

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6438499号
(P6438499)

(45) 発行日 平成30年12月12日 (2018.12.12)

(24) 登録日 平成30年11月22日 (2018.11.22)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 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 47 頁)

(21) 出願番号 特願2017-5460 (P2017-5460)
 (22) 出願日 平成29年1月16日 (2017.1.16)
 (65) 公開番号 特開2018-114033 (P2018-114033A)
 (43) 公開日 平成30年7月26日 (2018.7.26)
 審査請求日 平成30年2月6日 (2018.2.6)

(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
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (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
 (72) 発明者 真弓 広太郎
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 渡邊 英樹
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技媒体が流下可能な第1経路と、
 前記第1経路とは遊技媒体の流下方向が異なる第2経路と、
 前記第2経路を流下した遊技媒体を検出可能な検出手段と、
 前記有利状態よりも有利度が低い通常状態において、前記検出手段の検出結果に基づいて、遊技者に前記第1経路へ遊技媒体を流下させることを報知する特定報知を実行可能な特定報知手段とを備え、

前記有利状態では、前記第2経路を遊技媒体が流下する方が前記第1経路を遊技媒体が流下するよりも遊技者にとって有利であり、

前記検出手段は、

第1位置で遊技媒体を検出する第1検出手段と、

前記第1位置よりも遊技媒体の流下頻度が高い第2位置で遊技媒体を検出する第2検出手段とを含み、

前記特定報知手段は、前記第1検出手段により遊技媒体が検出されたときと、前記第2検出手段により遊技媒体が検出されたときとで、前記特定報知をするまでの条件が異なる、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

このような遊技機としては、大当り遊技状態等の遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、有利状態において第2経路（右遊技領域）に遊技媒体（遊技球）を流下させることを報知し、有利状態よりも有利度が低い通常状態において第1経路（左遊技領域）に遊技媒体を流下させることを報知する制御をするものがあった（特許文献1）。

【0003】

10

このような遊技機では、通常遊技状態において第2経路にある通過ゲートに遊技媒体が進入したことにより第2経路への遊技媒体の流下が検出されると、遊技媒体を第1経路に流下させるべきことが報知される。また、通常遊技状態において第2経路にある一般入賞口を遊技媒体が進入したことにより第2経路への遊技媒体の流下を検出することも考えられていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2016-19557号公報（段落0234、0273等）

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、前述した特許文献1の遊技機では、単に、第2経路にある通過ゲートまたは一般入賞口への遊技媒体の進入検出に基づいて所定の報知をするものであり、第2経路における遊技媒体の流下検出位置により遊技媒体の流下頻度が異なる場合があるので、適切な報知をすることができないおそれがあった。

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技媒体の流下の検出に基づく報知を好適に行なうことができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

（1） 遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、確変状態、時短状態、高ベース状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（遊技球）が流下可能な第1経路（遊技領域7の左側の第1経路等）と、

前記第1経路とは遊技媒体の流下方向が異なる第2経路（遊技領域7の右側の第2経路等）と、

前記第2経路を流下した遊技媒体を検出可能な検出手段（ゲートスイッチ32a、一般入賞スイッチ33a等）と、

前記有利状態よりも有利度が低い通常状態において、前記検出手段の検出結果に基づいて、遊技者に前記第1経路へ遊技媒体を流下させることを報知する特定報知（図9（B）の左打ち報知等）を実行可能な特定報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図11のS501、図12のS907～S909等）とを備え、

40

前記有利状態では、前記第2経路を遊技媒体が流下する方が前記第1経路を遊技媒体が流下するよりも遊技者にとって有利であり（大当り遊技状態では右打ちで特別可変入賞球装置20への入賞が可能、確変状態、時短状態、および、高ベース状態では、右打ちで次回の大当りを、持ち球をあまり減らすことなく早期に発生可能等）、

前記検出手段は、

第1位置で遊技媒体を検出する第1検出手段（ゲートスイッチ32a）と、

前記第1位置よりも遊技媒体の流下頻度が高い第2位置で遊技媒体を検出する第2検出手段（一般入賞スイッチ33a）とを含み、

50

前記特定報知手段は、前記第1検出手段により遊技媒体が検出されたときと、前記第2検出手段により遊技媒体が検出されたときとで、前記特定報知をするまでの条件が異なる（右打ち検出ポイントは、図12のS902、S904でゲートスイッチ32aによる遊技球の検出が1ポイント加算、S904、S905で一般入賞スイッチ33aによる遊技球の検出が2ポイント加算等）。

【0008】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づく好適な報知を行なうことができる。

【0009】

(2) 前記(1)の遊技機において、

前記第2経路を流下する遊技媒体は、前記第1検出手段と前記第2検出手段との少なくともいずれか一方により検出される（図1等）。

【0010】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づく特定報知を確実に行なうことができる。

【0011】

(3) 前記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定報知手段が前記特定報知をする条件は、数値データに基づいて成立し（図12のS907等）、

前記数値データは、前記第1検出手段と前記第2検出手段との少なくともいずれか一方の検出結果に基づいて変化する（S902～S905等）。

【0012】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づく特定報知をより高い精度で行なうことができる。

【0013】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定報知手段が前記特定報知をする条件は、数値データに基づいて成立し（図12のS907等）、

前記数値データは、前記第1検出手段の検出結果と前記第2検出手段の検出結果とで変化量が異なる（右打ち検出ポイントは、S902、S903でゲートスイッチ32aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は1ポイント加算、S904、S905で一般入賞スイッチ33aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は2ポイント加算等）。

【0014】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づく特定報知をより一層高い精度で行なうことができる。

【0015】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記特定報知手段が前記特定報知をする条件は、数値データに基づいて成立し（図12のS907等）、

前記第1検出手段の検出結果と前記第2検出手段の検出結果とで共通の数値データ（右打ち検出ポイント等）が変化し（図12のS903、S905等）、当該数値データが所定値となったことに基づいて前記特定報知をする条件が成立する（図12のS907、S908等）。

【0016】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づく特定報知をするための処理を複雑化させないようにすることができる。

【0017】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

前記特定報知手段が前記特定報知をする条件は、数値データに基づいて成立し（図12のS907等）、

10

20

30

40

50

前記数値データは、所定時間が経過するごとに、前記検出手段の検出結果に基づく変化とは逆に変化する（ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより右打ちが検出されないときに、図12のS909～S913で15秒間経過ごとに右打ち検出ポイントが減算される等）。

【0018】

このような構成によれば、遊技媒体の流下の検出に基づくより一層好適な報知を行なうことができる。

【0019】

（7） 前記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記特定報知手段が前記特定報知をする条件は、数値データに基づいて成立し（図12のS907等）、

10

前記第1検出手段の検出結果と前記第2検出手段の検出結果とで共通の数値データ（右打ち検出ポイント等）が変化し（図12のS903、S905等）、

前記数値データは、所定時間が経過するごとに、前記共通の数値データが前記検出手段の検出結果に基づく変化とは逆に変化する（ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより右打ちが検出されないときに、図12のS909～S913で15秒間経過ごとに右打ち検出ポイントが減算される等）。

【0020】

このような構成によれば、必要以上の特定報知を抑制するための処理を複雑化させないようにすることができる。

20

【0021】

（8） 前記（1）から（7）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態中の演出状態（ラウンド中の演出状態等）を複数種類の演出状態（図13のAモードまたはBモード等）のうちいずれかに制御可能な演出状態制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ100等）と、

前記有利状態中に付与された遊技媒体数（遊技球数等）に関連した報知演出（図13に示す第1報知画像204や第2報知画像214による報知演出等）を実行する報知演出手段（演出制御用マイクロコンピュータ100等）とを備え、

前記報知演出手段は、

前記演出状態制御手段により第1演出状態（Aモード等）に制御されているときには、第1報知態様（図13に示す第1報知画像204等）による前記報知演出を実行し、

30

前記演出状態制御手段により前記第1演出状態とは異なる第2演出状態（Bモード等）に制御されているときには、前記第1報知態様とは異なる第2報知態様（図12に示す第2報知画像214等）による前記報知演出を実行する。

【0022】

このような構成によれば、演出状態に応じた報知演出により、有利状態中の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】

【0023】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

40

【図2】当り種別表を示す図である。

【図3】主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図4】各乱数を示す説明図である。

【図5】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図7】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図8】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図9】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図10】右打ち報知演出および左打ち報知演出を説明するための演出表示装置の表示画

50

面図である。

【図 1 1】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】左打ち報知処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】第 2 実施形態の報知演出を説明するための図である。

【図 1 4】第 3 実施形態の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 5】第 3 実施形態の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

10

【0025】

[第 1 実施形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。図 2 は当り種別表である。

【0026】

パチンコ遊技機 1 は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域 7 に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機 1 では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

20

【0027】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 等が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取付けられている。遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。遊技領域 7 には、多数の遊技釘 N が植設されている。遊技領域 7 には、遊技釘 N のうち一部の遊技釘が示されている。打球発射装置は、発射モータにより駆動されるものであり、打球操作ハンドル 5 の回動操作位置に応じて、遊技球を打出す力（発射強度）が調整される。これにより、遊技者は、遊技領域 7 において希望する場所を狙って遊技球を発射することが可能である。

30

【0028】

余剰球受皿（下皿） 4 を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ 1 2 2 が取付けられている。なお、スティックコントローラ 1 2 2 には、遊技者がスティックコントローラ 1 2 2 の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン 1 2 5（図 3 参照）が設けられ、スティックコントローラ 1 2 2 の操作桿の内部には、トリガボタン 1 2 5 に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ 1 2 1（図 3 参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ 1 2 2 の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット 1 2 3（図 3 参照）が設けられている。また、スティックコントローラ 1 2 2 には、スティックコントローラ 1 2 2 を振動動作させるためのバイブレータ用モータ 1 2 6（

40

50

図3参照)が内蔵されている。

【0029】

打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置(たとえばスティックコントローラ122の上方)等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていけばよい。プッシュボタン120の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン120に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ124(図3参照)が設けられていけばよい。図1に示す構成例では、プッシュボタン120とスティックコントローラ122の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン120及びスティックコントローラ122の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン120とスティックコントローラ122との取付位置が上下の位置関係ではなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

10

【0030】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示(可変表示ともいう)可能な演出表示装置9が設けられている。遊技領域7においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て演出表示装置9よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て演出表示装置9よりも右側の領域に主に設けられている。

20

【0031】

第1経路に遊技球を流下させるために演出表示装置9の左側領域(左側遊技領域)に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第2経路に遊技球を流下させるために演出表示装置9の右側領域(右側遊技領域)に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第1経路は、遊技領域7の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第2経路は、遊技領域7の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。

【0032】

なお、第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域7内における演出表示装置9の端面や遊技釘Nの配列等により分けられていけばよい。

30

【0033】

打球操作ハンドル5の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域7に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。

【0034】

遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器(第1変動表示部)8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器(第2変動表示部)8bとが設けられている。

40

【0035】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器(たとえば7セグメントLED)で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置(LCD)で構成されており、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左、中、右の3つの装飾用(

50

演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

【0036】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器(変動表示部)と総称することがある。

【0037】

なお、この実施の形態では、2つの特別図柄表示器8a、8bを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を1つのみ備えるものであってもよい。

【0038】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、主基板(遊技制御基板)に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行され、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴って演出表示装置9で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【0039】

より具体的には、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立(たとえば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14を通過(入賞を含む)したこと)した後、変動表示の開始条件(たとえば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間(変動時間)が経過すると表示結果(停止図柄)を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った(入賞した)ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄(識別情報の例)を最終的に停止表示させることである。

【0040】

第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当たり表示結果(大当たり図柄の組合せ)が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値(有利価値)が付与される有利状態としての特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御される。

【0041】

また、演出表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当たり図柄(たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発生の可能性が継続している状態(以下、これら状態をリーチ状態という。)で行なわれる演出をリーチ演出という。

【0042】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左、右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるとき左、右の図柄表示

エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【0043】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置9の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の变化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

10

【0044】

遊技領域7のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口13が設けられている。第1始動入賞口13は、演出表示装置9の下方に配置されている。第1始動入賞口13には、進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、内部に第1始動入賞口スイッチ13aが設けられている。

