

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4772002号
(P4772002)

(45) 発行日 平成23年9月14日 (2011.9.14)

(24) 登録日 平成23年7月1日 (2011.7.1)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 5 (全 77 頁)

(21) 出願番号 特願2007-185880 (P2007-185880)
 (22) 出願日 平成19年7月17日 (2007.7.17)
 (65) 公開番号 特開2009-22363 (P2009-22363A)
 (43) 公開日 平成21年2月5日 (2009.2.5)
 審査請求日 平成19年7月17日 (2007.7.17)

(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 100095407
 弁理士 木村 満
 (72) 発明者 中島 和俊
 群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株
 式会社三共内

審査官 ▲高▼藤 啓

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】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

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状態とに変化する第1可変入賞手段と、

前記第1可変入賞手段とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞手段と、

前記第1可変入賞手段に進入した遊技媒体を検出する第1可変入賞検出手段と、

前記第2可変入賞手段に進入した遊技媒体を検出する第2可変入賞検出手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出用電気部品による演出動作を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として、前記第1可変入賞手段を第1期間が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数となる第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記第2可変入賞手段を、前記第1期間よりも短い第2期間、および、前記第1回数よりも少ない第2回数のうち、少なくともいずれかで前記第1状

態に変化させる第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時よりも高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかとを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

所定の判定期間において、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたこと、および、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことのうち、少なくともいづれかに対応して、異常が発生したと判定する異常判定手段と、

10

前記異常判定手段によって異常が発生したと判定されたことを通知する異常通知コマンドを送信するコマンド送信手段と、

前記可変表示手段による識別情報の可変表示を含む遊技機における遊技の進行を制御するために所定の順序で選択的に実行される複数の処理のうちいずれの処理を実行するのかわを示すプロセスデータを記憶するプロセスデータ記憶手段とを含み、

前記複数の処理は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータに従って実行される処理として、前記第1特定遊技状態制御手段による前記第1特定遊技状態における遊技の進行を制御する第1特定遊技制御処理と、前記第2特定遊技状態制御手段による前記第2特定遊技状態における遊技の進行を制御する第2特定遊技制御処理とを含み、

前記第2可変入賞手段は、所定の演出動作を行う演出可動部材を有し、

20

前記演出制御手段は、

前記演出可動部材の演出動作を制御する演出可動部材制御手段と、

前記コマンド送信手段からの異常通知コマンドに基づき、異常の発生に対応する異常報知を実行する異常報知手段とを含み、

前記異常判定手段は、

前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第1処理判定手段と、

前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第2処理判定手段と、

前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第1入賞異常判定手段と、

30

前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第2入賞異常判定手段とを含み、

前記第1入賞異常判定手段と前記第2入賞異常判定手段とは、共通の処理ルーチンにより異常が発生したか否かを判定し、

前記第2入賞異常判定手段は、前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し、

40

前記第1入賞異常判定手段は、前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し、

前記異常報知手段は、前記可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも異常報知を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基いて、各々が識別可能な複数種

50

類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

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状態とに変化する第1可変入賞手段と、

前記第1可変入賞手段とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞手段と、

前記第1可変入賞手段に進入した遊技媒体を検出する第1可変入賞検出手段と、

前記第2可変入賞手段に進入した遊技媒体を検出する第2可変入賞検出手段と、

前記第2可変入賞手段の前面側を覆うカバー部材と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出用電気部品による演出動作を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として、前記第1可変入賞手段を第1期間が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数となる第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記第2可変入賞手段を、前記第1期間よりも短い第2期間、および、前記第1回数よりも少ない第2回数のうち、少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時よりも高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかとを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

所定の判定期間において、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたこと、および、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことのうち、少なくともいずれかに対応して、異常が発生したと判定する異常判定手段と、

前記異常判定手段によって異常が発生したと判定されたことを通知する異常通知コマンドを送信するコマンド送信手段と、

前記可変表示手段による識別情報の可変表示を含む遊技機における遊技の進行を制御するために所定の順序で選択的に実行される複数の処理のうちいずれの処理を実行するのかわを示すプロセスデータを記憶するプロセスデータ記憶手段とを含み、

前記複数の処理は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータに従って実行される処理として、前記第1特定遊技状態制御手段による前記第1特定遊技状態における遊技の進行を制御する第1特定遊技制御処理と、前記第2特定遊技状態制御手段による前記第2特定遊技状態における遊技の進行を制御する第2特定遊技制御処理とを含み、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からの異常通知コマンドに基づき、異常の発生に対応する異常報知を実行する異常報知手段を含み、

前記異常判定手段は、

前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第1処理判定手段と、

前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第2処理判定手段と、

前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第1入賞異常判定手段と、

前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第2可変入賞検出手段によ

10

20

30

40

50

て遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第2入賞異常判定手段とを含み、

前記第1入賞異常判定手段と前記第2入賞異常判定手段とは、共通の処理ルーチンにより異常が発生したか否かを判定し、

前記第2入賞異常判定手段は、前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し、

前記第1入賞異常判定手段は、前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し、

10

前記異常報知手段は、前記可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも異常報知を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

遊技媒体の払出動作を制御する払出制御手段を備え、

前記コマンド送信手段は、

前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、遊技媒体の払出数を第1の景品媒体数に指定する第1払出制御コマンドを前記払出制御手段に送信し、

前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、遊技媒体の払出数を前記第1の景品媒体数よりも少ない第2の景品媒体数に指定する第2払出制御コマンドを前記払出制御手段に送信する、

20

ことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記遊技制御手段は、前記判定期間にて異常があると判定されたことに基づいて、当該異常の判定がなされた遊技媒体に対する景品となる景品遊技媒体の払出を制限する払出制限手段を備える、

ことを特徴とする請求項1、2または3に記載の遊技機。

【請求項5】

前記始動条件のうち第1始動条件が成立した後に前記開始条件のうち第1開始条件が成立したに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第1特別可変表示手段と、

30

前記始動条件のうち第2始動条件が成立した後に前記開始条件のうち第2開始条件が成立したに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第2特別可変表示手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記第1開始条件と前記第2開始条件のいずれが成立したかに応じて前記第2特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定された決定用データを用いて、前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかを決定する、

ことを特徴とする請求項1から4のいずれか1項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

40

【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、始動条件が成立した後に開始条件が成立したに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下LCD：Liquid Crystal Display）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示やスクロール表

50

示させることで可変表示を行い、その表示結果（可変表示結果）により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものが数多く提供されている。

【0003】

可変表示ゲームの一例としては、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の始動条件が成立したこと）に基づいて表示図柄の可変表示を行い、表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様（可変表示結果）が予め定められた特定表示態様となっている場合を「大当り」とするものがある。この可変表示ゲームにおいて「大当り」となると、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした状態を「特定遊技状態」あるいは「大当り遊技状態」という。また、特定遊技状態が終了した後は、再び「大当り」となる確率を変化させる確率変動制御を行う遊技機が知られている。

10

【0004】

こうした遊技機としては、第1の特定遊技状態で開放される大入賞口を形成する第1の入賞装置と、第2の特定遊技状態で開放される大入賞口を形成する第2の入賞装置とを設け、第2の入賞装置に1以上の演出可動部を設けたものが提案されている（例えば特許文献1）。

【特許文献1】特開2007-44375号公報（段落0058～0074及び図5～図9など）

【0005】

20

また、大入賞口が閉状態にあるべきとき、ならびに開放状態の大入賞口を閉じてから所定時間が経過した後に、異常入賞数が所定数であれば、異常と判定するものが提案されている（例えば特許文献2）。そして、異常と判定された場合には、打球発射の禁止、遊技の中断、異常報知といった、異常処理が実行される。

【特許文献2】特開平5-228243号公報（段落0125～0133、図29及び図30など）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献2に記載の技術では、異常と判定された場合に、遊技を中断して異常報知が行われる。そのため、例えば表示図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となっていたときに誤動作で異常と判定された場合には、遊技が中断されることで表示図柄の可変表示結果を見ることができなくなり、遊技者が演出動作に関する不利益を被るおそれがある。

30

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、入賞手段にて異常が発生したと判定された場合でも、遊技者が演出動作に関する不利益を被ることがない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項1に記載の遊技機は、始動条件（例えばステップS201、S208におけるYesの判定など）が成立した後に開始条件（例えばステップS231におけるNoの判定など）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの確定飾り図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技者にとって有利な第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）とに変化する第1可変入賞手段（例えば第1特別可変入賞球装置7Aなど）と、前記第1可変入賞手段とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞手段（例えば第2特別可変入賞球装置7Bなど）と、前記第1可変

40

50

入賞手段に進出した遊技媒体を検出する第1可変入賞検出手段(例えば第1カウントスイッチ23Aなど)と、前記第2可変入賞手段に進出した遊技媒体を検出する第2可変入賞検出手段(例えば第2カウントスイッチ23Bなど)と、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM101、RAM102、CPU103など)と、演出用電気部品(例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9、ソレノイド83に連結された可動部材72など)による演出動作を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ120のROM121、RAM122、CPU103など)とを備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態として、前記第1可変入賞手段を第1期間(例えば2.9秒など)が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数(例えば「15」など)となる第1特定遊技状態(例えば15ラウンド大当たり状態など)に制御する第1特定遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS243にて大当たり種別を「通常」または「確変」に決定した後、ステップS296、S300における「1」の判定に基づき、ステップS297、S301~S303の処理を実行してから、ステップS115の大入賞口開放中処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態として、前記第2可変入賞手段を、前記第1期間よりも短い第2期間(例えば0.5秒など)、および、前記第1回数よりも少ない第2回数(例えば「2」など)のうち、少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態(例えば2ラウンド大当たり状態など)に制御する第2特定遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS243にて大当たり種別を「突確」に決定した後、ステップS296、S300における「2」の判定に基づき、ステップS298、S304~S306の処理を実行してから、ステップS115の大入賞口開放中処理を実行する部分など)と、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時よりも高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS243にて大当たり種別が「突確」に決定されたことに基づき、ステップS117の大当たり終了処理を実行した後に、ステップS240の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態に制御するか否かと前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかとを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU103が、ステップS240~S245の処理を実行する部分など)と、所定の判定期間において、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたこと、および、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたかことのうち、少なくともいずれかに対応して、異常が発生したと判定する異常判定手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS140、S143の処理を実行する部分など)と、前記異常判定手段によって異常が発生したと判定されたことを通知する異常通知コマンド(例えば第1異常入賞報知指定コマンドや第2異常入賞報知指定コマンドなど)を送信するコマンド送信手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS141、S144の処理のいずれかを実行した後に、ステップS17のコマンド制御処理を実行する部分など)と、前記可変表示手段による識別情報の可変表示を含む遊技機における遊技の進行を制御するために所定の順序で選択的に実行される複数の処理のうちいずれの処理を実行するのを示すプロセスデータを記憶するプロセスデータ記憶手段とを含み、前記複数の処理は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータに従って実行される処理として、前記第1特定遊技状態制御手段による前記第1特定遊技状態における遊技の進行を制御する第1特定遊技制御処理と、前記第2特定遊技状態制御手段による前記第2特定遊技状態における遊技の進行を制御する第2特定遊技制御処理とを含み、前記第2可変入賞手段は、所定の演出動作を行う演出可動部材(例えば可動部材72など)を有し、前記演出制御手段は、前記演出可動部材の演出動作を制御する演出可動部材制御手段(例えば演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU123が、ステップS161の飾り図柄変動設定処理にて設定した演出制御パタ

10

20

30

40

50

ーンに基づき、ステップS 4 6 1の処理を実行する部分や、ステップS 1 6 4の大当り制御中演出処理にて、ステップS 4 6 1に相当する処理を実行する部分など)と、前記コマンド送信手段からの異常通知コマンドに基づき、異常の発生に対応する異常報知を実行する異常報知手段(例えば演出制御用マイクロコンピュータ1 2 0のCPU 1 2 3が、ステップS 5 0 2、S 5 0 4の処理を実行する部分など)とを含み、前記異常判定手段は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第1処理判定手段と、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第2処理判定手段と、前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第1入賞異常判定手段と、前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第2入賞異常判定手段とを含み、前記第1入賞異常判定手段と前記第2入賞異常判定手段とは、共通の処理ルーチンにより異常が発生したか否かを判定し、前記第2入賞異常判定手段は、前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されことに対応して、異常が発生したと判定し(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0のCPU 1 0 3が、ステップS 1 3 3における「1」の判定、および、ステップS 1 3 4におけるYesの判定を行う部分など)、前記第1入賞異常判定手段は、前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0のCPU 1 0 3が、ステップS 1 3 3における「2」の判定、および、ステップS 1 3 7におけるYesの判定を行う部分など)、前記異常報知手段は、前記可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも異常報知を実行可能である(例えばステップS 5 0 2、S 5 0 4の処理が実行された後、ステップS 1 6 1~S 1 6 3の処理が実行されることにより、図29(B)に示すような演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示する部分など)。

【0009】

上記目的を達成するため、本願の請求項2に記載の遊技機は、始動条件(例えばステップS 2 0 1、S 2 0 8におけるYesの判定など)が成立した後に開始条件(例えばステップS 2 3 1におけるNoの判定など)が成立したに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば飾り図柄など)を可変表示する可変表示手段(例えば画像表示装置5など)を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当り組合せの確定飾り図柄など)となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当り遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者にとって有利な第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)とに変化する第1可変入賞手段(例えば第1特別可変入賞球装置7Aなど)と、前記第1可変入賞手段とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞手段(例えば第2特別可変入賞球装置7Bなど)と、前記第1可変入賞手段に進出した遊技媒体を検出する第1可変入賞検出手段(例えば第1カウントスイッチ23Aなど)と、前記第2可変入賞手段に進出した遊技媒体を検出する第2可変入賞検出手段(例えば第2カウントスイッチ23Bなど)と、前記第2可変入賞手段の前面側を覆うカバー部材(例えば不透明板部材10など)と、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM 101、RAM 102、CPU 103など)と、演出用電気部品(例えば画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9、ソレノイド83に連結された可動部材72など)による演出動作を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12に搭載された演出制御

10

20

30

40

50

用マイクロコンピュータ120のROM121、RAM122、CPU103など)とを
備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態として、前記第1可変入賞手段を第1期間
(例えば29秒や第1カウントスイッチ23Aによって遊技球が10個検出されるまでの
期間など)が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数(例えば「15」な
ど)となる第1特定遊技状態(例えば15ラウンド大当たり状態など)に制御する第1特定
遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ス
テップS243にて大当たり種別を「通常」または「確変」に決定した後、ステップS29
6、S300における「1」の判定に基づき、ステップS297、S301~S303の
処理を実行してから、ステップS115の大入賞口開放中処理を実行する部分など)と、
前記特定遊技状態として、前記第2可変入賞手段を、前記第1期間よりも短い第2期間(10
例えば0.5秒など)、および、前記第1回数よりも少ない第2回数(例えば「2」など)
のうち、少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態(例えば2
ラウンド大当たり状態など)に制御する第2特定遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイ
クロコンピュータ100のCPU103が、ステップS243にて大当たり種別を「突確」
に決定した後、ステップS296、S300における「2」の判定に基づき、ステップS
298、S304~S306の処理を実行してから、ステップS115の大入賞口開放中
処理を実行する部分など)と、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可
変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時
よりも高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段(例えば遊技制御用マイクロコ
ンピュータ100のCPU103が、ステップS243にて大当たり種別が「突確」に決定20
されたことに基づき、ステップS117の大当たり終了処理を実行した後に、ステップS2
40の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態に制御するか否かと前記特定遊技
状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかとを、前
記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU
103が、ステップS240~S245の処理を実行する部分など)と、所定の判定期間
において、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたこと、および、前記
第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことのうち、少なくともいずれかに
対応して、異常が発生したと判定する異常判定手段(例えば遊技制御用マイクロコンピ
ュータ100のCPU103が、ステップS140、S143の処理を実行する部分など)
と、前記異常判定手段によって異常が発生したと判定されたことを通知する異常通知コマ
ンド(例えば第1異常入賞報知指定コマンドや第2異常入賞報知指定コマンドなど)を送
信するコマンド送信手段(例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103
が、ステップS141、S144の処理のいずれかを実行した後に、ステップS17のコ
マンド制御処理を実行する部分など)と、前記可変表示手段による識別情報の可変表示を
含む遊技機における遊技の進行を制御するために所定の順序で選択的に実行される複数の
処理のうちいずれの処理を実行するかを示すプロセスデータを記憶するプロセスデータ
記憶手段とを含み、前記複数の処理は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセ
スデータに従って実行される処理として、前記第1特定遊技状態制御手段による前記第1
特定遊技状態における遊技の進行を制御する第1特定遊技制御処理と、前記第2特定遊技
状態制御手段による前記第2特定遊技状態における遊技の進行を制御する第2特定遊技制
御処理とを含み、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からの異常通知コマンドに
基づき、異常の発生に対応する異常報知を実行する異常報知手段(例えば演出制御用マイ
クロコンピュータ120のCPU123が、ステップS502、S504の処理を実行す
る部分など)を含み、前記異常判定手段は、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプ
ロセスデータが前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第
1処理判定手段と、前記プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが前記第2
特定遊技制御処理の実行を示すデータであるか否かを判定する第2処理判定手段と、前記
第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定され
たときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第1可変入賞検出手段によって遊技
媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第1入賞異常判定手段と、50

前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータではないと判定されたときに前記所定の判定期間であると判断し、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する第2入賞異常判定手段とを含み、前記第1入賞異常判定手段と前記第2入賞異常判定手段とは、共通の処理ルーチンにより異常が発生したか否かを判定し、前記第2入賞異常判定手段は、前記第1処理判定手段により前記第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されことに対応して、異常が発生したと判定し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS133における「1」の判定、および、ステップS134におけるYesの判定を行う部分など）、前記第1入賞異常判定手段は、前記第2処理判定手段により前記第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであると判定されたときに、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS133における「2」の判定、および、ステップS137におけるYesの判定を行う部分など）、前記異常報知手段は、前記可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも異常報知を実行可能である（例えばステップS502、S504の処理が実行された後、ステップS161～S163の処理が実行されることにより、図29（B）に示すような演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示する部分など）。

10

【0010】

請求項3に記載の遊技機においては、遊技媒体の払出動作を制御する払出制御手段（例えば払出制御基板15に搭載された払出制御用マイクロコンピュータ150など）を備え、前記コマンド送信手段は、前記第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、遊技媒体の払出数を第1の景品媒体数（例えば「15」など）に指定する第1払出制御コマンドを前記払出制御手段に送信し（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS19の賞球処理にて、第1カウントスイッチ23Aからの検出信号がオン状態であることに対応して第1払出数指定コマンドの送信設定を行った後、ステップS17のコマンド制御処理を実行する部分など）、前記第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、遊技媒体の払出数を前記第1の景品媒体数よりも少ない第2の景品媒体数（例えば「3」など）に指定する第2払出制御コマンドを前記払出制御手段に送信する（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS19の賞球処理にて、第2カウントスイッチ23Bからの検出信号がオン状態であることに対応して第3払出数指定コマンドの送信設定を行った後、ステップS17のコマンド制御処理を実行する部分など）。

20

30

【0012】

請求項4に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記判定期間にて異常があると判定されたことに基づいて、当該異常の判定がなされた遊技媒体に対する景品となる景品遊技媒体の払出を制限する払出制限手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、ステップS136、S139、S142、S145の処理のいずれかを実行した後に、ステップS19の賞球処理を実行する部分など）を備える。

【0013】

40

請求項5に記載の遊技機においては、前記始動条件のうち第1始動条件（例えばステップS201におけるYesの判定など）が成立した後に前記開始条件のうち第1開始条件（例えばステップS231におけるNoの判定に基づくステップS234における「第1」の判定など）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示する第1特別可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、前記始動条件のうち第2始動条件（例えばステップS208におけるYesの判定など）が成立した後に前記開始条件のうち第2開始条件（例えばステップS231におけるNoの判定に基づくステップS234における「第2」の判定など）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第2特別可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）とを備え、前記事前決定手段は、

