

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6075524号
(P6075524)

(45) 発行日 平成29年2月8日 (2017.2.8)

(24) 登録日 平成29年1月20日 (2017.1.20)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

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

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2012-105422 (P2012-105422)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成24年5月2日 (2012.5.2)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2013-233178 (P2013-233178A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成25年11月21日 (2013.11.21)	(74) 代理人	100095407
審査請求日	平成27年4月16日 (2015.4.16)		弁理士 木村 満
		(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
		審査官	古屋野 浩志

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】

第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とに変化可能な特別可変入賞手段とを備え、前記特別可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる有利状態に制御可能であるとともに、所定条件が成立したときに通常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、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
前記有利状態であるときに特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記所定条件を成立させることが可能な条件成立制御手段とを備え、
前記特別可変入賞手段には、第1特別可変入賞手段と、該第1特別可変入賞手段とは異なる第2特別可変入賞手段とがあり、
前記第1特別可変入賞手段と前記第2特別可変入賞手段とのうちいずれが前記第1状態に変化したかに応じて、前記所定条件を成立させる割合が異なり、
前記有利状態は、前記特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技の実行回数が特定回数となったときに前記所定条件が成立可能となる特定有利状態を含み、

第1識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときと、第2識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときとで、前記特定有利状態に制御される割合が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段と、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な特別可変入賞手段とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに特別可変入賞手段を第2状態から第1状態に変化させる特定遊技状態に制御するとともに、所定条件が成立したときに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に制御可能な遊技機に関する。

10

【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特別可変入賞手段（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入賞可能な開放状態とするラウンド遊技が行われる。

20

【0003】

このような遊技機において、1の特別可変入賞手段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所定条件が成立する。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2006-174874号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、1の特別可変入賞手段に受け入れられた遊技媒体が振り分けられた結果により特別遊技状態となるための所定条件が成立するか否かが決められる。特別遊技状態となるか否かに遊技者が寄与する実感に乏しく、遊技に対する興味を高めることが困難であった。

40

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、第1識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行う第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aや画像表示装置5など）と、第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bや画像表示装置5など）と、遊技領域に設けられて遊技者に

50

とって有利な第1状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第2状態（例えば閉鎖状態など）とに変化可能な特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7A、7Bなど）とを備え、前記特別可変入賞手段を前記第2状態から前記第1状態に変化させる有利状態（例えば当たり遊技状態など）に制御可能であるとともに、所定条件が成立したときに通常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、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、前記有利状態であるときに特定領域（例えば特定領域スイッチ24の設置箇所など）を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記所定条件を成立させることが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）とを備え、前記特別可変入賞手段には、第1特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7Bなど）と、該第1特別可変入賞手段とは異なる第2特別可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置7Aなど）とがあり、前記第1特別可変入賞手段と前記第2特別可変入賞手段とのうちいずれが前記第1状態に変化したかに応じて、前記所定条件を成立させる割合が異なり（例えば下大入賞口に入賞した遊技球は特定領域スイッチ24により検出される一方で、上大入賞口に入賞した遊技球は特定領域スイッチ24により検出されないことなど）、前記有利状態は、前記特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技の実行回数が特定回数となったときに前記所定条件が成立可能となる特定有利状態を含み、第1識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときと、第2識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときとで、前記特定有利状態に制御される割合が異なる。

このような構成によれば、遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

なお、特定領域は、第1状態に変化した特別可変入賞手段（第1特別可変入賞手段と第2特別可変入賞手段のうち的一方または両方）の内部に設けられていればよい。また、第1特別可変入賞手段と第2特別可変入賞手段とのうちいずれに遊技媒体が入賞したかに応じて、条件成立制御手段が所定条件を成立させる割合を異ならせてもよい。

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、前記遊技領域には、第1遊技領域（例えば左遊技領域2Aなど）と、該第1遊技領域とは異なる第2遊技領域（例えば右遊技領域2Bなど）とがあり、前記第1遊技領域には、始動領域のうち常時遊技媒体が通過可能な第1始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口など）が設けられ、前記第2遊技領域には、前記始動領域のうち前記第1始動領域とは異なる第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）と、前記第2始動領域を遊技媒体が通過可能な第1可変状態（例えば開放状態または拡大開放状態など）と通過困難または通過不可能な第2可変状態（例えば閉鎖状態または通常開放状態など）とのいずれかの状態に変化可能な可変始動入賞手段（例えば普通可変入賞球装置6Bなど）と、前記第1始動領域および前記第2始動領域とは異なる通過領域（例えば通過ゲート41など）と、前記第1特別可変入賞手段および前記第2特別可変入賞手段とが設けられ、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器20など）と、普通識別情報の表示結果として予め定められた所定表示結果（例えば普図当りなど）が導出されたときに前記可変始動入賞手段を前記第2可変状態から前記第1可変状態に変化させる可変始動入賞制御手段（例えばステップS16の普通図柄プロセス処理を実行するCPU103など）とを備え、前記可変始動入賞制御手段は、前記特別状態であるときに、前記通常状態よりも前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利変化態様で、前記可変始動入賞手段を前記第1可変状態と前記第2可変状態とに変化させる制御が可能であり（例えば図17（B）に示す普図表示結果等を決定するCPU103など）、前記第1可変表示手段は、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第1識別情報の可変表示（例えば第1特図を用いた特図ゲームなど）を行い、前記第2可変表示手段は、前記第2

始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第2識別情報（例えば第2特図を用いた特図ゲームなど）の可変表示を行い、前記第2特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体は、前記第1特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体よりも前記特定領域へと誘導されやすく（例えば図18または図20に示す入賞球の誘導など）、前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときには、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときよりも遊技媒体が入賞しやすい特定変化態様で前記第2特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させ（例えば図10（B）、図13（A）および（B）に示すような決定に基づいてステップS115の大当り開放中処理が実行される部分など）、前記第1遊技領域へと誘導された遊技媒体は前記第2遊技領域へと誘導されにくい（例えば釘の配列PLに沿って遊技球が誘導される）ようにしてもよい。

10

このような構成においては、第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に基づく有利状態において、所定条件の成立により特別状態となる割合を抑制しつつ、特別可変入賞手段に遊技媒体が入賞しにくい有利状態の頻発を防止する一方、第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示に基づく有利状態において、所定条件の成立により特別状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0009】

（3）上記（1）の遊技機において、前記遊技領域には、始動領域のうち常時遊技媒体が通過可能な第1始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口など）と、前記始動領域のうち前記第1始動領域とは異なる第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）と、前記第2始動領域を遊技媒体が通過可能な第1可変状態（例えば開放状態または拡大開放状態など）と通過困難または通過不可能な第2可変状態（例えば閉鎖状態または通常開放状態など）とのいずれかの状態に変化可能な可変始動入賞手段（例えば普通可変入賞球装置6Bなど）と、前記第1始動領域および前記第2始動領域とは異なる通過領域（例えば通過ゲート41など）とが設けられ、前記通過領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器20など）と、普通識別情報の表示結果として予め定められた所定表示結果（例えば普図当りなど）が導出されたときに前記可変始動入賞手段を前記第2可変状態から前記第1可変状態に変化させる可変始動入賞制御手段（例えばステップS16の普通図柄プロセス処理を実行するCPU103など）とを備え、前記可変始動入賞制御手段は、前記特別状態であるときに、前記通常状態よりも前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利変化態様で、前記可変始動入賞手段を前記第1可変状態と前記第2可変状態とに変化させる制御が可能であり（例えば図17（B）に示す普図表示結果等を決定するCPU103など）、前記第1可変表示手段は、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第1識別情報の可変表示（例えば第1特図を用いた特図ゲームなど）を行い、前記第2可変表示手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて第2識別情報の可変表示（例えば第2特図を用いた特図ゲームなど）を行い、前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示は、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示よりも優先して実行され（例えばステップS231、S235の処理を実行した後にステップS111～S113の処理を実行する部分など）、前記第2特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体は、前記第1特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体よりも前記特定領域へと誘導されやすく（例えば図18または図20に示す入賞球の誘導など）、前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときには、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御されたときよりも遊技媒体が入賞しやすい特定変化態様で前記第2特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させ（例えば図10（B）、図13（A）および（B）に示すような決定に基づいてステップS115の大当り開放中処理が実行される部分など）、前記遊技領域へと発射された遊技媒体は前記第1始動領域と前記第2始動領域のいずれにも誘導され得る（例えば図21に示す遊技領域2など）ようにしてもよい。

20

30

40

50

このような構成においては、第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に基づく有利状態において、所定条件の成立により特別状態となる割合を抑制しつつ、特別可変入賞手段に遊技媒体が入賞しにくい有利状態の頻発を防止する一方、第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示に基づく有利状態において、所定条件の成立により特別状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0010】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記有利状態において前記特別可変入賞手段を前記第1状態とするラウンド遊技の実行回数が特定回数(例えば「14」など)となったときに、前記第2特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させる一方、前記ラウンド遊技の実行回数が前記特定回数以外(例えば「1」～「13」など)であるときには、前記第1特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技制御手段(例えばステップS114の大当り開放前処理やステップS115の大当り開放中処理を実行するCPU103など)を備え、前記第2特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体は、前記第1特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体よりも前記特定領域へと誘導されやすく(例えば図18または図20に示す入賞球の誘導など)、前記有利状態には、前記特定回数のラウンド遊技において、前記第2特別可変入賞手段を遊技媒体が入賞しやすい第1変化態様(例えば大入賞口開放上限時間が29.5秒など)で前記第1状態に変化させる第1有利状態(例えば図13(B)に示す大当り種別が「第2大当り」の大当り遊技状態など)と、前記第2特別可変入賞手段を遊技媒体が入賞しにくい第2変化態様(例えば大入賞口開放上限時間が0.05秒など)で前記第1状態に変化させる第2有利状態(例えば図13(B)に示す大当り種別が「第1大当り」の大当り遊技状態など)とがあるようにしてもよい。

このような構成においては、特定回数のラウンド遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0011】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、前記有利状態において前記特別可変入賞手段を前記第1状態とするラウンド遊技の実行回数が特定回数(例えば「14」など)となったときに、前記第2特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させる一方、前記ラウンド遊技の実行回数が前記特定回数以外(例えば「1」～「13」など)であるときには、前記第1特別可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技制御手段(例えばステップS114の大当り開放前処理やステップS115の大当り開放中処理を実行するCPU103など)を備え、前記第2特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体は、前記第1特別可変入賞手段に入賞した遊技媒体よりも前記特定領域へと誘導されやすく(例えば図18または図20に示す入賞球の誘導など)、前記有利状態には、前記ラウンド遊技の上限回数が前記特定回数以上となる第1有利状態(例えば図22に示す大当り種別が「第2大当り」の大当り遊技状態など)と、前記ラウンド遊技の上限回数が前記特定回数未満となる第2有利状態(例えば図22に示す大当り種別が「第1大当り」の大当り遊技状態など)とがあるようにしてもよい。

このような構成においては、ラウンド遊技の実行回数が特定回数以上となるか否かに対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0012】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、前記第1特別可変入賞手段および前記第2特別可変入賞手段を前記第1状態と前記第2状態とに変化させる制御を行う特別可変入賞制御手段を備え、前記第2特別可変入賞手段には、前記特別可変入賞制御手段により前記第2状態に制御されているときに、前記第1状態への変化を規制する特別入賞変化規制部が設けられ、前記第1特別可変入賞手段には、前記特別入賞変化規制部が設けられていないようにしてもよい。