【0045】

遊技領域7のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、ゲート32、可変入賞球装置15、一般入賞口33、および、特別可変入賞球装置20が設けられている。ゲート32は、可変入賞球装置15の右側方に配置され、遊技球が通過可能である。ゲート32の内部には、進入した遊技球を検出するためのスイッチとしてゲートスイッチ32aが設けられている。可変入賞球装置15は、演出表示装置9の右下方に配置され、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する。第2始動入賞口14の内部には進入した遊技球を検出するためのスイッチとして第2始動入賞口スイッチ14aが設けられている。可変入賞球装置15は、ゲート32よりも下方に配置されている。以下では、第1始動入賞口13に遊技球が入賞（進入）することを第1始動入賞、第2始動入賞口14に遊技球が入賞（進入）することを第2始動入賞とも称する。

20

【0046】

演出表示装置9の右下方であり、可変入賞球装置15よりも右下方には、一般入賞口33が配置されている。一般入賞口33の内部には進入した遊技球を検出するためのスイッチとして一般入賞口スイッチ33aが設けられている。一般入賞口33は、遊技球が進入（入賞）した場合に、賞球が払出される他は特に特徴的な機能を有するものではない。ゲート32の右端部には、隔壁状をなし、ゲート32よりも右側に誘導された遊技球を下方へ誘導するための誘導路80が設けられている。誘導路80は、右側端部にある構造物と所定距離を隔てた態様で一般入賞口33の入口側まで延在されており、遊技球が誘導路80と右側の構造物との間の経路を流下して、一般入賞口33に入賞（進入）可能となるような形状で構成されている。誘導路80側に流下した遊技球は、誘導路80と右側端部にある構造物との間に形成される遊技球通路内を誘導路80に沿うような態様で流下する。このように、一般入賞口33への遊技球の通路は、誘導路80と右側端部にある構造物とにより構成されている。なお、一般入賞口33への遊技球の通路は、右側端部にある構造物を用いることなく、通路両側に誘導用の隔壁が設けられたものでもよい。また、一般入賞口は、第1経路側にも設けられているが、説明および図示を省略する。一般入賞口は、第1経路側に設けられなくてもよい。

30

40

【0047】

ゲート32および誘導路80の上方には、遊技球をゲート32の方向と、誘導路80（一般入賞口33）とのいずれかに振分けるための遊技釘Nが複数設けられている。それら遊技釘Nにより、右打ちされた遊技球は、所定割合で、ゲート32の方向と、誘導路80（一般入賞口33）とのいずれかに振分けられて流下する。遊技球の振分割合は、たとえば、1対2（「1」はゲート32の方向、「2」は一般入賞口33の方向）の割合で振分けられて流下するように設定されている。このように、右打ちされた遊技球は、一般入賞口33に向けて流下する割合が、ゲート32に向けて流下する割合よりも高い。なお、こ

50

のような遊技球の振分け割合は、この逆の割合に設定されてもよく、その他の割合に設定されてもよい。

【0048】

なお、この実施形態では、誘導路80により誘導された遊技球が必ず一般入賞口33に入賞可能となるように構成した例を示した。しかし、これに限らず、誘導路80により誘導された遊技球が一般入賞口33に入賞する場合と、入賞しない場合とがあるような構造で誘導路80が設けられてもよい。

【0049】

また、この実施形態では、右打ちされた遊技球が、ゲート32と一般入賞口33とのどちらかのみに進入可能となるよう構成した例を示した。しかし、これに限らず、右打ちされた遊技球が、ゲート32と一般入賞口33とのどちらか以外にも流下可能な構成を用いてもよい。

【0050】

右打ちされて第2経路を流下する遊技球は、ゲート32の上方に設けられた遊技球振分の遊技釘Nにより、ゲート32と誘導路80との何れかに振分けられる態様で分流して流下する。ゲート32側に誘導された遊技球は、ゲート32を通過し、可変入賞球装置15、および、特別可変入賞球装置20の設置方向に向けて流下する。一方、誘導路80側に誘導された遊技球は、一般入賞口33に向けて流下する。第2経路（右遊技領域）を流下する遊技球は、ゲートスイッチ32aと、一般入賞口スイッチ33aとの少なくともいずれか一方により検出される。

【0051】

可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。したがって、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0052】

第2特別図柄表示器8bの上方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0053】

また、第2特別図柄保留記憶表示器18bのさらに上方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0054】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球ルールを通過して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてく

10

20

30

40

50

る。左打ちされた遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第1特別図柄および演出図柄の変動表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0055】

右打ちされた遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置9において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第2特別図柄および演出図柄の変動表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0056】

第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて生じた保留記憶情報は、第1保留記憶または第1保留記憶情報と呼ばれる。第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて生じた保留記憶情報は、第2保留記憶または第2保留記憶情報と呼ばれる。

【0057】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の変動表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の変動表示と、演出表示装置9における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当たりを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【0058】

演出表示装置9の表示領域中における下端部には、発生した保留記憶情報を表示する画像（以下、保留画像または保留表示と呼ぶ）が保留記憶情報の数に対応して表示される保留表示エリアが形成される（図示省略）。保留表示エリアでは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを区別した形式で保留記憶情報が表示される。たとえば、演出表示装置9において、第1保留記憶数は左側の保留表示エリアに表示され、第2保留記憶数は右側の保留表示エリアに表示される。第1保留表示エリアと第2保留表示エリアとを区別して表示することにより、第1保留記憶情報と第2保留記憶情報とを容易に区別可能となる。第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、および、演出表示装置9のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【0059】

保留表示エリアから消去された（移動された、シフトされた）保留表示に対応する変動表示の実行中に当該変動表示に対応する変動対応表示を示す画像（以下、アクティブ画像またはアクティブ表示と呼ぶ）を表示するアクティブ表示エリアが保留表示エリアの中央部に形成される（図示省略）。アクティブ表示エリアにおいては、保留表示エリアにおいて表示されていた保留画像が、たとえば、アクティブ表示エリアに移動（シフト）される等、それまでに表示されていた保留画像に対応するものであることが特定可能な態様でアクティブ画像が表示される。なお、アクティブ表示エリアは、演出表示装置9における表示領域のうちの何れの位置に配置されてもよい。

【0060】

特別可変入賞球装置 20 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときとに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 21 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 23 で検出される。特別可変入賞球装置 20 には、右打ちにより第 2 経路を流下する遊技球が入賞（進入）可能であり、左打ちにより第 1 経路を流下する遊技球は入賞（進入）不可能である。

【0061】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置 20 が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。

10

【0062】

演出表示装置 9 の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 10 が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば 7 セグメント LED）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器 10 は、0～9 の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形形状に形成されている。

20

【0063】

遊技球がゲート 32 を通過しゲートスイッチ 32 a で検出されると、普通図柄表示器 10 の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器 10 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「7」。）である場合に、可変入賞球装置 15 が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器 10 の近傍には、ゲート 32 を通過した入賞球数を表示する 4 つの LED による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 41 が設けられている。ゲート 32 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 32 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 41 は点灯する LED を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 10 の変動表示が開始される毎に、点灯する LED を 1 減らす。

30

【0064】

また、演出表示装置 9 の上方には、役物 12 が設けられている。役物 12 は、遊技盤 6 と演出表示装置 9 との間に位置し、役物モータ 17 によって位置を変位することが可能である。役物 12 は、通常は遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行されるときに遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置 9 の前方の位置）に移動する。

【0065】

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 26 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

40

【0066】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【0067】

図 2 の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

【0068】

50

具体的に、大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば 29 秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば 10 個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置 20 の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当たり遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる 15 ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【0069】

ここで、本実施の形態の大当たりでは、1 回の大当たりで獲得できる遊技球の総数は、約 1500 個である。具体的には、1 回のラウンドにおいて、遊技球 1 個の入賞に対して 10 個の払出しがあり、10 個入賞するまでラウンドが継続されるので、1 ラウンドあたり約 100 個（ $10 \times 10 = 100$ ）の遊技球を獲得することができる。さらに、15 ラウンドまでラウンドが継続するので、合計で約 1500 個の遊技球を獲得することができる。また、特別可変入賞球装置 20 が、開放状態とされたときに、所定期間（たとえば 29 秒間）が経過するまでに、特別可変入賞球装置 20 が閉鎖される直前に、偶然に遊技球が所定個数（たとえば 10 個）よりも多い特別個数（たとえば 11 個目や 12 個目）入賞することがある。このような、所定の基準を超える入賞を以下では、オーバー入賞とも称する。オーバー入賞が発生することで、遊技者はより多くの出玉を獲得することができる。

【0070】

「大当たり」のうち、大当たり遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当たりの種類（種別）は、「確変大当たり」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。

【0071】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当たり遊技が行なわれる可能性が高まる。なお、「大当たり」のうち、15 ラウンドの大当たり遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当たりの種類（種別）は、「通常大当たり」と呼ばれる。

【0072】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置 15 が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置 15 に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置 15 への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【0073】

ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置 15 の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置 15 の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置 15 が開状態となっている時間比率が高くなるので、第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器 8a、8b や演出表示装置 9 における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第 2 始動入賞口 14 への入賞頻度が高まることにより、第 2 始動条件の成立頻度および／または第 2 特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態とな

10

20

30

40

50

る。

【0074】

電チューサポート制御により第2始動入賞口14への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置15、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置15への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【0075】

この実施の形態においては、大当たり確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【0076】

また、この実施の形態においては、大当たり確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当たり確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【0077】

図2に示すように、15ラウンドの大当たりとしては、通常大当たりと確変大当たりとの複数種類の大当たりが設けられている。通常大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当たりである。通常大当たりにおいては、非確変状態が次回の大当たりが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当たりは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当たりとなるように制御するものであってもよい。

【0078】

確変大当たりは、15ラウンドの大当たり遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当たりである。確変大当たりにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が100回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当たりが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、確変大当たりの終了条件を次回の大当たりが発生するまでという条件としてもよい。

【0079】

図3は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図3には、払出制御基板37等も示されている。主基板31には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムにしたがって制御動作を行なうCPU56およびI/Oポート部57を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ROM54およびRAM55が内蔵された1チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0080】

また、RAM 55は、その一部または全部が電源基板（図示省略）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不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機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、RAM 55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（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。

【0081】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU 56がROM 54に格納されているプログラムにしたが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560（またはCPU 56）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、CPU 56がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板31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。

【0082】

乱数回路503は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（たとえば、0）と上限値（たとえば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【0083】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および、一般入賞スイッチ33aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令にしたがって駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【0084】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行なう。

【0085】

演出制御基板80は、演出制御用マイクロコンピュータ100、ROM 102、RAM 103、VDP 109、および、I/Oポート部105等を搭載している。ROM 102は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 103は、ワークメモリとして使用される。ROM 102およびRAM 103は、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されてもよい。VDP 109は、演出制御用マイクロコンピュータ100と共動して演出表示装置9の表示制御を行なう。

【0086】

演出制御用マイクロコンピュータ100は、主基板31から演出制御基板80の方向への一方方向にのみ信号を通過させる中継基板77を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置9の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板35を介して、枠側に設けられている枠LED 28の表示制御を行なうとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。

【0087】

また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122のトリガボタン125に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ121から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ124から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、スティックコントローラ122の操作桿に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット123から、I/Oポート部105の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用CPU101は、I/Oポート部105の出力ポートを介してバイブレータ用モータ126に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ122を振動動作させる。また、演出制御用CPU101は、モータ駆動回路（図示省略）を介して役物モータ17を駆動して役物12を動作させる。

10

【0088】

図4は、各乱数を示す説明図である。図4においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【0089】

(1) ランダムR：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムRは、10MHzで1ずつ更新され、0から加算更新されてその上限である65535まで加算更新された後再度0から加算更新される。(2) ランダム1(MR1)：大当りの種類（種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。(3) ランダム2(MR2)：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。(4) ランダム3(MR3)：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。(5) ランダム4(MR4)：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。(6) ランダム5(MR5)：ランダム4の初期値を決定する（ランダム4初期値決定用）。

20

【0090】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数（ランダムR）の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム1）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム1は、大当り図柄決定用乱数でもある。

30

【0091】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム3）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

40

【0092】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【0093】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されてい

50

ることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

【0094】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【0095】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する2段階の決定方法ではなく、1回の乱数抽選により変動パターンが決定される1段階の決定方法としてもよい。

【0096】

図5は、大当たり判定テーブルおよび大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(A)は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。

【0097】

通常時大当たり判定テーブルには、図5(A)の左欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図5(A)の右欄に記載されている各数値が大当たり判定値として設定されている。確変時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値は、通常時大当たり判定テーブルに設定された大当たり判定値と共通の大当たり判定値（通常時大当たり判定値または第1大当たり判定値という）に、確変時固有の大当たり判定値が加えられたことにより、確変時大当たり判定テーブルよりも多い個数（10倍の個数）の大当たり判定値（確変時大当たり判定値または第2大当たり判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当たりとする判定がなされる。