50

前記第 1 開始条件と前記第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて前記第 2 特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定された決定用データ（例えば大当り種別決定テーブル 131 のテーブルデータなど）を用いて、前記第 1 特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態のいずれに制御するかを決定する。

【発明の効果】

【0014】

本発明は、以下に示す効果を有する。

【0015】

請求項 1 に記載の遊技機によれば、第 1 特定遊技状態では第 1 可変入賞手段を第 1 期間が経過するまで第 1 状態に変化させる回数が第 1 回数となり、第 2 特定遊技状態では第 2 可変入賞手段を、第 1 期間よりも短い第 2 期間、および、第 1 回数よりも少ない第 2 回数のうち、少なくともいずれかで第 1 状態に変化させ、第 2 特定遊技状態終了後特別遊技状態に制御する。そして、第 2 可変入賞手段は、所定の演出動作を行う演出可動部材を有し、第 2 可変入賞手段における演出効果を高める。これにより、第 2 可変入賞手段を演出用の手段であると認識させて、特定遊技状態となることなく特別遊技状態に制御されたとの印象を与えることで、特別遊技状態となることの意外性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

また、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 1 特定遊技制御処理の実行を示すデータではないときに、第 1 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことや、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 2 特定遊技制御処理の実行を示すデータではないときに、第 2 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、異常が発生した旨の判定を行い、異常報知手段により異常の発生に対応する異常報知を実行する。そして、可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも、異常報知手段による異常報知を実行可能としている。これにより、第 1 可変入賞手段や第 2 可変入賞手段に対する不正行為によって入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。また、異常報知が実行されているときも遊技を継続することができるので、遊技者が演出動作に関して不利益を被ることがない。

加えて、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 1 特定遊技制御処理の実行を示すデータであるときに、第 2 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、第 2 入賞異常判定手段により異常が発生した旨の判定を行い、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 2 特定遊技制御処理の実行を示すデータであるときに、第 1 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、第 1 入賞異常判定手段により異常が発生した旨の判定を行う。これにより、第 1 特定遊技状態や第 2 特定遊技状態において、第 1 可変入賞手段と第 2 可変入賞手段のうち第 1 状態とはならないもので遊技媒体の進入が検出された場合に、入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。

【0016】

請求項 2 に記載の遊技機によれば、第 1 特定遊技状態では第 1 可変入賞手段を第 1 期間が経過するまで第 1 状態に変化させる回数が第 1 回数となり、第 2 特定遊技状態では第 2 可変入賞手段を、第 1 期間よりも短い第 2 期間、および、第 1 回数よりも少ない第 2 回数のうち、少なくともいずれかで第 1 状態に変化させ、第 2 特定遊技状態終了後特別遊技状態に制御する。そして、第 2 可変入賞手段の前面側は、カバー部材によって覆われている。これにより、第 2 特定遊技状態にて第 2 可変入賞手段が第 1 状態に変化することの認識を困難にして、特定遊技状態となることなく特別遊技状態に制御されたとの印象を与えることで、特別遊技状態となることの意外性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

また、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 1 特定遊技制御処理の実行を示すデータではないときに、第 1 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことや、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第 2 特定遊技制御処理の実行を示すデータではないときに、第 2 可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出された

ことに対応して、異常が発生した旨の判定を行い、異常報知手段により異常の発生に対応する異常報知を実行する。そして、可変表示手段による前記識別情報の可変表示が行われているときにも、異常報知手段による異常報知を実行可能としている。これにより、第1可変入賞手段や第2可変入賞手段に対する不正行為によって入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。また、異常報知が実行されているときも遊技を継続することができるので、遊技者が演出動作に関して不利益を被ることがない。

加えて、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第1特定遊技制御処理の実行を示すデータであるときに、第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、第2入賞異常判定手段により異常が発生した旨の判定を行い、プロセスデータ記憶手段に記憶されたプロセスデータが第2特定遊技制御処理の実行を示すデータであるときに、第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに対応して、第1入賞異常判定手段により異常が発生した旨の判定を行う。これにより、第1特定遊技状態や第2特定遊技状態において、第1可変入賞手段と第2可変入賞手段のうち第1状態とはならないもので遊技媒体の進入が検出された場合に、入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。

【0017】

請求項3に記載の遊技機においては、第2可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出されたことに基づいて、遊技媒体の払出数を第1可変入賞検出手段によって遊技媒体が検出された場合における第1の景品媒体数よりも少ない第2の景品媒体数に指定する第2払出制御コマンドが、コマンド送信手段によって払出制御手段に送信される。これにより、第2特定遊技状態にて第1状態となった第2可変入賞手段に遊技媒体が進入したことを遊技者が認識することは困難となり、第2特定遊技状態となることの意外性を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】

請求項4に記載の遊技機においては、判定期間にて異常があると判定されたことに基づいて、当該異常の判定がなされた遊技媒体に対する景品となる景品遊技媒体の払出が、払出制限手段によって制限される。これにより、遊技媒体の異常な進入に基づいて、景品遊技媒体が不正に払い出されることを防止できる。

【0020】

請求項5に記載の遊技機においては、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれに制御するか決定が、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて第2特定遊技状態に制御する割合が異なるように設定された決定用データを用いて行われる。これにより、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて第2特定遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

(実施の形態1)

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)2と、遊技盤2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2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が形成されている。この遊技領域には、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。

【0022】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の中央上部)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクス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、各々が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）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付 10
されていればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにより可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにより可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0023】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、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の表示画面では、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部にて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可 20
変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【0024】

一例として、画像表示装置5の表示画面には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5R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による第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動（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」の各飾り図柄表示部5L、5C、5R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。なお、「左 30
」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部は、画像表示装置5の表示画面内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。

【0025】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）が含まれていればよい。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄 40
のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。

【0026】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち少なくともいずれか1つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよ 50

い。

【 0 0 2 7 】

加えて、画像表示装置 5 の表示画面には、始動入賞記憶表示部が配置されていてもよい。この始動入賞記憶表示部では、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 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B 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 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、発生する。

10

【 0 0 2 8 】

一例として、始動入賞記憶表示部には、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことにに基づき第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことにに基づき第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの 1 つを赤色表示に変化させる。その後、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 1 開始条件）と第 2 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 2 開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を 1 つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの 1 つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。

20

【 0 0 2 9 】

なお、始動入賞記憶表示部では、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示部とともに、あるいは始動入賞記憶表示部に代えて、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、画像表示装置 5 の上方に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための保留記憶表示器 2 5 A が設けられている。保留記憶表示器 2 5 A は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 1 保留記憶数と、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数を、特定可能に表示する。ここで、保留記憶表示器 2 5 A は、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた始動入賞記憶表示部と同様に、第 1 始動条件の成立に対応した保留記憶と、第 2 始動条件の成立に対応した保留記憶とを、区別できるように表示してもよい。あるいは、保留記憶表示器 2 5 A は、第 1 始動条件の成立に対応した保留記憶と、第 2 始動条件の成立に対応した保留記憶とを、区別せずに表示してもよい。保留記憶表示器 2 5 A は、例えば合計保留記憶数の上限値（例えば「8」）に対応した個数（例えば 8 個）の L E D を含んで構成されている。

30

40

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用として設けられたソレノイド 8 1（図 3）によって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置

50

6 Bでは、ソレノイド8 1がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6 Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6 Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0031】

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

【0032】

普通入賞球装置6 Aと普通可変入賞球装置6 Bの下方には、第1特別可変入賞球装置7 Aが設けられている。第1特別可変入賞球装置7 Aは、大入賞口扉用として設けられたソレノイド8 2 A（図3）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する第1大入賞口を形成する。こうした大入賞口扉は、例えば所定のリンク機構を介して、ソレノイド8 2 Aに連結されていればよい。一例として、第1特別可変入賞球装置7 Aでは、ソレノイド8 2 Aがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、第1特別可変入賞球装置7 Aでは、ソレノイド8 2 Aがオン状態であるときに大入賞口扉が第1大入賞口を開放状態にする。第1特別可変入賞球装置7 Aに形成された第1大入賞口に進入した遊技球は、例えば図3に示す第1カウントスイッチ2 3 Aによって検出される。第1カウントスイッチ2 3 Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0033】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の右側方）には、第2特別可変入賞球装置7 Bが設けられている。図2（A）～（D）は、第2特別可変入賞球装置7 Bを拡大して示す説明図である。第2特別可変入賞球装置7 Bは、大入賞口開閉役物用として設けられたソレノイド8 2 B（図3）によって開閉駆動される「腕」を象った開閉部材7 1 A、7 1 Bを備え、その開閉部材7 1 A、7 1 Bによって開放状態と閉鎖状態とに変化する第2大入賞口を形成する。例えば、開閉部材7 1 A、7 1 Bは、所定のリンク機構を介して、ソレノイド8 2 Bに連結されていればよい。また、第2特別可変入賞球装置7 Bは、「顔」を象った演出用の可動部材7 2を備えている。可動部材7 2は、演出可動部材用として設けられたソレノイド8 3（図3）により、開閉部材7 1 A、7 1 Bと連動して駆動され、あるいは、開閉部材7 1 A、7 1 Bとは独立して駆動される。例えば、可動部材7 2は、所定のリンク機構を介して、ソレノイド8 3に連結されていればよい。なお、可動部材7 2だけが動作しても、第2大入賞口は開放状態になることができない。

【0034】

一例として、第2特別可変入賞球装置7 Bでは、ソレノイド8 2 Aとソレノイド8 3がともにオフ状態であるときに、開閉部材7 1 A、7 1 Bと可動部材7 2とが、それぞれ図2（A）に示すような位置にある。この場合、第2特別可変入賞球装置7 Bが形成する第

2大入賞口へと向かう遊技球は、開閉部材71A、71Bによって第2大入賞口への進入が阻止される。他方、ソレノイド82Aとソレノイド83がともにオン状態であるときには、開閉部材71A、71Bと可動部材72とが、例えば図2(B)及び(C)に示すような位置に移動可能となる。この場合、第2特別可変入賞球装置7Bが形成する第2大入賞口へと向かう遊技球は、開閉部材71A、71Bによって第2大入賞口への進入が阻止されない。こうして、ソレノイド82Aがオン状態であるときには開閉部材71A、71Bが第2大入賞口を開放状態とする一方で、ソレノイド82Aがオフ状態であるときには開閉部材71A、71Bが第2大入賞口を閉鎖状態とする。

【0035】

また、第2特別可変入賞球装置7Bでは、ソレノイド82Aがオフ状態であるときにソレノイド83がオン状態になると、開閉部材71A、71Bは動作しない一方で、可動部材72は開閉部材71A、71Bと独立して動作することができる。例えば、可動部材72は、ソレノイド82Aがオフ状態であるときにソレノイド83がオン状態になることにより、図2(D)に示すような位置に移動可能となる。このように、第2特別可変入賞球装置7Bは、演出用の可動部材72を有している。

【0036】

第2特別可変入賞球装置7Bに形成された第2大入賞口に進入した遊技球は、例えば図3に示す第2カウントスイッチ23Bによって検出される。第2カウントスイッチ23B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る。ここで、第2カウントスイッチ23Bによって第2大入賞口に進入した遊技球が検出されたときには、第1カウントスイッチ23Aによって第1大入賞口に進入した遊技球が検出されたときに比べて、少ない個数の遊技球が景品遊技媒体となる賞球として払い出される。

【0037】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bの上方)には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄(「普図」あるいは「普通図」ともいう)を変動可能に表示(可変表示)する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム(「普通図ゲーム」ともいう)と称される。普通図柄表示器20は、例えば「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普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器20は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「」と「x」とを示す装飾ランプ(またはLED)を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ(またはLED)を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器20の左右には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0038】

遊技盤2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、第1大入賞口及び第2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一般入賞口が1つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数(例えば10個)の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、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。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

10

20

30

40

50

カ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、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、第 1 特別可変入賞球装置 7 A、第 2 特別可変入賞球装置 7 B 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【 0 0 3 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域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）3 0 が設けられている。例えば、操作ノブ 3 0 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。操作ノブ 3 0 には、打球発射装置が備える発射モータ 6 1（図 3）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。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、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）する上皿や、上皿に保持できない遊技球を保持（貯留）する下皿などが設けられている。

【 0 0 4 0 】

普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 を通過した遊技球が図 3 に示すゲートスイッチ 2 1 によって検出されたことといった、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した後に、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、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、例えば「7」を示す数字といった、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、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、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 による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球が図 3 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 始動条件が成立した後に、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 1 開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームは、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球が図 3 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 始動条件が成立した後に、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、開始される。

【 0 0 4 2 】

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 による特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、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（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となる

ようにしてもよい。

【0043】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、図3に示すソレノイド82Aが駆動されて、第1特別可変入賞球装置7Aの開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて第1大入賞口を開放状態とすることにより、第1特別可変入賞球装置7Aを遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に第1大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に第1大入賞口を閉鎖状態とすることにより、第1特別可変入賞球装置7Aを遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当り状態では、第1大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1回数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。

10

【0044】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態としての大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）では、図3に示すソレノイド82Bが駆動されて、第2特別可変入賞球装置7Bの開閉部材71A、71Bが、第2大入賞口を開放状態とすることにより、第2特別可変入賞球装置7Bを遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。ここで、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで第2特別可変入賞球装置7Bを遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1回数よりも少ない第2回数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当り状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。

20

30

【0045】

また、15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当り状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態（「時短遊技状態」あるいは「時間短縮状態」ともいう）に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄のうち「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく15ラウンド大当り状態が終了した後は、時短状態とはならず通常状態となるようにしてもよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される15ラウンド大当り図柄は、通常大当り図柄（「非確変大当り図柄」ともいう）と称される。

40

50

【 0 0 4 6 】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（「高確率遊技状態」あるいは「確率変動状態」ともいう）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。これに対して、確変状態となった後に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当たり」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、確変大当たり図柄と称される。

10

20

【 0 0 4 7 】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」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6Bにおける可動翼片の傾動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といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御（有利開放制御）が行われる。なお、確変状態や時短状態では、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。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

30

【 0 0 4 8 】

画像表示装置5の表示画面では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特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。すなわち、画像表示装置5の表示画面では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、例えば「左」「右」「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

40

【 0 0 4 9 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示画面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

50

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のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R など）では予め定められた大当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部（例えば「中」の飾り図柄表示部 5 C 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」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当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 の表示画面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变化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出の中には、それが出現すると、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）に比べて大当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（特定）のリーチ演出をスーパーリーチという。

10

【0050】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様、あるいは、飾り図柄の可変表示態様とは異なる演出画像の表示といった演出動作などにより、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。

20

【0051】

特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0052】

特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

30

【0053】

特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち通常大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「通常」（「通常大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当

40

50

り状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、時短状態または通常状態に制御されることになる。

【0054】

特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様と称される。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後は、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0055】

なお、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となる場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがあってもよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となる場合でも、飾り図柄の可変表示結果として確変大当たり組合せの確定飾り図柄ではなく、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがあってもよい。この場合、飾り図柄の可変表示結果として確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることで、15ラウンド大当たり状態に制御された後に確変状態となることが確定する。その一方で、飾り図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合には、確変状態となるか否かを、飾り図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することができなくなる。すなわち、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、大当たり遊技状態に制御されることが確定する特定表示結果に含まれるとともに、確変状態に制御されることが確定する特別表示結果に含まれる。その一方で、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、確変状態に制御されることが確定しない特別表示結果以外の特定表示結果に含まれる。

【0056】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば突確チャンス目となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、突確チャンス目は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄となる場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、突確チャンス目とは異なる非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがあってもよい。あるいは、特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄となる場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあってもよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突然確変」あるいは「突確大当たり」、「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様と称される。こう

して「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、２ラウンド大当たり状態に制御され、その２ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【００５７】

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、中継基板１３、払出制御基板１５、発射制御基板１７といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば情報端子基板やインタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

【００５８】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１１、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド８１、８２Ａ、８２Ｂに伝送するソレノイド回路１１２などが搭載されている。

20

【００５９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９及びソレノイド８３といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板１２は、画像表示装置５における表示動作や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部または一部、ソレノイド８３の駆動／停止動作といった、演出用の電気部品により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。演出制御基板１２には、例えば演出制御用マイクロコンピュータ１２０、表示制御部１２５、音声制御部１２６、ランプ制御部１２７、ソレノイド回路１２８などが搭載されている。

30

【００６０】

払出制御基板１５は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、主基板１１から伝送された制御信号を受信して、払出モータ５１による遊技球の払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、払出制御基板１５は、払出モータ５１による賞球の払出動作を制御する機能を備えている。また、払出制御基板１５は、所定のインタフェース基板を介してカードユニットと接続され、カードユニットとの通信結果に応じて払出モータ５１の駆動制御を行うことにより、球貸し動作を制御する機能を備えていてもよい。払出制御基板１５には、例えば払出制御用マイクロコンピュータ１５０などが搭載されている。

40

【００６１】

発射制御基板１７は、操作ノブ３０の操作量に応じて、所定の発射装置による遊技球の発射動作を制御するためのものである。発射制御基板１７には、例えば操作ノブ３０からの配線が接続されるとともに、発射装置に含まれる発射モータ６１への配線が接続されている。発射制御基板１７は、操作ノブ３０の操作量に対応して発射モータ６１の駆動力を

50

調整する。発射モータ 61 は、例えば発射制御基板 17 により調整された駆動力により発射パネを弾性変形させ、発射パネの付勢力を打撃ハンマに伝達して遊技球を打撃することにより、遊技球を操作ノブ 30 の操作量に対応した速度で遊技領域に向けて発射させる。

【0062】

主基板 11 から演出制御基板 12 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 13 によって中継される。主基板 11 には、例えば中継基板 13 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 100 との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板 11 から中継基板 13 を介して演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 13 から主基板 11 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 12 や中継基板 13 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。

10

【0063】

中継基板 13 には、例えば主基板 11 から演出制御基板 12 に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板 11 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 12 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (GND) に接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板 12 から中継基板 13 への信号の入力を阻止して、主基板 11 から演出制御基板 12 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。従って、演出制御基板 12 の側から主基板 11 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 13 において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板 11 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板 11 への不正な信号の入力を防止することができる。

20

【0064】

中継基板 13 を介して主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8L、8R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンド、ソレノイド 83 の駆動制御を行うために用いられるソレノイド制御コマンドが含まれていてもよい。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、演出制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

30

【0065】

図 4 (A) に示す例において、コマンド 8001H 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における変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。

40

【0066】

コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5L、5C、5R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パター

50

ンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【0067】

コマンド8 C X X Hは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4 (B) に示すように、可変表示結果が「ハズレ」と「大当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの当たり種別決定結果に対応して、異なるE X Tデータが設定される。より具体的には、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。

10

【0068】

また、この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果(「ハズレ」と「大当たり」のいずれか、および、「大当たり」となる場合における大当たり種別)との組合せに対応してE X Tデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。

20

【0069】

図4 (A) に示すコマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA 0 X X Hは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

30

【0070】

コマンドA 1 X X Hは、15ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドで第1特別可変入賞球装置7 Aが形成する第1大入賞口を開放状態とする期間における演出画像の表示を指定する第1大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、15ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドの終了により第1大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像(例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像)の表示を指定する第1大入賞口開放後指定コマンドである。第1大入賞口開放中指定コマンドや第1大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば15ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」~「15」)に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

40

【0071】

コマンドA 3 X X Hは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定

50

結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

【 0 0 7 2 】

コマンド A 4 X X H は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることに基づく 2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口を開放状態とする期間における演出画像の表示を指定する第 2 大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 5 X X H は、2 ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により第 2 大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する第 2 大入賞口開放後指定コマンドである。第 2 大入賞口開放中指定コマンドや第 2 大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 2 ラウンド大当り状態におけるラウンドにおける可変入賞動作の実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