このような構成においては、特別状態となる所定条件が成立しやすい第2特別可変入賞手段に特別入賞変化規制部を設けて、第2特別可変入賞手段を不正部材等により強制的に第1状態として不正に所定条件を成立させるといった不正行為を防止しつつ、特別状態と

10

20

30

40

50

なる機会を保障することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【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】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 3】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。

【図 4】変動パターンを例示する図である。

【図 5】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図 6】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】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。

10

【図 8】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9】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 10】特図表示結果等の決定例を示す図である。

【図 11】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 12】大当たり開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 13】開放する大入賞口等の決定例を示す図である。

【図 14】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 15】大当たり開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図 16】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 17】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートなどである。

20

【図 18】大入賞口に進入した遊技球を誘導する動作例を示す図である。

【図 19】ラウンド遊技の実行例を示す説明図である。

【図 20】大入賞口に進入した遊技球を誘導する他の動作例を示す図である。

【図 21】遊技領域を区分けしない構成例を示す図である。

【図 22】大入賞口開放上限時間やラウンド上限判定値の変形例を示す図である。

【図 23】図 22 に示す設定に基づくラウンド遊技の実行例を示す説明図である。

【図 24】大入賞口に応じて確変決定割合を異ならせる変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

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。

30

【 0 0 1 5 】

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 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（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 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B 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。

40

【 0 0 1 6 】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組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 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特

50

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。

【0017】

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。

10

【0018】

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伴って、「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。

【0019】

20

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。

30

【0020】

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。

40

【0021】

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

50

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。

【0022】

第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（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。

【0023】

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。

【0024】

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などにより分けられていればよい。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。

【0025】

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6A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6A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2A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6Aが設けられている。

【0026】

右遊技領域2Bには、普通可変入賞球装置6Bと通過ゲート41とが設けられている。例えば普通可変入賞球装置6Bは、画像表示装置5の右側方に設けられ、通過ゲート41は、普通可変入賞球装置6Bの上方に設けられている。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81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6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常

10

20

30

40

50

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81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2B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6Bが設けられている。

【0027】

左遊技領域2Aや右遊技領域2Bにおける普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bなどの配置により、第1遊技領域である左遊技領域2A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2Bに設けられた通過ゲート41を通過したり、普通可変入賞球装置6B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2B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2Aに設けられた普通入賞球装置6A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。

【0028】

普通入賞球装置6A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2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6B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2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22A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22B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22A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22B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。

【0029】

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

【0030】

特別可変入賞球装置7Aは、図2に示す上大入賞口扉用のソレノイド82A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7Aでは、上大入賞口扉用のソレノイド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2に示す上大入賞口スイッチ23Aによって検出される。

【0031】

特別可変入賞球装置7Bは、図2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7Bでは、下大入賞口扉用のソレノイド82B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7Bでは、下大入賞口扉用のソレノイド82B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7Bに形成された下大入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す下大入賞口スイッチ23Bによって検出される。

【0032】

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

10

20

30

40

50

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 7 A 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 7 B 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 7 A 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 7 B 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。

10

【 0 0 3 3 】

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 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの L E D 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。

【 0 0 3 4 】

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単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 1 0 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。

20

【 0 0 3 5 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、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 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 L E D が配置されていてもよい。

30

【 0 0 3 6 】

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発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（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。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン 3 0 が設置されている。

40

【 0 0 3 7 】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 0 3 8 】

パチンコ遊技機 1 では、左遊技領域 2 A において普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）すると、その遊技球が図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出され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基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

【 0 0 3 9 】

50

右遊技領域 2 B において普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）すると、その遊技球が図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出され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基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6 B 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 4 0 】

普通可変入賞球装置 6 B の上方に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。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基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる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 4 1 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲーム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 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

【 0 0 4 2 】

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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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 4 3 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、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り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果が「大当り」（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り遊技状態に制御される。すなわち、大当り遊技状態に制御されるか否かは、可変表示結果が「大当り」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。

【 0 0 4 4 】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果が「大当り」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、大当り組合せとなる確定飾

り図柄が導出表示されればよい。

【 0 0 4 5 】

大当り遊技状態では、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 7 A または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。そして、所定期間（例えば 2 9 秒間）あるいは所定個数（例えば 6 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 2 3 A 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 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当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「1 4」）に達するまで繰返し実行される。したがって、大当り遊技状態では、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。

10

【 0 0 4 6 】

大当り遊技状態が終了した後は、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「大当り」となる確率（大当り確率）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、大当り遊技状態が終了した後は、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。

20

【 0 0 4 7 】

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 6 B 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 2 0 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「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B 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 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もよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置 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（「高ペース制御」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。

30

40

【 0 0 4 8 】

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ってもよい。例えば可変表示結果が「大当り」となる場合には、大当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「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、大当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の、高開放制御が行われないようにしてもよい。

【 0 0 4 9 】

50

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値を有するものであってもよい。

【 0 0 5 0 】

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「 1 4 」）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「 5 0 」）よりも多い第 1 回数（例えば「 1 0 0 」）となること、確変状態における大当り確率が第 2 確率（例えば $1 / 5 0$ ）よりも高い第 1 確率（例えば $1 / 2 0$ ）となること、通常状態に制御されることなく大当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「 1 0 」）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 5 1 】

この実施の形態では、大当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「 1 4 」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「 1 4 」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 2 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 5 2 】

大当り遊技状態には、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「 1 4 」であるとき（第 1 4 ラウンド）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当り種別がある。一例として、大当り種別が「第 1 大当り」の場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が 0 . 0 5 秒に設定される。一方、大当り種別が「第 2 大当り」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。したがって、大当り種別が「第 1 大当り」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、大当り種別が「第 2 大当り」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。大当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。

【 0 0 5 3 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 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 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5 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。

【 0 0 5 4 】

主基板 1 1 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 1 1 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 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D (例えばセグメント L E D) 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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 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。

【 0 0 5 5 】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 やスイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。スイッチ回路 1 1 0 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 1 0 0 に伝送する。ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 8 1 、上大入賞口扉用のソレノイド 8 2 A 、下大入賞口扉用のソレノイド 8 2 B に伝送する。

10

【 0 0 5 6 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 8 L 、 8 R 及び遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D 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 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L 、 8 R 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 L E D 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。

20

【 0 0 5 7 】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 L 、 8 R 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 1 4 は、演出制御基板 1 2 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 1 2 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 や節電中報知 L E D 9 L 、 9 R などにおける点灯 / 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。

30

【 0 0 5 8 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、ゲートスイッチ 2 1 、始動口スイッチ (第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B) 、大入賞口スイッチ (上大入賞口スイッチ 2 3 A および下大入賞口スイッチ 2 3 B) 、特定領域スイッチ 2 4 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 1 1 には、第 1 特別図柄表示装置 4 A 、第 2 特別図柄表示装置 4 B 、普通図柄表示器 2 0 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

40

【 0 0 5 9 】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 1 5 によって中継される。中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 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 8 L 、 8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D さらに節電中報知 L E D 9 L 、 9 R 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。

【 0 0 6 0 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップの

50

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。

【0061】

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。

10

【0062】

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が内蔵されていればよく、ROM 101や乱数回路104、I/O 105などは外付けされてもよい。

20

【0063】

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。

【0064】

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CPU 103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RAM 102の所定領域に設けられたランダムカウンタや、RAM 102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、CPU 103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もよい。

30

【0065】

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。

40

【0066】

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「普図当たり」として普通可変入賞球装置6

50

B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。

【0067】

図4は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

【0068】

なお、飾り図柄の可変表示態様は、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当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飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り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している表示状態となることで、「リーチ」になる。具体的な一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリアなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリアなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアにおける全部または一部で飾り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している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。こうした「リーチ」にはならない飾り図柄の可変表示態様を、「非リーチ」という。

【0069】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。また、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。

【0070】

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）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータに基づいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。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。

【0071】

一例として、RAM 102には、図5に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図5に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、普図保留記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0072】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0073】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当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を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき所定の遊技価値が付与されるか否かなどを判定可能にする保留記憶情報となる。

【0074】

普図保留記憶部151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部151Cは、遊技球が通過ゲート41を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0075】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウ

10

20

30

40

50

タ設定部 154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。遊技制御バッファ設定部 155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0076】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える I/O 105 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

10

【0077】

演出制御基板 12 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 と、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 123 と、演出制御用 CPU 120 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【0078】

一例として、演出制御基板 12 では、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用 CPU 120 が ROM 121 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用 CPU 120 が RAM 122 に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0079】

演出制御用 CPU 120、ROM 121、RAM 122 は、演出制御基板 12 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。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。さらに、演出制御基板 12 には、操作ボタン 30 に対する遊技者の指示操作（例えば押下操作など）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、操作検出ユニット 31 から伝送するための配線も接続されている。

30

【0080】

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。

40

【0081】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 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、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 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 RAM 122 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。

【0082】

50

演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 2 3 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替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 1 2 3 には、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、V D P は、G P U (Graphics Processing Unit)、G C L (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に D S P (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。C G R O M 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。

10

【 0 0 8 3 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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 3 1 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 1 2 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 / O 1 2 5 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 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【 0 0 8 4 】

20

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用 I C に入力される。音声合成用 I C は、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用 I C の出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ 8 L、8 R に出力する。音声データ R O M には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 I C が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ R O M の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

30

【 0 0 8 5 】

ランプ制御基板 1 4 には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板 1 4 では、演出制御基板 1 2 から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D、さらには節電中報知 L E D 9 L、9 R などに供給する。

【 0 0 8 6 】

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。

【 0 0 8 7 】

主基板 1 1 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 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 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、C P U 1 0 3 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 R A M 1 0 2 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵された C T C (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 C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 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もよい。

40

50

【 0 0 8 8 】

こうした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、図6のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図6に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介して各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップS11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(ステップS12)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する(ステップS13)。

10

【 0 0 8 9 】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(ステップS14)。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、RAM102の所定領域に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7A、7Bにおける大入賞口(上大入賞口および下大入賞口)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。

20

【 0 0 9 0 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される(ステップS16)。CPU103は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器20における表示動作(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。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12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(ステップS17)。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/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は、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

30

【 0 0 9 1 】

図7は、特別図柄プロセス処理として、図6のステップS15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。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)。図8は、ステップS101にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 0 9 2 】

始動入賞判定処理を開始すると、CPU103は、まず、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(ステップS201)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(ステップS201; Yes)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する(ステップS202)。このとき、CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることににより、第1特図保留記憶数を特定で

50

できればよい。ステップS 2 0 2にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS 2 0 2; No)、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する(ステップS 2 0 3)。

【0093】

ステップS 2 0 1にて第1始動口スイッチ2 2 Aがオフであるときや(ステップS 2 0 1; No)、ステップS 2 0 2にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(ステップS 2 0 2; Yes)、普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ2 2 Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ2 2 Bがオンであるか否かを判定する(ステップS 2 0 4)。このとき、第2始動口スイッチ2 2 Bがオンであれば(ステップS 2 0 4; Yes)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば「4」)となっているか否かを判定する(ステップS 2 0 5)。このとき、CPU 1 0 3は、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4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読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップS 2 0 5にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(ステップS 2 0 5; No)、例えば遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(ステップS 2 0 6)。