【0098】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値と比較するのであるが、大当たり判定用乱数値が図5(A)に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（通常大当たり、または、確変大当たり）にすることに決定する。なお、図5(A)に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。

【0099】

図5(B)、(C)は、ROM54に記憶されている大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。図5(B)は、遊技球が第1始動入賞口13に入賞したことに基づく保留記憶（第1保留記憶ともいう）を用いて大当たり種別を決定する場合（第1特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第1特別図柄大当たり種別判定テーブル（第1特別図柄用）である。図5(C)は、遊技球が第2始動入賞口14に入賞したことに基づく保留記憶（

10

20

30

40

50

第2保留記憶ともいう)を用いて大当り種別を決定する場合(第2特別図柄の変動表示が行なわれるとき)に用いる第2特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【0100】

図5(B)、および、図5(C)の第1,第2特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数(ランダム1)に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」と「確変大当り」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【0101】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム1の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値(大当り種別判定値)が設定されている。

10

【0102】

また、図5(B),(C)に示すように、大当り種別判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄を決定する判定値(大当り図柄判定値)としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「3」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

20

【0103】

大当り種別判定テーブルを用いて、CPU56は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【0104】

図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルと図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図5(C)の第2特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図5(B)の第1特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第2特別図柄の変動表示の方が、第1特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第1特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第2特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

30

40

【0105】

図6は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ560においては、図6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100へ送信する。

【0106】

図6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置9において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。変動パターン設定処理(S301)において選択され得る変動パターンのそれぞれに対

50

して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU101は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置9において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【0107】

コマンド8C01(H)～8C03(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり種別を示す表示結果指定コマンドである。

【0108】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド(図柄確定指定コマンド)である。

【0109】

コマンドA001～A002(H)は、大当たりの種別(通常大当たり、または、確変大当たり)ごとに大当たり遊技状態開始を指定する大当たり開始指定コマンドである。

【0110】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数目(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【0111】

コマンドA301～A302(H)は、大当たりの種別(通常大当たり、または、確変大当たり)ごとに大当たり遊技状態終了を指定する大当たり終了指定コマンドである。

【0112】

コマンドA401(H)は、第1始動入賞があったことを指定する第1始動入賞指定コマンドである。コマンドA402(H)は、第2始動入賞があったことを指定する第2始動入賞指定コマンドである。

【0113】

コマンドB000(H)は、遊技状態が通常状態(低確率状態)であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドB001(H)は、遊技状態が時短状態(高ベース状態)であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドB002(H)は、遊技状態が確変状態(高確率状態)であることを指定する確変状態指定コマンドである。

【0114】

コマンドC0XX(H)は、第1保留記憶数を指定する第1保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第1保留記憶数を示す。コマンドC1XX(H)は、第2保留記憶数を指定する第2保留記憶数指定コマンドである。コマンドC0XX(H)における「XX」が第2保留記憶数を示す。

【0115】

なお、第1保留記憶数を示すための第1保留記憶数指定コマンドと、第2保留記憶数を示すための第2保留記憶数指定コマンドとを送信することにより、演出制御用マイクロコンピュータ100において保留記憶数を特定可能とするが、これに限らず、変動表示が実行されるごとに、第1保留記憶数または第2保留記憶数を減算するための保留記憶数減算指定コマンドを送信することにより、演出制御用マイクロコンピュータ100において、保留記憶数が特定可能となるようにしてもよい。

【0116】

コマンドC2XX(H)およびコマンドC3XX(H)は、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞時における大当たり判定、大当たり種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドC2XX(H)は、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別

の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC 3 X X (H)は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【0117】

コマンドD 0 0 0 (H)は、特別可変入賞球装置20における大入賞口への遊技球の入賞がカウントスイッチ23により検出されたときに、大入賞口への入賞を通知するための大入賞口入賞通知コマンドである。コマンドD 0 0 1 (H)は、ゲート32への遊技球の通過がゲートスイッチ32aにより検出されたときに、ゲート32への遊技球の通過を通知するためのゲート検出通知コマンドである。コマンドD 0 0 2 (H)は、一般入賞口33への遊技球の入賞が一般入賞スイッチ33aにより検出されたときに、一般入賞口33への遊技球の入賞を通知するための一般入賞口入賞通知コマンドである。

10

【0118】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、大入賞口入賞通知コマンドを受信することにより、大入賞口への遊技球の入賞個数を把握することができ、ゲート検出通知コマンドを受信することにより、ゲート32への遊技球の通過個数を把握することができ、一般入賞口入賞通知コマンドにより、一般入賞口33への遊技球の入賞個数を把握することができる。

【0119】

この実施の形態では、始動口スイッチ通過処理(S 3 1 2)より実行される入賞時演出処理において、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、始動入賞時に、大当たりとなるか否か、大当たりの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのEXTデータに、大当たりとなることを指定する値、および、大当たりの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのEXTデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当たりとなるか否か、および、大当たりの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。

20

【0120】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ560側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶データ）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を説明する。保留記憶バッファは、RAM55に設けられる。

30

【0121】

第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当たり判定用乱数（ランダムR）、および、ソフトウェア乱数である大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。

40

【0122】

第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞に基づいて、CPU56は、乱数回路503およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口13への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存される。また、第2始動入賞口14への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存される。

【0123】

第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情

50

報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時に抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

【０１２４】

このように保留記憶バッファに記憶されたデータは、後述するように、始動入賞時に読出されて先読み予告演出のために用いられるとともに、変動表示開始時に、第２保留記憶バッファから優先して読出されて変動表示のために用いられる。

【０１２５】

第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１（第２）始動入賞指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板３１から演出制御基板８０へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０３に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１（第２）始動入賞指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【０１２６】

この実施の形態において、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【０１２７】

次に、パチンコ遊技機１の動作について説明する。パチンコ遊技機１においては、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【０１２８】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路５０３を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【０１２９】

図７は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図７に示すステップＳ（以下、単に「Ｓ」と示す）２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（Ｓ２０）。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：Ｓ２１）。

【０１３０】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（Ｓ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、Ｓ３２、Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力

する制御を実行する。

【0131】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：S23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：S24，S25）。

【0132】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行なう（S26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

10

【0133】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（S27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0134】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：S28）。さらに、CPU56は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（S29）。

20

【0135】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（S30）。

【0136】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（S31：出力処理）。

30

【0137】

また、CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（S32）。

【0138】

さらに、CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（S33）。また、CPU56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、S22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

40

【0139】

その後、割込許可状態に設定し（S34）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【0140】

図8は、特別図柄プロセス処理（S26）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（S312）。そして、内部状態に応じて、S300～S307のうちのいずれかの処理を行なう。

50

【0141】

遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55には、前述したように、第1始動入賞口13への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第1保留記憶データ）が記憶される第1保留記憶バッファと、第2始動入賞口14への始動入賞に基づいて得られる大当たり判定用乱数等の保留記憶データ（第2保留記憶データ）が記憶される第2保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。

【0142】

始動口スイッチ通過処理では、第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、第1保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第1保留記憶データの記憶数を計数する第1保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。一方、第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、第2保留記憶数が上限値（たとえば、4）に達していないことを条件として、第2保留記憶データの記憶数を計数する第2保留記憶数カウンタの値を1増やし、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当たり判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。

【0143】

S300～S307の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（S300）は、変動表示の表示結果を大当たりとするか否かの決定、および、大当たりとする場合の大当たり種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（S301）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

【0144】

この実施の形態では、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S300）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当たり表示結果とするか否かの決定、および、大当たり種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当たり判定値、および、大当たり種別判定値に基づいて行なう。特別図柄通常処理では、第1保留記憶情報と第2保留記憶情報との両方が記憶されているときには、第2保留記憶情報の方が優先的に、大当たり判定等の処理が実行されることにより、第1保留記憶数情報に優先して変動表示が実行される。そして、変動パターン設定処理（S301）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および変動パターン判定値に基づいて行なう。

【0145】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当たりとなるか否かの決定、小当たりとなるか否かの決定、大当たりの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当たり判定値、大当たり種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を始動口スイッチ通過処理（S

312)により実行可能である。そうすることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当たりとなること(大当たりとなる可能性)を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【0146】

表示結果指定コマンド送信処理(S302)は、演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理(S303)は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理(S304)は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたとき

10

【0147】

大入賞口開放前処理(S305)は、大当たりの種別に応じて、特別可変入賞球装置20において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理(S306)は、大当たり遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理(S305)に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当たり終了処理(S307)に移行する。大当たり終了処理(S307)は、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行なわせるための制御等を行なう処理である。

20

【0148】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ100の動作を説明する。図9は、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0149】

演出制御用CPU101は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(たとえば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう(S701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(S702)を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(S703)、以下の演出制御処理を実行する。

30

【0150】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理(たとえば、RAM103に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等)等を行なう(コマンド解析処理:S704)。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行なう(S705)。演出制御プロセス処理では、S704で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置9での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

40

【0151】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数(演出図柄の左停止図柄決定用のSR1-1、演出図柄の中停止図柄決定用のSR1-2、演出図柄の右停止図柄決定用のSR1-3等)を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(S706)。このような乱数SR1-1~SR1-3のそれぞれは、ソフト

50

ウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【0152】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（S707）。

【0153】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ100では、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置9、各種ランプ、および、スピーカ27等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

10

【0154】

ここで、演出制御基板80に搭載されたRAM103には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【0155】

演出制御フラグ設定部には、たとえば演出表示装置9の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板31から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。たとえば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

20

【0156】

演出制御タイマ設定部には、たとえば演出表示装置9の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。たとえば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0157】

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

30

【0158】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。たとえば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0159】

図10は、右打ち報知演出および左打ち報知演出を説明するための演出表示装置9の表示画面図である。図中の下向き矢印は、演出図柄が変動表示中であることを示している。右打ち報知演出は、右打ちが必要となる確変状態のような遊技状態において、右打ちを報知するための演出である。左打ち報知演出は、左打ちが必要となる通常状態のような遊技状態において、左打ちを報知するための演出である。

40

【0160】

図10（A）には、右打ち報知演出のときの演出表示装置9での表示演出例が示されている。パチンコ遊技機1では、たとえば、確変状態になると、第2始動入賞口14（可変入賞球装置15）に遊技球を入賞させるために右打ちが必要となる。右打ち報知演出としては、「右打ち！」というような右打ちを報知する文字画像よりなる右打ち報知画像94Aが画面隅部に表示される右打ち報知演出が実行される。このような右打ち報知演出が行なわれることにより、遊技者は、右打ちが必要な遊技状態であることを容易に知ることができ、右打ちをすることが可能となる。

【0161】

50

図10(B)には、左打ち報知演出のときの演出表示装置9での表示演出例が示されている。パチンコ遊技機1では、たとえば、通常状態(非確変状態)になると、第1始動入賞口13に遊技球を入賞させるために左打ちが必要となる。左打ち報知演出としては、「左打ち!!」というような左打ちを報知する文字画像よりなる左打ち報知画像94Bが画面隅部に表示される左打ち報知演出が実行される。このような左打ち報知演出が行なわれることにより、遊技者は、左打ちが必要な遊技状態であることを容易に知ることができ、左打ちをすることが可能となる。

【0162】

図11は、図9に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理(S705)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、右打ち報知処理(S501)、左打ち報知処理(S502)、および、先読み演出処理(S503)を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてS800~S807のうちのいずれかの処理を行なう。

【0163】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置9の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第1特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第2特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【0164】

右打ち報知処理(S501)は、現在の遊技状態が右打ちが必要となる遊技状態(確変状態)であるか否かの判定をし、右打ちが必要となる遊技状態(大当り遊技状態、確変状態)であるときに、図10(A)のような右打ち報知演出を実行する処理である。

【0165】

左打ち報知処理(S502)は、現在の遊技状態が左打ちが必要となる遊技状態(通常状態)であるか否かの判定をし、左打ちが必要となる遊技状態(通常状態)であるときに、図10(B)のような左打ち報知演出を実行する処理である。

【0166】

先読み演出処理(S503)は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報(保留記憶情報)に基づいた特別図柄の変動表示(図柄変動)の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようなようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が当たりであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に当たりが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【0167】

変動パターンコマンド受信待ち処理(S800)は、遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【0168】