10

【 0 0 7 3 】

コマンド D 0 0 0 H は、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が形成する第 1 大入賞口への異常入賞が発生したことの報知を指定する第 1 異常入賞報知指定コマンドである。コマンド D 0 0 1 H は、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口への異常入賞が発生したことの報知を指定する第 2 異常入賞報知指定コマンドである。なお、第 1 異常入賞報知指定コマンドと第 2 異常入賞報知指定コマンドとを共通のコマンドとしてもよい。

20

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 から払出制御基板 1 5 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払出制御コマンドである。図 5 は、この実施の形態で用いられる払出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。払出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目を反転させることで 2 バイト目となるように構成されていればよい。そして、各バイトの先頭ビット（第 7 ビット [ビット 7] ）をヘッダとして、そのヘッダを異ならせることにより、1 バイト目と 2 バイト目の区別を可能にしている。例えば、1 バイト目におけるヘッダは「0」の固定値に設定されている一方で、2 バイト目におけるヘッダは「1」の固定値に設定されている。なお、図 5 に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、払出制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 つであってよいし、3 以上の複数であってもよい。

30

【 0 0 7 5 】

図 5 に示す例において、コマンド E 1 1 E H は、1 5 個の賞球払出を指定する第 1 払出数指定コマンドである。コマンド E 9 1 6 H は、1 0 個の賞球払出を指定する第 2 払出数指定コマンドである。コマンド E C 1 3 H は、3 個の賞球払出を指定する第 3 払出数指定コマンドである。この実施の形態では、図 3 に示す第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B および第 2 カウントスイッチ 2 B のうち、いずれかのスイッチにより遊技球が検出されると 3 個の賞球払出を行い、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により遊技球が検出されると 1 5 個の賞球払出を行う。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口、第 1 大入賞口および第 2 大入賞口とは異なる入賞口（一般入賞口）に進入した遊技球が検出されたときには、1 0 個の賞球払出を行う。このように、第 1 払出数指定コマンドは、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口に進入した遊技球が第 2 カウントスイッチ 2 3 A により検出されたことに基づき、賞球となる遊技球の払出数を「3」に指定する。これに対して、第 3 払出数指定コマンドは、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が形成する第 1 大入賞口に進入した遊技球が第 1 カウントスイッチ 2 3 A により検出されたことに基づき、賞球となる遊技球の払出数を「15」に指定する。

40

【 0 0 7 6 】

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 チップのマイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O

50

M (Read Only Memory) 101 と、ゲーム制御用のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 102 と、ゲーム制御用のプログラムに従って制御動作を行う C P U (Central Processing Unit) 103 と、I / O (Input/Output port) 104 とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 では、C P U 103 が R O M 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、C P U 103 が R O M 101 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、C P U 103 が R A M 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、C P U 103 が R A M 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、C P U 103 が I / O 104 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、C P U 103 が I / O 104 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

【0077】

主基板 11 では、例えば図 3 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える乱数回路などにより、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。図 6 は、主基板 11 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 6 に示すように、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 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2 - 1、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。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。遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える乱数回路は、これらの乱数値 M R 1、M R 2 - 1、M R 2 - 2、M R 3 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 103 は、例えば図 11 に示す遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1、M R 2 - 1、M R 2 - 2、M R 3 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データは、乱数回路により C P U 103 とは独立して更新され、それ以外の乱数値 M R 2 - 1、M R 2 - 2、M R 3 を示す数値データは、C P U 103 がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵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 とは異なる乱数回路チップとして主基板 11 に搭載されるものであってもよい。

20

30

【0078】

特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。

【0079】

大当り種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類の特定可変表示種別としての大当り種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「239」の範囲の値をとる。

40

【0080】

変動パターン決定用の乱数値 M R 3 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り、例えば「1」～「150」の範囲の値をとる。なお、飾り図柄の変動パターンを決定することにより、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 における特別図柄の変動を開始してから確定特別図柄を停止表示するまでの特図変動時間も決定される。すなわち、飾り図柄の変動パターンは、特別図柄の変動パターンにもなっている。

50

【 0 0 8 1 】

図 3 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R O M 1 0 1 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データテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が各種の判定や決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が記憶されている。また、R O M 1 0 1 には、C P U 1 0 3 が主基板 1 1 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、飾り図柄の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。

【 0 0 8 2 】

R O M 1 0 1 が記憶する決定テーブルには、例えば図 7 (A) に示す第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A と、図 7 (B) に示す第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B とが含まれている。第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A 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いて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B 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において可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A と第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B はそれぞれ、図 1 1 に示す遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を、大当たり決定値データやハズレ決定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。

【 0 0 8 3 】

R O M 1 0 1 が記憶する決定テーブルには、図 8 に示す大当たり種別決定テーブル 1 3 1 が含まれている。大当たり種別決定テーブル 1 3 1 は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされたときに、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別決定テーブル 1 3 1 は、図 1 1 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 を、「通常」、「確変」、「突確」の大当たり種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 は、図 1 1 に示す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の値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 に基づいて決定された大当たり種別に対応した「0」～「2」のうちでいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでもよい。加えて、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 は、図 1 1 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大入賞口指定バッファの値（大入賞口指定バッファ値）を、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 に基づいて決定された大当たり種別に対応して、「1」と「2」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでもよい。

【 0 0 8 4 】

ここで、図 8 に示す大当たり種別決定テーブル 1 3 1 の設定では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が「1」である場合には、大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 - 1 のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値 M

10

20

30

40

50

R 2 - 1 が割り当てられていない。このような設定により、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を開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【 0 0 8 5 】

R O M 1 0 1 が記憶する決定テーブルには、図 9 に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 が含まれている。リーチ決定テーブル 1 3 2 は、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。リーチ決定テーブル 1 3 2 は、「非リーチ」とするリーチ決定結果と、「リーチ」とするリーチ決定結果とに対して、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 を割り当てる決定用データなどから構成されている。

【 0 0 8 6 】

ここで、図 9 に示すリーチ決定テーブル 1 3 2 の設定では、合計保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「 1 」～「 2 0 4 」の範囲の値を「非リーチ」とするリーチ決定結果に割り当てる一方で「 2 0 5 」～「 2 3 9 」の範囲の値を「リーチ」とするリーチ決定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「 1 」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「 1 」～「 2 1 7 」の範囲の値を「非リーチ」とするリーチ決定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「 2 」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「 1 」～「 2 2 0 」の範囲の値を「非リーチ」とするリーチ決定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「 3 」または「 4 」である場合や「 5 」～「 8 」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 のうち「 1 」～「 2 3 0 」の範囲の値を「非リーチ」とするリーチ決定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「 3 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。なお、「非リーチ」とするリーチ決定結果や「リーチ」とするリーチ決定結果に対するリーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 の割当ては、合計保留記憶数だけでなく、例えばパチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかなどに応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、確変状態であることに基づいて確変フラグがオンであるときには、確変フラグがオフであるときに比べて、「非リーチ」とするリーチ決定結果に多くのリーチ決定用の乱数値 M R 2 - 2 が割り当てられるように設定してもよい。このような設定によれば、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときには、通常状態であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合を、低くすることができる。

【 0 0 8 7 】

R O M 1 0 1 が記憶する決定テーブルには、図 1 0 (A) に示す大当り用変動パターン決定テーブル 1 3 3 A、図 1 0 (B) に示すリーチ用変動パターン決定テーブル 1 3 3 B、図 1 0 (C) に示す非リーチ用変動パターン決定テーブル 1 3 3 C といった、変動パターン決定テーブルが含まれている。大当り用変動パターン決定テーブル 1 3 3 A は、可変表示結果を「大当り」とする決定結果に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。リーチ用変動パターン決定テーブル 1 3 3 B は、可変表示結果を「ハズレ」とする決定結果、および、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする決定結果（「リーチ」とする決定結果）に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。非リー

チ用変動パターン決定テーブル１３３Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」とする決定結果、および、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない決定結果（「非リーチ」とする決定結果）に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各変動パターン決定テーブルにて変動パターンを示すデータは、例えば変動パターン決定テーブル内において、あるいは、変動パターン決定テーブルとは異なる変動パターン設定用のテーブルなどにおいて、特別図柄の変動を開始してから確定特別図柄を導出表示するまでの特図変動時間を示すデータや、変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータなどと、対応付けられていればよい。

【００８８】

大当り用変動パターン決定テーブル１３３Ａは、図１１に示す遊技制御バッファ設定部１５５に格納された大当り種別バッファ値が「０」～「２」のいずれであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を、複数種類の変動パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」や「確変」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル、スーパーＡ、スーパーＢ、スーパーＣ、スーパーＤの変動パターンが用意されている。また、大当り種別が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合に対応した変動パターンとして、特殊Ａ、特殊Ｂ、特殊Ｃの変動パターンが用意されている。

【００８９】

リーチ用変動パターン決定テーブル１３３Ｂは、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を、複数種類の変動パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」であり「リーチ」とする決定結果に対応した変動パターンとして、ノーマル、スーパーＡ、スーパーＢ、スーパーＣ、スーパーＤの変動パターンが用意されている。なお、これらの変動パターンは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」や「確変」である場合に対応した変動パターンと共通の変動パターンとして用意され、最終停止図柄となる確定飾り図柄だけを異ならせるものであってもよいし、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」や「確変」である場合に対応した変動パターンとは別個の変動パターンとして用意されてもよい。

【００９０】

非リーチ変動パターン決定テーブル１３３Ｃは、図１１に示す遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ３を、複数種類の変動パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」であり「非リーチ」とする決定結果に対応した変動パターンとして、通常Ａ、通常Ｂ、通常Ｃ、通常Ｄの変動パターンが用意されている。ここで、時短フラグがオンであるときに決定される通常Ｃ、通常Ｄの変動パターンでは、時短フラグがオフであるときに決定される通常Ａ、通常Ｂの変動パターンに比べて、平均的な特図変動時間が短くなるように設定されていればよい。例えば、通常Ｃ、通常Ｄの変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、通常Ａ、通常Ｂの変動パターンにおける特図変動時間よりも短くなるように設定されていればよい。

【００９１】

図３に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備える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を保持する領域として、例えば図１１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１１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、始動データ記憶部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。

【００９２】

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始動入賞口に遊技球が入賞して第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（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）の保留データを記憶する。一

10

20

30

40

50

例として、第1特図保留記憶部151Aには、第1保留記憶数の上限値（例えば「4」）に対応した領域が確保され、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2-1を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0093】

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始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bには、第2保留記憶数の上限値（例えば「4」）に対応した領域が確保され、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2-1を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0094】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cには、合計保留記憶数の上限値（例えば「8」）に対応した領域が確保され、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【0095】

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。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグ、大当たり開始時フラグなどが設けられている。

【0096】

特図プロセスフラグは、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進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図14のステップS15に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために実行される図14のステップS16や図24に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0097】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、クリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0098】

大当たり開始時フラグは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示における表示結果が「大当たり」となったことに対応してオン状態にセットされる。その一方で、大当たり開始時フラグは

10

20

30

40

50

、大当り遊技状態における最初のラウンドにて第 1 大入賞口や第 2 大入賞口が開放状態となることなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【 0 0 9 9 】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 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 1 5 3 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。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【 0 1 0 0 】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【 0 1 0 1 】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

20

【 0 1 0 2 】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【 0 1 0 3 】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 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 1 5 4 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。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に、ランダムカウンタ、第 1 保留記憶数カウンタ、第 2 保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタなどが設けられている。

【 0 1 0 4 】

40

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路におけるハードウェアによる更新とは異なり、CPU 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数値 MR 2 - 1、MR 2 - 2、MR 3 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【 0 1 0 5 】

第 1 保留記憶数カウンタは、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの数である第 1 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 1 保留記憶数カウンタに

50

は、第 1 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 1 保留記憶数カウント値として記憶され、第 1 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。第 2 保留記憶数カウンタは、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの数である第 2 保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第 2 保留記憶数カウンタには、第 2 保留記憶数に対応したカウント値データが、第 2 保留記憶数カウント値として記憶され、第 2 保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば 1 加算あるいは 1 減算）される。

10

【 0 1 0 6 】

大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数として、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のいずれかが開放状態となる回数を特定可能にカウントするためのものである。例えば、大入賞口開放回数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にクリアされることにより、カウント初期値となる「 0 」を示すデータが設定される。そして、大当り遊技状態におけるラウンドにて第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のいずれかが開放状態となることに対応して、大入賞口開放回数カウンタの値（大入賞口開放回数カウント値）が 1 加算されて更新される。

【 0 1 0 7 】

遊技制御バッファ設定部 1 5 5 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 1 5 5 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。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファ、大入賞口指定バッファなどが設けられている。

20

【 0 1 0 8 】

送信コマンドバッファは、主基板 1 1 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。一例として、送信コマンドバッファには、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納する演出制御コマンドバッファと、主基板 1 1 から払出制御基板 1 5 に対して払出制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納する払出制御コマンドバッファといった、複数種類のコマンドバッファが含まれていればよい。そして、各コマンドバッファは、複数（例えば「 1 2 」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていればよい。

30

【 0 1 0 9 】

変動特図指定バッファには、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と、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うち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、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実行されることに対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「 1 」に設定される。また、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実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値が「 2 」に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「 0 」に設定されるようにすればよい。

40

【 0 1 1 0 】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様を、「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれか

50

とする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図 8 に示すような大当り種別決定テーブル 1 3 1 での設定に基づき、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）が「0」に設定され、大当り種別が「確変」の場合には大当り種別バッファ値が「1」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別バッファ値が「2」に設定される。

【0111】

大入賞口指定バッファには、大当り種別の決定結果などに対応して、大当り遊技状態にて第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のいずれを開放状態とするかを特定可能にするバッファ値が設定される。一例として、図 8 に示すような大当り種別決定テーブル 1 3 1 での設定に基づき、大当り種別が「通常」や「確変」の場合には大入賞口指定バッファの値（大入賞口指定バッファ値）が「1」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大入賞口指定バッファの値が「2」に設定される。そして、大入賞口指定バッファ値が「1」であるときには、大当り遊技状態にて図 3 に示すソレノイド 8 2 A を駆動することなどにより、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が形成する第 1 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される。他方、大入賞口指定バッファ値が「2」であるときには、大当り遊技状態にて図 3 に示すソレノイド 8 2 B を駆動することなどにより、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される。

【0112】

図 3 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える I / O 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 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。

【0113】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 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、スピーカ 8 L、8 R に音声出力信号を伝送するための配線、遊技制御ランプ 9 に対してランプ駆動信号を伝送するための配線、ソレノイド 8 3 に対してソレノイド駆動信号を伝送するための配線などが接続されている。演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 は、例えば 1 チップのマイクロコンピュータであり、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、演出制御用のプログラムに従って制御動作を行う CPU 1 2 3 と、I / O 1 2 4 とを備えて構成される。

【0114】

一例として、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 では、演出制御用となる CPU 1 2 3 が ROM 1 2 1 から読み出した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、CPU 1 2 3 が ROM 1 2 1 から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 1 2 3 が RAM 1 2 2 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 1 2 3 が RAM 1 2 2 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 1 2 3 が I / O 1 2 4 を介して演出制御基板 1 2 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU 1 2 3 が I / O 1 2 4 を介して演出制御基板 1 2 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。

【0115】

この実施の形態において、CPU 1 2 3 は、I / O 1 2 4 に含まれる所定の出力ポートから表示制御部 1 2 5 が備える VDP (Video Display Processor) などに対して、表示制御用のコマンド（電気信号）となる表示制御指令を出力させて伝送させる。また、CPU 1 2 3 は、I / O 1 2 4 に含まれる所定の出力ポートから音声制御部 1 2 6 に対して、音声データを出力させて伝送させる。さらに、CPU 1 2 3 は、I / O 1 2 4 に含まれる所定の出力ポートからランプ制御部 1 2 7 に対して、ランプデータを出力させて伝送させる。加えて、CPU 1 2 3 は、I / O 1 2 4 に含まれる所定の出力ポートからソレノイド回路 1 2 8 に対して、ソレノイド駆動データを出力させて伝送させる。

【 0 1 1 6 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、C P U 1 2 3 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、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。例えば、R O M 1 2 1 が記憶する決定テーブルには、複数種類の飾り図柄決定テーブルや演出決定テーブルなどが含まれている。飾り図柄決定テーブルは、画像表示装置 5 の表示画面における飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄などを決定するために用いられるテーブルである。

【 0 1 1 7 】

R O M 1 2 1 が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図 1 2 (A) に示すような演出制御パターンテーブル 1 6 0 が含まれている。図 1 2 (A) に示す演出制御パターンテーブル 1 6 0 には、特別図柄や飾り図柄の変動パターンなどに対応して選択可能となる複数種類の演出制御パターンが格納されている。また、演出制御パターンテーブル 1 6 0 には、大当たり遊技状態に制御されている期間における各種の演出制御に対応した複数種類の演出制御パターンが格納されていてもよい。図 1 2 (A) に示す例では、1 5 ラウンド大当たり状態における演出制御に対応した通常・確変大当たり時演出制御パターンと、2 ラウンド大当たり状態における演出制御に対応した突確時演出制御パターンとが、演出制御パターンテーブル 1 6 0 に格納されている。突確時演出制御パターンは、例えば、特殊 A、B、C 演出から継続する演出を実行するためのパターンであり、通常・確変大当たり時演出制御パターンのように大当たりとなったことを報知するためのパターンではなく、確変に移行することを報知するパターンである。従って、表示、音、ランプの演出態様からも大当たりとなったと感じさせることが無く、確変状態に突然移行したと感じさせることができる。また、演出制御パターンテーブル 1 6 0 には、大当たり遊技状態が終了するときの演出制御に対応した演出制御パターンが格納されていてもよい。

【 0 1 1 8 】

図 1 2 (B) は、図 1 2 (A) に示す各演出制御パターンの構成例を示している。図 1 2 (B) に示すように、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ初期値を示すデータや、表示制御パターン、音声制御パターン、ランプ制御パターン、ソレノイド制御パターンを構成するパターンデータを含んでいる。なお、表示制御パターン、音声制御パターン、ランプ制御パターンは、原則として、全ての演出制御パターンに含まれる。これに対し、ソレノイド制御パターンを、一部の演出制御パターンのみに含めるようにしてもよい。例えば、突確となるときの信頼度の高いリーチ時にのみソレノイド制御パターンを含めて、ソレノイドを駆動させるようにしてもよい。ここで、演出制御プロセスタイマ初期値は、各演出制御パターンに対応した演出動作の制御を開始する際に、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える R A M 1 2 2 の所定領域などに設けられた演出制御プロセスタイマにセットされるタイマ初期値である。

【 0 1 1 9 】

表示制御パターンは、各種の演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させる動作の制御パターンであり、例えば図 1 3 (A) に示すように、表示制御用タイマ判定値 T A - 0 1、T A - 0 2、... や表示制御データ D A - 0 1、D A - 0 2、... といった制御データを含んで構成される。そして、演出制御プロセスタイマの値である演出制御プロセスタイマ値が表示制御用タイマ判定値 T A - 0 1、T A - 0 2、... のいずれかと合致したときには、そのタイマ判定値と対応付けられた表示制御データ D A - 0 1、D A - 0 2、... のいずれかが読み出され、例えば表示制御部 1 2 5 が備える V D P に対して表示制御指令を送信することといった、読み出された制御データに示される各種の処理や設定が行われる。

【 0 1 2 0 】

音声制御パターンは、スピーカ 8 L、8 R から演出用音声を出力させるための制御パターンであり、例えば図 1 3 (B) に示すように、音声制御用タイマ判定値 T B - 0 1、T B - 0 2、...、音声制御データ D B - 0 1、D B - 0 2、... といった制御データを含んで

10

20

30

40

50

構成される。そして、演出制御プロセスタイマ値が音声制御用タイマ判定値 T B - 0 1、T B - 0 2、...のいずれかと合致したときには、そのタイマ判定値と対応付けられた音声制御データ D B - 0 1、D B - 0 2、...のいずれかが読み出され、例えば音制御部 1 2 6 が備える音声 I C に対して音声データを送信することといった、読み出された制御データに示される各種の処理や設定が行われる。