【0094】

ステップS 2 0 3、S 2 0 6の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じて、保留記憶数カウント値を1加算するように更新する(ステップS 2 0 7)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を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増加するように更新される。また、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増加するように更新される。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新する(ステップS 2 0 8)。

【0095】

ステップS 2 0 8の処理を実行した後に、CPU 1 0 3は、乱数回路1 0 4や遊技制御カウンタ設定部1 5 4のランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR 1や大当り種別決定用の乱数値MR 2、変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データを、抽出する(ステップS 2 0 9)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが保留データとして、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで記憶される(ステップS 2 1 0)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには保留データが第1特図保留記憶部1 5 1 Aにセットされる一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには保留データが第2特図保留記憶部1 5 1 Bにセットされる。なお、変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データは、第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が通過したときに抽出されるものに限定されず、第1特図や第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときに抽出されるようにしてもよい。

【0096】

ステップS 2 1 0の処理に続いて、始動入賞時におけるコマンドの送信設定が行われる(ステップS 2 1 1)。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、演出制御基板1 2に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには、演出制御基板1 2に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。第1始動口入賞指定コマンドは、遊技球が第1始動入賞口を通過(進入)したことにより第1始動条件が成立したことを指定する演出制御コマンドである。第2始動口入賞指定コマンドは、遊技球が第2始動入賞口を通過(

進入)したことにより第2始動条件が成立したことを指定する演出制御コマンドである。また、演出制御基板12に対して合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドの送信設定が行われてもよい。こうして設定された始動口入賞指定コマンドや保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図6に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0097】

ステップS211の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS212)。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS212;「1」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS213)、ステップS204の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(ステップS212;「2」)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(ステップS214)、始動入賞判定処理を終了する。

【0098】

図7に示すステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0099】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、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。

【0100】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当たり」とするか否か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。図4に示すように、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。

【0101】

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”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置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。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、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。

10

【 0 1 0 3 】

ステップ S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、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。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、上大入賞口または下大入賞口を開放状態として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 2 3 A または下大入賞口スイッチ 2 3 B 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。

20

【 0 1 0 5 】

ステップ S 1 1 6 の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、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。

30

【 0 1 0 6 】

ステップ S 1 1 7 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 8 L、8 R、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。

40

【 0 1 0 7 】

図 9 は、特別図柄通常処理として、図 7 のステップ S 1 1 0 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 に示す特別図柄通常処理において、CPU 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ S 2 3 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ S 2 3 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に記憶されている第 2 保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 1 0 8 】

ステップ S 2 3 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ S 2

50

31; No)、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値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。

【0109】

ステップS232の処理に続いて、例えば第2保留記憶数カウンタ値を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151B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(ステップS233)。また、ステップS233の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新する(ステップS234)。

【0110】

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、遊技制御カウンタ設定部154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ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。

【0111】

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)、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値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S236)。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。

【0112】

ステップS236の処理に続いて、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1減算して更新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151A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(ステップS237)。また、ステップS237の処理では、遊技制御カウンタ設定部154にて合計保留記憶数カウンタが記憶する合計保留記憶数カウンタ値を1減算するように更新してもよい。このときには、変動特図指定バッファ値を「1」に更新する(ステップS238)。

【0113】

ステップS234、S238の処理のいずれかを実行した後は、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「ハズレ」のいずれとするかを決定する(ステップS239)。一例として、ステップS239の処理では、予めROM101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MR1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、割り当てられていけばよい。CPU103は、変動用乱数バッファから読み出した特

10

20

30

40

50

図表示結果決定用の乱数値MR1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。

【0114】

図10(A)は、ステップS239の処理における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。

10

【0115】

その後、ステップS239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S240)。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S240; Yes)、例えば遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域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S241)。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S242)。一例として、ステップS242の処理では、予めROM101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MR2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。CPU103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MR2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。

20

【0116】

図10(B)は、ステップS242の処理における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4A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10(B)に示す決定例では、変動特図が第1特図であるときに、大当たり種別が「第1大当たり」と「第2大当たり」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「第2大当たり」にのみ決定される。すなわち、大当たり種別が「第1大当たり」に決定されるのは、変動特図が第1特図のときだけになる。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、異なる大当たり種別に決定されてもよい。また、大当たり種別が「第2大当たり」に決定される割合は、変動特図が第1特図のときよりも、変動特図が第2特図のときに高くなる。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。

30

【0117】

この実施の形態では、大当たり種別が「第2大当たり」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「14」である第14ラウンドにて、大当たり種別が「第1大当たり」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10(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。

40

50

【 0 1 1 8 】

ステップ S 2 4 2 の処理を実行した後は、大当たり種別を記憶させる（ステップ S 2 4 3）。ステップ S 2 4 3 の処理では、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファといった R A M 1 0 2 の所定領域に、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。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 2 4 0 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 S 2 4 0 ; N o）、ステップ S 2 4 3 の処理を実行した後は、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 S 2 4 4）。一例として、ステップ S 2 4 0 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 S 2 4 0 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 S 2 4 2 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。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 2 4 4 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新してから（ステップ S 2 4 5）、特別図柄通常処理を終了する。ステップ S 2 4 5 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、次のタイマ割込みが発生したときには、図 7 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理が実行される。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 2 3 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「 0 」である場合には（ステップ S 2 3 5 ; Y e s）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ S 2 4 6）、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 1 1 から演出制御基板 1 2 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。

【 0 1 2 2 】

図 1 1 は、特別図柄停止処理として、図 7 のステップ S 1 1 3 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 1 1 に示す特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 1 5 2 といった R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 1）。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 S 2 6 5 の処理によりオン状態にセットされる。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップ S 2 6 1 ; N o）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップ S 2 6 2）。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 S 2 6 3）。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 1 2 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 1 0 0 0 ミリ秒）を設定する（ステップ S 2 6 4）。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 S 2 6 5）、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。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 2 6 1 にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップ S 2 6 1 ; Y e s）特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 2 6 6）。このとき、特図確定表示時間が経過していなければ（ステップ S 2 6 6 ; N o）、特別図柄停止

10

20

30

40

50

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、次のタイマ割り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。

【0125】

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)。また、例えば遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域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、遊技制御フラグ設定部152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。

10

【0126】

時短回数カウンタは、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「70」)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「71」)が設定されればよい。

20

【0127】

ステップS272の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“4”に更新してから(ステップS273)、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、次のタイマ割り込みが発生したときには、図7に示すステップS114の大当たり開放前処理が実行される。

30

【0128】

ステップS268にて大当たりフラグがオフである場合には(ステップS268; 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S274)。一例として、ステップS274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、

40

【0129】

また、ステップS274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S274の処理を終了すればよい。

【0130】

ステップS274の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新し

50

てから（ステップS 2 7 5）、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、次のタイマ割込みが発生したときには、図 7 に示すステップS 1 1 0 の特別図柄通常処理が実行される。

【 0 1 3 1 】

図 1 2 は、大当り開放前処理として、図 7 のステップS 1 1 4 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 1 2 に示す大当り開放前処理において、CPU 1 0 3 は、まず、大当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 2 9 1）。大当り開始フラグは、大当り遊技状態の開始に対応して、図 1 1 に示すステップS 2 7 1 の処理によりオン状態にセットされる。

【 0 1 3 2 】

ステップS 2 9 1 にて大当り開始フラグがオンであるときには（ステップS 2 9 1 ; Y e s）、大当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 2 9 2）。このとき、大当り開始時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS 2 9 2 ; N o）、大当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、次のタイマ割込みが発生したときに大当り開放前処理が再び実行され、大当り開始時演出待ち時間が経過するまで待機する。

【 0 1 3 3 】

ステップS 2 9 2 にて大当り開始時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS 2 9 2 ; Y e s）、大当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 2 9 3）、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 9 3 といったRAM 1 0 2 の所定領域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 2 9 4）。

【 0 1 3 4 】

ステップS 2 9 1 にて大当り開始フラグがオフであるときや（ステップS 2 9 1 ; N o）、ステップS 2 9 4 の処理を実行した後は、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 7 A に形成された上大入賞口または特別可変入賞球装置 7 B 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 2 9 5）。図 1 3（A）は、ステップS 2 9 5 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 」～「 1 3 」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。一方、ラウンドカウント値が「 1 4 」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「 1 4 」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 7 B が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。

【 0 1 3 5 】

ステップS 2 9 5 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 」～「 1 3 」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 2 3 A 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「 1 4 」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 2 3 B による遊技球の検出を有効にする。下大入賞口スイッチ 2 3 B が有効化されるとともに、特定領域スイッチ 2 4 による遊技球の検出も有効にすればよい。

【 0 1 3 6 】

ステップS 2 9 5 の処理に続いて、例えば大当り種別バッファなどから大当り種別の記憶データを読み出す（ステップS 2 9 6）。そして、大入賞口開放上限時間を決定する（ステップS 2 9 7）。大入賞口開放上限時間は、大当り遊技状態にて実行される各回のラウンド遊技にて、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 1 3（B）は、ステップS 2 9 7 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、大当り種別が「第 1 大当り」であるときに、ラウンドカウント値が「 1 」～「 1 3 」のいずれかである場合と「 1 4 」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。

10

20

30

40

50

特に、ラウンドカウント値が「14」である場合には、大入賞口開放上限時間が極めて短い時間（0.05秒）に設定され、下大入賞口を遊技球が通過（進入）する可能性が極めて低い。一方、大当たり種別が「第2大当たり」であるときには、ラウンドカウント値が「1」～「14」のいずれであるかにかかわらず、大入賞口開放上限時間が一定時間（29.5秒）に設定される。したがって、大当たり種別が「第2大当たり」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、お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い。

【0137】

ステップS297の処理を実行した後は、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S298）。このときには、ステップS295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、上大入賞口扉用のソレノイド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、下大入賞口扉用のソレノイド82Bに駆動信号を送信するための設定を行う。

【0138】

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S299）、大当たり開放前処理を終了する。ステップS299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、次のタイマ割込みが発生したときには、図7に示すステップS115の大当たり開放中処理が実行される。

【0139】

図14は、大当たり開放中処理として、図7のステップS115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に示す大当たり開放中処理において、CPU103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S311）。このとき、大入賞口開放上限時間が経過していなければ（ステップS311；No）、上大入賞口スイッチ23Aと下大入賞口スイッチ23B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S312）。

【0140】

ステップS312にて大入賞口スイッチがオンである場合には（ステップS312；Yes）、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S313）。入賞個数カウント値は、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S314）。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。

【0141】

ステップS312にて大入賞口スイッチがオフである場合や（ステップS312；No）、ステップS314の処理を実行した後は、例えば遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域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S315）。このとき、確変確定フラグがオフであれば（ステップS315；No）、特定領域スイッチ24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S316）。そして、特定領域スイッチ24がオンであるときには（ステップS316；Yes）、確変確定フラグをオン状態にセットする（ステップS317）。