演出図柄変動開始処理(S801)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理(S802)は、変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理(S803)は、演出図柄(飾り図柄)の変動表示を停止し、変動表示の表示結果(最終停止図柄)を導出表示する制御を行なう処理である。

【0169】

当たり表示処理(S804)は、変動時間の終了後、演出表示装置9に当たりの発生を

10

20

30

40

50

報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（S805）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行する。ラウンド後処理（S806）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。また、最終ラウンドが終了していれば、大当たり終了処理に移行する。大当たり終了演出処理（S807）は、演出表示装置9において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【0170】

演出制御用CPU101は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当たり遊技状態開始時から大当たり遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ROM102に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

【0171】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置9の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用CPU101は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【0172】

図12は、左打ち報知処理を示すフローチャートである。左打ち報知処理は、図11のS501により実行される処理である。左打ち報知処理は、左打ちが必要となる遊技状態において、右打ちによりゲートスイッチ32aまたは一般入賞スイッチ33aが遊技球を検出した場合に、左打ち報知演出を実行する条件となる数値データを加算更新し、当該数値データが特定値（左打ち判定値と呼ぶ）に達したときに、左打ち報知演出を実行するための処理である。

【0173】

前述したように、右打ち時におけるゲート32と一般入賞口33への遊技球の振分け（流下）割合は、「1：2」であるため、遊技球が流下する振分率が高い方の一般入賞口33への進入が検出されたときには、1球検出につき2ポイントの数値データが加算され、遊技球が流下する振分率が低い方の一般入賞口33への進入が検出されたときには、1球検出につき1ポイントの数値データが加算され、更新された数値データの合計値が左打ち判定値に達したときに、左打ち報知演出の実行条件が成立し、左打ち報知演出の実行が開始される。このように、左打ち報知演出は、ゲートスイッチ32aの検出位置と一般入賞スイッチ33aの検出位置とのそれぞれの遊技球の流下頻度に基づいて設定された報知条件が成立したことにより実行可能である。そして、ゲートスイッチ32aと、一般入賞スイッチ33aとでは、数値データの加算条件（加算数）が異なる。

【0174】

左打ち報知処理では、まず、現在の遊技制御状態が通常状態（低確率状態および低ベース状態）であるか否かが確認される（S901）。現在の遊技状態は、通常状態指定コマンド、時短状態指定コマンド、および、確変状態指定コマンド等の遊技状態を示すコマンドを受信するごとに遊技状態を示すデータをRAM103の所定領域に記憶しておき、その記憶データに基づいて、現在の遊技制御状態が確認される。

【0175】

S901で通常状態でないときは、処理を終了する。一方、S901で通常状態であるときは、右遊技領域のゲートスイッチ32aが遊技球の進入（通過）を検出したか否かを

10

20

30

40

50

、ゲート検出通知コマンドを受信したか否かに基づいて判定する（S902）。S902でゲートスイッチ32aが遊技球の進入（通過）を検出したときは、右打ち検出状態を数値データとして管理する右打ち検出ポイントの数値データを+1加算更新し、S906に進む。一方、S902でゲートスイッチ32aが遊技球の進入（通過）を検出していないときは、右遊技領域の一般入賞口スイッチ33aが遊技球の進入を検出したか否かを、一般入賞口入賞通知コマンドを受信したか否かに基づいて判定する（S904）。S904で一般入賞口スイッチ33aが遊技球の進入を検出したときは、右打ち検出ポイントの数値データを+2加算更新し、S906に進む。このように、右打ち検出ポイントは、ゲートスイッチ32aによる遊技球検出と一般入賞口スイッチによる遊技球検出との両方により数値データが加算され得る合計の数値データである。

10

【0176】

S906では、ポイント変更タイマを15秒間に相当する数値データにセットする（S906）。ポイント変更タイマは、右打ちされた遊技球が、15秒間に亘りゲートスイッチ32aおよび一般入賞口スイッチ33aのいずれにも検出されなかったときに、右打ち検出ポイントの数値データを減算することにより、右打ちがしばらくの間されていないにもかかわらず少数の右打ち遊技球の検出に基づいて左打ち報知演出が実行されてしまうことを制限する制限制御に用いる計時手段である。

【0177】

S906の後、右打ち検出ポイント（合計値）が左打ち判定値である「12」ポイントに達しているか否かを判定する（S907）。左打ち判定値は、仮にゲート32への遊技球の進入のみであれば12個検出されたポイント数、または、仮に一般入賞口33のみであれば6個検出されたポイント数に相当するような数値データに設定されている。この実施形態の場合、右打ち検出ポイントは、左打ち判定値である「12」ポイントが上限値として設定されており、「12」ポイントを超えて計数されない。つまり、S903、S905においては、右打ち検出ポイントが既に「12」ポイントに達している状態では、右打ち検出ポイントの加算更新がされない。

20

【0178】

S907で右打ち検出ポイントの合計が「12」ポイントに達していないときは、処理を終了する。一方、S907で右打ち検出ポイントの合計が「12」ポイントに達しているときは、図10（A）のような左打ち報知演出の実行を開始する（S908）。そして、左打ち報知演出の実行時間を計測するための計時手段としての左打ち報知タイマを15秒間に相当する数値データにセット（S909）し、処理を終了する。これにより、左打ち報知演出が15秒間継続して実行される。なお、右打ち検出ポイントは、上限値を設定せずに計数可能としてもよい。右打ち検出ポイントについて上限値を設定せずに計数可能とする場合には、S907で右打ち検出ポイントが「12」ポイント以上であるときに左打ち報知演出の実行を開始するようにしてもよい。

30

【0179】

S904で一般入賞口スイッチ33aが遊技球の通過を検出していないときは、S906で開始されるポイント変更タイマが計時中であるか否かを判定する（S910）。S910で計時中であるときは、ポイント変更タイマの値を「-1」減算更新する（S911）。これにより、時間経過に応じてポイント変更タイマの値が減算更新されていく。そして、ポイント変更タイマの値が「0」に達したか否かを判定する（S912）。ポイント変更タイマの値が「0」に達していないときは、処理を終了する。一方、ポイント変更タイマの値が「0」に達しているときは、しばらくの間右打ちが検出されなかったことに基づき、右打ち検出ポイントを「-1」減算更新し（S913）、処理を終了する。これにより、しばらくの間右打ちが検出されなかったことに応じて、右打ち検出ポイントが徐々にリセットされていく。なお、S912でポイント変更タイマの値が「0」に達しているときは、S913において、右打ち検出ポイントが1回の処理で「0」になるようにしてもよい。このようにする場合には、しばらくの間右打ちが検出されなかったことに基づき右打ち検出ポイントが一気にリセットされる。

40

50

【0180】

S910でポイント変更タイマの計時中でないときは、S909で開始される左打ち報知タイマが計時中であるか否かを判定する(S914)。S914で計時中であるときは、左打ち報知タイマの値を「-1」減算更新する(S911)。これにより、時間経過に応じて左打ち報知タイマの値が減算更新されていく。そして、左打ち報知タイマの値が「0」に達したか否かを判定する(S916)。左打ち報知タイマの値が「0」に達していないときは、左打ち報知演出の実行を終了し(S917)、処理を終了する。

【0181】

左打ち報知処理では、ゲートスイッチ32aにより遊技球が検出されたときと、一般入賞口スイッチ33aにより遊技球が検出されたときとで、左打ち報知演出をするまでの条件が異なる。たとえば、左打ち報知演出を実行する条件は、ゲート32への遊技球の進入のみであれば12個検出されたときに成立し、また、一般入賞口33のみであれば6個検出されたときに成立する。これにより、第1検出位置と第2検出位置とのそれぞれの遊技球の流下頻度に基づいた報知をすることが可能となるので、遊技球の流下の検出に基づく好適な報知を行なうことができる。

10

【0182】

第2経路(右遊技領域)を流下する遊技球は、ゲートスイッチ32aと、一般入賞口スイッチ33aとの少なくともいずれか一方により検出されるので、第2経路を流下する遊技球が必ず検出されることにより、遊技球の第2経路での流下の検出に基づく左打ち報知演出を確実に実行することができる。

20

【0183】

S902～S905等示すように、左打ち報知演出をする条件が、ゲートスイッチ32aと、一般入賞口スイッチ33aとの少なくともいずれか一方の検出結果に基づいて変化(加算更新)する数値データよりなる右打ち検出ポイントに基づいて成立することにより、遊技球の検出データを好適に管理することができるので、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をより高い精度で行なうことができる。

【0184】

右打ち検出ポイントは、S902、S903でゲートスイッチ32aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は1ポイント加算、S904、S905で一般入賞スイッチ33aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は2ポイント加算が行われるように管理される。これにより、左打ち報知演出をする条件が、ゲートスイッチ32aの検出結果と、一般入賞口スイッチ33aの検出結果とで変化量が異なる数値データに基づいて成立することにより、遊技球の流下頻度に応じて検出データを好適に管理することができるので、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をより一層高い精度で行なうことができる。

30

【0185】

S903～S908に示すように、ゲートスイッチ32aの検出結果と、一般入賞口スイッチ33aの検出結果とで共通の数値データである右打ち検出ポイントが変化し、当該右打ち検出ポイントが所定値(左打ち判定値「12」)となったことに基づいて左打ち報知演出をする条件が成立することにより、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をするための処理を複雑化させないようにすることができる。

40

【0186】

S909～S913に示すように、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより右打ちの遊技球が検出されないときに、15秒間経過ごとに右打ち検出ポイントが減算される。これにより、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより遊技球が検出されなくなれば、右打ち検出ポイントが逆に変化することにより、必要以上に左打ち報知演出をすることが抑制されるので、遊技球の流下の検出に基づくより一層好適な報知を行なうことができる。さらに、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより遊技球が検出されなくなったときに、15秒経過ごとに1ポイントずつ右打ち検出ポイントが減算されることにより、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ

50

3 3 aにより遊技球が検出されなくなったときに右打ち検出ポイントが「0」にリセットされる場合と比べて、過去の右打ち検出の履歴が右打ち検出ポイント数としてしばらくの間残り、右打ちが繰返されれば、再度左打ち報知演出が実行されるので、たとえば、遊技者が不正行為をするために右打ちをする場合において、検出ポイントが「0」にリセットされる場合と比べて、右打ちによる不正行為の抑制効果を高めることができる。

【0187】

なお、S 9 0 9～S 9 1 3では、ゲートスイッチ3 2 aおよび一般入賞スイッチ3 3 aにより右打ちが検出されないときに、1 5秒間経過ごとに右打ち検出ポイントを1ポイントずつ減算する例を示したが、複数ポイントずつ減算してもよい。また、減算数は、最新の加算数（たとえば、最新の加算がゲートスイッチ3 2 aの検出によるもの場合は1ポイント、最新の加算が一般入賞スイッチ3 3 aの検出によるもの場合は2ポイント）を減算してもよく、最古の加算数（たとえば、最古の加算がゲートスイッチ3 2 aの検出によるもの場合は1ポイント、最古の加算が一般入賞スイッチ3 3 aの検出によるもの場合は2ポイント）が減算されるようにしてもよい。その場合には、右打ち検出ポイントの加算数の履歴を記憶して管理する必要がある。

10

【0188】

また、1 5秒間というような所定時間が経過するごとに、ゲートスイッチ3 2 aおよび一般入賞スイッチ3 3 aの検出結果に基づく変化とは逆に変化する共通の右打ち検出ポイントに基づいて、左打ち報知演出をする条件が成立することにより、必要以上の左打ち報知演出を抑制するための処理を複雑化させないようにすることができる。

20

【0189】

なお、図1 2の左打ち報知演出では、ゲートスイッチ3 2 aおよび一般入賞スイッチ3 3 aにより遊技球が検出されたときに右打ち検出ポイントの数値データを加算していき、右打ち検出ポイントが所定数となったことを条件として左打ち報知演出を実行する例を示した。しかし、これに限らず、左打ち報知演出としては、右打ち検出ポイント数を予め定められた値（たとえば、「1 2」等）にセットし、ゲートスイッチ3 2 aおよび一般入賞スイッチ3 3 aにより遊技球が検出されたときに右打ち検出ポイントの数値データを減算していき、右打ち検出ポイントが「0」等の特定数となったことを条件として左打ち報知演出を実行するようにしてもよい。

【0190】

30

[第2実施形態]