【 0 1 2 1 】

ランプ制御パターンは、遊技効果ランプ 9 を点灯、消灯、点滅などさせるための制御パターンであり、例えば図 1 3 (C) に示すように、ランプ制御用タイマ判定値 T C - 0 1、T C - 0 2、...、ランプ制御データ D C - 0 1、D C - 0 2、...といった制御データを含んで構成される。そして、演出制御プロセスタイマ値がランプ制御用タイマ判定値 T C - 0 1、T C - 0 2、...のいずれかと合致したときには、そのタイマ判定値と対応付けられたランプ制御データ D C - 0 1、D C - 0 2、...のいずれかが読み出され、例えばランプ制御部 1 2 7 が備えるランプドライバ回路に対してランプデータを送信することといった、読み出された制御データに示される各種の処理や設定が行われる。

10

【 0 1 2 2 】

ソレノイド制御パターンは、ソレノイド 8 3 の駆動 / 停止などを行うための制御パターンであり、例えば図 1 3 (D) に示すように、ソレノイド制御用タイマ判定値 T D - 0 1、T D - 0 2、...、ソレノイド制御データ D D - 0 1、D D - 0 2、...といった制御データを含んで構成される。そして、演出制御プロセスタイマ値がソレノイド制御用タイマ判定値 T D - 0 1、T D - 0 2、...のいずれかと合致したときには、そのタイマ判定値と対応付けられたソレノイド制御データ D D - 0 1、D D - 0 2、...のいずれかが読み出され、例えばソレノイド回路 1 2 8 に対してソレノイド駆動データを送信することといった、読み出された制御データに示される各種の処理や設定が行われる。

20

【 0 1 2 3 】

図 3 に示す演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える R A M 1 2 2 には、例えば演出制御用データ保持エリアといった、演出動作を制御するために用いられる各種のデータを保持する領域が設けられている。例えば、演出制御用データ保持エリアには、演出制御フラグ設定部、演出制御タイマ設定部、演出制御カウンタ設定部、演出制御バッファ設定部などとして、各種のデータを保持する領域が設けられていればよい。

【 0 1 2 4 】

演出制御フラグ設定部は、例えば画像表示装置 5 の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて、各々セットあるいはクリアされる複数種類のフラグを設定するためのデータを記憶する。演出制御タイマ設定部は、例えば画像表示装置 5 での表示制御などといった演出制御に用いられる複数種類のタイマ値を示すデータを記憶する。演出制御カウンタ設定部は、例えば画像表示装置 5 での表示制御などといった演出制御に用いられる複数種類のカウンタ値を示すデータを記憶する。なお、フラグ設定やカウンタ / タイマに用いる回路は、R A M 1 2 2 とは別に設けたレジスタ回路などによって構成してもよい。演出制御バッファ設定部は、演出制御基板 1 2 にて受信した演出制御コマンドに含まれるデータや、C P U 1 2 3 での処理過程で生成されたデータといった、演出制御に用いられる各種のデータを一時的に記憶可能な複数種類のバッファを提供する。

30

40

【 0 1 2 5 】

図 3 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された表示制御部 1 2 5 は、演出制御用マイクロコンピュータ 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 5 は、画像表示装置 5 の表示画面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リーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 1 2 5 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator R O M)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【 0 1 2 6 】

50

演出制御基板 12 に搭載された音声制御部 126 は、例えば入出力ドライバや音声 IC、音声データ ROM、増幅回路、ボリュームなどを含んで構成されている。一例として、音声制御部 126 では、演出制御用マイクロコンピュータ 120 から伝送された音声データに含まれる音番号データが入出力ドライバを介して音声 IC に入力される。音声 IC 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 IC 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 8L、8R に出力する。音声データ ROM 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 IC 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 ROM 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。

10

【0127】

演出制御基板 12 に搭載されたランプ制御部 127 は、例えば入出力ドライバやランプドライバ回路などを含んで構成されている。一例として、ランプ制御部 127 では、演出制御用マイクロコンピュータ 120 から伝送されたランプデータが、入出力ドライバを介してランプドライバ回路に入力される。ランプドライバ回路は、ランプデータに応じた電飾信号を生成して遊技効果ランプ 9 などに供給する。

【0128】

演出制御基板 12 に搭載されたソレノイド回路 128 は、例えば D/A (Digital/Analog) 変換回路や増幅回路などを含んで構成されている。一例として、ソレノイド回路 128 では、演出制御用マイクロコンピュータ 120 から伝送されたソレノイド駆動データを、D/A 変換回路によりアナログ信号に変換し、増幅回路にて増幅してソレノイド 83 に供給する。

20

【0129】

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。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 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、CPU 103 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 RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間 (例えば、2 ミリ秒) ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 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。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 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 14 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。

30

【0130】

図 14 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 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 を介して各スイッチ 21、22A、22B、23A、23B など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、所定の異常入賞報知処理を実行することにより、正規の時期以外の判定期間において第 1 大入賞口や第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたか否かの検出を行い、遊技球が検出された場合に、異常入賞の報知となる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)。

40

【0131】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1、MR2-1、MR2-2、MR3 など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メイン側乱数

50

値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、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大入賞口（第1大入賞口及び第2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。

【0132】

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。ここで、普通図柄プロセス処理では、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合に、双方がオフである場合に比べて第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくするための設定や制御を行う。一例として、確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように設定された決定テーブルを参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの決定を行う。また、確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定する。加えて、確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンを設定して、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片を動作させるソレノイド81の駆動制御を行う。なお、確変フラグや時短フラグがオンである場合には、これらの設定や制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の設定や制御が組み合わせられてもよい。

【0133】

こうした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や払出制御基板15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に含まれる演出制御コマンドバッファの格納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/O104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を、例えば1回のタイマ割込みに対応して1つずつ、主基板11から演出制御基板12に対して伝送可能にする。なお、1回のタイマ割込みに対応して伝送可能な演出制御コマンドの個数は任意であり、例えば複数の演出制御コマンド（送信コマンドバッファの格納値で指定されたコマンドテーブルに対応する全ての演出制御コマンドなど）を伝送可能としてもよいし、あるいは、複数回（例えば2回）のタイマ割込みに対応して1つの演出制御コマンドを伝送可能としてもよい。

【0134】

また、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に含まれる払出制御コマンドバッファの格納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/O104に含まれる出力ポートのうち、払出制御基板15に対して払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、払出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして払出制御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払出制御コマンドを、例えば1回のタイマ割込みに対応して1つずつ、主基板11から払出制御基板15に対して伝送可能にする。

【 0 1 3 5 】

こうしたコマンド制御処理に続いて、所定のソレノイド出力処理が実行され、ソレノイド 8 1、8 2 A、8 2 B のそれぞれを駆動あるいは停止させるための各種の設定に基づき、ソレノイド回路 1 1 2 を介したソレノイド駆動信号の出力開始や出力停止の制御が行われる（ステップ S 1 8）。ソレノイド出力処理の後には、賞球処理が実行される（ステップ S 1 9）。賞球処理では、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、第 1 カウントスイッチ 2 3 A、第 2 カウントスイッチ 2 3 B などによって遊技球が検出されたことに基づき、第 1 ～ 第 3 払出数指定コマンドを払出制御基板 1 5 に対して出力することなどにより、賞球となる遊技球の払出数が設定される。賞球処理が終了すると、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。

10

【 0 1 3 6 】

図 1 5 は、異常入賞報知処理として、図 1 4 のステップ S 1 2 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。この異常入賞報知処理において、CPU 1 0 3 は、まず、所定の報知禁止期間であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 1）。ここで、報知禁止期間は、例えばパチンコ遊技機 1 への電力供給が開始されたことに対応した初期報知が開始された場合に異常入賞の報知を禁止する期間として、予め定められたものであればよい。ステップ S 1 3 1 にて報知禁止期間であれば（ステップ S 1 3 1 ; Y e s）、そのまま異常入賞報知処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 3 1 にて報知禁止期間ではない場合には（ステップ S 1 3 1 ; N o）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 2）。ここで、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であるときには、図 1 4 に示すステップ S 1 5 の特別図柄プロセス処理にて大当り遊技状態における遊技の進行を制御する処理が実行される。すなわち、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が大当り状態となっている。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 3 2 にて特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であり大当り遊技状態となっている場合には（ステップ S 1 3 2 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に格納されている大入賞口指定バッファ値が「 1 」であるか「 2 」であるかを判定する（ステップ S 1 3 3）。ここで、大入賞口指定バッファ値は、1 5 ラウンド大当り状態におけるラウンドで第 1 大入賞口を開放状態とすることに対応して「 1 」に設定される一方で、2 ラウンド大当り状態におけるラウンドで第 2 大入賞口を開放状態とすることに対応して「 2 」に設定される。すなわち、大入賞口指定バッファ値が「 1 」となる 1 5 ラウンド大当り状態では、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が形成する第 1 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される一方で、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口は閉鎖状態に維持される。これに対して、大入賞口指定バッファ値が「 2 」となる 2 ラウンド大当り状態では、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される一方で、第 1 特別可変入賞球装置 7 A が形成する第 1 大入賞口は閉鎖状態に維持される。

30

40

【 0 1 3 9 】

そこで、ステップ S 1 3 3 にて 1 5 ラウンド大当り状態に対応して大入賞口指定バッファ値が「 1 」である場合には（ステップ S 1 3 3 ; 「 1 」）、閉鎖状態に維持される第 2 大入賞口に進入した遊技球を検出する第 2 カウントスイッチ 2 3 B からの検出信号がオン状態となったか否かを判定する（ステップ S 1 3 4）。このとき、第 2 カウントスイッチ 2 3 B からの検出信号がオフ状態であれば（ステップ S 1 3 4 ; N o）、異常が発生していないとの判定に対応して、異常入賞報知処理を終了する。

【 0 1 4 0 】

これに対して、ステップ S 1 3 4 にて第 2 カウントスイッチ 2 3 B からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 1 3 4 ; Y e s）、第 2 カウントスイッチ 2 3 B によって遊

50

技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定し、第2異常入賞報知指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS135)。例えば、ステップS135の処理では、ROM101に予め格納されている第2異常入賞報知指定コマンドテーブルの記憶アドレス(先頭アドレス)を、送信コマンドバッファに含まれる演出制御コマンドバッファにて、送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域にセットする。こうして設定された第2異常入賞報知指定コマンドは、例えば異常入賞報知処理が終了した後に図14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。

【0141】

ステップS135の処理を実行したときには、ステップS134にて第2カウントスイッチ23Bによって検出された遊技球に対応する賞球の払出を無効とするための設定を行ってから(ステップS136)、異常入賞報知処理を終了する。例えば、ステップS136の処理では、送信コマンドバッファに含まれる払出制御コマンドバッファに対して、払出数指定コマンドを送信するための制御データをセットすることが禁止される。より具体的には、遊技制御フラグ設定部152に設けられた第2賞球払出禁止フラグをオン状態にセットすることなどにより、図14に示すステップS19にて実行される賞球処理において、第2大入賞口に進入した遊技球の検出に対応した払出数指定コマンドの送信設定が行われないようにすればよい。1回送信を行わない処理を行った後は、ステップS136の設定を解除する等の処理を行うことにより、異常入賞に対応する払出のみを無効とする。また、異常入賞と正規入賞とが同時に発生した場合を考慮して、第1異常に対応する無効設定か第2異常に対応する無効設定か分かるようにしておき、ステップS19で対応する処理を行うことが望ましい。こうして、第2カウントスイッチ23Bによる検出に基づく異常の判定がなされた遊技球に対する景品となる賞球の払出を制限する。

【0142】

ステップS133にて2ラウンド大当り状態に対応して大入賞口指定バッファ値が「2」である場合には(ステップS133;「2」)、閉鎖状態に維持される第1大入賞口に進入した遊技球を検出する第1カウントスイッチ23Aからの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S137)。このとき、第1カウントスイッチ23Aからの検出信号がオフ状態であれば(ステップS137;No)、異常が発生していないとの判定に対応して、異常入賞報知処理を終了する。

【0143】

これに対して、ステップS137にて第1カウントスイッチ23Aからの検出信号がオン状態であれば(ステップS137;Yes)、第1カウントスイッチ23Aによって遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定し、第1異常入賞報知指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS138)。例えば、ステップS138の処理では、ROM101に予め格納されている第1異常入賞報知指定コマンドテーブルの記憶アドレス(先頭アドレス)を、送信コマンドバッファに含まれる演出制御コマンドバッファにて、送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域にセットする。こうして設定された第1異常入賞報知指定コマンドは、例えば異常入賞報知処理が終了した後に図14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。

【0144】

ステップS138の処理を実行したときには、ステップS137にて第1カウントスイッチ23Aによって検出された遊技球に対応する賞球の払出を無効とするための設定を行ってから(ステップS139)、異常入賞報知処理を終了する。例えば、ステップS139の処理では、送信コマンドバッファに含まれる払出制御コマンドバッファに対して、払出数指定コマンドを送信するための制御データをセットすることが禁止される。より具体的には、遊技制御フラグ設定部152に設けられた第1賞球払出禁止フラグをオン状態にセットすることなどにより、図14に示すステップS19にて実行される賞球処理において、第1大入賞口に進入した遊技球の検出に対応した払出数指定コマンドの送信設定が行

われないようにすればよい。1回送信を行わない処理を行った後は、ステップS 1 3 9の設定を解除する等の処理を行うことにより、異常入賞に対応する払出のみを無効とする。また、異常入賞と正規入賞とが同時に発生した場合を考慮して、第1異常に対応する無効設定か第2異常に対応する無効設定が分かるようにしておき、ステップS 1 9で対応する処理を行うことが望ましい。こうして、第1カウントスイッチ2 3 Aによる検出に基づく異常の判定がなされた遊技球に対する景品となる賞球の払出を制限する。

【0 1 4 5】

ステップS 1 3 2にて特図プロセスフラグの値が“4”未満であり大当り遊技状態とはなっていない場合には(ステップS 1 3 2; No)、大当り遊技状態以外では閉鎖状態に維持される第1大入賞口に進入した遊技球を検出する第1カウントスイッチ2 3 Aからの検出信号がオン状態となったか否かを判定する(ステップS 1 4 0)。このとき、第1カウントスイッチ2 3 Aからの検出信号がオン状態であれば(ステップS 1 4 0; Yes)、第1カウントスイッチ2 3 Aによって遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定し、ステップS 1 3 8と同様にして、第1異常入賞報知指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 1 4 1)。そして、ステップS 1 3 9と同様にして、ステップS 1 4 0にて第1カウントスイッチ2 3 Aによって検出された遊技球に対応する賞球の払出を無効とするための設定を行う(ステップS 1 4 2)。1回送信を行わない処理を行った後は、ステップS 1 4 2の設定を解除する等の処理を行うことにより、異常入賞に対応する払出のみを無効とする。また、異常入賞と正規入賞とが同時に発生した場合を考慮して、第1異常に対応する無効設定か第2異常に対応する無効設定が分かるようにしておき、ステップS 1 9で対応する処理を行うことが望ましい。

【0 1 4 6】

ステップS 1 4 0にて第1カウントスイッチ2 3 Aからの検出信号がオフ状態である場合や(ステップS 1 4 0; No)、ステップS 1 4 2の処理を実行した後は、大当り遊技状態以外では閉鎖状態に維持される第2大入賞口に進入した遊技球を検出する第2カウントスイッチ2 3 Bからの検出信号がオン状態となったか否かを判定する(ステップS 1 4 3)。このとき、第2カウントスイッチ2 3 Bからの検出信号がオフ状態であれば(ステップS 1 4 3; No)、異常入賞報知処理を終了する。

【0 1 4 7】

これに対して、ステップS 1 4 3にて第2カウントスイッチ2 3 Bからの検出信号がオン状態であれば(ステップS 1 4 3; Yes)、第2カウントスイッチ2 3 Bによって遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定し、ステップS 1 3 5と同様にして、第2異常入賞報知指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS 1 4 4)。そして、ステップS 1 3 6と同様にして、ステップS 1 4 3にて第2カウントスイッチ2 3 Bによって検出された遊技球に対応する賞球の払出を無効とするための設定を行ってから(ステップS 1 4 5)、異常入賞報知処理を終了する。1回送信を行わない処理を行った後は、ステップS 1 4 5の設定を解除する等の処理を行うことにより、異常入賞に対応する払出のみを無効とする。また、異常入賞と正規入賞とが同時に発生した場合を考慮して、第1異常に対応する無効設定か第2異常に対応する無効設定が分かるようにしておき、ステップS 1 9で対応する処理を行うことが望ましい。こうしたステップS 1 4 0~S 1 4 5の処理により、大当り遊技状態以外の判定期間において、第1カウントスイッチ2 3 Aによって遊技球が検出されたこと、および、第2カウントスイッチ2 3 Bによって遊技球が検出されたことのうち、少なくともいずれかに対応して、異常が発生したと判定し、異常が発生した場合に第1異常入賞報知指定コマンドや第2異常入賞報知指定コマンドの送信設定を行うことにより、異常が発生したと判定されたことを演出制御基板1 2の側に通知することができる。

【0 1 4 8】

なお、ステップS 1 3 4、S 1 3 7、S 1 4 0、S 1 4 2の処理では、所定回(例えば2回)のタイマ割込みにわたり連続して第1カウントスイッチ2 3 Aや第2カウントスイッチ2 3 Bからの検出信号がオン状態であると判定されたときに、各スイッチがオンにな

ったと判定するようにしてもよい。これにより、例えばノイズ等の影響により第1カウントスイッチ23Aや第2カウントスイッチ23Bからの検出信号が短時間だけオン状態となった場合に、誤って異常が発生したと判定されてしまうことを防止できる。

【0149】

図16は、特別図柄プロセス処理として、図14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。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセス処理は、第1特図と第2特図で兼用とされている。すなわち、特別図柄プロセス処理は、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームと第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームとを、共通の処理ルーチンによって制御する処理とされている。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞処理を実行する(ステップS100)。図17は、ステップS100にて実行される始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0150】

図17に示す始動入賞処理において、CPU103は、まず、図3に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、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からの検出信号がオン状態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からの検出信号がオン状態であれば(ステップS201; Yes)、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1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、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値(第1保留記憶数カウンタ値)を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

20

【0151】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には(ステップS202; No)、例えば第1保留記憶数カウンタ値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する(ステップS203)。そして、乱数回路やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、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MR2-1を示す数値データを、抽出する(ステップS204)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(ステップS205)。

30

【0152】

ステップS205の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値(合計保留記憶数カウンタ値)を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する(ステップS206)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる(ステップS207)。このときには、第1始動入賞口に遊技球が進入したことや、ステップS206における更新後の合計保留記憶数を、演出制御コマンドにより演出制御基板12の側に通知するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、例えば演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU123が、画像表示装置5の表示画面に設けられた始動入賞記憶表示部における特図保留記憶数の表示を更新するための処理などを実行すればよい。

40

【0153】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や(ステップS201; No)、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合(ステップS202; Yes)、あるいは、ステップS207の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6B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22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する(ステップS208)。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば(ステップS208; No)、始動入賞処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ22

50

Bからの検出信号がオン状態である場合には(ステップS208; Yes)、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数に対応した第2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S209)。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの値(第2保留記憶数カウント値)を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

【0154】

ステップS209にて第2保留記憶数が上限値に達していれば(ステップS209; Yes)、始動入賞処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には(ステップS209; No)、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する(ステップS210)。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、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MR2-1を示す数値データを、抽出する(ステップS211)。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される(ステップS212)。

【0155】

ステップS212の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する(ステップS213)。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させてから(ステップS214)、始動入賞処理を終了する。このときには、第2始動入賞口に遊技球が進入したことや、ステップS206における更新後の合計保留記憶数を、演出制御コマンドにより演出制御基板12の側に通知するための設定が行われてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、例えば演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU123が、画像表示装置5の表示画面に設けられた始動入賞記憶表示部における特図保留記憶数の表示を更新するための処理などを実行すればよい。

【0156】

以上のような始動入賞処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図16に示すステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。

【0157】

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などの可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定が行われる。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(大当り図柄とハズレ図柄のいずれか)が設定される。