【0142】

ステップS315にて確変確定フラグがオンであるときや（ステップS315；Yes）、ステップS316にて特定領域スイッチ24がオフであるとき（ステップS316；No）、あるいはステップS317の処理を実行した後は、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「6」）に達したか否かを判定する（ステップS31

10

20

30

40

50

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S318; No)、大当り開放中処理を終了する。ここでは、特図プロセスフラグの値が更新されないことから、次のタイマ割込みが発生したときに大当り開放中処理が再び実行される。

【0143】

一方、ステップS311にて大入賞口開放上限時間が経過した場合や(ステップS311; Yes)、ステップS318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S318; Yes)、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S319)。このときには、開放した大入賞口に応じて、ソレノイド82A、82B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。

10

【0144】

ステップS319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S320)。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S321)、大当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、次のタイマ割込みが発生したときには、図7に示すステップS116の大当り開放後処理が実行される。

【0145】

図15は、大当り開放後処理として、図7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15に示す大当り開放後処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部152といったRAM102の所定領域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。

20

【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「14」)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)、大当り終了前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S335)。このときには、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、大当りフラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS337)。そして、特図プロセスフラグの値を“7”に更新してから(ステップS338)、大当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、次のタイマ割込みが発生したときには、図7に示すステップS117の大当り終了処理が実行される。

40

【0148】

ステップS331にて次ラウンド待ちフラグがオンである場合には(ステップS331; Yes)、次ラウンド待ち時間が経過したか否かを判定する(ステップS339)。そして、次ラウンド待ち時間が経過していなければ(ステップS339; No)、大当り開放後処理を終了する。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、次ラウンド待ち時間が経過するまで待機する。

【0149】

50

ステップS 3 3 9にて次ラウンド待ち時間が経過したときには(ステップS 3 3 9; Yes)、次ラウンド待ちフラグをクリアしてオフ状態にする(ステップS 3 4 0)。また、ラウンドカウント値を1加算するように更新する(ステップS 3 4 1)。そして、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 3 4 2)、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“4”に更新されることにより、次のタイマ割込みが発生したときには、図7に示すステップS 1 1 4の大当たり開放前処理が実行され、新たなラウンド遊技を開始させることができる。

【0150】

図16は、大当たり終了処理として、図7のステップS 1 1 7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16に示す大当たり終了処理において、CPU103は、まず、大当たり終了前時間が経過したか否かを判定する(ステップS 3 6 1)。このとき、大当たり終了前時間が経過していなければ(ステップS 3 6 1; No)、大当たり終了処理を終了する。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、次のタイマ割込みが発生したときに大当たり終了処理が再び実行され、大当たり終了前時間が経過するまで待機する。

【0151】

ステップS 3 6 1にて大当たり終了前時間が経過した場合には(ステップS 3 6 1; 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S 3 6 2)。一例として、ステップS 3 6 1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「70」)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S 3 6 3)。

【0152】

ステップS 3 6 3にて確変確定フラグがオンであるときには(ステップS 3 6 3; 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S 3 6 4)。一例として、ステップS 3 6 4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「71」)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S 3 6 5)。

【0153】

ステップS 3 6 3にて確変確定フラグがオフであるときや(ステップS 3 6 3; No)、ステップS 3 6 5の処理を実行した後は、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S 3 3 6)、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、次のタイマ割込みが発生したときには、図7に示すステップS 1 1 0の特別図柄通常処理が実行される。

【0154】

図17(A)は、普通図柄プロセス処理として、図6のステップS 1 6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17(A)に示す普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、ゲート通過判定処理を実行する(ステップS 1 3 0)。例えば、ステップS 1 3 0のゲート通過判定処理では、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づき、ゲートスイッチ21がオンであるか否かを判定し、オフであれば、そのままゲート通過判定処理を終了する。これに対して、ゲートスイッチ21がオンであるときには、普図保留記憶部151Cにおける保留データの記憶数である普図保留記憶数を示す普図保留記憶カウント値が、普図保留上限値として予め定められた値(例えば「4」)となっているか否かを判定する。このとき、普図保留上限値に達していれば、通過ゲートにおける今回の遊技球の通過を無効として、ゲート通過判定処理を終了する。その一方で、普図保留上限値に達していない場合には、例えば乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタ等によって更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データを抽出する。このとき抽出した乱数値MR4を示す数値データが、保留データとして普図保留記憶部151Cにおける空きエントリの先頭にセ

10

20

30

40

50

ットされることで、乱数値MR4が記憶される。この場合には、普図保留記憶数カウント値を1加算するように更新してから、ゲート通過判定処理を終了する。

【0155】

ステップS130のゲート通過判定処理を実行した後、CPU103は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた普図プロセスフラグの値に応じて、図17(A)に示すステップS140～S143の処理のいずれかを選択して実行する。

【0156】

ステップS140の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部151Cに格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部151Cに格納された保留データがある場合には、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果である普図表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかを決定する普図表示結果決定処理が実行してから、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

【0157】

普図表示結果決定処理では、普図保留記憶部151Cから読み出した保留データに含まれる普図表示結果決定用の乱数値MR4を示す数値データなどに基づき、所定の普図表示結果決定テーブルを参照して、普図表示結果を決定する。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、高開放制御を伴う時短制御が行われているか否かに応じて、普図表示結果決定用の乱数値MR4と比較される数値(決定値)が、普図表示結果を「普図当り」と「普図ハズレ」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。

【0158】

図17(B)は、普図表示結果等の決定例を示している。この決定例では、時短制御の有無に応じて、普図表示結果を「普図当り」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、時短制御が行われているときには、時短制御が行われていないときよりも高い割合で、普図表示結果が「普図当り」に決定される。これにより、遊技状態が高ベース状態で高開放制御を伴う時短制御が行われるときには、低ベース状態であるときに比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が開放状態または拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第2始動入賞口を通過(進入)しやすくなる。

【0159】

また、高開放制御を伴う時短制御が行われる高ベース状態では、時短制御が行われない低ベース状態よりも普図変動時間が短くなるように設定される。これにより、高ベース状態にて時短制御が行われるときには、低ベース状態であるときに比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口が開放状態または拡大開放状態となる頻度が高まり、遊技球が第2始動入賞口を通過(進入)しやすくなる。さらに、高ベース状態では、第2始動入賞口を開放状態または拡大開放状態とする開放時間や開放回数が低ベース状態よりも増加するように設定される。これにより、高ベース状態にて時短制御が行われるときには、低ベース状態であるときに比べて第2始動入賞口が開放状態や拡大開放状態となる時間や回数が増加することで、遊技球が第2始動入賞口を通過(進入)しやすくなる。なお、第2始動入賞口を開放状態や拡大開放状態とする設定は、ステップS142の普通図柄停止処理やステップS143の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【0160】

ステップS141の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器20において普通図柄を変動させるための設定が行われるとともに、その普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。また、こうして計測された経過時間が所定の普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 4 2 の普通図柄停止処理は、普通図プロセスフラグの値が “ 2 ” のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図変動時間が経過したことに基づき、普通図柄表示器 2 0 にて普通図柄の変動を停止させ、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）させるための設定などを行う。ステップ S 1 4 3 の普通電動役物作動処理は、普通図プロセスフラグの値が “ 3 ” のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普通図ゲームにおける可変表示結果（普通図表示結果）が「普通図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させるための設定などが行われる。

10

【 0 1 6 2 】

以下、パチンコ遊技機 1 における具体的な制御の一例について説明する。パチンコ遊技機 1 では、例えば遊技領域に打ち込まれた遊技球が第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を通過（進入）して第 1 始動入賞や第 2 始動入賞といった始動入賞が発生した後、特別図柄や飾り図柄の可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始される。画像表示装置 5 の画面上では、特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が導出され、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当り」となったときには、大当り遊技状態に制御されて大入賞口が開放状態に変化するラウンド遊技が行われることで、遊技者が多数の賞球（または対応する得点）を得られる有利な状態となる。

20

【 0 1 6 3 】

ラウンド遊技にて開放状態となる大入賞口としては、図 1 に示す右遊技領域 2 B に設けられた特別可変入賞球装置 7 A により形成される上大入賞口と、上大入賞口の下方に設けられた特別可変入賞球装置 7 B により形成される下大入賞口とがある。大当り遊技状態にて実行される複数回のラウンド遊技にて、いずれの大入賞口を開放状態とするかは、図 1 2 に示すステップ S 2 9 5 の処理にて、図 1 3 (A) に示すようなラウンドカウント値に応じて決定される。また、図 1 2 に示すステップ S 2 9 7 の処理では、図 1 3 (B) に示すような大当り種別やラウンドカウント値に応じた大入賞口開放上限時間が決定される。

【 0 1 6 4 】

大当り遊技状態の終了後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、通常状態よりも特図表示結果が「大当り」となりやすい確変状態に制御されることがある。一例として、特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所を遊技球が通過し、その遊技球が特定領域スイッチ 2 4 により検出されたときに、確変制御条件が成立する。ここで、例えば図 1 8 に示すように、特別可変入賞球装置 7 A により形成される上大入賞口に進入した遊技球（上大入賞口入賞球）は、上大入賞口スイッチ 2 3 A により検出された後に、特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へと誘導されずに排出経路へと誘導される。一方、特別可変入賞球装置 7 B により形成される下大入賞口に進入した遊技球（下大入賞口入賞球）は、下大入賞口スイッチ 2 3 B により検出された後に、特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へと誘導される。したがって、下大入賞口入賞球は、特定領域スイッチ 2 4 により検出することができる。その後、下大入賞口入賞球は、排出経路へと誘導される。

30

40

【 0 1 6 5 】

図 1 4 に示すステップ S 3 1 5 の処理にて確変確定フラグがオフであるときには、ステップ S 3 1 6 の処理にて特定領域スイッチ 2 4 がオンであるか否かが判定される。そして、特定領域スイッチ 2 4 がオンであると判定された場合には、ステップ S 3 1 7 の処理により確変確定フラグがオン状態にセットされる。大当り遊技状態の終了時には、図 1 6 に示すステップ S 3 6 3 の処理により確変確定フラグがオンであると判定された場合に、ステップ S 3 6 4 の処理により確変制御を開始するための設定が行われる。こうして、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行中に特定領域スイッチ 2 4 により遊技球が検出されたことに基づいて、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御することができる。

50

【0166】

図19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。この実施の形態では、大当たり種別が「第1大当たり」または「第2大当たり」のいずれに決定された場合でも、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の最大実行回数は「14」になる（第14ラウンドまで）。そして、ラウンド遊技の実行回数が「1」～「13」である第1ラウンド（1R）～第13ラウンド（13R）までは、図19（A1）および（B1）に示すように、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、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「14」である第14ラウンド（14R）では、図19（A2）および（B2）に示すように、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。この第14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、図13（B）に示すような決定により、大当たり種別が「第1大当たり」である場合に、大当たり種別が「第2大当たり」である場合よりも極めて短い時間（0.05秒）となる。したがって、大当たり種別が「第1大当たり」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極めて困難または不可能であり、確変制御条件が成立しにくい。

10

【0167】

大当たり種別は、図9に示すステップS242の処理により、図10（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。

20

【0168】

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「第1大当たり」に決定されることで、確変制御条件が成立しにくい。したがって、通常状態にて特図表示結果が「大当たり」となる場合には、大当た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、第1ラウンド～第13ラウンドま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「大当たり」となる遊技興趣が高められる。

