB1
	確変あり	DPB2

【図19】

(S176)



【図20】

大当たり終了報知演出

(A) DPA1の場合



(B) DPA2の場合



【図21】

大当たり終了報知演出

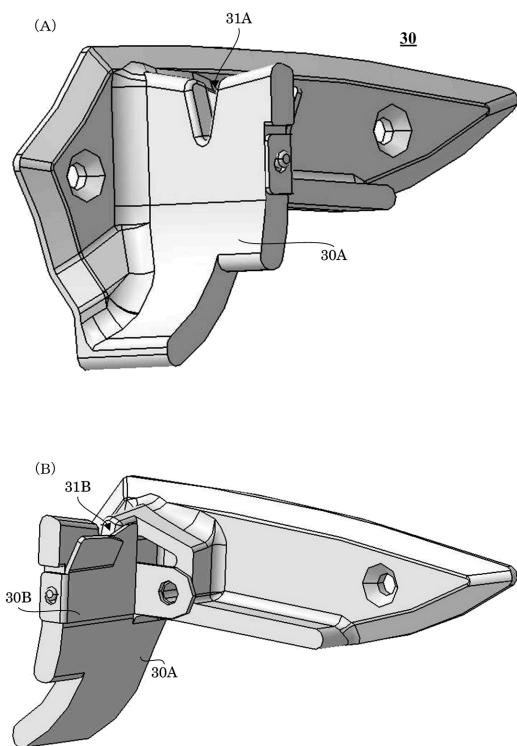
(A) DPB1の場合



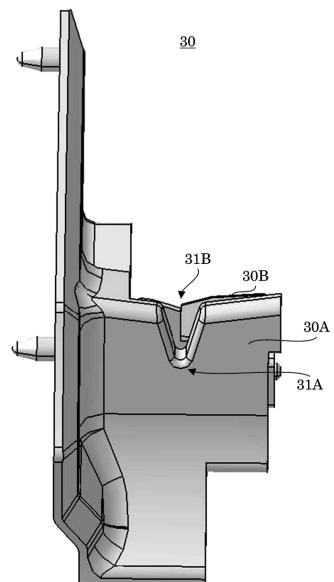
(B) DPB2の場合



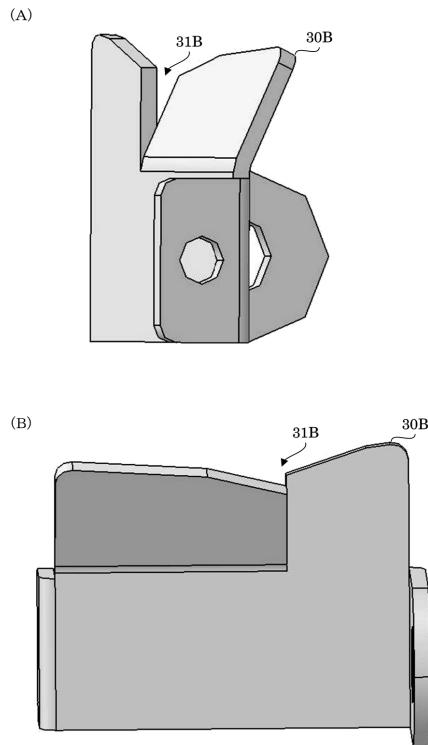
【図2】



【図3】



【図4】



【図18】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2