【0158】

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「大当り」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かのリーチ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。

【0159】

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

10

20

30

40

50

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。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。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を“ 3 ”に更新する。

【 0 1 6 0 】

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、大当りフラグがオンである場合には、大当り開始時フラグをオン状態にセットするとともに、特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。これに対して、大当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を“ 0 ”に更新する。

10

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 1 4 の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口（第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のいずれか）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。このときには、例えば大入賞口指定バッファ値の設定に対応して、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のいずれを開放状態とするかの設定や、大入賞口を開放状態とする回数や期間の上限（最大値）の設定などが、行われるようにしてもよい。一例として、大入賞口指定バッファ値が 1 5 ラウンド大当り状態に対応した「 1 」に設定されている場合には、第 1 大入賞口を開放状態とする設定とともに、大入賞口開放回数最大値を「 1 5 」とする設定や、第 1 大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」とする設定が、行われる。これに対して、大入賞口指定バッファ値が 2 ラウンド大当り状態に対応した「 2 」に設定されている場合には、第 1 大入賞口を開放状態とする設定とともに、大入賞口開放回数最大値を「 2 」とする設定や、第 2 大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 0 . 5 秒」とする設定が、行われる。

20

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 1 5 の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、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、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

30

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 1 6 の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新する処理などが含まれている。

40

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、例えば当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理や、画像表示装置 5、スピーカ 8 L、8 R および遊技効果ランプ 9 といった演出用の電気部品により、大当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、その大当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。一例として、大当り終了処理では、例えば大当り種別バッファ値などから、大当り種別が「通常」であるか、「確変」および「突確」のいずれかであるかを、判定する。このとき、大当り種別が「通常」であれば、例えば時短フラグをオン状態にセットするといった、大当り遊技状態の終了後

50

における遊技状態を時短状態とするための設定が行われる。これに対して、大当たり種別が「確変」および「突確」のいずれかである場合には、例えば確変フラグをオン状態にセットするといった、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を確変状態とするための設定が行われる。

【0165】

図18は、図16のステップS110にて実行される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18に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウンタ値が「0」であるか否か、すなわち、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS231)。このとき、合計保留記憶数カウンタ値が「0」以外であれば(ステップS231; No)、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す(ステップS232)。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

10

【0166】

ステップS232の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウンタ値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「8」に対応するエントリ)に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS233)。そして、ステップS232にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する(ステップS234)。

20

【0167】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には(ステップS234; 第1)、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を開始する第1開始条件が成立したことに对应して、遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値(変動特図指定バッファ値)を「1」に設定する(ステップS235)。他方、ステップS234にて始動データが「第2」とであると判定された場合には(ステップS234; 第2)、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を開始する第2開始条件が成立したことに对应して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する(ステップS236)。

【0168】

ステップS235、S236の処理のいずれかを実行した後は、ステップS232にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す(ステップS237)。例えば、始動データが「第1」とである場合には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2-1を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」とである場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付け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を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2-1を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

30

【0169】

ステップS237の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウンタ値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「8」に対応するエントリ)に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS238)。例えば、始動データが「第1」とである場合には、第1保留記憶数カウンタ値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第2」とである場合には、第2保留記憶数カウンタ値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。

40

【0170】

50

ステップS 2 3 8 の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」と「大当たり」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS 2 3 9）。例えば、始動データが「第1」であれば図7（A）に示す特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第2」であれば図7（B）に示す特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを使用テーブルとしてセットする。CPU 1 0 3 は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップS 2 3 4 にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データが、大当たり決定値データと合致するか否かを判定する（ステップS 2 4 0）。

【0 1 7 1】

10

ステップS 2 4 0 にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致した場合には（ステップS 2 4 0；Yes）、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をオン状態にセットする（ステップS 2 4 1）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図8に示す大当たり種別決定テーブル1 3 1を選択してセットする（ステップS 2 4 2）。そして、ステップS 2 3 7 にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR 2 - 1を示す数値データに基づき、ステップS 2 4 2 にてセットした大当たり種別決定テーブル1 3 1を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの大当たり種別に決定する（ステップS 2 4 3）。なお、ステップS 2 3 6 の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル1 3 1にて「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値MR 2 - 1が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。

20

【0 1 7 2】

こうしてステップS 2 4 3 にて決定された大当たり種別に対応して、大当たり種別バッファ値を、「0」～「2」のいずれかに設定する（ステップS 2 4 4）。また、ステップS 2 4 3 にて決定された大当たり種別に対応して、大入賞口指定バッファ値を「1」と「2」のいずれかに設定する（ステップS 2 4 5）。

【0 1 7 3】

ステップS 2 4 0 にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致しない場合や（ステップS 2 4 0；No）、ステップS 2 4 5 の処理を実行した後は、可変表示結果の決定結果や大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS 2 4 6）。一例として、ステップS 2 4 0 にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 4 0 にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致した場合には、ステップS 2 4 3 における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

30

40

【0 1 7 4】

ステップS 2 4 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップS 2 4 7）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 3 1 にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 3 1；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 4 8）、特別図柄通常処理を終了する。

【0 1 7 5】

図1 9は、図1 6のステップS 1 1 1 にて実行される変動パターン設定処理の一例を示

50

すフローチャートである。図 19 に示す変動パターン設定処理において、CPU 103 は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 261）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップ S 261；Yes）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 10 に示す大当り用変動パターン決定テーブル 133A をセットする（ステップ S 262）。

【0176】

ステップ S 261 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 261；No）、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するための使用テーブルとして、図 9 に示すリーチ決定テーブル 132 を選択してセットする（ステップ S 263）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に記憶されている合計保留記憶数カウンタ値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップ S 264）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ決定用の乱数値 MR 2 - 2 を抽出する（ステップ S 265）。そして、ステップ S 265 にて抽出したリーチ決定用の乱数値 MR 2 - 2 に基づき、ステップ S 263 にてセットしたリーチ決定テーブル 132 を参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップ S 266）。

10

【0177】

ステップ S 266 においてリーチ状態ありとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップ S 267；Yes）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 10（B）に示すリーチ用変動パターン決定テーブル 133B をセットする（ステップ S 268）。他方、ステップ S 266 においてリーチ状態なしとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップ S 267；No）、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 10（C）に示す非リーチ用変動パターン決定テーブル 133C をセットする（ステップ S 269）。

20

【0178】

ステップ S 262、S 268、S 269 の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部 154 に設けられたランダムカウンタなどから、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 270）。そして、ステップ S 270 にて抽出した変動パターン決定用の乱数値 MR 3 に基づき、ステップ S 262、S 268、S 269 のいずれかにてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 271）。

30

【0179】

ステップ S 271 における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた特図変動時間を設定する（ステップ S 272）。例えば、ステップ S 272 の処理では、CPU 103 が、変動パターンに対応した特図変動時間を、ROM 101 に予め格納された所定の変動パターンテーブルを参照することなどにより特定し、特定された特図変動時間に対応するタイマ初期値を、遊技制御タイマ設定部 153 に設けられた特図変動タイマにセットする。この場合には、図 16 に示すステップ S 112 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、例えば特図変動タイマの値を 1 減算するように更新し、その値が「0」になったときに、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旨の判定を行うようにすればよい。あるいは、ステップ S 272 の処理では、特図変動タイマをクリアすることによりタイマ初期値として「0」をセットするとともに、特図変動時間に対応する特図変動終了判定値を設定してもよい。この場合には、図 16 に示すステップ S 112 の特別図柄変動処理が実行されるごとに、例えば特図変動タイマの値を 1 加算するように更新し、その値が特図変動終了判定値に達したときに、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旨の判定を行うようにすればよい。

40

【0180】

ステップ S 272 にて特図変動時間を設定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、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いずれかを開始させるように、特別図柄の

50

変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 3）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特図の表示を更新させる駆動信号を第1特別図柄表示装置4 Aに対して送信するための設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特図の表示を更新させる駆動信号を第2特別図柄表示装置4 Bに対して送信するための設定を行う。

【0181】

ステップS 2 7 3の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 4）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、送信コマンドバッファに含まれる演出制御コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU 103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM 101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファに含まれる演出制御コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS 2 7 4での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図14に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次に送信されることになる。

【0182】

ステップS 2 7 4での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS 2 7 5）、変動パターン設定処理を終了する。

【0183】

図20は、図16のステップS 1 1 4にて実行される大入賞口開放前処理の一例を示すフローチャートである。図20に示す大入賞口開放前処理において、CPU 103は、まず、大当たり開始時フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、大当たり開始時フラグは、図16に示すステップS 1 1 3の特別図柄停止処理にて、大当たりフラグがオンであることに対応してオン状態にセットされる。ステップS 2 9 1にて大当たり開始時フラグがオンであれば（ステップS 2 9 1；Yes）、大当たり開始時演出の待機中であるか否かを判定する（ステップS 2 9 2）。一例として、図16に示すステップS 1 1 3の特別図柄停止処理では、特図プロセスフラグの値を“4”に更新するときに、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS 2 9 2の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が所定の待機時間経過判定値（例えば「0」など）と合致しないことに対応して、大当たり開始時演出の待機中であると判定し、合致したことに対応して、大当たり開始時演出の待機中ではないと判定すればよい。

【0184】

ステップS 2 9 2にて大当たり開始時演出の待機中であれば（ステップS 2 9 2；Yes）、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算するなどして更新した後（ステップS 2 9 3）、大入賞口開放前処理を終了する。これに対して、ステップS 2 9 2にて大当たり開始時演出の待機中ではない場合には（ステップS 2 9 2；No）、大当たり開始時フラグをクリアするとともに（ステップS 2 9 4）、大入賞口開放回数カウンタをクリアして（ステップS 2 9 5）、大入賞口開放回数カウンタ値を「0」に初期化する。

【0185】

ステップS 2 9 5の処理に続いて、大当たり遊技状態におけるラウンドにて開放状態とな

る大入賞口が第1大入賞口であるか第2大入賞口であるかに応じて、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数となる大入賞口開放回数最大値を設定する。ここでは、まず、大入賞口指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS296)。このとき、大入賞口指定バッファ値が「1」であれば(ステップS296;「1」)、大入賞口開放回数最大値を15ラウンド大当り状態となることに対応した「15」に設定する(ステップS297)。これに対して、ステップS296にて大入賞口指定バッファ値が「2」である場合には(ステップS296;「2」)、大入賞口開放回数最大値を2ラウンド大当り状態となることに対応した「2」に設定する(ステップS298)。

【0186】

ステップS291にて大当り開始時フラグがオフである場合や(ステップS291;No)、ステップS297、S298の処理のいずれかを実行した後は、次のラウンドにて大入賞口を開放するまでの待機中(次回開放待機中)であるか否かを判定する(ステップS299)。一例として、ステップS299の処理では、遊技制御プロセスタイマ値が次回開放待機終了判定値と合致するか否かの判定を行い、合致しなければ次回開放待機中であると判定する一方で、合致すれば次回開放待機中ではないと判定すればよい。ステップS299にて次回開放待機中であれば(ステップS299;Yes)、ステップS293に進んで遊技制御プロセスタイマ値の更新を行う。

【0187】

ステップS299にて次回開放待機中ではないと判定された場合には(ステップS299;No)、大入賞口指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS300)。このとき、大入賞口指定バッファ値が「1」であれば(ステップS300;「1」)、1回のラウンドにて第1特別可変入賞球装置7Aが形成する第1大入賞口を開放状態とする時間の上限である第1大入賞口開放時間を設定する(ステップS301)。例えば、CPU103は、第1大入賞口開放時間(例えば29秒間)に対応して予め定められたタイマ初期値を、遊技制御プロセスタイマにセットする。続いて、例えばソレノイド回路112を介してソレノイド82Aに対するソレノイド駆動信号を出力開始とすることなどにより、第1大入賞口を開放状態とするためのソレノイド82Aをオン状態とする設定を行う(ステップS302)。そして、演出制御基板12に対して第1大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS303)。

【0188】

ステップS300にて大入賞口指定バッファ値が「2」である場合には(ステップS300;「2」)、1回のラウンドにて第2特別可変入賞球装置7Bが形成する第2大入賞口を開放状態とする時間の上限である第2大入賞口開放時間を設定する(ステップS304)。例えば、CPU103は、第2大入賞口開放時間(例えば0.5秒間)に対応して予め定められたタイマ初期値を、遊技制御プロセスタイマにセットする。続いて、例えばソレノイド回路112を介してソレノイド82Bに対するソレノイド駆動信号を出力開始とすることなどにより、第2大入賞口を開放状態とするためのソレノイド82Bをオン状態とする設定を行う(ステップS305)。そして、演出制御基板12に対して第2大入賞口開放中指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS306)。

【0189】

ステップS303、S306の処理のいずれかを実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値を1加算するなどして更新するとともに(ステップS307)、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放中処理に対応した値である“5”に更新してから(ステップS308)、大入賞口開放前処理を終了する。

【0190】

図21は、図16のステップS116にて実行される大入賞口開放後処理の一例を示すフローチャートである。図21に示す大入賞口開放後処理において、CPU103は、まず、例えばソレノイド回路112を介したソレノイド82Aやソレノイド82Bに対するソレノイド駆動信号の出力を停止することなどにより、大入賞口を開放状態とするためのソレノイド82Aやソレノイド82Bをオフ状態とする設定を行う(ステップS321)

。このとき、CPU103は、大入賞口指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定し、「1」である場合には第1大入賞口を開放状態とするためのソレノイド82Aに対するソレノイド駆動信号の出力を停止する一方で、「2」である場合には第2大入賞口を開放状態とするためのソレノイド82Bに対するソレノイド駆動信号の出力を停止すればよい。

【0191】

ステップS321での設定に続いて、大入賞口指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する(ステップS322)。このとき、大入賞口指定バッファ値が「1」であれば(ステップS322;「1」)、演出制御基板12に対して第1大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS323)。これに対して、ステップS322にて大入賞口指定バッファ値が「2」である場合には(ステップS322;「2」)、演出制御基板12に対して第2大入賞口開放後指定コマンドを送信するための設定を行う(ステップS324)。

10

【0192】

ステップS323、S324の処理のいずれかを実行した後は、大入賞口開放回数カウンタ値が大入賞口開放回数最大値と合致するか否かを判定する(ステップS325)。このとき、大入賞口開放回数カウンタ値と大入賞口開放回数最大値とが合致すれば(ステップS325;Yes)、大入賞口開放回数カウンタをクリアして、その値を「0」に初期化する(ステップS326)。そして、大当り終了演出待ち時間の設定を行う(ステップS327)。例えば、CPU103は、大当り終了演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値を、遊技制御プロセスタイマにセットする。続いて、特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に対応した値である「7」に更新してから(ステップS328)、大入賞口開放後処理を終了する。

20

【0193】

ステップS325にて大入賞口開放回数カウンタ値と大入賞口開放回数最大値とが合致しない場合には(ステップS325;No)、次回開放待ち時間の設定を行う(ステップS329)。例えば、CPU103は、次回開放待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値を、遊技制御プロセスタイマにセットする。その後、特図プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である「4」に更新してから(ステップS330)、大入賞口開放後処理を終了する。

30

【0194】

図14のステップS19にて実行される賞球処理では、遊技球を検出したスイッチに応じて、例えば図22に示すような払出制御コマンドの送信設定が行われる。一例として、CPU103は、第1～第3払出数指定コマンドのそれぞれに対応してROM101に予め格納されているコマンドテーブルの記憶アドレス(先頭アドレス)のうちで、遊技球を検出したスイッチに対応するものを、送信コマンドバッファに含まれる払出制御コマンドバッファにて、送信コマンドポイントにより指定されたバッファ領域にセットする。こうして設定された払出制御コマンドとしての払出数指定コマンドは、例えば次のタイマ割込みが発生したときに、図14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から払出制御基板15に対して伝送される。

40

【0195】

図22に示す設定例では、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態である場合と、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合と、第2カウントスイッチ23Bからの検出信号がオン状態である場合のそれぞれに対応して、第3払出数指定コマンドの送信設定を行うことにより、賞球となる遊技球の払出数を「3」に設定する。また、第1カウントスイッチ23Aからの検出信号がオン状態である場合に対応して、第1払出数指定コマンドの送信設定を行うことにより、賞球となる遊技球の払出数を「15」に設定する。さらに、第1始動入賞口、第2始動入賞口、第1大入賞口および第2大入賞口とは異なる一般入賞口に進入した遊技球を検出する入賞口スイッチからの検出信号がオン状態である場合に対応して、第2払出数指定コマンドの送信設定を行うことに

50

より、賞球となる遊技球の払出数を「10」に設定する。

【0196】

ここで、賞球処理にて第1カウントスイッチ23Aからの検出信号がオン状態である場合には、例えば第1賞球払出禁止フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、第1大入賞口に遊技球が進入したことに対応する賞球の払出が禁止されているか否かを判定する。このとき、賞球の払出が禁止されていれば、第1払出数指定コマンドの送信設定を行わない。また、賞球処理にて第2カウントスイッチ23Bからの検出信号がオン状態である場合には、例えば第2賞球払出禁止フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、第2大入賞口に遊技球が進入したことに対応する賞球の払出が禁止されているか否かを判定する。このとき、賞球の払出が禁止されていれば、第2払出数指定コマンドの送信設定を行わない。こうして、第1カウントスイッチ23Aによる遊技球の検出に基づく異常の判定がなされたときや、第2カウントスイッチ23Bによる遊技球の検出に基づく異常が判定されたときには、それらの遊技球に対する景品となる賞球の払出が制限される。

10

【0197】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用マイクロコンピュータ120が起動し、CPU123が図23のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図23に示す演出制御メイン処理を開始すると、CPU123は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS401)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載(例えば演出制御用マイクロコンピュータ120に内蔵)されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。

20

【0198】

その後、乱数更新処理が実行され(ステップS402)、演出制御に用いる各種の乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、RAM122の演出制御フラグ設定部などに設けられたタイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS403)。ここで、タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0199】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、CPU123は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。CPU123は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O124に含まれる入力ポートのうちで、中継基板13を介して主基板11から送信された制御信号が入力される所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122の演出制御バッファ設定部などに設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、CPU123は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

30

40

【0200】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS403; No)、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS403; Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS404)、コマンド解析処理を実行する(ステップS405)。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊

50

技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0201】

ステップ S 405 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED における点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0202】

ステップ S 406 にて演出制御プロセス処理を実行した後は、報知制御処理を実行する（ステップ S 407）。この報知制御処理では、主基板 11 から第 1 異常入賞報知指定コマンドや第 2 異常入賞報知指定コマンドが伝送されたことに対応して、例えば画像表示装置 5 に所定の異常報知画面を表示させることや、スピーカ 8 L、8 R から所定の異常報知音を出力させること、遊技効果ランプ 9 などを異常報知点灯させることなどにより、異常が発生したことを報知するための処理が実行される。ステップ S 407 にて報知制御処理を実行した後は、ステップ S 402 の処理に戻る。

【0203】

図 24 は、図 23 のステップ S 406 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、CPU 123 は、例えば RAM 122 の演出制御フラグ設定部に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 160 ~ S 165 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0204】

ステップ S 160 の変動開始コマンド受信待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始コマンド受信待ち処理には、主基板 11 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示を開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

30

【0205】

ステップ S 161 の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、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の開始や第 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の開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄等を決定し、その決定結果に基づいて演出制御パターン等を設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後は、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

40

【0206】

ステップ S 162 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、RAM 122 の演出制御タイマ設定部などに設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を停止表示させる。なお、確定飾り図柄を停止表示させる制御は、終了コードが読み出されたことに対応して行われるものに限定されず、演出制御パターンに含まれる表示制御パ

50

ターンから読み出した表示制御データに基づいて行われてもよいし、主基板 11 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことに対応して行われてもよい。こうして飾り図柄の可変表示が終了したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0207】

ステップ S163 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 11 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、可変表示結果が「大当り」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

10

【0208】

ステップ S164 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態における演出制御に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、スピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させること、ソレノイド 83 を駆動して第 2 特別可変入賞球装置 7B が備える演出用の可動部材 72 を動作させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 11 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。