30

【0169】

通常状態にて特図表示結果が「大当たり」となる場合に連チャン率を抑制するものとして、大当た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たり遊技状態を設け、その大当た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することがある。この場合、遊技球が大入賞口に進入しにくい大当たり遊技状態が頻発することで、可変表示結果が「大当たり」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「大当たり」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「大当たり」となる遊技興趣の低下を防止することができる。

40

【0170】

また、第1ラウンド～第13ラウンドまでのラウンド遊技では、大当たり種別が「第1大

50

当り」と「第２大当り」のいずれであるかにかかわらず、上大入賞口を開放状態とする上限時間が十分に長い時間に設定され、特別可変入賞球装置７Ａを遊技球が入賞しやすい第１変化態様で遊技者にとって有利な第１状態に変化させる。一方、第１４ラウンドのラウンド遊技において、大当り種別が「第１大当り」である場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が極めて短い時間に設定され、特別可変入賞球装置７Ｂを遊技球が入賞しにくい第２変化態様で遊技者にとって有利な第１状態に変化させる。他方、第１４ラウンドのラウンド遊技において、大当り種別が「第２大当り」である場合には、下大入賞口を開放状態とする上限時間が十分に長い時間に設定され、特別可変入賞球装置７Ｂを遊技球が入賞しやすい第１変化態様で遊技者にとって有利な第１状態に変化させる。したがって、ラウンド遊技の実行回数が特定回数である「１４」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。

10

【０１７１】

なお、下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７Ｂには、下大入賞口が閉鎖状態であるときに不正部材等により強制的に開放状態とすることを防止するための開放防止機構が設けられてもよい。一方、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置７Ａには、このような開放防止機構が設けられないようにしてもよい。

【０１７２】

一例として、特別可変入賞球装置７Ｂは、下大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂのプランジャに連係して駆動力を下大入賞口扉に伝達する伝達部材を備えている。また、所定の支持部材を設け、下大入賞口扉、下大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂ、および伝達部材を支持するとともに、所定の回動軸により伝達部材を支持部材に対して回動可能に支持する。伝達部材は、下大入賞口扉を開放状態とする開放姿勢と下大入賞口扉を閉鎖状態（閉止状態）とする閉鎖姿勢（閉止姿勢）との間で、支持部材に対して回動することができる。さらに、回動軸を支持する軸受部が設けられ、回動軸をプランジャの動作方向（前後方向）に対して相対移動可能にする。これにより、回動軸は、伝達部材を回動可能に支持する回動位置（後端）と伝達部材の回動が規制される規制位置（前端）との間で移動することができる。

20

【０１７３】

下大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂがオン状態からオフ状態となったときには、プランジャが後退位置から突出位置へと移動する。このプランジャの動作（第１の動作）に応じて、回動位置に位置する回動軸を中心として、伝達部材が第１の方向に回動して開放姿勢から閉止姿勢になるとともに、閉止姿勢の状態では回動軸が回動位置から規制位置まで移動する。一方、下大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂがオフ状態からオン状態となったときには、プランジャが突出位置から後退位置へと移動する。このプランジャの動作（第２の動作）に応じて、回動軸が規制位置から回動位置まで移動する。回動位置の回動軸を中心として、伝達部材が第２の方向に回動して閉止姿勢から開放姿勢になる。支持部材には、回動軸が規制位置に位置した状態において、伝達部材に当接して伝達部材が第２の方向に回動することを規制する回動規制部が設けられている。したがって、下大入賞口扉が下大入賞口を閉鎖状態とする閉止状態であるときには、伝達部材が第２の方向に回動することは、構造的に強固な支持部材に形成された回動規制部で規制される。これにより、下大入賞口扉に加えられる負荷が伝達部材を介してプランジャに直接伝達されることがなく、下大入賞口扉用のソレノイド８２Ｂといった電氣的駆動部が故障から保護される。

30

40

【０１７４】

また、支持部材は筒状に形成され、内部に伝達部材やプランジャを収容してもよい。これにより、伝達部材が針金等の不正部材により強制的に回動させられるといった不正行為を防止できる。

【０１７５】

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では、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

50

くてもよく、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。

【0176】

例えば図9に示すステップS242の処理による大当たり種別の決定割合は、図10(B)に示すものに限定されず、通常状態であるときの連チャン率を抑制可能な任意の決定割合に設定されればよい。

【0177】

上記実施の形態では、上大入賞口に進入した遊技球は特定領域スイッチ24の設置箇所へ誘導されることがない一方で、下大入賞口に進入した遊技球はすべて特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導されるものとして説明した。すなわち、特別可変入賞球装置7Aに遊技球が入賞しても確変制御条件は成立しない一方で、特別可変入賞球装置7Bに遊技球が入賞すれば常に確変制御条件が成立するものとして説明した。

【0178】

これに対して、遊技球が上大入賞口と下大入賞口のいずれに進入したかに応じて、特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導される割合を異ならせるようにしてもよい。一例として、図20(A)に示すように、上大入賞口に進入した上大入賞口入賞球と、下大入賞口に進入した下大入賞口入賞球のいずれであっても、特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導されることもあれば、特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導されずに排出経路へと誘導されることもある。ここで、特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導されて特定領域を通過する割合(特定領域通過割合)は、上大入賞口と下大入賞口とで異ならせるように、特別可変入賞球装置7A、7Bの内部構造が形成されればよい。例えば図20(B)に示すように、上大入賞口における特定領域通過割合は、下大入賞口における特定領域通過割合よりも極めて低くなるように設定される。これにより、上大入賞口に進入した遊技球は、下大入賞口に進入した遊技球よりも特定領域を通過しにくくなる。したがって、特別可変入賞球装置7Aにおける入賞球である上大入賞口入賞球は、特別可変入賞球装置7Bにおける入賞球である下大入賞口入賞球よりも確変制御条件を成立させにくい。こうして、特別可変入賞球装置7A、7Bのうちいずれに遊技球が入賞したかに応じて、確変制御条件を成立させる割合を異ならせることができればよい。

【0179】

この場合、図12に示すステップS295、S297の処理では、図13(A)および(B)に示す決定例のように、開放する大入賞口や大入賞口開放上限時間が決定されてもよい。一方、図12に示すステップS295の処理では、大当たり種別が「第1大当たり」でラウンドカウント値が「14」であるときに、開放する大入賞口を上大入賞口に決定してもよい。この決定に対応して、図12に示すステップS297の処理では、大当たり種別やラウンドカウント値にかかわらず、大入賞口開放上限時間を一定時間(例えば29.5秒)に決定してもよい。これらの決定がなされた場合でも、上大入賞口に進入した上大入賞口入賞球が特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導される可能性はあることから、大当たり種別が「第1大当たり」となる場合でも、所定確率で確変制御条件を成立させることができる。

【0180】

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PL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。図21は、遊技領域2が区分けされない場合の構成例を示している。

【0181】

図21に示す遊技領域2には、普通入賞球装置6Aにより形成される第1始動口と、普通可変入賞球装置6Bにより形成される第2始動入賞口と、第2始動入賞口を開放状態または拡大開放状態と閉鎖状態または通常開放状態とに変化可能な普通可変入賞球装置6Bと、通過ゲート41とが設けられている。そして、遊技領域2へと発射された遊技球は、

普通入賞球装置 6 A により形成される第 1 始動口と、普通可変入賞球装置 6 B により形成される第 2 始動入賞口のいずれにも、誘導され得るように構成されている。

【 0 1 8 2 】

このような構成において、例えば C P U 1 0 3 が図 9 に示すような特別図柄通常処理を実行することにより、特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームは、特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されればよい。そして、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「第 1 大当たり」に決定されることで、確変制御条件が成立しにくい。したがって、通常状態にて特図表示結果が「大当たり」となる場合には、大当た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、第 1 ラウンド～第 13 ラウンドま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「大当たり」となる遊技興趣が高められる。したがって、通常状態にて特図表示結果が「大当たり」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で、可変表示結果が「大当たり」となる遊技興趣の低下を防止することができる。

10

【 0 1 8 3 】

図 1 に示した右遊技領域 2 B の構成では、特別可変入賞球装置 7 A、7 B の上方に普通可変入賞球装置 6 B が設けられ、右遊技領域 2 B 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困難または不可能になる場合がある。一方、図 2 1 に示す遊技領域 2 の構成では、たとえ特別可変入賞球装置 7 A、7 B の上方に普通可変入賞球装置 6 B が設けられたとしても、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。したがって、図 2 1 に示す遊技領域 2 の構成では、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 6 B により遊技球の進入が妨げられることを防止して、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。

20

【 0 1 8 4 】

遊技領域 2 の構成は、例えば図 1 に示すように左遊技領域 2 A と右遊技領域 2 B とに区分けされたものであってもよいし、図 2 1 に示すように区分けされないものであってもよい。どのような遊技領域 2 の構成であっても、例えば下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 B に遊技球が入賞ときには、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 A に遊技球が入賞したときよりも高い割合で確変制御条件が成立し、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となったときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにて特図表示結果が「大当たり」となったときよりも遊技球が進入しやすい特定変化態様で特別可変入賞球装置 7 B を第 1 状態に変化させればよい。

30

【 0 1 8 5 】

上記実施の形態では、大当たり種別が「第 1 大当たり」と「第 2 大当たり」のいずれ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が一定の上限回数となる「14」に達するまで繰返し実行され、ラウンド遊技の実行回数が特定回数である「14」に達したときの大入賞口開放上限時間を異ならせることにより、大当たり種別に応じて確変制御条件の成立しやすさを相違させるものとして説明した。これに対して、大当たり種別に応じて、ラウンド遊技を実行する上限回数を異ならせるようにしてもよい。そして、大当たり遊技状態のうちには、ラウンド遊技の上限回数が特定回数以上となる大当たり遊技状態と、ラウンド遊技の上限回数が特定回数未満となる大当たり遊技状態とがあるようにしてもよい。

40

【 0 1 8 6 】

一例として、図 2 2 (A) に示すように、大入賞口開放上限時間は、大当たり種別にかか

50

わらず一定時間（例えば 29.5 秒）に決定される。一方、図 15 に示すステップ S 332 の処理では、図 22（B）に示すような大当たり種別に応じて異なるラウンド上限判定値が用いられる。これにより、大当たり種別が「第 1 大当たり」である場合には、ラウンド遊技の実行回数が「13」となることで大当たり遊技状態が終了し、特定回数である「14」に達するより前に大当たり遊技状態が終了する。これに対して、大当たり種別が「第 2 大当たり」である場合には、ラウンド遊技の実行回数が特定回数である「14」に達するまでは大当たり遊技状態が終了しない。