次に、第2実施形態による各種の演出について説明する。第2実施形態では、変動表示の表示結果が大当たり表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御される。そして、大当たり遊技状態中であるラウンド中には、遊技球の入賞によって付与される遊技球数に関連した球数関連報知演出が実行される。ここで、遊技球数に関連した球数関連報知演出には、入賞した遊技球に対して払出される獲得遊技球の数を報知する演出が含まれる。また、遊技球数に関連した球数関連報知演出には、オーバー入賞が発生したときに報知の態様を変化させることでオーバー入賞の発生を報知する演出が含まれる。このように、遊技球数に関連した演出とは、獲得した遊技球（遊技球数）に対する何らかの報知を行なう演出である。

40

【0191】

また、遊技球数に関連した球数関連報知演出は、複数の種類が設けられている。たとえば、演出状態が第1演出状態のときには、第1報知態様により球数関連報知演出が実行され、演出状態が第2演出状態のときには、第2報知態様により球数関連報知演出が実行される。つまり、球数関連報知演出は、演出状態により異なる球数関連報知演出が実行されることとなる。第1報知態様による球数関連報知演出は、ラウンド中（大当たり遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数となったことに基づいて実行される。また、第2報知態様による球数関連報知演出は、ラウンド中（大当たり遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数とは異なる特定数となったことに基づいて実行される。

【0192】

50

ラウンド中（大当たり遊技状態中）においては、遊技球が特別可変入賞球装置 20 に入賞する毎に、付与された遊技球数が可変表示可能に表示される。また、ラウンド中（大当たり遊技状態中）における演出状態を第 1 演出状態とするか第 2 演出状態とするかを選択することが可能である。また、オーバー入賞により獲得する遊技球数についても、遊技球数に関連した球数関連報知演出の遊技球数のカウントに考慮される。

【0193】

以下に、球数関連報知演出の具体例を説明する。図 13 は、第 2 実施形態の球数関連報知演出を説明するための図である。ここで、本実施の形態では、1 回の大当たりで獲得できる遊技球の総数は、約 1500 個である。具体的には、1 回のラウンドにおいて、遊技球 1 個の入賞に対して 10 個の払出しがあり、10 個入賞するまでラウンドが継続されるので、1 ラウンドあたり約 100 個（ $10 \times 10 = 100$ ）の遊技球を獲得することができる。また、大当たりが継続する場合には、前回の獲得総数表示の値が引継がれる。図 13 では、2 回目以降の大当たりが実行された場合が示されている。

10

【0194】

図 13（a）は、大当たり表示結果となったときの大当たり遊技中の 1 ラウンド目における演出表示装置 9 の表示画面を示す図である。1 ラウンド目においては、ラウンド中における演出状態を 2 つのモードのうちから選択可能とする演出が実行される。演出表示装置 9 の画面の左側には、女の子キャラクタによる A モード画像 211 が表示される。また、演出表示装置 9 の画面の右側には、男の子キャラクタによる B モード画像 212 が表示される。遊技者は、遊技者の選択操作を促す左右の矢印で示されるモード選択画像 210 に従い、いずれか一方のモードを選択する。ラウンド開始時には、初期値として A モード画像 211 が選択されているとともに、モード選択画像 210 の左側が選択されている。これらの画像が選択されていることは、画像の点滅により知ることができる。なお、点滅ではなく選択されている方の画像を太枠で囲む等としてもよく、いずれのモードが選択されていることが分かればどのような態様であってもよい。

20

【0195】

遊技者は、1 ラウンドの期間中いずれかのモードを選択することが可能である。このようなモード（演出状態）の切替えは、スティックコントローラ 122 を左右に操作することで変更可能である。なお、十字キー等の操作手段により左右の選択が変更可能となるようにしてもよいし、プッシュボタン 120 の押下げによりモードが切替るようにしてもよい。また、演出モードは 3 種類以上設けられていてもよいし、大当たりの回数毎に選択できる演出モードの種類が増加されていくようにしてもよい。また、モードの選択期間は、1 ラウンド以外のラウンドでもよく、ラウンド中の所定時間（たとえば、10 秒）に限って選択操作が可能となるようにしてもよい。また、大当たり毎に新たな演出モードが初期値（最初に選択されているモードの種類）として設定されるようにしてもよい。

30

【0196】

図 13（b）～（d）は、A モードが選択された場合の演出表示装置 9 の表示画面を示す説明図である。また、図 13（e）～（g）は、B モードが選択された場合の演出表示装置 9 の表示画面を示す説明図である。図 13（b）に示すように、A モードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像 205 が表示される。獲得総数表示画像 205 は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。図 13（b）では、大当たりにおける遊技球の獲得総数が 2000 個であることが示されている。また、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が 500 個の倍数を超える毎に画面中央に第 1 報知画像 204 が表示される。図 13（b）では、遊技球数が 500 個の 4 倍である 2000 個を超えたときに第 1 報知画像 204 により、遊技球が 2000 個獲得されたことが示される。また、画面右上に女の子画像 203 が表示される。なお、獲得総数表示画像 205 で表示される数字と第 1 報知画像 204 として表示される数字とは瞬間的なタイミングで同じ表示である場合を示している。また、獲得総数が区切りのよい数字でない場合（たとえば、13 個ずつ増加する場合等）には、獲得総数表示画像 205 で表示される数字と第 1 報知画像 204 として表示される数字とは異

40

50

なる（獲得総数表示画像205で表示される数字が2013、第1報知画像204として表示される数字が2000等）ことがある。

【0197】

図13(c)は、図13(b)と同じ大当たりの中で獲得した遊技球の獲得総数が2500個となった場合の演出表示装置9の表示画面を示している。図13(c)に示すように、獲得総数表示画像205により、遊技球の獲得総数が2500個であることが示される。また、遊技球数が500の5倍である2500個を超えたときに第1報知画像204により、遊技球が2500個獲得されたことが示される。また、女の子画像203が図13(b)のときとは異なる人物で表示される。さらに、4回目の大当たりでは、演出表示装置9の表示画面が図13(d)のようになる。図13(d)では、獲得総数表示画像205が5000個であることが示される。また、遊技球数が500の10倍である5000個を超えたときに第1報知画像204により、遊技球が5000個獲得されたことが示される。また、女の子画像203が図13(b)や図13(c)のときとは異なる人物で表示される。このように、遊技球数が500の倍数を超えたときは、第1報知画像204とともに女の子画像203も変化する。ここで、第1報知画像204と女の子画像203とは、次の第1報知画像204と女の子画像203に変化するまで継続して表示される。しかし、第1報知画像204と女の子画像203とが所定時間経過することにより消去されるようにしてもよい。

10

【0198】

次に図13(a)においてBモードが選択された場合について説明する。図13(e)に示すように、Bモードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像215が表示される。獲得総数表示画像215は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。ここで、Bモードでの獲得総数表示画像215とAモードでの獲得総数表示画像205は、文字の表示態様が異なっている。このように、演出モードにより獲得総数の表示を異ならせているが、獲得総数の表示はモードによらず同じであってもよい。図13(e)では、大当たりにおける遊技球の獲得総数が2000個であることが示されている。また、画面右上に男の子画像213が表示される。Bモードでは、このような男の子画像213による演出が実行される。しかし、Aモードとは異なり、Bモードでは、遊技球の獲得総数が2000個を超えたとしても画面中央に獲得した遊技球の総数を報知する演出は実行されない。なお、図13(e)では、男の子画像213を表示せずに、別の演出画像が表示されるようにしてもよい。

20

30

【0199】

図13(f)は、図13(e)と同じ大当たりの中で獲得した遊技球の獲得総数が2500個となった場合の演出表示装置9の表示画面を示している。図13(f)に示すように、獲得総数表示画像215により遊技球の獲得総数が2500個であることが示される。また、遊技球数が2500個を超えたときに第2報知画像214により、遊技球が2500個獲得されたことが示される。Bモードでは、入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が2500個の倍数を超える毎に画面中央に第2報知画像214が表示される。図13(f)では、遊技球数が2500個の1倍である2500個を超えたときに第2報知画像214により、遊技球が2500個獲得されたことが示される。第2報知画像214は所定時間経過により消去される（たとえば、表示されてから2秒経過後）。

40

【0200】

さらに、4回目の大当たりでは、演出表示装置9の表示画面が図13(g)のようになる。図13(g)では、獲得総数表示画像215が5000個であることが示される。また、遊技球数が2500の2倍である5000個を超えたときに第2報知画像214により、遊技球が5000個獲得されたことが示される。ここで、Bモードにおいて男の子画像213は、Aモードのようにキャラクタが変化することがなく、同一人物の画像が表示される。

【0201】

図13に示すように、Aモードに制御されているときは、第1報知画像204により、

50

遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が実行される。また、Bモードに制御されているときは、第2報知画像214により、遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が実行される。よって、演出状態がAモードであるかBモードであるかに応じた球数関連報知演出により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【0202】

また、図13（b）～（d）に示すように、遊技球の獲得総数が500の倍数を超える毎に第1報知画像204により、遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が実行される。また、図13（e）～（g）に示すように、遊技球の獲得総数が2500の倍数を超える毎に第2報知画像214により、遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が

10

【0203】

また、図13のAモードの獲得総数表示画像205、Bモードの獲得総数表示画像215に示すように、特別可変入賞球装置20の大入賞口に遊技球が入賞する毎に、付与された遊技球が10ずつ増加していく表示が行なわれる。よって、付与された遊技球数を可変表示可能であるため、獲得総数表示の変化により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【0204】

また、ラウンド中においてAモードとするかBモードとするかを選択するためのモード選択画像210が表示される。よって、ラウンド中における演出状態を選択することが可能となるので、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0205】

[第3実施形態]

第3実施形態では、遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したときに実行される球数関連報知演出による遊技の興趣を向上させることができる遊技機について説明する。たとえば、このような遊技機は、以下のようなものである。

【0206】

次に、球数関連報知演出の演出態様の具体例について説明する。図14および図15は、第3実施形態の球数関連報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図14および図15において、（1）（2）（3）・・・の順に演出態様が遷移する。

30

【0207】

図14（1）に示すように、左中右の演出図柄が同じ図柄で停止表示されて大当りが発生し、図14（2）に示すように、第1ラウンドが開始されて大当り遊技が開始されたものとする。また、図14（2）～（6）に示すように、第1ラウンド～第5ラウンドにおいては昇格演出も実行される。図14（2）に示す例では、演出表示装置9においてルーレットを球が回転するような態様の画像200を表示することにより昇格演出が開始される場合が示されている。

【0208】

また、図14（3）に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により球数関連報知演出が実行される。図14（3）に示す例では、第1大入賞口に遊技球が入賞し、第1大入賞口LED20cを白色発光させる態様で球数関連報知演出が実行される場合が示されている。

40

【0209】

また、大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図14（4）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、第6ラウンドよりも前のラウンドであり第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変確定報知が実行される前である場合には、通常態様により球数関連報知演出が実行される。図14（4）に示す例では、第1大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第1大入賞口LED20cを白色発光させる態様で

50

球数関連報知演出が実行される場合が示されている。

【0210】

次いで、図14(5)に示すように、同様の態様で第2ラウンド以降のラウンドが実行され、図14(6)に示すように、第5ラウンドとなると、ルーレットの当否結果を報知するような態様の昇格演出が実行される。図14(6)に示す例では、大当たり種別が確変大当たりとなる大当たりであることに基づいて、球がルーレット内の「確」と表示された領域に入球し、ルーレットの結果が当り（確変状態となることを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格あり！」などの文字列201を表示する態様により昇格演出が実行される場合が示されている。なお、大当たり種別が確変大当たりとならない大当たり（通常大当たり）である場合には、たとえば、球がルーレット内の「確」と表示された領域以外の領域に入球し、ルーレットの結果がはずれ（確変状態とならないことを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格なし！」などの文字列を表示する態様により昇格演出が実行される。

10

【0211】

なお、この実施の形態では、昇格演出として、ルーレット演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、昇格演出として、敵と味方のキャラクタがバトルを行ない、味方のキャラクタが勝利することによって確変状態となることを示唆したり、味方のキャラクタが敗北することによって確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。また、たとえば、昇格演出として、おみくじを表示するような演出を行ない、おみくじの結果が「吉」であれば確変状態となることを示唆したり、おみくじの結果が「凶」であれば確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。そのように、昇格演出として、何らかの態様で確変状態に制御されるか否かを煽ることができる演出を実行するものであればよい。