20

【0209】

ステップ S165 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、スピーカ 8L、8R から音声や効果音を出力させること、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

30

【0210】

図 25 は、図 24 のステップ S162 にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動中処理において、CPU 123 は、まず、演出制御プロセスタイマ値を、例えば 1 減算するなどして更新する（ステップ S351）。このときには、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される各種のタイマ判定値と比較することなどにより、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップ S352）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップ S352；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0211】

40

ステップ S352 にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップ S352；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、ソレノイド制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ステップ S353）。ここで、ステップ S352 の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップ S353 の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップ S353 にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う（ステップ S354）。このとき、終了コードではないと判定された場合には（ステップ S354；No）、ステップ S353 にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理

50

を実行してから（ステップS 3 5 5）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0 2 1 2】

ステップS 3 5 4にて終了コードであると判定された場合には（ステップS 3 5 4；Y e s）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS 3 5 6）。そして、飾り図柄プロセフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS 3 5 7）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0 2 1 3】

図2 6は、図2 5のステップS 3 5 5にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、C P U 1 2 3は、まず、図2 6に示すステップS 3 5 3の処理で読み出された制御データの種別を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、ソレノイド制御データのうちから特定する（ステップS 4 5 1）。そして、ステップS 4 5 1にて特定された制御データの種別は表示制御データであるか否かの判定を行う（ステップS 4 5 2）。

【0 2 1 4】

ステップS 4 5 2にて表示制御データであると判定された場合には（ステップS 4 5 2；Y e s）、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部1 2 5に対して伝送させる（ステップS 4 5 3）。ステップS 4 5 2にて表示制御データではないと判定された場合や（ステップS 4 5 2；N o）、ステップS 4 5 3の処理を実行した後は、異常の発生を報知する異常報知の実行中であるか否かを判定する（ステップS 4 5 4）。一例として、C P U 1 2 3は、R A M 1 2 2の演出制御フラグ設定部などに設けられた異常報知中フラグがオンであるか否かを判定し、オンであれば異常報知中であるとする一方で、オフであれば異常報知中ではないとする。

【0 2 1 5】

ステップS 4 5 4にて異常報知中ではない場合には（ステップS 4 5 4；N o）、ステップS 4 5 1にて特定された制御データの種別は音声制御データであるか否かを判定する（ステップS 4 5 5）。このとき、制御データの種別が音声制御データであれば（ステップS 4 5 5；Y e s）、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを、I / O 1 2 4に含まれる出力ポートから音声制御部1 2 6に対して伝送させることにより（ステップS 4 5 6）、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8 L、8 Rから出力させる。ステップS 4 5 4にて異常報知中であると判定された場合や（ステップS 4 5 4；Y e s）、ステップS 4 5 5にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS 4 5 5；N o）、あるいは、ステップS 4 5 6の処理を実行した後は、ステップS 4 5 4の処理と同様にして、異常報知中であるか否かを判定する（ステップS 4 5 7）。

【0 2 1 6】

ステップS 4 5 7にて異常報知中ではない場合には（ステップS 4 5 7；N o）、ステップS 4 5 1にて特定された制御データの種別はランプ制御データであるか否かを判定する（ステップS 4 5 8）。このとき、制御データの種別がランプ制御データであれば（ステップS 4 5 8；Y e s）、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを、I / O 1 2 4に含まれる出力ポートからランプ制御部1 2 7に対して伝送させることにより（ステップS 4 5 9）、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS 4 5 7にて異常報知中であると判定された場合や（ステップS 4 5 7；Y e s）、ステップS 4 5 8にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS 4 5 8；N o）、あるいは、ステップS 4 5 9の処理を実行した後は、ステップS 4 5 1にて特定された制御データの種別はソレノイド制御データであるか否かを判定する（ステップS 4 6 0）。

【0 2 1 7】

ステップS 4 6 0にて制御データの種別がソレノイド制御データである場合には（ステップS 4 6 0；Y e s）、読み出したソレノイド制御データに従って作成したソレノイド

10

20

30

40

50

駆動データを、ソレノイド回路 128 に対して伝送させることにより（ステップ S461）、演出制御パターンから読み出したソレノイド制御データに対応するソレノイド 83 の駆動制御を行う。ステップ S460 にてソレノイド制御データではないと判定された場合や（ステップ S460 ; No）、ステップ S461 の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

【0218】

このように、演出制御指令処理では、異常報知中である場合に、ステップ S456 の処理を実行しないようにして、スピーカ 8L、8R からの異常報知音の出力を、演出制御パターンに従った音声出力よりも優先させる。また、異常報知中である場合には、ステップ S459 の処理を実行しないようにして、遊技効果ランプ 9 などにおける異常報知点灯を、演出制御パターンに従った点灯動作よりも優先させる。なお、ステップ S454 にて異常報知中であると判定された場合には、ステップ S460 の処理に進むようにして、ステップ S457 の判定は行わないようにしてもよい。これに対して、ステップ S453 の処理は、異常報知中であるか否かにかかわらず実行されることで、異常報知中である場合でも、飾り図柄の可変表示を含めた可変表示演出を継続して実行することができる。また、ステップ S461 の処理は、異常報知中であるか否かにかかわらず実行されることで、異常報知中である場合でも、演出制御パターンにおける設定に対応したソレノイド 83 の駆動制御を行い、第 2 特別可変入賞球装置 7B が備える演出用の可動部材を動作させることができる。

【0219】

図 24 に示すステップ S164 にて実行される大当り制御中演出処理では、15 ラウンド大当り状態である場合に対応した通常・確変大当り時演出制御パターンと、2 ラウンド大当り状態である場合に対応した突確時演出制御パターンのいずれかを使用パターンとしてセットした後、図 25 に示す飾り図柄変動中処理を大当り遊技状態の制御中に適合させた処理が実行されればよい。一例として、図 25 に示すステップ S354 の処理に代えて、主基板 11 から伝送される当り終了指定コマンドの受信があるか否かの判定を行い、受信がない場合にはステップ S355 の処理と同様の演出制御指令処理を実行する一方で、受信がある場合には大当り遊技状態の制御中における演出動作を終了するための設定を行った後、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新すればよい。

【0220】

これにより、大当り遊技状態に対応した演出動作を実行するときに、異常報知中である場合には、大当り制御中演出処理にて図 26 に示すステップ S456 に相当する処理を実行しないようにすることで、スピーカ 8L、8R からの異常報知音の出力を、演出制御パターンに従った音声出力よりも優先させる。また、異常報知中である場合には、大当り制御中演出処理にて図 26 に示すステップ S459 の処理を実行しないようにして、遊技効果ランプ 9 などにおける異常報知点灯を、演出制御パターンに従った点灯動作よりも優先させる。これに対して、大当り制御中演出処理において図 26 に示すステップ S453 に相当する処理は、異常報知中であるか否かにかかわらず実行されることで、異常報知中である場合でも、大当り遊技状態中における表示演出を継続して実行することができる。また、大当り制御中演出処理において図 26 に示すステップ S461 に相当する処理は、異常報知中であるか否かにかかわらず実行されることで、異常報知中である場合でも、演出制御パターンにおける設定に対応したソレノイド 83 の駆動制御を行い、第 2 特別可変入賞球装置 7B が備える演出用の可動部材を動作させることができる。

【0221】

加えて、大当り制御中演出処理では、図 26 に示すステップ S461 に相当する処理が実行されることで、例えば 2 ラウンド大当り状態にて第 2 特別可変入賞球装置 7B が形成する第 2 大入賞口が開放状態となるときの、突確時演出制御パターンにおける設定に対応したソレノイド 83 の駆動制御を行う。これにより、第 2 特別可変入賞球装置 7B を演出用の装飾装置であると認識させる一方で、2 ラウンド大当り状態にて第 2 大入賞口が開

放状態となることの認識を困難にする。そして、2ラウンド大当たり状態は15ラウンド大当たり状態に比べて短時間で終了し、2ラウンド大当たり状態の終了後には遊技状態が確変状態に制御されること及び第2ラウンド大当たりのときは表示・音・ランプからも大当たりであることを認識しづらくすることで、遊技者に対して、大当たり遊技状態となることなく確変状態に制御されたとの印象を与えることができる。

【0222】

図27は、図23のステップS407にて実行される報知制御処理の一例を示すフローチャートである。この報知制御処理において、CPU123は、まず、主基板11から伝送された第1異常入賞報知指定コマンドの受信があるか否かを判定する(ステップS501)。このとき、第1異常入賞報知指定コマンドの受信があれば(ステップS501; Yes)、第1大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応して異常が発生したことを報知するための第1異常入賞報知設定を行う(ステップS502)。一例として、ステップS502の処理では、表示制御部125に対して異常報知画面の表示を指定する表示制御指令を伝送することにより画像表示装置5に異常報知画面を表示させるとともに、音声制御部126に対して異常報知音の出力を指定する音声データを伝送することによりスピーカ8L、8Rから異常報知音を出力させ、ランプ制御部127に対して異常報知点灯を指定するランプデータを伝送することにより遊技効果ランプ9などにて異常報知点灯を行わせる。ここで、異常報知画面は、画像表示装置5にて表示中の飾り図柄などを含めた演出画像と合成することにより重畳表示させる。これにより、例えば飾り図柄の可変表示中であるときには、変動パターンに応じた飾り図柄の可変表示を含めた可変表示演出が継続して行われる一方で、異常報知画面に対応した報知画像が画像表示装置5に重畳表示される。このときには、例えばRAM122の演出制御フラグ設定部などに設けられた異常報知中フラグをオン状態にセットすることにより、図26に示すステップS454、S457の処理などにて、異常報知中であることを特定できるようにすればよい。

【0223】

ステップS501にて第1異常入賞報知指定コマンドの受信がない場合や(ステップS501; No)、ステップS502の処理を実行した後は、主基板11から伝送された第2異常入賞報知指定コマンドの受信があるか否かを判定する(ステップS503)。このとき、第2異常入賞報知指定コマンドの受信があれば(ステップS503; Yes)、第2大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応して異常が発生したことを報知するための第2異常入賞報知設定を行う(ステップS504)。一例として、ステップS504の処理では、ステップS502と同様の表示制御指令、音声データ、ランプデータの伝送を行うことにより、画像表示装置5に異常報知画面を重畳表示させるとともに、スピーカ8L、8Rから異常報知音を出力させ、遊技効果ランプ9などにて異常報知点灯を行わせる。他の一例として、ステップS504の処理では、ステップS502にて伝送する表示制御指令、音声データ、ランプデータとは異なる表示制御指令、音声データ、ランプデータの伝送を行うことにより、第1大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応する異常の発生であるか、第2大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応する異常の発生であるかを、区別可能となるように報知を行わせるようにしてもよい。また、ステップS504の処理においても、例えば異常報知中フラグをオン状態にセットすることにより、図26に示すステップS454、S457の処理などにて、異常報知中であることを特定できるようにすればよい。ステップS503にて第2異常入賞報知指定コマンドの受信がない場合や(ステップS503; No)、ステップS504の処理を実行した後は、報知制御処理を終了する。

【0224】

図28は、ソレノイド83における駆動動作例、遊技効果ランプ9における点灯動作例、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作例、画像表示装置5における表示動作例を示す説明図である。

【0225】

図28(A)は、第1大入賞口や第2大入賞口に進入した遊技球に対応する異常が発生

10

20

30

40

50

していない通常動作時における動作例を示している。このとき、主基板 11 の側では遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が、図 18 に示すステップ S 231 にて合計保留記憶数が「0」以外の値であると判定したことに基づき（ステップ S 231；No）、図 19 に示すステップ S 274 にて特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドの送信設定を行った後、図 14 に示すステップ S 17 のコマンド制御処理が実行される。これにより、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 にてタイマ割込みが発生するごとに、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して順次送信されることになる。

【0226】

10

演出制御基板 12 の側では演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 123 が、図 28（A）に示すタイミング T 10 にて主基板 11 から伝送された第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドのそれぞれにつき受信を完了する。これに対応して、図 24 に示すステップ S 161 の飾り図柄変動設定処理にて、可変表示結果通知コマンドによって通知された可変表示結果に応じた飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄や、確定飾り図柄以外に飾り図柄の可変表示中にて停止表示される仮停止図柄などを決定するとともに、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに対応する演出制御パターンの設定などが行われる。

【0227】

20

こうして設定された演出制御パターンに表示制御データが含まれている場合には（図 26 のステップ S 452；Yes）、演出制御用マイクロコンピュータ 120 から表示制御部 125 に対して演出制御パターンに応じた表示制御指令が伝送されることなどにより（ステップ S 453）、画像表示装置 5 の表示画面では変動パターンに応じた飾り図柄の可変表示を含む演出としての可変表示演出が行われる。また、通常動作時であり異常報知中ではなければ（ステップ S 454；No）、演出制御パターンに音声制御データが含まれている場合に（ステップ S 455；Yes）、演出制御用マイクロコンピュータ 120 から音声制御部 126 に対して演出制御パターンに応じた音声データが伝送されることなどにより（ステップ S 456）、スピーカ 8L、8R では変動パターンに応じた音声出力による音演出が行われる。加えて、通常動作時であり異常報知中ではなければ（ステップ S 457；No）、演出制御パターンにランプ制御データが含まれている場合に（ステップ S 458；Yes）、演出制御用マイクロコンピュータ 120 からランプ制御部 127 に対して演出制御パターンに応じたランプデータが伝送されることなどにより（ステップ S 459）、遊技効果ランプ 9 では変動パターンに応じた点灯動作によるランプ演出が行われる。さらに、演出制御パターンにソレノイド制御データが含まれている場合には（ステップ S 460；Yes）、演出制御用マイクロコンピュータ 120 からソレノイド回路 128 に対して演出制御パターンに応じたソレノイド駆動データが伝送されることなどにより（ステップ S 461）、ソレノイド 83 が変動パターンに応じたオン/オフ動作を行い、これにより第 2 特別可変入賞球装置 7B に設けられた演出用の可動部材 72 が動作する。

30

40

【0228】

このようにして、通常動作時には飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置 5、スピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9、演出用の可動部材 72 を動作させるソレノイド 83 といった演出用の電気部品により、変動パターンに応じた演出動作が開始される。その後、例えば演出制御パターンから終了コードとなる所定の制御データが読み出されたことや、主基板 11 から伝送された飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示が終了するとともに、変動パターンに応じた演出動作も終了する。

【0229】

図 28（B）は、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口に進入した遊技球に対応する異常が発生

50

した異常発生時における動作例を示している。この場合、主基板 11 の側では遊技制御用マイクロコンピュータ 100 の CPU 103 が、図 15 に示すステップ S 132 にて特図プロセスフラグの値が“4”未満であると判定すれば（ステップ S 132；No）、大当り遊技状態以外の判定期間であることに対応する異常判定を行う。すなわち、第 1 カウントスイッチ 23A により第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されて検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 140；Yes）、第 1 異常入賞報知指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ S 141）、その第 1 大入賞口に進入した遊技球に対する景品となる賞球の払出を無効として制限する（ステップ S 142）。加えて、第 2 カウントスイッチ 23B により第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されて検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 143；Yes）、第 2 異常入賞報知指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ S 144）、その第 2 大入賞口に進入した遊技球に対する景品となる賞球の払出を無効として制限する（ステップ S 145）。

【0230】

また、図 15 に示すステップ S 132 にて特図プロセスフラグの値が“4”以上であるときには、大入賞口指定バッファ値に基づいて 2 ラウンド大当り状態と 15 ラウンド大当り状態のいずれであるかを判定する（ステップ S 133）。このとき、大入賞口指定バッファ値が「1」であれば（ステップ S 133；「1」）、15 ラウンド大当り状態であり第 1 特別可変入賞球装置 7A が形成する第 1 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される一方で、第 2 特別可変入賞球装置 7B が形成する第 2 大入賞口は閉鎖状態に維持される。そこで、第 2 カウントスイッチ 23B により第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されて検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 134；Yes）、閉鎖状態に維持される第 2 大入賞口に進入した遊技球を検出したことで異常が発生したと判定し、第 2 異常入賞報知指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ S 135）、その第 2 大入賞口に進入した遊技球に対する景品となる賞球の払出を無効として制限する（ステップ S 136）。他方、大入賞口指定バッファ値が「2」であれば（ステップ S 133；「2」）、2 ラウンド大当り状態であり第 2 特別可変入賞球装置 7B が形成する第 2 大入賞口を開放状態とするラウンドが実行される一方で、第 1 特別可変入賞球装置 7A が形成する第 1 大入賞口は閉鎖状態に維持される。そこで、第 1 カウントスイッチ 23A により第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されて検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 137；Yes）、閉鎖状態に維持される第 1 大入賞口に進入した遊技球を検出したことで異常が発生したと判定し、第 1 異常入賞報知指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ S 138）、その第 1 大入賞口に進入した遊技球に対する景品となる賞球の払出を無効として制限する（ステップ S 139）。

【0231】

演出制御基板 12 の側では演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 123 が、図 28（B）に示すタイミング T 20 にて主基板 11 から伝送された第 1 異常入賞報知指定コマンドと第 2 異常入賞報知指定コマンドのいずれかを受信する。これに対応して、例えば第 1 異常入賞指定コマンドを受信した場合には（図 27 のステップ S 501；Yes）、第 1 大入賞口への異常な入賞を報知するための設定を行う（ステップ S 502）。その一方で、第 2 異常入賞報知指定コマンドを受信した場合には（ステップ S 503；Yes）、第 2 大入賞口への異常な入賞を報知するための設定を行う（ステップ S 504）。

【0232】

一例として、ステップ S 502、S 504 の処理ではそれぞれ、表示制御部 125 に対して第 1 異常入賞指定コマンドや第 2 異常入賞報知指定コマンドの受信に応じた共通の表示制御指令を伝送することにより、画像表示装置 5 にて図 29（A）に示すような報知画像 H 01 を含んだ異常報知画面を表示させる。このときには、報知画像 01 を画像表示装置 5 にて表示中の演出画像に重畳表示させることで、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5L、5C、5R に停止表示されている飾り図柄などを視認可能とする。また、ステップ S 502、S 504 の処理ではそれぞれ、音声制御部 126 に対して異常報知音の出力を指定する共通の音声データを伝送することによりスピーカ 8L、8R から異

常報知音を出力させ、ランプ制御部 1 2 7 に対して異常報知点灯を指定する共通のランプデータを伝送することにより遊技効果ランプ 9 などにて異常報知点灯を行わせる。

【 0 2 3 3 】

他の一例として、ステップ S 5 0 2 の処理とステップ S 5 0 4 の処理とでは、表示制御指令や音声データ、ランプデータのうち、全部または一部が異なるものを伝送するようにしてもよい。例えば、ステップ S 5 0 2 の処理では、図 2 9 (C) に示すような報知画像 H 1 0 の表示を指定する表示制御指令を伝送する一方で、ステップ S 5 0 4 の処理では、図 2 9 (C) に示すような報知画像 H 1 1 の表示を指定する表示制御指令を伝送する。これにより、第 1 大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応する異常の発生であるか、第 2 大入賞口に進入した遊技球を検出したことに対応する異常の発生であるかを、区別可能に報知することができる。

10

【 0 2 3 4 】

こうして異常報知中となった後、図 2 8 (B) に示すタイミング T 2 1 にて主基板 1 1 から伝送された第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドのそれぞれにつき受信を完了する。これに対応して設定された演出制御パターンに基づき、画像表示装置 5 の表示画面では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、例えば図 2 9 (B) に示すように、画像表示装置 5 では報知画像 H 0 1 が重畳表示されるとともに、図 2 6 のステップ S 4 5 3 にて演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 から表示制御部 1 2 5 に対して演出制御パターンに応じた表示制御指令が伝送されることなどにより、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動が開始される。