【0187】

図 23 は、図 22 に示す設定に基づく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。この実行例では、大当たり種別が「第 2 大当たり」に決定された場合にのみ大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の最大実行回数が「14」になる（第 14 ラウンドまで）。そして、ラウンド遊技の実行回数が「1」～「13」である第 1 ラウンド（1R）～第 13 ラウンド（13R）までは、上記実施の形態と同じく図 23（A1）および（B1）に示すように、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、ラウンド遊技の実行回数が特定回数としての「14」である第 14 ラウンド（14R）では、例えば図 23（B2）に示すように、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行される。ただし、大当たり種別が「第 1 大当たり」の場合には、ラウンド上限判定値が「13」に設定されることから、図 23（A2）に示すように、下大入賞口を開放状態とするラウンド遊技が実行されない。すなわち、第 14 ラウンドとなるより前に、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技の実行が終了する。したがって、大当たり種別が「第 1 大当たり」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不可能であり、確変制御条件が成立しない。

【0188】

図 22（B）に示すような大当たり種別が「第 1 大当たり」の場合を、図 13（B）に示すような大当たり種別と組み合わせてもよい。すなわち、複数の大当たり種別として、第 1 大当たり種別～第 3 大当たり種別を設ける。ここで、第 1 大当たり種別の場合には、ラウンド遊技を実行する上限回数が特定回数以上であり、特定回数のラウンド遊技にて下大入賞口を遊技球が進入しやすい第 1 変化態様で開放状態に変化させる。第 2 大当たり種別の場合には、ラウンド遊技を実行する上限回数が特定回数以上であり、特定回数のラウンド遊技にて下大入賞口を遊技球が進入しにくい第 2 変化態様で開放状態に変化させる。第 3 大当たり種別の場合には、ラウンド遊技を実行する上限回数が特定回数未満であり、下大入賞口が開放状態に変化しない。こうした様々なラウンド遊技の実行態様により、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0189】

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 23A と下大入賞口スイッチ 23B 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 23A 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 23B 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。

【0190】

他の一例として、上大入賞口スイッチ 23A と下大入賞口スイッチ 23B のいずれにより遊技球が検出されたかに応じて異なる割合で、確変制御条件を成立させるか否かを決定してもよい。加えて、大当たり種別が「第 1 大当たり」であるか「第 2 大当たり」であるかに応じて、ラウンド遊技の実行回数が特定回数である「14」となるときに開放状態とする大入賞口を異ならせてもよい。例えば図 12 に示すステップ S 295 の処理では、図 24（A）に示すような設定に対応して、開放状態とする大入賞口が決定されるようにする。図

24(B)は、上大入賞口と下大入賞口のそれぞれに進入した遊技球が検出されたときに、確変制御条件を成立させる決定がなされる割合である確変決定割合を示している。

【0191】

図24(B)に示す確変決定割合の設定により、上大入賞口に進入した遊技球が検出されたときには、下大入賞口に進入した遊技球が検出されたときよりも極めて低い割合で、確変制御条件が成立する。例えば図24(C)に示すように、図14に示した大当り開放中処理にてステップS313～S315の処理を実行したときに、ステップS315にて確変確定フラグがオフである場合には(ステップS315; No)、図24(C)に示すような確変決定割合で、大当り遊技状態の終了後における確変制御の有無を決定する(ステップS315A)。このときには、ステップS315Aの処理による決定結果が確変制御を行う確変ありか否かを判定する(ステップS315B)。そして、確変ありと判定された場合には、ステップS317の処理に進み、確変確定フラグをオン状態にセットすればよい。図24(C)に示すステップS312にて大入賞口スイッチがオフである場合や(ステップS312; No)、ステップS315にて確変確定フラグがオンである場合(ステップS315; Yes)、ステップS315Bにて確変なしと判定された場合(ステップS315B; No)、あるいはステップS317の処理を実行した後は、図14に示したステップS318の処理に進めばよい。

10

【0192】

こうして、大当り種別が複数種別のいずれであるかに応じて、ラウンド遊技の実行回数が特定回数に達したときに開放状態とする大入賞口が異なる複数種類の大当り遊技状態を設ける。そして、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異なる割合で、確変制御条件を成立させればよい。なお、特定回数のラウンド遊技が実行されたときにのみ、確変制御条件を成立させることができるようにしてもよいし、すべてのラウンド遊技において大入賞口に進入した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。

20

【0193】

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。

30

【0194】

上記実施の形態において、大当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。

【0195】

40

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、大当り種別が「第1大当り」と「第2大当り」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。例えば、大当り種別が「第1大当り」である場合には、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る。これに対して、大当り種別が「第2大当り」である場合には、下大入賞口を開放状

50

態に変化させる回数が「１５」に達したことにより、ラウンド遊技の実行を終了させればよい。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。

【０１９６】

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の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ていけばよい。

【０１９７】

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。

【０１９８】

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採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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採っても構わない。

【０１９９】

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。

【０２００】

以上説明したように、上記実施の形態では、例えば特別可変入賞球装置７Ｂに形成され

た下大入賞口に進入した遊技球は特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へと誘導され得る一方で、特別可変入賞球装置 7 A に形成された上大入賞口に進入した遊技球は特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へは誘導され得ないといったように、複数の大入賞口のうちのいずれに進入した遊技球であるかに応じて、特定領域を通過（進入）する割合が異なる。このように、特別可変入賞球装置 7 A と特別可変入賞球装置 7 B とのうちのいずれに遊技球が入賞したかに応じて、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を成立させる割合が異なる。これにより、大当り遊技状態における遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 1 】

図 1 に示す遊技領域 2 には、左遊技領域 2 A と、これとは異なる右遊技領域 2 B とがある。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。一方、右遊技領域 2 B には、第 2 始動入賞口を形成する普通可変入賞球装置 6 B と、通過ゲート 4 1 と、上大入賞口および下大入賞口をそれぞれ形成する特別可変入賞球装置 7 A、7 B が設けられている。普通可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームで可変表示結果が「普図当り」となったことに
10
対して、第 2 始動入賞口を遊技球が通過可能な開放状態または拡大開放状態に変化する。遊技状態が確変状態や時短状態であるときに時短制御に伴う高開放制御が行われることで、通常状態であるときよりも第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化
20
態様で、普通可変入賞球装置 6 B を開放状態または拡大開放状態に変化させる。下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球は、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 A に入賞した遊技球よりも特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へと誘導されやすい。そして、例えば図 9 に示すステップ S 2 4 2 の処理にて図 1 0（B）に示すような割合で大当り種別が決定されることなどに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」と
30
なったときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となったときよりも、下大入賞口に遊技球が進入（入賞）しやすくなる。遊技領域 2 において、左遊技領域 2 A へと誘導された遊技球は、例えば釘の配列 P L などにより、右遊技領域 2 B へと誘導不可能または誘導困難になる。この場合、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームに基づく大当り遊技状態において、確変制御条件の成立により確変状態となる割合を抑制しつつ、特別可変入賞球装置 7 A、7 B に遊技球が入賞しにくい大当り遊技状態の頻発を防止する。一方、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームに基づく大当り遊技状態において、確変制御条件の成立により確変状態となる割合が高められる。これにより、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 2 0 2 】

図 2 1 に示す遊技領域 2 には、第 1 始動入賞口を形成する普通入賞球装置 6 A と、第 2 始動入賞口を形成する普通可変入賞球装置 6 B と、通過ゲート 4 1 と、上大入賞口および下大入賞口をそれぞれ形成する特別可変入賞球装置 7 A、7 B が設けられている。普図ゲームにおける「普図当り」に対応して、普通可変入賞球装置 6 B は開放状態または拡大開放状態に変化し、さらに時短制御に伴う高開放制御が行われているときには、有利変化態
40
様で開放状態または拡大開放状態に変化する。図 9 に示すような特別図柄通常処理が実行されることで、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行される。下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 B に入賞した遊技球は、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 7 A に入賞した遊技球よりも特定領域スイッチ 2 4 の設置箇所へと誘導されやすい。そして、例えば図 9 に示すステップ S 2 4 2 の処理にて図 1 0（B）に示すような割合で大当り種別が決定されることなどに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」と
50
なったときには、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」となったときよりも、下大入賞口に遊技球が進入（入賞）しやすくなる。図 2 1 に示す遊技領域 2 へと発射された遊技球は、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。この場合、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームに基づく大当り遊技状態において、確変制御条件の成立により確変状態となる割合を抑制しつつ、特別可変入賞球装置7A、7Bに遊技球が入賞しにくい大当り遊技状態の頻発を防止する。一方、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームに基づく大当り遊技状態において、確変制御条件の成立により確変状態となる割合が高められる。これにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0203】

図12に示すステップS295の処理にて図13(A)に示すような決定が行われることなどにより、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数が、例えば「14」といった特定回数となったときに、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に変化させる。一方、ラウンド遊技の実行回数が、例えば「1」～「13」のいずれかといった特定回数以外であるときには、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に変化させる。下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Bに入賞した遊技球は、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Aに入賞した遊技球よりも特定領域スイッチ24の設置箇所へと誘導されやすい。そして、大当り遊技状態には、例えば図13(B)に示す大当り種別が「第1大当り」の場合といった、特定回数のラウンド遊技において、下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Bに遊技球が入賞しにくい場合と、例えば図13(B)に示す大当り種別が「第2大当り」の場合といった、特定回数のラウンド遊技において、下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Bに遊技球が入賞しやすい場合とがある。これにより、特定回数のラウンド遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0204】

あるいは、図15に示すステップS332の処理で用いられるラウンド上限判定値を図22(B)に示すような大当り種別に応じて異ならせることなどにより、大当り遊技状態として、例えば図22(B)に示す大当り種別が「第1大当り」の場合といった、ラウンド遊技の上限回数が特定回数未満になる場合と、例えば図22(B)に示す大当り種別が「第2大当り」の場合といった、ラウンド遊技の上限回数が特定回数以上になる場合とを設ける。これにより、大当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以上となるか否かに対する遊技者の興味を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0205】

下大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Bには、下大入賞口が閉鎖状態であるときに開放状態に変化させられることを防止するための開放防止機構が設けられる一方、上大入賞口を形成する特別可変入賞球装置7Aには、このような開放防止機構が設けられないようにしてもよい。これにより、上大入賞口よりも確変制御条件が成立しやすい下大入賞口を不正部材等により強制的に開放状態として不正に確変制御条件を成立させるといった不正行為を防止しつつ、確変状態となる機会を保障することができる。また、特別可変入賞球装置7Bにのみ開放防止機構を設けることで、装置構成の複雑化による製造費用の増大を抑制しつつ、不正に確変制御条件を成立させる不正行為を確実に防止できる。