20

【0212】

また、この実施の形態では、第1ラウンド～第5ラウンドにわたって昇格演出が実行され、最後の第5ラウンドにおいて昇格演出の結果報知（本例では、ルーレットの結果が報知）がされる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第5ラウンドを待たずに、第1ラウンド～第4ラウンドでも昇格演出の結果報知を可能に構成してもよい。この場合、昇格演出の結果報知の後であれば、第5ラウンドや第6ラウンドを待たずに、オーバー入賞発生時に特殊態様による球数関連報知演出を実行可能に構成してもよい。

30

【0213】

次いで、図14(7)に示すように、第6ラウンドに移行し第2大入賞口が開放状態に制御される。そして、図14(7)に示すように、第6ラウンドにおいて第2大入賞口に遊技球が入賞するとともに第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し、確変状態に制御されることが確定したものとす。図14(7)に示す例では、第6ラウンド中に第2大入賞口に遊技球が入賞したことから、第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様で球数関連報知演出が実行されることも示されている。また、確変状態に制御されることが確定したことに基づいて、図14(8)に示すように、演出表示装置9において確変確定報知の実行が開始される。図14(8)に示す例では、確変確定報知として、演出表示装置9において「確変確定！」などの文字列202が表示される場合が示されている。

40

【0214】

なお、図14(7)において、第2大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したときに（特に、特定領域に1個目の遊技球が入賞したときに）、第2大入賞口LED20d（第1大入賞口LED20cでもよい）を専用の発光色で発光（たとえば、特殊態様の球数関連報知演出とは異なる赤色で発光）させたり、専用の入賞音（たとえば、特殊態様の球数関連報知演出とは異なる専用の入賞音）を音出力させたりしてもよい。

【0215】

また、第6ラウンドにおいて第2大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、10個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この

50

場合、図15(9)に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、確変確定報知が実行される場合がある第6ラウンドである場合には、通常態様により球数関連報知演出が実行される。図15(9)に示す例では、第2大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様で球数関連報知演出が実行される場合が示されている。

【0216】

次いで、第7ラウンド以降のラウンドに移行する。第7ラウンド以降のラウンドであっても、図15(10)に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により球数関連報知演出が実行される。図15(10)に示す例では、第1大入賞口に遊技球が入賞し、第1大入賞口LED20cを白色発光させる態様で球数

10

【0217】

一方、第7ラウンド以降のラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、図15(11)に示すように、通常態様とは異なる特殊態様により球数関連報知演出が実行される。図15(11)に示す例では、第1大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともに、スピーカ27から所定の入賞音を音出力させる態様で球数関連報知演出が実行される場合が示されている。

【0218】

なお、この実施の形態では、特殊態様による球数関連報知演出の場合にのみスピーカ27から所定の入賞音を音出力させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、通常態様による球数関連報知演出を実行する場合にも何らかの入賞音(特殊態様の場合と同じ音でも異なる音でもよい)を音出力させるようにしてもよい。

20

【0219】

また、この実施の形態では、特殊態様による球数関連報知演出として、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともに、スピーカ27から所定の入賞音を音出力させる態様の演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるだけで、入賞音の音出力を伴わないものであってもよい。また、たとえば、通常態様による球数関連報知演出とは異なる発光色で発光するものであれば、レインボー発光以外の発光色(たとえば、赤色や黄色)で第1大入賞口LED20cなどを発光させるものであってもよい。また、たとえば、第1

30

【0220】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定期間(本例では、29秒)が経過することまたは遊技媒体(本例では、遊技球)が所定数(本例では、10個)入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段(本例では、第1大入賞口、第2大入賞口)を第1状態(本例では、開放状態)に変化させることが可能な単位遊技(本例では、ラウンド)を所定回数(本例では、15ラウンド)実行する有利状態(本例では、大当り遊技状態)に制御可能であり、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域(本例では、第2大入賞口内の特定領域)を遊技媒体が通過したことに基づいて、特別状態(本例では、確変状態)に制御可能である。また、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数(たとえば、11個目や12個目)入賞したこと(本例では、オーバー入賞が発生したこと)に基づいて、特殊態様による球数関連報知演出(本例では、第1大入賞口LED20cをレインボー発光させるとともにスピーカ27から所定の入賞音を音出力させる態様の球数関連報知演出)を実行可能である。そのため、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、通常態様とは異なる特殊態様による球数関連報知演出を実行すること

40

50

によって、球数関連報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【0221】

なお、この実施の形態では、大当り遊技において単位遊技（ラウンド）が実行される所定回数が15回（15ラウンド）である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、他の回数であってもよい。また、所定回数は、1回や2回であってもよく、たとえば、大入賞口を1回または2回のみ開放する突然確変大当りや小当りが設けられている場合に、その突然確変大当りや小当りにおけるオーバー入賞も検出可能に構成してもよい。

【0222】

また、この実施の形態によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による球数関連報知演出を実行しない。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による球数関連報知演出を実行しないようにすることによって、球数関連報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

10

【0223】

また、この実施の形態によれば、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による球数関連報知演出（本例では、第1大入賞口LED20cや第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様の球数関連報知演出）を実行可能である。また、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における1の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による球数関連報知演出を実行する。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による球数関連報知演出に代えて通常態様による球数関連報知演出を実行することによって、球数関連報知演出の演出効果を向上させることができる。

20

【0224】

なお、この実施の形態では、第2大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による球数関連報知演出に代えて通常態様による球数関連報知演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第2大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、球数関連報知演出を全く実行しないように構成してもよい。

【0225】

また、この実施の形態によれば、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて特別演出（本例では、確変確定報知）を実行可能である。そして、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技（本例では、第6ラウンド）において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による球数関連報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による球数関連報知演出に代えて通常態様による球数関連報知演出を実行する）。そのため、特殊態様による球数関連報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。

30

【0226】

なお、この実施の形態では、確変確定報知が実行される第6ラウンドでは、特殊態様による球数関連報知演出のみを実行しないようにし、通常態様による球数関連報知演出（本例では、第1大入賞口LED20cや第2大入賞口LED20dを白色発光させる態様の球数関連報知演出）は実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、確変確定報知が実行される第6ラウンドでは、特殊態様による球数関連報知演出と通常態様による球数関連報知演出との両方を実行しないように構成してもよい。

40

【0227】

また、この実施の形態によれば、特殊態様による球数関連報知演出として、発光体による発光（本例では、第1大入賞口LED20cのレインボー発光）および音出力（本例では、スピーカ27からの所定の入賞音の音出力）を含む演出を実行する。そのため、発光体による発光および音出力を用いた演出により球数関連報知演出の演出効果を向上させる

50

ことができる。

【0228】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1) 図12に示すように、左打ち報知処理では、ゲートスイッチ32aにより遊技球が検出されたときと、一般入賞口スイッチ33aにより遊技球が検出されたときとで、左打ち報知演出をするまでの条件が異なる。たとえば、左打ち報知演出を実行する条件は、ゲート32への遊技球の進入のみであれば12個検出されたときに成立し、また、一般入賞口33のみであれば6個検出されたときに成立する。これにより、第1検出位置と第2検出位置とのそれぞれの遊技媒体の流下頻度に基づいた報知をすることが可能となるので、遊技球の流下の検出に基づく好適な報知を行なうことができる。

10

【0229】

(2) 図1に示すように、第2経路（右遊技領域）を流下する遊技球は、ゲートスイッチ32aと、一般入賞口スイッチ33aとの少なくともいずれか一方により検出されるので、第2経路を流下する遊技球が必ず検出されることにより、遊技球の第2経路での流下の検出に基づく左打ち報知演出を確実に行なうことができる。

【0230】

(3) 図12に示すように、左打ち報知演出をする条件が、S902～S905でゲートスイッチ32aと一般入賞スイッチ33aとの少なくともいずれか一方の検出結果に基づいて変化する数値データである右打ち検出ポイントに基づいて成立することにより、遊技球の検出データを好適に管理することができるので、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をより高い精度で行なうことができる。

20

【0231】

(4) 図12に示すように、右打ち検出ポイントは、S902、S903でゲートスイッチ32aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は1ポイント加算、S904、S905で一般入賞スイッチ33aによる遊技球の検出によるポイントの変化量は2ポイント加算が行われるように管理される。これにより、左打ち報知演出をする条件が、ゲートスイッチ32aの検出結果と、一般入賞口スイッチ33aの検出結果とで変化量が異なる数値データに基づいて成立することにより、遊技球の流下頻度に応じて検出データを好適に管理することができるので、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をより一層高い精度で行なうことができる。

30

【0232】

(5) 図12に示すように、S903～S908に示すように、ゲートスイッチ32aの検出結果と、一般入賞口スイッチ33aの検出結果とで共通の数値データである右打ち検出ポイントが変化し、当該右打ち検出ポイントが所定値（左打ち判定値「12」）となったことに基づいて左打ち報知演出をする条件が成立することにより、遊技球の流下の検出に基づく左打ち報知演出をするための処理を複雑化させないようにすることができる。

【0233】

(6) 図12に示すように、S909～S913に示すように、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより右打ちが検出されないときに、15秒間経過ごとに右打ち検出ポイントが減算される。これにより、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aにより遊技球が検出されなくなれば、右打ち検出ポイントが逆に変化することにより、必要以上に左打ち報知演出をすることが抑制されるので、遊技球の流下の検出に基づくより一層好適な報知を行なうことができる。

40

【0234】

(7) 図12に示すように、15秒間というような所定時間が経過するごとに、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aの検出結果に基づく変化とは逆に変化する共通の右打ち検出ポイントに基づいて、左打ち報知演出をする条件が成立することにより、必要以上の左打ち報知演出を抑制するための処理を複雑化させないようにすることができる。

50

【0235】

(8) 図13に示すように、Aモードに制御されているときは、第1報知画像204により、遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が実行される。また、Bモードに制御されているときは、第2報知画像214により、遊技球を獲得したことによる球数関連報知演出が実行される。よって、演出状態がAモードであるかBモードであるかに応じた球数関連報知演出により、大当り遊技中(ラウンド中)の遊技の興趣を向上させることができる。これにより、演出状態に応じた報知演出により、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【0236】

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

10

(1) 前述した実施の形態では、左打ち報知演出を実行する条件として、右打ちされた遊技球の個数が所定個数となったことを用いた。しかし、これに限らず、が、左打ち報知演出を実行する条件としては、右打ちされた遊技球の検出間隔が所定時間以下となったことを条件として用いてもよい。たとえば、ある遊技球検出スイッチにおいて、右打ちされた遊技球の検出間隔が所定時間以下となったときに、左打ち報知演出を実行してもよい。その場合には、遊技球の流下割合に応じて、流下割合が少ない方の検出スイッチについて左打ち報知演出を実行する条件を設定するときには、流下割合が多い方の検出スイッチについて左打ち報知演出を実行する条件を設定するときよりも、異常とみなされる検出間隔を長く設定するようにしてもよい。

【0237】

20

(2) 前述した実施の形態では、右打ちされた遊技球を検出可能なゲートスイッチ32aと、一般入賞スイッチ33aとにおいて、同時に遊技球が検出されたときに、どちらの検出を優先して右打ちポイントを更新するようにしてもよい。

【0238】

(3) 前述した実施の形態では、左打ち報知演出を実行する条件として、右打ちされた遊技球を検出する位置を2箇所とした例を示した。しかし、これに限らず、右打ちされた遊技球を検出する位置を3箇所以上としてもよい。たとえば、前述した実施の形態では、遊技球の流下頻度が他の2箇所とは異なる別の一般入賞口または右打ち球を回収するアウト口等が設けられている場合に、そのような第3の箇所に右打ちされた遊技球を検出する検出手段を設定し、3箇所での遊技球の検出に基づく右打ち検出ポイントの合算値に基づいて、左打ち報知演出を実行する条件が成立したか否かを判断するようにしてもよい。

30

【0239】

(4) 前述した実施の形態では、左打ちをする必要がある遊技状態において右打ちされた遊技球が検出されたことに基づいて、左打ち報知演出を実行する例を示した。しかし、これに限らず、逆に、大当り遊技状態、および、確変状態(高ベース状態、時短状態等を含む)のように右打ちをする必要がある遊技状態において左打ちされた遊技球が検出されたことに基づいて、右打ち報知演出を実行する制御をしてもよい。たとえば、第1経路(左遊技領域)において遊技球の流下割合が異なる第1始動入賞口13および一般入賞口等の複数の箇所において、右打ちをする必要がある遊技状態において、遊技球を検出するごとに、前述した右打ち検出ポイントに相当する左打ち検出ポイントを更新(加算、減算含む)し、その左打ち検出ポイントが所定値となったことを条件として右打ち報知演出を実行すればよい。