20

【 0 2 3 5 】

その一方で、異常報知中であることに対応して (図 2 6 のステップ S 4 5 4 ; Y e s 、および、ステップ S 4 5 7 ; Y e s) 、演出制御パターンから読み出された制御データの種類が音声制御データやランプ制御データである場合には、ステップ S 4 5 6 やステップ S 4 5 9 の処理が実行されない。そのため、スピーカ 8 L、8 R からは異常報知音の出力が継続して行われ、変動パターンに応じた音声出力が行われない。また、遊技効果ランプ 9 では異常報知点灯が継続して行われ、変動パターンに応じた点灯動作が行われない。

【 0 2 3 6 】

30

このとき、第 2 特別可変入賞球装置 7 B に設けられた演出用の可動部材 7 2 を動作させるためのソレノイド 8 3 については、異常報知中であるか否かに関わりなく図 2 6 のステップ S 4 6 1 にてソレノイド駆動データの伝送が可能であることから、異常報知中でも変動パターンに応じたオン / オフ動作により可動部材 7 2 を動作させることができる。

【 0 2 3 7 】

このように、飾り図柄の可変表示が行われているときにも、異常報知画面の表示や異常報知音の出力、異常報知点灯といった異常報知を実行することができる。なお、異常報知画面の表示や異常報知音の出力、異常報知点灯といった異常報知は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止されるまで、継続して行われるようにすればよい。あるいは、異常報知画面の表示や異常報知音の出力、異常報知点灯といった異常報知のうち、全部または一部は、その異常報知が開始されてからの経過時間が所定時間に達したときに、停止されるように制御してもよい。

40

【 0 2 3 8 】

(実施の形態 2)

実施の形態 1 では、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が演出用の可動部材 7 2 を備えることで、第 2 大入賞口が開放状態となることの認識を困難にしていた。これに対して、第 2 特別可変入賞球装置 7 B の前面側を覆うカバー部材を設けて第 2 大入賞口を視認できないようにすることで、第 2 大入賞口が開放状態となることの認識を困難にしてもよい。なお、この実施の形態において、特に説明をしない部分については、実施の形態 1 と同一の構成あるいは機能を有し、実施の形態 1 と同様の処理あるいは動作が実行されるものとする。

50

【 0 2 3 9 】

図 3 0 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。図 3 1 は、本実施の形態における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。ここで、実施の形態 1 と同一の構成については、同一の符号が付されている。この実施の形態では、遊技盤 2 の所定位置（図 3 0 に示す例では遊技領域の右中央部付近）に、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が設けられている。また、第 2 特別可変入賞球装置 7 B の前面側を覆う不透明のカバー部材 1 0 が設けられている。例えば、カバー部材 1 0 は、金属や合成樹脂によって形成されたものであればよい。その一方で、この実施の形態における第 2 特別可変入賞球装置 7 B は、実施の形態 1 における構成とは異なり、演出用の可動部材 7 2 を備えていない。そのため、図 3 1 に示す構成例では、可動部材 7 2 を動作させるためのソレノイド 8 3 やソレノイド回路 1 2 8 がない点で、図 3 に示す構成例とは異なっている。

10

【 0 2 4 0 】

そして、この実施の形態 2 における第 2 特別可変入賞球装置 7 B が備える開閉部材は、実施の形態 1 における開閉部材 7 1 A、7 1 B のように「腕」を象ったものである必要はなく、例えば普通可変入賞球装置 6 B が備える可動翼片と同様の構成により、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が形成する第 2 大入賞口を閉鎖状態と開放状態とに変化させることができる。この場合、第 2 大入賞口が閉鎖状態となるとときには、例えば遊技領域に設けられた釘の配置、あるいは、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が備える開閉部材の形状などにより、遊技球が第 2 大入賞口に進入しないようにできればよい。なお、第 2 特別可変入賞球装置 7 B が備える開閉部材は、実施の形態 1 における開閉部材 7 1 A、7 1 B と同様に、所定のリンク機構を介してソレノイド 8 2 B に連結されていればよい。

20

【 0 2 4 1 】

また、この実施の形態 2 におけるパチンコ遊技機 1 には、演出制御基板 1 2 の側で駆動動作を制御するソレノイド 8 3 が設けられていない。そのため、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える ROM 1 2 1 に記憶される演出制御パターンテーブル 1 6 0 には、実施の形態 1 で各演出制御パターンが含んでいたソレノイド制御パターンを含まない演出制御パターンが、複数種類格納されていればよい。そして、図 2 6 に示す演出制御指令処理において、ステップ S 4 6 0、S 4 6 1 の処理は不要となる。これにより、プログラム容量を低減し、ソレノイドの駆動制御を行うための処理負担を軽減しつつ、2 ラウンド大当たり状態にて第 2 大入賞口が開放状態となることの認識を困難にすることができる。

30

【 0 2 4 2 】

以上のように、実施の形態 1 におけるパチンコ遊技機 1 では、2 ラウンド大当たり状態におけるラウンドにて開放状態となる第 2 大入賞口を形成する第 2 特別可変入賞球装置 7 B が演出用の可動部材 7 2 を有し、ソレノイド 8 3 が演出制御パターンに応じたオン/オフ動作を行うことにより、例えば図 2 (A) ~ (D) に示すように、可動部材 7 2 が所定の演出動作を行う。これにより、第 2 特別可変入賞球装置 7 B を演出用の装飾装置であると認識させ、2 ラウンド大当たり状態にて第 2 大入賞口が開放状態となることの認識を困難にする。

40

【 0 2 4 3 】

その一方で、実施の形態 2 におけるパチンコ遊技機 1 では、第 2 大入賞口を形成する第 2 特別可変入賞球装置 7 B の前面側がカバー部材 1 0 によって覆われている。これにより、2 ラウンド大当たり状態にて第 2 大入賞口が開放状態となることの認識を困難にする。

【 0 2 4 4 】

そして、2 ラウンド大当たり状態は 1 5 ラウンド大当たり状態に比べて短時間で終了し、2 ラウンド大当たり遊技状態の終了後には大当たり種別が「突確」であったことに対応して遊技状態が確変状態に制御される。そのため、遊技者は大当たり遊技状態となることなく確変状態に制御されたとの印象を受ける。これにより、遊技状態が確変状態となることの意外性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

50

【 0 2 4 5 】

図 1 5 に示すステップ S 1 4 0、S 1 4 3 では、大当り遊技状態以外の判定期間において、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことや、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する。そして、ステップ S 1 4 1 での送信設定に対応して送信される第 1 異常入賞報知指定コマンドに基づき、図 2 7 のステップ S 5 0 2 にて第 1 異常入賞報知設定が行われる一方で、ステップ S 1 4 4 での送信設定に対応して送信される第 2 異常入賞報知指定コマンドに基づき、図 2 7 のステップ S 5 0 4 にて第 2 異常入賞報知設定が行われる。こうして、例えば異常報知画面の表示や異常報知音の出力、異常報知点灯といった、異常報知が行われる。このとき、異常報知画面に対応した報知画像は、画像表示装置 5 にて表示中の飾り図柄などを含めた演出画像と重畳表示され、異常報知音の出力や異常報知点灯が継続して行われて、飾り図柄の可変表示中であるときにも異常報知を実行することができる。これにより、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口に対する不正行為によって入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。また、異常報知が行われているときでも飾り図柄の可変表示といった遊技にかかわる演出動作を継続することができるので、遊技者が演出動作に関して不利益を被ることがない。

10

【 0 2 4 6 】

第 2 カウントスイッチ 2 3 B により第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたときには、図 1 4 に示すステップ S 1 9 の賞球処理にて、例えば図 2 2 に示すように第 3 払出数指定コマンドの送信設定が行われることにより、賞球となる遊技球の払出数が「3」に設定される。これに対して、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたときには、図 1 4 に示すステップ S 1 9 の賞球処理にて、例えば図 2 2 に示すように第 1 払出数指定コマンドの送信設定が行われることにより、賞球となる遊技球の払出数が「15」に設定される。このように、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出された場合には、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により遊技球が検出された場合よりも少ない遊技球の払出数を指定する払出制御コマンドが、主基板 1 1 から払出制御基板 1 5 に対して送信される。こうして、2 ラウンド大当り状態にて開放状態となった第 2 大入賞口に遊技球が進入した場合には、賞球の払出数を、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入した場合と同程度にすることで、2 ラウンド大当り遊技状態にて開放状態となった第 2 大入賞口に遊技球が進入したとの認識を困難にする。そのため、遊技者は大当り遊技状態となることなく確変状態に制御されたとの印象を受けやすくなる。これにより、遊技状態が確変状態となることの意外性を高め、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

【 0 2 4 7 】

図 1 5 に示すステップ S 1 3 3 にて大入賞口指定バッファ値が「1」に対応した 1 5 ラウンド大当り状態であると判定されたときには、1 5 ラウンド大当り状態にて閉鎖状態に維持される第 2 大入賞口に進入した遊技球がステップ S 1 3 4 にて第 2 カウントスイッチ 2 3 B により検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する。また、ステップ S 1 3 3 にて大入賞口指定バッファ値が「2」に対応した 2 ラウンド大当り状態であると判定されたときには、2 ラウンド大当り状態にて閉鎖状態に維持される第 1 大入賞口に進入した遊技球がステップ S 1 3 7 にて第 1 カウントスイッチ 2 3 A により検出されたことに対応して、異常が発生したと判定する。これにより、1 5 ラウンド大当り状態や 2 ラウンド大当り状態において、第 1 大入賞口と第 2 大入賞口のうち開放状態とはならないものに進入した遊技球が検出された場合に、入賞異常が発生したことを報知でき、不正行為を確実に防止することができる。

40

【 0 2 4 8 】

図 1 5 に示すステップ S 1 3 6、S 1 3 9、S 1 4 2、S 1 4 5 では、第 1 カウントスイッチ 2 3 A や第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定された場合に、賞球となる遊技球の払出を無効とする設定を行い、賞

50

球の払出を制限する。これにより、第1大入賞口や第2大入賞口に対する遊技球の異常な進入に基づいて、賞球となる遊技球が不正に払い出されることを防止できる。

【0249】

図8に示す大当り種別決定テーブル131では、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を開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、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を開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を異ならせるように、テーブルデータが構成されている。これにより、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて2ラウンド大当り状態に制御されることに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。特に、第2開始条件が成立したときには大当り種別を「突確」には決定しないようにすることで、例えば確変状態や時短状態といった第2始動入賞口が拡大開放状態に制御されやすい期間において、大当り種別が「突確」となることで遊技興趣が低下することを防止でき、確変状態や時短状態において賞球が払い出される頻度を高めることができる。

【0250】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態では、図15に示すステップS133にて大入賞口指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定することにより、第1大入賞口が開放状態となるラウンドが行われる15ラウンド大当り状態であるか、第2大入賞口が開放状態となるラウンドが行われる2ラウンド大当り状態であるかを、判定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、例えば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などから、第1大入賞口と第2大入賞口のいずれが開放状態となる大当り遊技状態であるかを判定できるようにしてもよい。一例として、図16に示すステップS114～S117の処理は、第1大入賞口を開放状態とする15ラウンド大当り状態における遊技の進行を制御するための処理として構成し、特図プロセスフラグの値が“8”～“11”のそれぞれに対応した処理として、第2大入賞口を開放状態とする2ラウンド大当り状態における遊技の進行を制御する処理を設けるようにすればよい。なお、特図プロセスフラグの値が“8”～“11”のそれぞれに対応した処理は、特図プロセスフラグの値が“4”～“7”に対応したステップS114～S117の処理を、それぞれ第2大入賞口を開放状態とする2ラウンド大当り状態の制御に適合させた処理であればよい。

【0251】

この場合、図16に示すステップS113の特別図柄停止処理では、大当りフラグがオンであれば、例えば大当り種別バッファ値が「0」～「2」のいずれであるかを判定することにより、大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれであるかを判定する。このとき、大当り種別が「通常」に対応して大当り種別バッファ値が「0」である場合や、大当り種別が「確変」に対応して大当り種別バッファ値が「1」である場合には、特図プロセスフラグの値を“4”に更新することで、15ラウンド大当り状態にて第1大入賞口を開放状態とするラウンドを実行可能とする。これに対して、大当り種別が「突確」に対応して大当り種別バッファ値が「2」である場合には、特図プロセスフラグの値を“8”に更新することで、2ラウンド大当り状態にて第2大入賞口を開放状態とするラウンドを実行可能とすればよい。

【0252】

そして、図15に示すステップS132、S133の処理に代えて、特図プロセスフラグの値が“4”～“7”の範囲内の値であるか“8”～“11”の範囲内の値であるかを判定すればよい。このとき、特図プロセスフラグの値が“4”～“7”の範囲内であれば、15ラウンド大当り状態にて第1大入賞口を開放状態とするラウンドが行われることに基づいてステップS134の処理に進む一方で、特図プロセスフラグの値が“7”～“11”の範囲内であれば、2ラウンド大当り状態にて第2大入賞口を開放状態とするラウンドが行われることに基づいてステップS137の処理に進めばよい。また、特図プロセス

フラグの値が“ 4 ”～“ 7 ”の範囲内と“ 8 ”～“ 11 ”の範囲内とのいずれでもない
と判定された場合には、大当り遊技状態以外の判定期間であるとして、ステップ S 1 4 0
の処理に進むようにすればよい。

【 0 2 5 3 】

また、上記実施の形態では、図 1 5 に示すステップ S 1 3 2 にて特図プロセスフラグの
値が“ 4 ”未満であれば、大当り遊技状態以外の判定期間であるとしてステップ S 1 4 0
～ S 1 4 5 の処理を実行する一方で、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であれば、大
当り遊技状態であるとしてステップ S 1 3 3 ～ S 1 3 9 の処理を実行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、例えば大当り遊技状態以外の判定期
間にて第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定
する処理と、2 ラウンド大当り状態にて第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたこと
に対応して異常が発生したと判定する処理とを、共通する処理として構成してもよい。ま
た、大当り遊技状態以外の判定期間にて第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたこと
に対応して異常が発生したと判定する処理と、1 5 ラウンド大当り状態にて第 2 大入賞口
に進入した遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定する処理とを、共通
する処理として構成してもよい。

10

【 0 2 5 4 】

一例として、図 1 5 に示すステップ S 1 3 1 にて報知禁止期間ではないと判定されたと
ときには、1 5 ラウンド大当り状態であるか否かの判定や、2 ラウンド大当り状態であるか
否かの判定を行う。ここで、1 5 ラウンド大当り状態であるか否かの判定では、例えば、
特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上であること、および、大入賞口指定パッファ値が「
1」であることに対応して、1 5 ラウンド大当り状態であると判定する一方で、特図プロ
セスフラグの値が“ 4 ”未満であること、または、大入賞口指定パッファ値が「2」であ
ることに対応して、1 5 ラウンド大当り状態ではないと判定すればよい。また、2 ラウン
ド大当り状態であるか否かの判定では、例えば、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”以上で
あること、および、大入賞口指定パッファ値が「2」であることに対応して、2 ラウン
ド大当り状態であると判定する一方で、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”未満であること、
または、大入賞口指定パッファ値が「1」であることに対応して、2 ラウンド大当り状態
ではないと判定すればよい。

20

【 0 2 5 5 】

そして、1 5 ラウンド大当り状態ではないと判定された場合には、第 1 カウントスイッ
チ 2 3 A により第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたか否かの判定を行う。このと
き、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により遊技球が検出されていれば、異常が発生したと判
定し、図 1 5 に示すステップ S 1 3 8、S 1 3 9 およびステップ S 1 4 1、S 1 4 2 に共
通する処理として、第 1 異常入賞報知指定コマンドの送信設定や、賞球払出の無効設定な
どを行うようにすればよい。また、2 ラウンド大当り状態ではないと判定された場合には
、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたか否か
の判定を行う。このとき、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出されていれば
、異常が発生したと判定し、図 1 5 に示すステップ S 1 3 5、S 1 3 6 および S 1 4 4、
S 1 4 5 に共通する処理として、第 2 異常入賞報知指定コマンドの送信設定や、賞球払出
の無効設定などを行うようにすればよい。

30

【 0 2 5 6 】

ここで、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたか否かの判定と、
1 5 ラウンド大当り状態や 2 ラウンド大当り状態であるか否かの判定とを行う順番は、入
れ替わったものでもよい。一例として、図 1 5 に示すステップ S 1 3 1 にて報知禁止期間
ではないと判定されたときには、まず、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により遊技球が検出
されたか否かの判定や、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出されたか否かの
判定を行う。そして、第 1 カウントスイッチ 2 3 A により遊技球が検出された場合には、
1 5 ラウンド大当り状態であるか否かの判定を行う。このとき、1 5 ラウンド大当り状態
ではないのであれば、異常が発生したと判定し、図 1 5 に示すステップ S 1 3 8、S 1 3

40

50

9 およびステップ S 1 4 1、S 1 4 2 に共通する処理として、第 1 異常入賞報知指定コマンドの送信設定や、賞球払出の無効設定などを行うようにすればよい。また、第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出された場合には、2 ラウンド大当り状態であるか否かの判定を行う。このとき、2 ラウンド大当り状態ではないのであれば、異常が発生したと判定し、図 1 5 に示すステップ S 1 3 5、S 1 3 6 および S 1 4 4、S 1 4 5 に共通する処理として、第 2 異常入賞報知指定コマンドの送信設定や、賞球払出の無効設定などを行うようにすればよい。

【 0 2 5 7 】

上記実施の形態では、第 1 カウントスイッチ 2 3 A や第 2 カウントスイッチ 2 3 B により遊技球が検出されたことに対応して異常が発生したと判定した場合には、異常報知として、異常報知画面の表示と異常報知音の出力、異常報知点灯を、すべて同時に開始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、例えば異常入賞として検出された遊技球の個数に応じて、異常報知における報知内容を異ならせるようにしてもよい。一例として、第 1 大入賞口や第 2 大入賞口にて異常入賞が検出された場合には、検出された遊技球が 1 個である場合には、異常報知として、異常報知音の出力のみを行う。次に、異常入賞として検出された遊技球の個数が 2 個となった場合には、異常報知音の出力に加え、異常報知点灯による異常報知を行う。さらに、異常入賞として検出された遊技球の個数が 3 個となった場合には、異常報知音の出力と異常報知点灯に加え、異常報知画面の表示による異常報知が行われるようにすればよい。この場合には、例えば図 2 7 に示すステップ S 5 0 2、S 5 0 4 の処理にて、第 1 異常入賞報知指定コマンドや第 2 異常入賞報知指定コマンドの受信回数をカウントし、そのカウント結果に対応した異常報知の設定を行うようにすればよい。また、所定個数以上の入賞で異常報知してもよい。その場合、所定個数の入賞を判定した時に異常入賞報知指定コマンドを送信してもよい。

【 0 2 5 8 】

また、第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合であるか、第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合であるかに応じて、異常入賞として検出された遊技球の個数と異常報知における報知内容との対応関係を、異ならせるようにしてもよい。一例として、第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常入賞として検出された遊技球の個数が 1 個であっても、異常報知として、異常報知画面の表示と異常報知音の出力、異常報知点灯を、すべて同時に開始する。これに対して、第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常入賞として検出された遊技球の個数が 1 個であれば、異常報知音の出力のみを行い、その個数が 2 個になれば、異常報知音の出力に加えて異常報知点灯を行い、その個数が 3 個になれば、異常報知音の出力と異常報知点灯に加え異常報知画面の表示を行うようにしてもよい。

【 0 2 5 9 】

上記実施の形態では、異常報知として、異常報知画面の表示と異常報知音の出力、異常報知点灯のすべてを組み合わせで行う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、例えば、異常報知画面の表示、異常報知音の出力、異常報知点灯のうち、いずれか 1 つが異常報知として行われてもよいし、一部を組み合わせた異常報知が行われるようにしてもよい。この場合には、第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合と、第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合とで、異常報知として行われる動作などを異ならせるようにしてもよい。

【 0 2 6 0 】

一例として、第 1 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常報知画面の表示と異常報知音の出力とを組み合わせた異常報知が行われる一方で、第 2 大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常報知音の出力と異常報知点灯とを組み合わせた異常報知が