【符号の説明】

【0206】

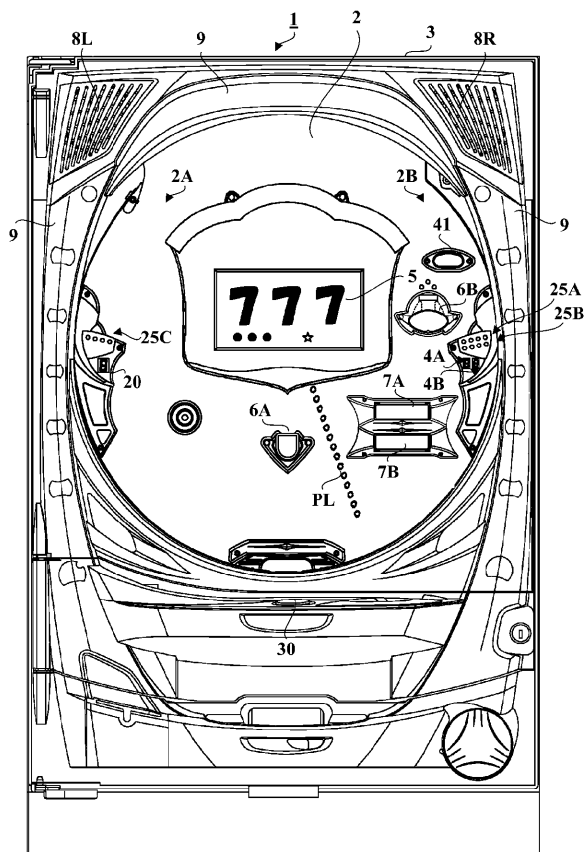
- 1 ... パチンコ遊技機
- 2 ... 遊技領域
- 2A ... 左遊技領域
- 2B ... 右遊技領域
- 3 ... 遊技機用枠
- 4A、4B ... 特別図柄表示装置
- 5 ... 画像表示装置
- 6A ... 普通入賞球装置
- 6B ... 普通可変入賞球装置
- 7A、7B ... 特別可変入賞球装置

- | | | |
|-------------|-----|-----------------|
| 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 |
| 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 2 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 |
| 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 |

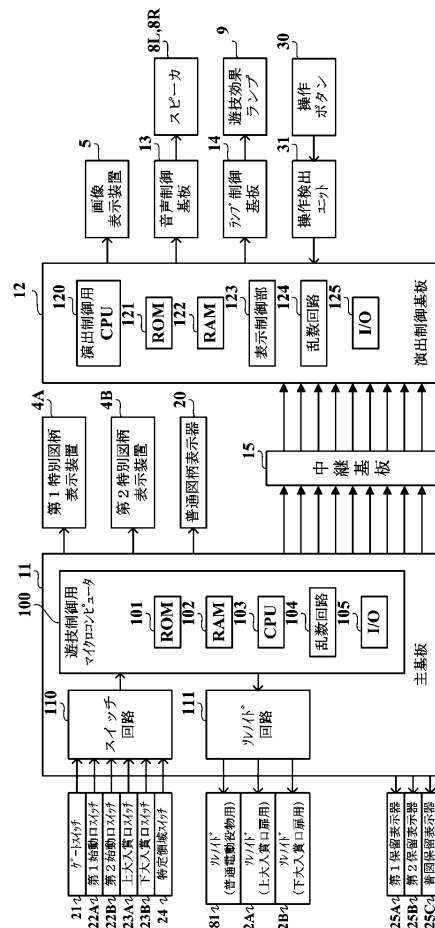
10

20

【圖 1】



【圖 2】



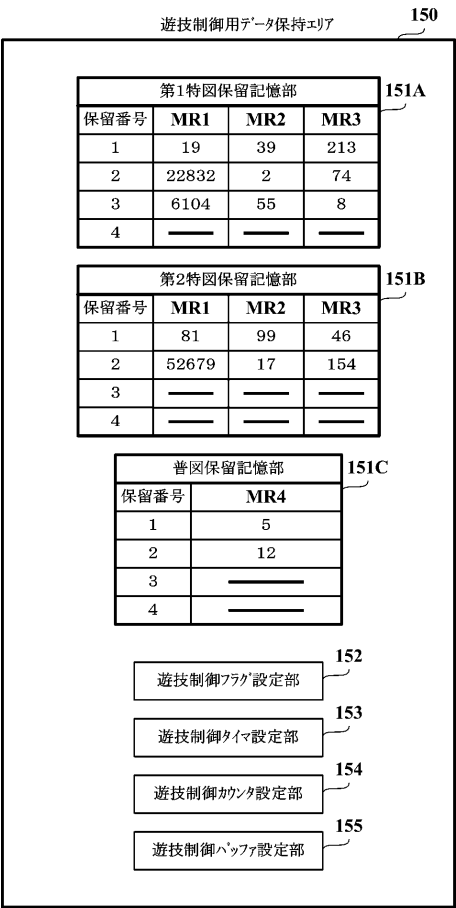
【図 3】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～997	変動パターン決定用
MR4	3～13	普図表示結果決定用

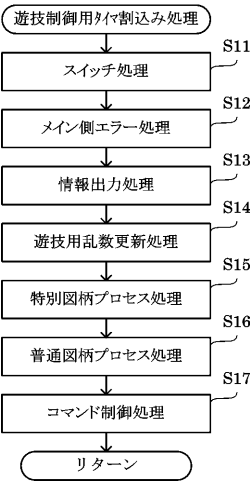
【図 4】

変動パターン	可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常時)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	16000	滑り→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	24000	擬似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	3800	短縮なし(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	1500	保留2～8個短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチα(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA4-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチβ(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリーチβ(大当り)

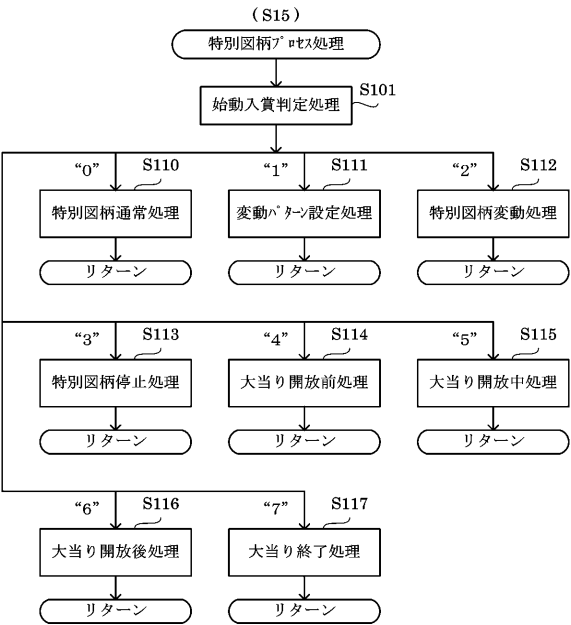
【図 5】



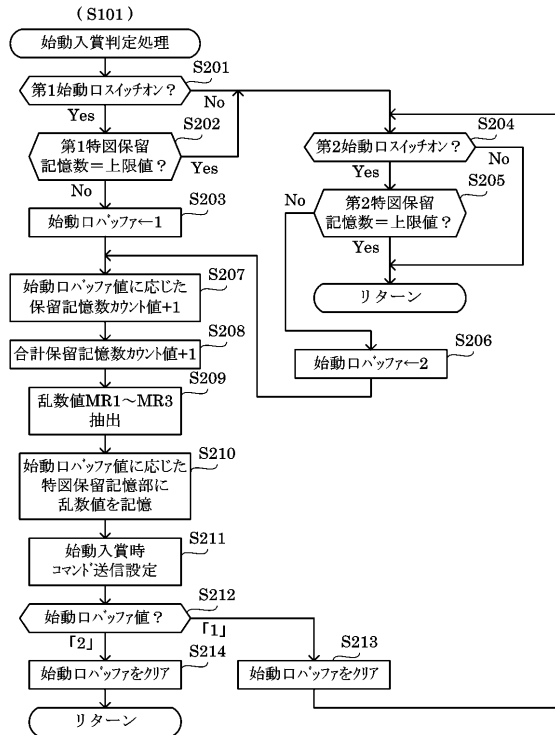
【図 6】



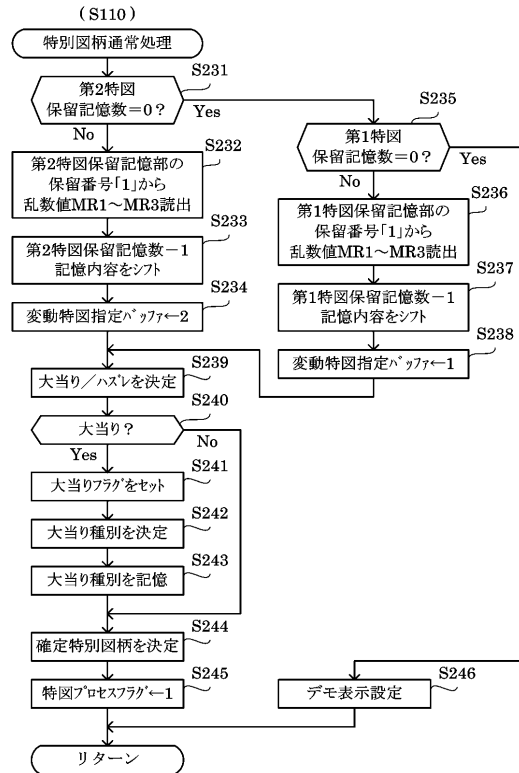
【図 7】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】

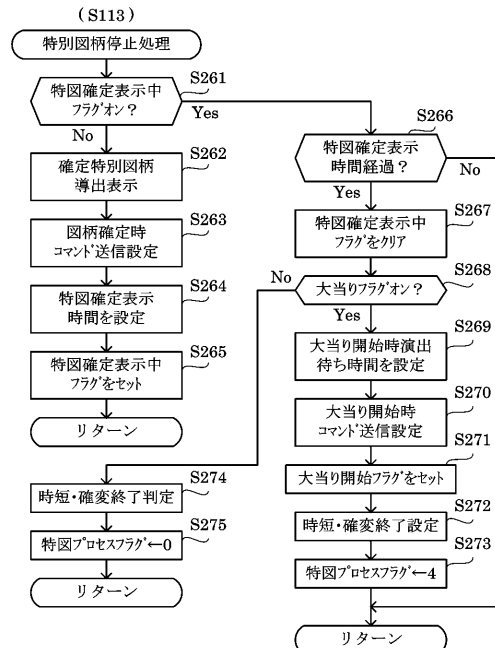
(A) S239 における決定例

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

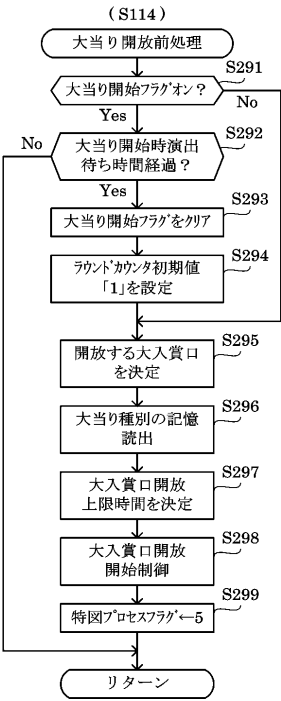
(B) S242 における決定例

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

【 図 1 1 】



【図 1 2】



【図 1 3】

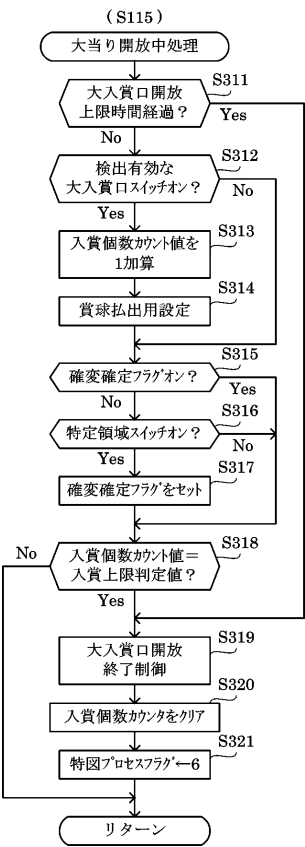
(A) S295 における決定例

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
1～13	上大入賞口	上大入賞口スイッチ
14	下大入賞口	下大入賞口スイッチ (特定領域スイッチ)