40

【0240】

(5) 前述した実施の形態では、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aの検出による右打ち検出ポイント数の変化量は、検出箇所の遊技球の流下割合と同じ割合となるように設定したが、これに限らず、ゲートスイッチ32aおよび一般入賞スイッチ33aの検出による右打ち検出ポイント数の変化量は、少なくとも、検出箇所の遊技球の流下割合の大小関係に対応するようなものであればよい。

【0241】

(6) 前述した実施の形態での左打ち報知処理に用いる遊技球の検出箇所は、ゲート

50

32、一般入賞口33に限られるものではなく、その他の箇所であってもよい。そして、左打ち報知処理に用いる遊技球の検出手段は、ゲートおよび入賞口に既設されている検出手段を用いてよく、左打ち報知処理専用の検出手段を用いてもよい。

【0242】

(7) 前述した実施の形態での左打ち報知処理を実行するパチンコ遊技機1の遊技領域7の構成は、図1に示される構成に限らず、どのような構成であってもよい。また、右打ちされた遊技球をたとえばゲートと一般入賞口とのような複数の経路に振分ける構成は、図1に示した遊技釘を用いたものに限らず、振分装置を用いて遊技球を振分けるようにしてもよい。たとえば、遊技球10球のうち、9球をゲート側に振分け（ゲート通過可能）、1球を一般入賞口側に振分ける（一般入賞口入賞可能）等、所定の割合で機械的に遊技球を振分ける振分装置を用いて、右打ちされた遊技球を振分けるようにしてもよい。

10

【0243】

(8) 前述した実施の形態では、報知演出の報知態様を所定条件が成立しているか否かにより異ならせるようにしてもよい。たとえば、報知演出の態様を複数種類の報知態様として、白色文字での報知演出と虹色文字での報知演出とが実行されるようにする。そして、大当たり遊技中において、保留記憶バッファに大当たり表示結果となる保留記憶があることに基づいて、通常白色文字で実行される報知演出を虹色文字で実行するようにしてもよい。このようにすれば、保留記憶バッファに大当たり表示結果となる変動表示が記憶されていることを踏まえて報知演出の報知態様を決定することができ、大当たり遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。なお、保留記憶バッファに大当たり表示結果となる変動表示が記憶されているときは、100%の割合で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよいし、所定の抽選割合（たとえば、50%の割合）で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよい。また、このような場合に、1回の大当たりにおいて複数回報知演出が実行される可能性があるが、その度に、虹色文字にするか否かの抽選が実行されるようにしてもよい。また、一度に虹色文字による報知演出が実行されると、それ以降の報知演出は虹色文字により実行されるようにすればよい。

20

【0244】

(9) 前述した実施の形態では、大当たり遊技中において、通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出を実行するようにしてもよい。そのような場合には、昇格演出を実行するラウンドにおいて報知演出が実行されるときに、報知演出の態様を通常の態様とは異なる態様にしてもよい。

30

【0245】

(10) 前述した実施の形態では、大当たりの種類を複数種類設けてもよい。そして、大当たりの種類により報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、大当たりの種類として、4R大当たり、8R大当たり、15ラウンド大当たりを設け、各大当たりの種類により、報知演出の報知態様が異なるようにしてもよい。

【0246】

(11) 前述した実施の形態では、獲得総数表示の表示に対し上限値を設けるようにしてもよい。そして、当該上限値まで遊技球を獲得した場合には、獲得総数表示の更新を停止するようにしてもよい。たとえば、10万個を上限値と設定した場合において、遊技球の獲得総数が10万個を超えた場合には、Aモードでの獲得総数表示画像205やBモードでの獲得総数表示画像215の表示画像の更新が停止されるようにすればよい。このようにすれば、遊技者が大量の遊技球を獲得できたことを更新を停止することで報知することができ、遊技者に優越感を与えることができる。なお、上限値に到達した場合には、獲得総数表示を通常の表示態様とは異なる態様に変更するようにしてもよい。

40

【0247】

(12) 前述した実施の形態では、報知演出の態様を獲得した遊技球の総数によって変化させるようにしてもよい。たとえば、Bモードが選択されている場合において、遊技球の獲得総数が2500個となったときは、第2報知画像214を白色文字の画像で表示し、遊技球の獲得総数が5000個となったときは、第2報知画像214を赤色文字の画

50

像で表示し、遊技球の獲得総数が10000個となったときは、第2報知画像214を虹色文字の画像で表示してもよい。このようにすれば、獲得総数に合わせて報知態様に変化し、大当たり遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。なお、Aモードの場合も遊技球の獲得総数に応じて報知態様が異なるようにしてもよい。このような場合には、2500個、5000個、10000個などの区切りのよい数字のときにのみ、報知態様が異なるようにしてもよいし、500個毎に報知態様が異なるようにしてもよい。

【0248】

(13) 前述した実施の形態では、遊技球の獲得総数が所定値を超えることにより、報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、遊技球の獲得総数が所定値を超えると報知演出を実行しないようにしてもよいし、異なる概念の表示が行なわれるようにしてもよい。より具体的には、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、報知画像を表示しないようにしてもよい。また、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、「おめでとう！」のような、獲得総数の表示と異なる概念の表示（所定値を達成したことを祝うような表示等）として数字から文字に変化する表示による報知演出が実行されるようにしてもよい。

10

【0249】

(14) 前述した実施の形態では、演出状態により（AモードまたはBモードにより）報知演出の態様として表示画像が異なる場合を示した。このような表示画像としては、文字の色が異なるようなものでもよいし、文字のフォントが異なるようにしてもよいし、文字の見せ方が異なるようにしてもよい。文字の見せ方が異なるとは、たとえば、文字（数字）の出現方向が演出表示装置9の表示画面の左から出てくるものと右から出てくるものとで異なるようにしてもよい。

20

【0250】

(15) 前述した実施の形態では、報知演出を実行するときの画像が別々の素材から構成されるようにしてもよい。たとえば、Aモードが選択された場合において、第1報知画像204と女の子画像203とが、別素材で構成されていてもよい。このようにすれば、表示させる画像を別々に設定することができる。そして、表示のさせ方として、たとえば、抽選により、いずれの画像の組合せで表示するかが決定されるようにしてもよい。このような場合に、同じ所定の画像が連続して表示されないように、制限をかけるようにしてもよい。

30

【0251】

(16) 前述した実施の形態では、図13(a)に示すようなモードの選択中は、遊技球の獲得総数が所定の値を超えたとしても報知演出を実行しないようにしてもよい。また、このような場合には、報知演出が実行されることをRAM103の記憶領域に記憶し、モードの選択終了後に遊技球の獲得総数が所定の値を超えたことが報知されるようにしてもよい。また、モードの選択中に遊技球の獲得総数が所定の値を超えた場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。

【0252】

(17) 前述した実施の形態では、1ラウンド目においてAモードとBモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、大当たり遊技中は、常にAモードとBモードとの選択ができるようにしてもよい。その場合に、2ラウンド目以降においては、選択表示が演出表示装置9の表示画面の領域を大幅に占めることによりラウンド中の演出の妨げにならないように、表示画面の端の領域に選択可能であることを小さく表示するようにしてもよい。

40

【0253】

(18) 前述した実施の形態では、1ラウンド目においてAモードとBモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、特殊条件の成立により、遊技者によるモードの選択が不可能となるようにしてもよい。たとえば、大当たり毎のラウンド中に何らかのストーリーが継続して表示されるものにおいて、大当たりが20回連続したことに基づいて、ストーリーのエンディングが表示されることを特殊条件の成立とする。この場合に、エンディ

50

ングが表示される20回目の大当たり中は、モードの選択が不可能としてもよい。また、エンディングが表示される20回目の大当たり中は、報知演出を実行しないようにしてもよいし、報知演出のための小窓画像をエンディングが表示される領域とは異なる領域に表示し当該領域で報知演出が実行されるようにしてもよい。また、報知演出の態様を遊技者が選択できる大当たりと遊技者が選択できない大当たり（特殊条件での大当たり）とで、異ならせるようにしてもよい。

【0254】

(19) 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な大当たりであるか不利な大当たりであるかにより、報知演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技者に有利な大当たりである確変大当たりの場合には、報知演出を実行し、遊技者にとって不利な大当たりである通常大当たりの場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。

10

【0255】

(20) 前述した実施の形態では、報知演出のためにカウントされる遊技球は、遊技球の入賞に対して払出されるものについて説明した。しかし、遊技領域7に打込んでアウト口26に取込まれた遊技球を払出される遊技球から差し引いた差球数を報知演出のためにカウントされる遊技球としてもよい。このようにするには、たとえば、打球の発射位置に発射センサを設けるとともに、アウト口26に取込まれた遊技球をカウント可能なアウト口センサを設ければよい。そして、大入賞口を含む各入賞センサ、発射センサ、および、アウト口センサを監視することで、差球数のカウントが可能とすればよい。

20

【0256】

(21) 前述した実施の形態では、パチンコ遊技機1と、インターネット網に接続された管理サーバとを含む構成の遊技システムにおいて、パチンコ遊技機1と管理サーバとが2次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末を介してデータのやり取りを行ない、パチンコ遊技機1において、携帯端末（たとえば携帯電話）を所有する遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴や遊技者が選択した演出モード（登場するキャラクターが異なるモード）等を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能となる遊技モード（携帯連動モード）を実行できるようにしてもよい。このような場合に、携帯連動モードを実行しているか否かにより大当たり中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。また、遊技者が選択したモードの種類によって、大当たり中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。

30

【0257】

(22) 前述した実施の形態では、異なる抽選の報知により大当たり中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。異なる抽選の報知とは、たとえば、大当たり中に通常大当たりから確変大当たりとなることを報知する昇格演出において、1回の告知により確変昇格の有無を告知する完全告知モードと複数回の告知により確変昇格の有無を告知するチャンス告知モードとによる報知のようなものである。このような報知の違いを演出状態の違いとして、完全告知モードとチャンス告知モードとにより、大当たり中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。

【0258】

(23) 前述した実施の形態では、大当たり中に流れる楽曲の違いにより、大当たり中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、Aの楽曲が流れている場合とBの楽曲が流れている場合とで、報知演出の態様が異なるようにしてもよい。

40

【0259】

(24) 前述した実施の形態では、演出状態（演出モード）を大当たり遊技中以外の遊技状態に変化可能としてもよい。たとえば、大当たり遊技状態終了後の時短状態中に、演出状態を変化させることにより次回の大当たり遊技中の報知演出の態様が変化するようにしてもよい。

【0260】

(25) 前述した実施の形態に示した各種演出は、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者

50

によるストップボタンの操作に応じて表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。スロットマシンにおいては、ビッグボーナス（BB）、レギュラーボーナス（RB）、といったボーナス、また内部抽選結果を報知する演出を実行するAT、通常遊技状態と比較して再遊技役の当選確率が異なるRT、ATとRTとに移行されたARTへ制御されたときにおいて、前述したような報知演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、ATに制御されたときにおいて、演出状態のいずれかのモードの中から選択できるようにし、第1演出状態に制御されているときには、第1報知態様による報知演出を実行し、第2演出状態に制御されているときには、第2報知態様による報知演出を実行してもよい。

10

【0261】

（26） 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当たり遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【0262】

（27） 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27R、27L等）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

20

【0263】

（28） 前述した実施の形態では、変動時間およびリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知するために、変動を開始するときに1つの変動パターンコマンドを送信する例を示したが、2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する様にしてもよい。具体的には、2つのコマンドにより通知する場合、遊技制御マイクロコンピュータは、1つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第2停止の前）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信し、2つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第2停止の後）の変動時間や変動態様を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では2つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。2つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で2つのコマンドを送信する様にしてもよく、1つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（たとえば次のタイマ割込において）2つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。なお、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように2つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターンコマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。このように2つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、1つ目のコマンドを送信した後の2つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その2つ目のコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。ここで擬似連とは、本来は1つの保留記憶に対応する1回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見える演出表示である擬似連続変動を示す略語である。また、滑りとは、変動表示において図

30

40

50

柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。

【0264】

(29) 本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

【0265】

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

【0266】

(31) 前述した実施の形態では、「割合(比率、確率)」として、0%を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合(比率、確率)」としては、0%であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態1の発生割合と他の遊技状態2との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が0%の場合も含んでいる。

【0267】

(32) 前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当たりとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当たり遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置20における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が行されるようにしてもよい。

【0268】

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

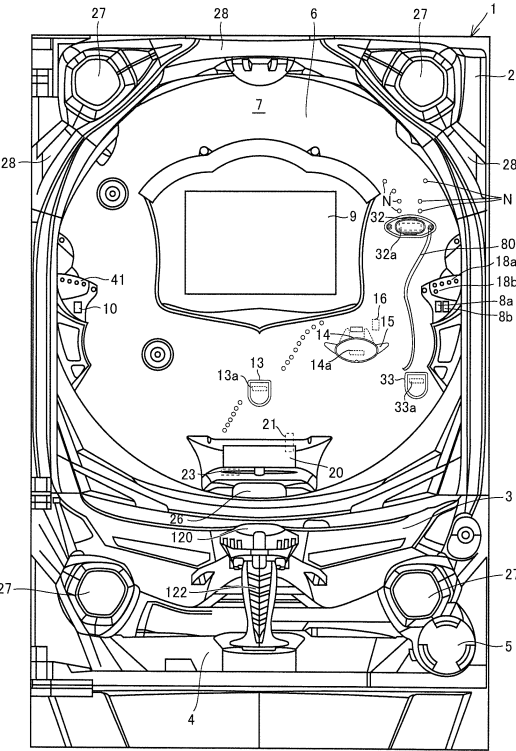
【符号の説明】

【0269】

1 パチンコ遊技機、7 遊技領域、32a ゲートスイッチ、33a 一般入賞スイッチ。

【図 1】

図 1



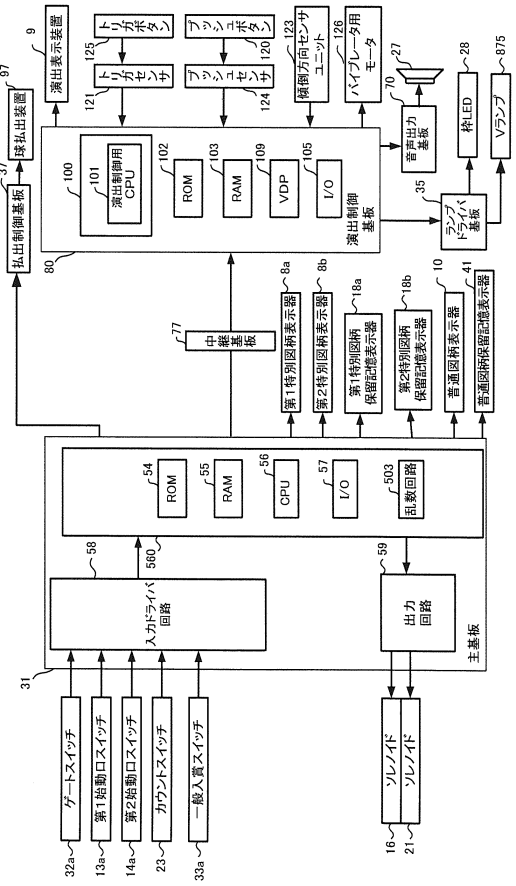
【図 2】

図 2

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース 高ベース (変動100回まで)	当り後 変動時間 時短 (変動100回まで)	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒
確変 大当り	高確率 (変動100回まで)	高ベース (変動100回まで)	時短 (変動100回まで)	15回	29秒

【図 3】

図 3



【図 4】

図 4

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄大当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間1ずつ加算

【図 5】

図 5

(A) 大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR [0~65535]と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020~1080, 13320~13477(確率: 1/300)	1000~1591, 13320~15004(確率: 1/30)

(B) 第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

(C) 第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム2	0, 2, 4, 6, 8	1, 3, 5, 7, 9

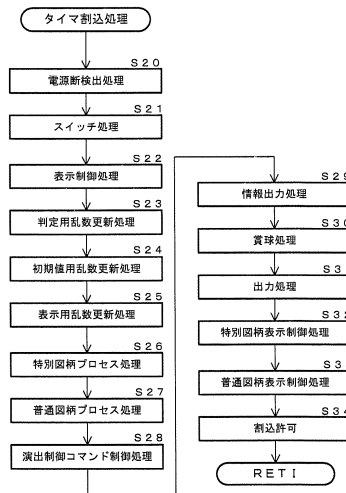
【図 6】

図 6

MODE	EXT	名称	内容
B0	x x	変動/ターン x 指定	図柄の変動/ターンの指定 (x x = 変動/ターン番号)
8C	01	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果 3 指定 (確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始することの指定 (第 1 図柄の変動開始指定)
8D	02	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始することの指定 (第 2 図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始 1 指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始 2 指定	確変大当りを開始することの指定
A1	x x	大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A2	x x	大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了 1 指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了 2 指定	確変大当りを終了することの指定
A4	01	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
A4	02	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	x x	合算保留記憶増数指定	合算保留数が x x で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶減算指定	合算保留数を 1 減算することの指定
C2	x x	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (表示結果) を指定
C3	x x	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果 (変動/ターン種別) を指定
D0	00	大入賞口入賞通知	大入賞口への入賞を通知
D0	01	ゲート検出通知	ゲートへの通過を通知
D0	02	一般入賞口入賞通知	一般入賞口 (右) への入賞を通知

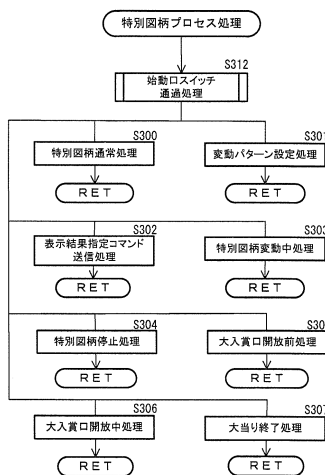
【図 7】

図 7



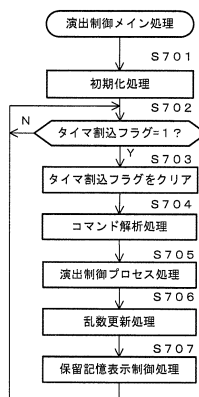
【図 8】

図 8



【図 9】

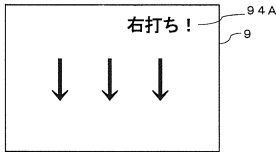
図 9



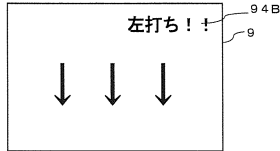
【図 10】

図 10

(A) 確変状態等・右打ち報知

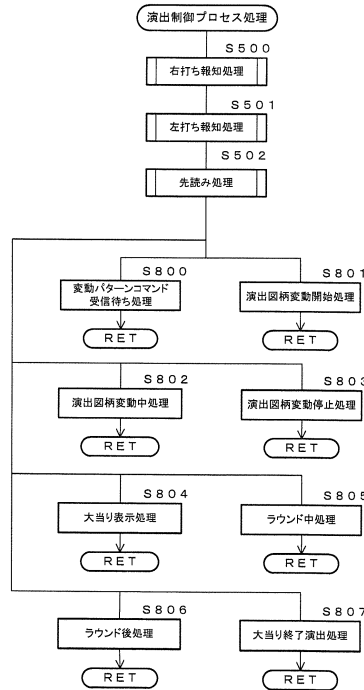


(B) 通常状態・左打ち報知



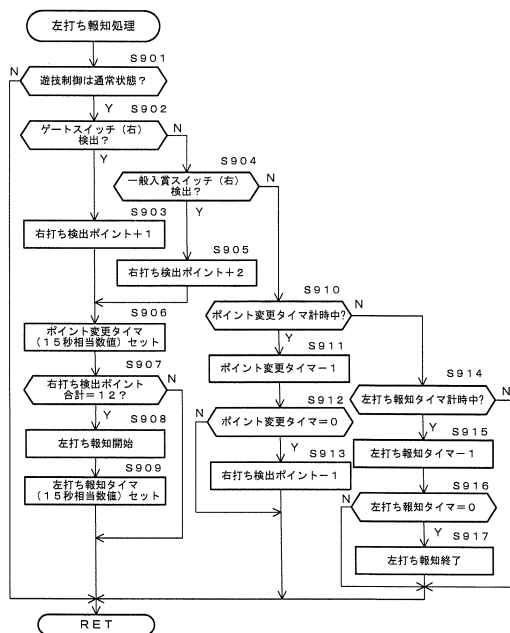
【図 11】

図 11



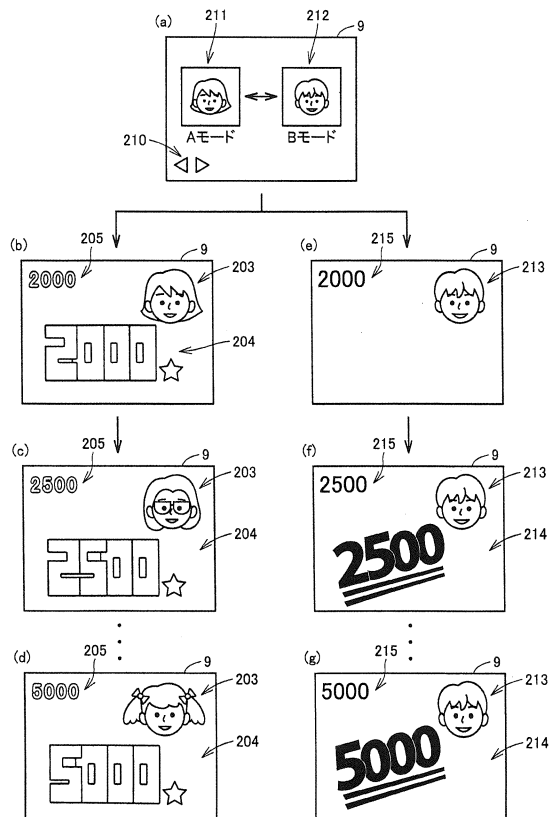
【図 12】

図 12



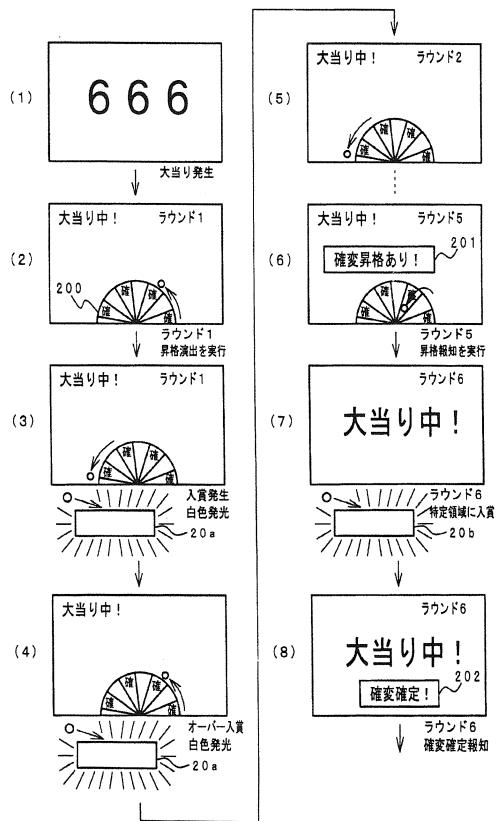
【図 13】

図 13



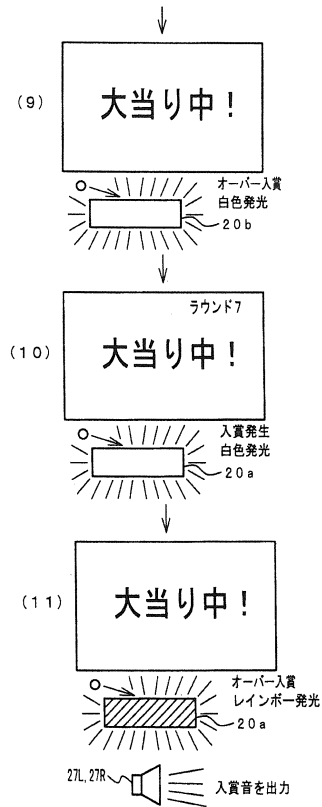
【図 14】

図 14



【図 15】

図 15



フロントページの続き

審査官 齋藤 智也

- (56)参考文献 特開2016-220885 (JP, A)
特開2015-223370 (JP, A)
特開2014-039606 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 7 / 0 2