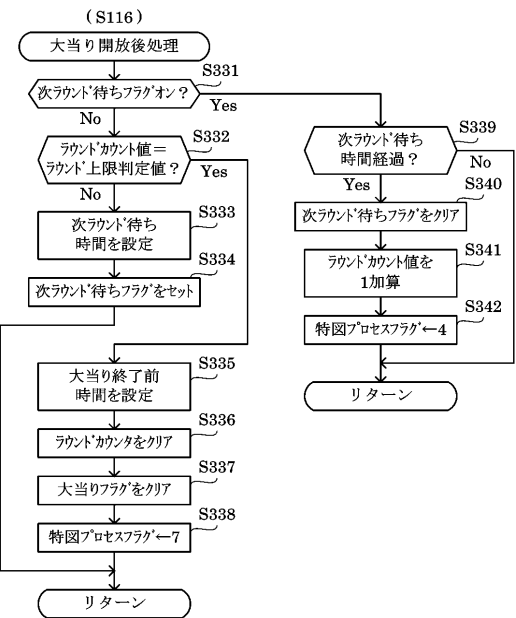
(B) S297 における決定例

大当り種別	ラウンドカウント値	大入賞口開放上限時間
第1大当り	1～13	29.5秒
	14	0.05秒
第2大当り	1～14	29.5秒

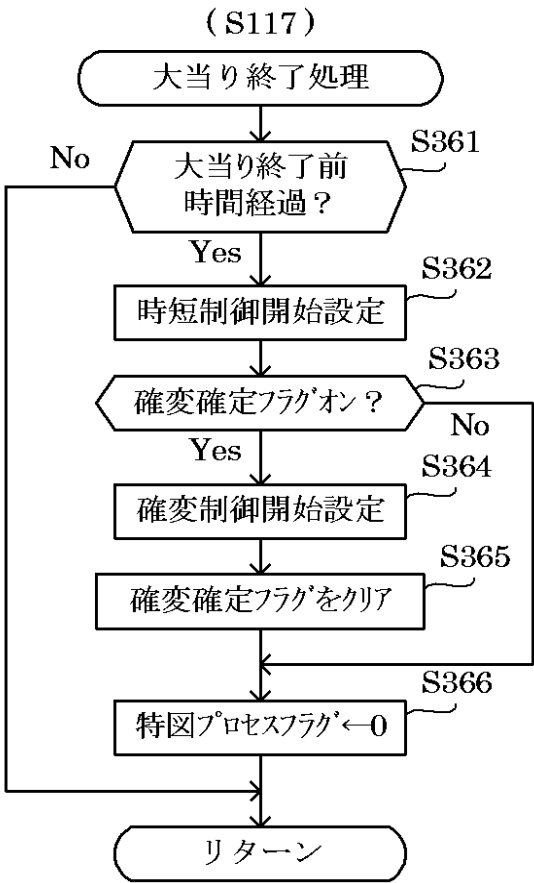
【図 1 4】



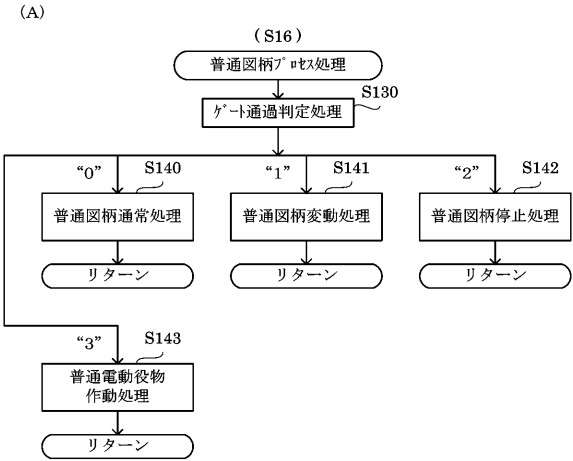
【図 1 5】



【図 1 6】



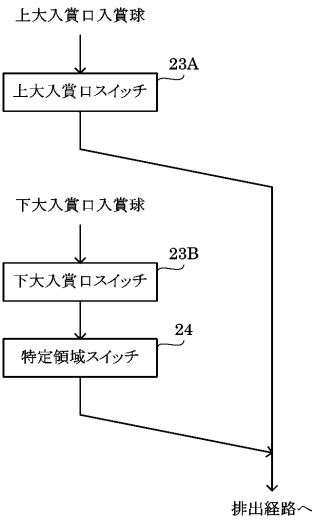
【図 1 7】



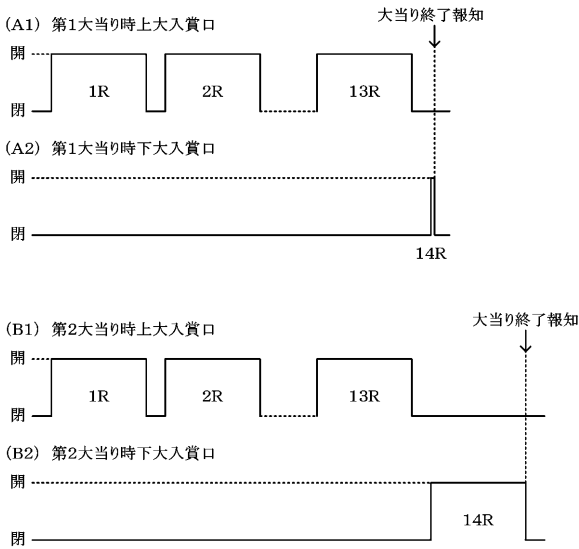
(B) 普図表示結果等の決定例

時短制御有無	普図表示結果	普図変動時間	第2始動入賞口 開放時間×開放回数	決定割合
時短制御なし	普図ハズレ	25秒	0.5秒×1回	10/11
	普図当り	25秒		1/11
時短制御あり	普図ハズレ	2.5秒	5秒×3回	2/11
	普図当り	2.5秒		9/11

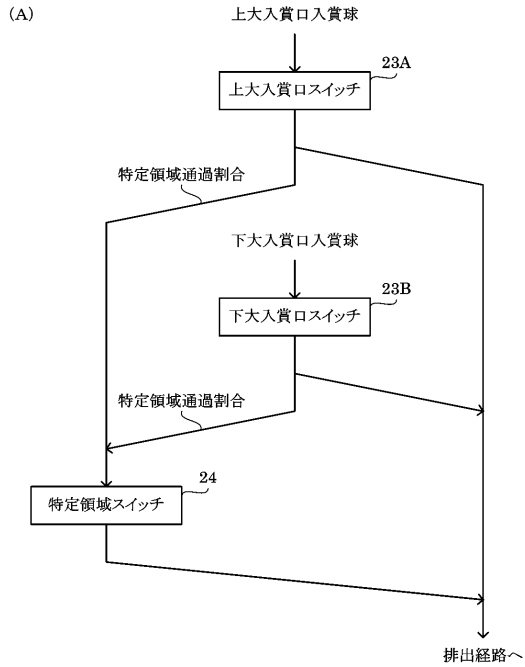
【図 1 8】



【図 1 9】



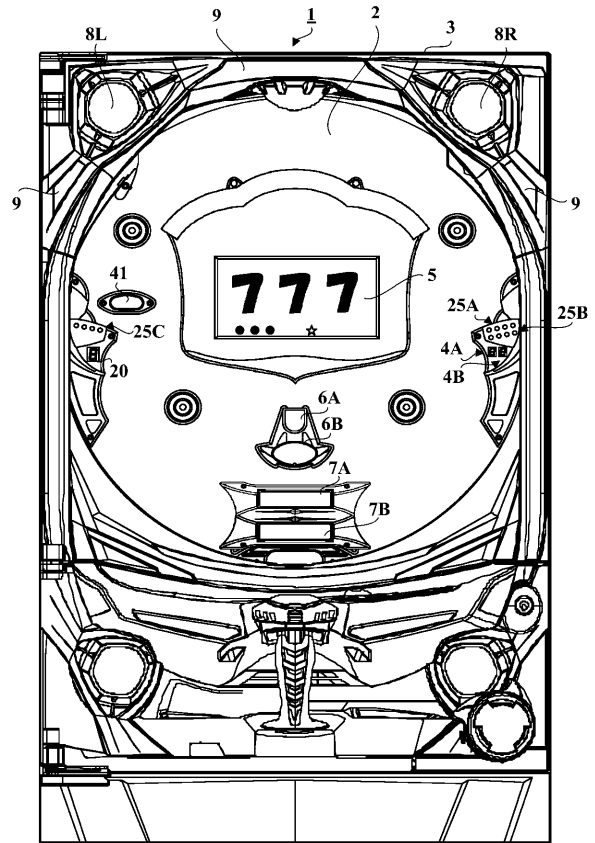
【図 20】



(B)

大入賞口	特定領域通過割合
上大入賞口	1/100
下大入賞口	90/100

【図 21】



【図 22】

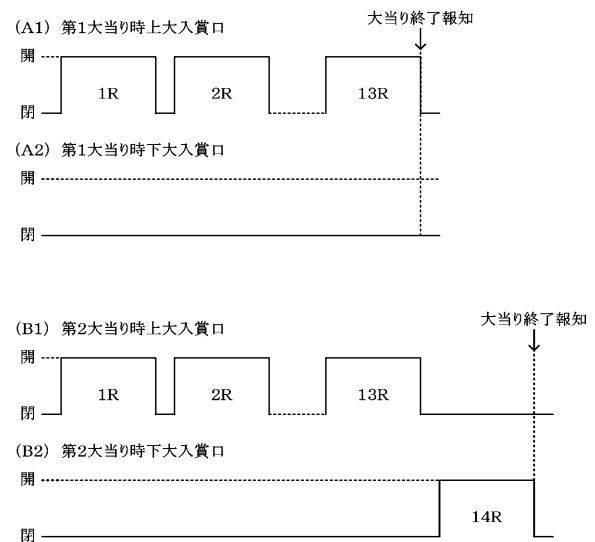
(A)

ラウンドカウント値	大入賞口開放 上限時間
1~14	29.5秒

(B)

大当たり種別	ラウンド [*] 上限判定値
第1大当たり	13
第2大当たり	14

【図 23】



【図 24】

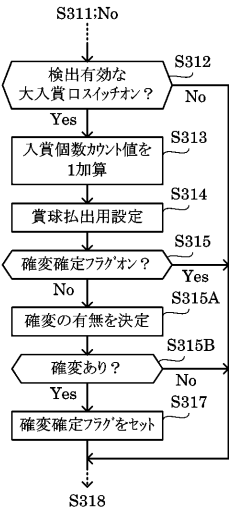
(A)

大当り種別	ラウンドカウント値	開放する大入賞口
第1大当り	1～14	上大入賞口
第2大当り	1～13	上大入賞口
	14	下大入賞口

(B)

大入賞口	確変決定割合
上大入賞口	1／1000
下大入賞口	900／1000

(C)



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第4883820(JP, B2)
特開2010-063502(JP, A)
特許第5035648(JP, B2)
特開2010-88804(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02