行われるようにしてもよい。

【0261】

他の一例として、第1大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常報知画面の表示と異常報知音の出力、異常報知点灯のすべてを組み合わせた異常報知が行われる一方で、第2大入賞口に進入した遊技球が検出されたことにより異常が発生したと判定された場合には、異常報知音の出力のみが異常報知として行われるようにしてもよい。

【0262】

上記実施の形態では、表示制御部125、音声制御部126、ランプ制御部127が、すべて演出制御基板12に搭載され、図24に示すステップS160～S165の処理や、図27に示すステップS502における第1異常入賞報知設定、ステップS504における第2異常入賞報知設定は、演出制御基板12に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ120が備えるCPU123がすべて行う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、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、飾り図柄の可変表示を含めた演出画像の表示動作を制御する処理と、異常報知のための設定を行う処理とを、分担して実行するようにしてもよい。

【0263】

一例として、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、図32に示すような表示制御基板14を設ける。表示制御基板14には、ROM141と、RAM142と、CPU143と、I/O144とを備える表示制御用マイクロコンピュータ140が搭載されている。この場合、上記実施の形態における表示制御部125は表示制御基板14に搭載される一方で、音声制御部126やランプ制御部127は演出制御基板12に搭載されるように構成すればよい。この構成では、表示制御用マイクロコンピュータ140が備えるCPU143により、ROM141から読み出されたプログラムの実行などにに基づき、飾り図柄の可変表示を含めた画像表示装置5の表示画面における表示動作を制御する処理などが実行される。このときには、CPU143がROM141から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU143がRAM142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、CPU143がRAM142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、CPU143がI/O144を介して表示制御基板14の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU143がI/O144を介して表示制御基板14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。

【0264】

そして、異常報知として異常報知音の出力と異常報知点灯のみを行い、異常報知画面の表示を行わない場合には、表示制御基板14に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140が備えるCPU143により図24に示すステップS160～S165の表示に関する処理を実行する一方で、図27に示すステップS502における第1異常入賞報知設定、ステップS504における第2異常入賞報知設定は、演出制御基板12に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ120が備えるCPU123が実行すればよい。あるいは、表示制御基板14に搭載された表示制御用マイクロコンピュータ140が備えるCPU143は、図24に示すステップS160～S165の処理のうち、少なくとも一部を実行することにより、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定し、飾り図柄の可変表示を含めた画像表示装置5の表示画面における表示動作を制御するようにしてもよい。なお、表示制御用マイクロコンピュータ140が備えるCPU143は、上記実施の形態にて演出制御用マイクロコンピュータ120が備えるCPU123により実行される処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。

【0265】

また、音声制御部126やランプ制御部127が備える機能を、演出制御基板12とは別個に設けられた制御基板に搭載されたマイクロコンピュータが備えるCPUなどにより

10

20

30

40

50

、実現してもよい。例えば、音声制御部 1 2 6 が備える機能を実現する音声制御基板と、ランプ制御部 1 2 7 が備える機能を実現するランプ制御基板とを、演出制御基板 1 2 とは独立の制御基板として設けてもよい。この場合には、音声制御基板に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える CPU 1 2 3 によって実行された処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。一例として、異常報知音の出力と異常報知点灯とを組み合わせることで異常報知を行い、異常報知画面の表示を行わない場合には、演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 が備える CPU 1 2 3 により図 2 4 に示すステップ S 1 6 0 ~ S 1 6 5 の処理を実行する一方で、図 2 7 に示すステップ S 5 0 2 における第 1 異常入賞報知設定、ステップ S 5 0 4 における第 2 異常入賞報知設定は、音声制御基板に搭載されたマイクロコンピュータが備える CPU やランプ制御基板に搭載されたマイクロコンピュータが備える CPU が実行すればよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 の表示画面における表示動作を制御するための処理、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作を制御するための処理、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯動作を制御するための処理といった、各種の演出動作を制御するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0266】

上記実施の形態では、図 8 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 において、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値 MR 2 - 1 が割り当てられない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、変動特図指定バッファ値が「2」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値 MR 2 - 1 が割り当てられるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別決定用の乱数値 MR 2 - 1 の個数を異ならせることで、第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。

【0267】

上記実施の形態では、図 1 6 に示すステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理として、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図 1 9 のフローチャートに示すような処理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 開始条件が成立した場合と第 2 開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターンを決定するための処理は、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン決定用の乱数値 SR 3 を示す数値データとしては、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【0268】

例えば、大当り用変動パターン決定テーブル、リーチ用変動パターン決定テーブル、非リーチ用変動パターン決定テーブルといった変動パターン決定テーブルとして、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれが成立したかに応じて、各変動パターンに対する変動パターン決定用の乱数値 SR 3 の割当てを異ならせたものを予め用意してもよい。そして、第 1 開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第 1 開始条件の成立に応じた変動パターン決定テーブルを使用テーブルとして選択し、変動パターン決定用の乱数値 SR 3 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。これに対して、第 2 開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第 2 開始条件の成立に応じて第 1 開始条件が成立した場合とは異なる変動パターン決定テーブルを使用テーブルとして選択し、第 1 開始条件が成立した場合と共通の変動パターン決定用の乱数値 SR 3 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ればよい。

【0269】

また、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ決定用の乱数値MR2-2を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図18に示したステップS243のような処理に代えて、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当り種別を決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当り種別決定用の乱数値MR2-1を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

10

【0270】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、確変状態に制御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、大当り種別が「突確」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、可変表示結果が「小当り」となる場合や、可変表示結果が「大当り」となって大当り種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。この場合、特図表示結果決定テーブル130A、130Bは、特図表示結果決定用の乱数値MR1を、「小当り」の可変表示結果に対応した小当り決定値データに割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル130Aでは小当り決定値データに乱数値MR1を割り当てる一方で、特図表示結果決定テーブル130Bでは小当り決定値データに乱数値MR1が割り当てられないように設定することで、変動特図指定パツファ値が「2」である場合には可変表示結果が「小当り」にはならないようにしてもよい。また、大当り種別決定テーブル131は、変動特図指定パツファ値に応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2-1を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。

20

30

【0271】

そして、可変表示結果が「小当り」となるときには、2ラウンド大当り状態と同様に第2大入賞口を開放状態とする可変入賞動作が行われ、その可変入賞動作が終了した後は、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態を継続させ、遊技状態の変更は行わない。これにより、たとえ遊技者が2ラウンド大当り状態となることを認識できた場合でも、その2ラウンド大当り状態の終了後に確変状態となるか否かに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【0272】

また、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様に第2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様に第2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、たとえ遊技者が2ラウンド大当り状態となることを認識できた場合でも、その2ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0273】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した

50

。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行わ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、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

【0274】

上記実施の形態1では、演出制御パターンから読み出したソレノイド制御データに基づいてソレノイド83のオン/オフ動作を制御することにより、飾り図柄の変動パターンに応じて演出用の可動部材72を動作させ、あるいは、大当たり遊技状態における演出制御パターンに応じて演出用の可動部材72を動作させ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、例えば飾り図柄の可変表示中や大当たり遊技状態以外の期間であっても、所定のソレノイド制御パターンに従ってソレノイド83のオン/オフ動作を制御することにより、演出用の可動部材72を動作させるようにしてもよい。この場合、飾り図柄の可変表示中や大当たり遊技状態であるときと、飾り図柄の可変表示中や大当たり遊技状態以外の期間とで、ソレノイド制御パターンを異ならせることなどにより、演出用の可動部材72による演出動作の態様を異ならせるようにしてもよい。あるいは、飾り図柄の可変表示中や大当たり遊技状態であるときと、飾り図柄の可変表示中や大当たり遊技状態以外の期間とで、共通のソレノイド制御パターンを用いて、演出用の可動部材72により一定の演出動作を行わせるようにしてもよい。

【0275】

上記実施の形態2では、第2特別可変入賞球装置7Bの前面側にカバー部材10を設けることにより、第2大入賞口が開放状態となることの認識を困難にしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第2大入賞口が開放状態となることの認識を困難にする任意の構成を有するものであればよい。一例として、第2特別可変入賞球装置7Bを、遊技領域にて遊技球が進入可能で外部からは内部構造を視認することが困難な通路内に設けるようにしてもよい。この場合、第2特別可変入賞球装置7Bは、例えばソレノイド82Bの駆動力によって進出と退避とが切り替わる可変誘導部材を備える。そして、可変誘導部材が進出したときには遊技球を第2大入賞口へと誘導可能にする一方で、可変誘導部材が退避したときには遊技球を第2大入賞口に誘導することが不可能となり、第2大入賞口に進入しなかった遊技球は、通路を通過した後に遊技領域へと戻るように誘導されるようにしてもよい。より具体的には、ソレノイド82Bがオン状態であるときには可変誘導部材がパチンコ遊技機1の奥行き方向における手前側に進出することにより第2大入賞口が開放状態となり、通路内に進入した遊技球を第2大入賞口へと誘導する。これに対して、ソレノイド82Bがオフ状態であるときには可変誘導部材がパチンコ遊技機1の奥行き方向における奥側に退避することにより第2大入賞口が閉鎖状態となり、通路内に進入した遊技球は第2大入賞口に誘導されず、遊技領域へと戻るように誘導される。

【0276】

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、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも

10

20

30

40

50

適用することができる。

【0277】

さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置等に対して、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等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及びデータは、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。

【0278】

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

【図面の簡単な説明】

【0279】

【図1】実施の形態1におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】第2特別可変入賞球装置の構成例を示す図である。

【図3】実施の形態1における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4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】払出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図6】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図7】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】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12】演出制御パターンテーブルと演出制御パターンの構成例を示す図である。

【図13】演出制御パターンに含まれる各種制御パターンの構成例を示す図である。

【図14】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15】異常入賞報知処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】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19】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】大入賞口開放前処理の一例を示すフローチャートである。

【図21】大入賞口開放後処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】賞球処理における払出制御コマンドの送信設定例を示す図である。

【図23】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図25】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図26】演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。

【図27】報知制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図28】ソレノイドの駆動動作例、遊技効果ランプの点灯動作例、スピーカの音声出力動作例、画像表示装置の表示動作例を示す説明図である

【図29】画像表示装置における異常報知画面の表示例を示す図である。

【図30】実施の形態2におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 3 1】実施の形態 2 における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。

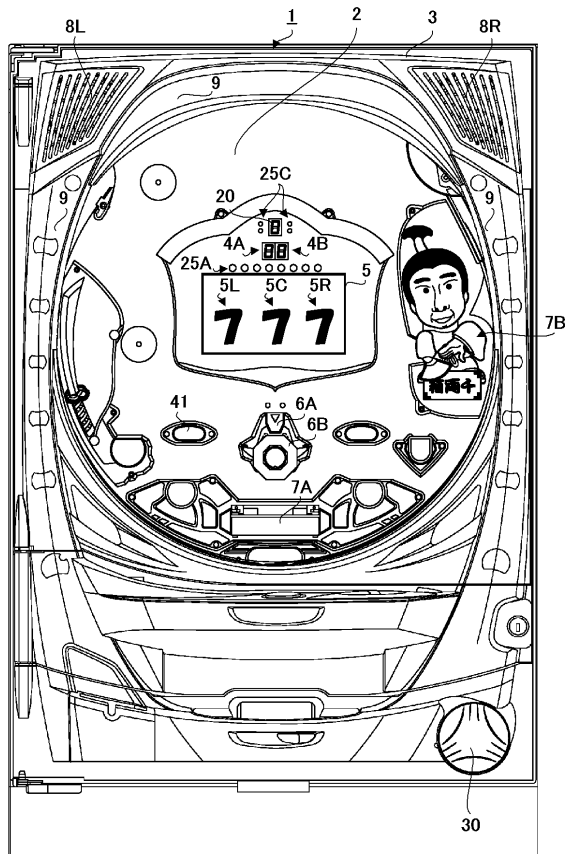
【図 3 2】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

【符号の説明】

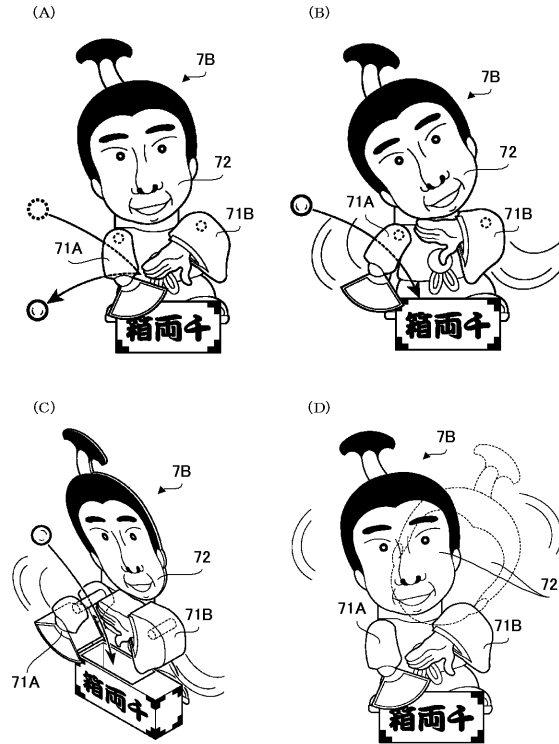
【 0 2 8 0 】

1	...	パチンコ遊技機	
2	...	遊技盤	
3	...	遊技機用枠	
4 A、4 B	...	特別図柄表示装置	
5	...	画像表示装置	10
6 A	...	普通入賞球装置	
6 B	...	普通可変入賞球装置	
7 A、7 B	...	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	...	スピーカ	
9	...	遊技効果ランプ	
1 0	...	カバー部材	
1 1	...	主基板	
1 2	...	演出制御基板	
1 3	...	中継基板	
1 4	...	表示制御基板	20
1 5	...	払出制御基板	
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	...	カウントスイッチ	
7 1 A、7 1 B	...	開閉部材	
7 2	...	可動部材	
8 1、8 2 A、8 2 B、8 3	...	ソレノイド	
1 0 0	...	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1、1 4 1	...	R O M	30
1 0 2、1 2 2、1 4 2	...	R A M	
1 0 3、1 2 3、1 4 3	...	C P U	
1 0 4、1 2 4、1 4 4	...	I / O	
1 1 1	...	スイッチ回路	
1 1 2、1 2 8	...	ソレノイド回路	
1 2 0	...	演出制御用マイクロコンピュータ	
1 2 5	...	表示制御部	
1 2 6	...	音声制御部	
1 2 7	...	ランプ制御部	
1 4 0	...	表示制御用マイクロコンピュータ	40
1 5 0	...	払出制御用マイクロコンピュータ	

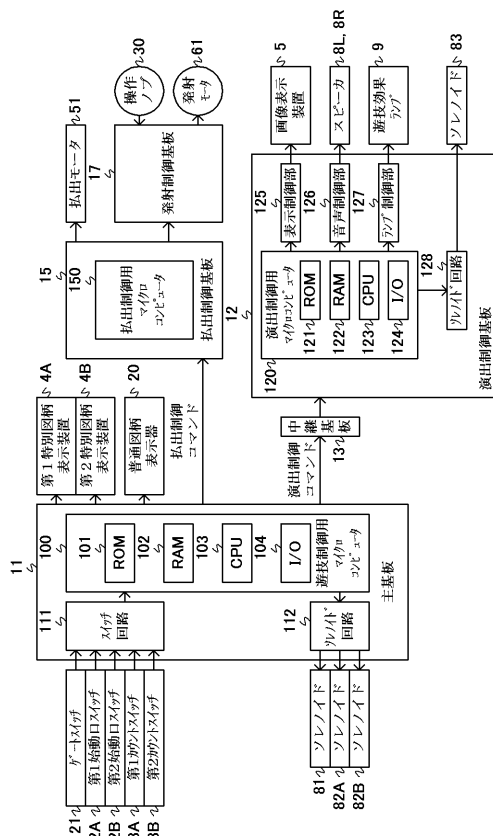
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り開始の演出指定
A1	XX	第1大入賞口開放中指定	第1大入賞口開放中の演出指定
A2	XX	第1大入賞口開放後指定	第1大入賞口開放後の演出指定
A3	XX	当り終了指定	大当り終了の表示指定
A4	XX	第2大入賞口開放中指定	第2大入賞口開放中の演出指定
A5	XX	第2大入賞口開放後指定	第2大入賞口開放後の演出指定
D0	00	第1異常入賞報知指定	異常入賞の報知を指定(第1大入賞口)
D0	01	第2異常入賞報知指定	異常入賞の報知を指定(第2大入賞口)

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	通常(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	突確(大当り)

【図 5】

2バイト目	1バイト目	名称	内容
E1	1E	第1払出数指定	15個の賞球払出を指定
E9	16	第2払出数指定	10個の賞球払出を指定
EC	13	第3払出数指定	3個の賞球払出を指定

【図 6】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果決定用
MR2-1	1~100	大当り種別決定用
MR2-2	1~239	リーチ決定用
MR3	1~150	変動パターン決定用

【図 7】

(A)
特図表示結果決定テーブル

確定フラグ	MR1	決定値データ
オフ	8001~8190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
オン	8001~9900	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

(B)
特図表示結果決定テーブル

確定フラグ	MR1	決定値データ
オフ	1~190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
オン	1~1900	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

【図 8】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定 バッファ値	大当り種別		
	通常	確変	突確
1	1~36	37~82	83~100
2	1~36	37~100	
大当り種別 バッファ設定値	0	1	2
大入賞口指定 バッファ設定値	1	1	2

【図 10】

(A)
大当り用変動パターン決定テーブル

大当り種別バッファ値	乱数値MR3	変動パターン
0,1	1~9	ノーマル
	10~84	スーパーA
	85~127	スーパーB
	128~147	スーパーC
2	148~150	スーパーD
	1~100	特殊A
	101~140	特殊B
	141~150	特殊C

(B)
リーチ用変動パターン決定テーブル

乱数値MR3	変動パターン
1~144	ノーマル
145	スーパーA
146	スーパーB
147, 148	スーパーC
149, 150	スーパーD

(C)
非リーチ用変動パターン決定テーブル

確定フラグ	乱数値MR3	変動パターン
オフ	1~100	通常A
	101~150	通常B
オン	1~100	通常C
	101~150	通常D

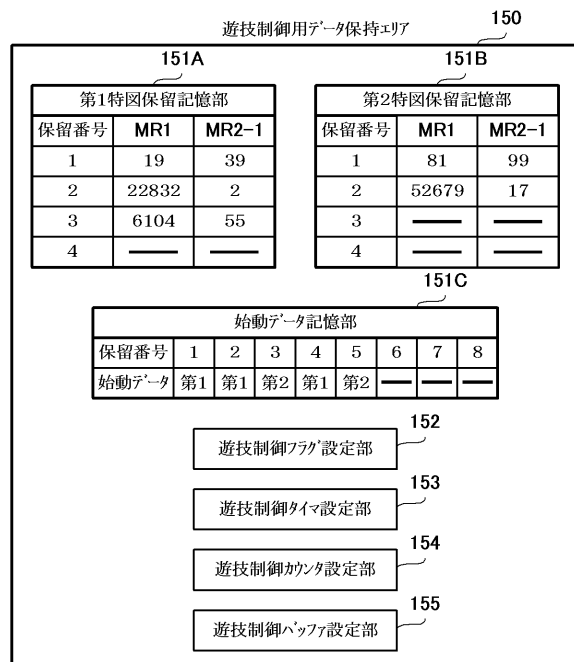
【図 9】

リーチ決定テーブル

合計保留記憶数	リーチ決定結果	
	非リーチ	リーチ
0	1~204	205~239
1	1~217	218~239
2	1~220	221~239
3, 4	1~224	225~239
5~8	1~230	231~239

【図 11】

遊技制御用データ保持エリア



【図 1 2】

(A)

演出制御パターンテーブル

160

通常A演出制御パターン
通常B演出制御パターン
通常C演出制御パターン
通常D演出制御パターン
ノーマル演出制御パターン
スーパーA演出制御パターン
スーパーB演出制御パターン
スーパーC演出制御パターン
スーパーD演出制御パターン
特殊A演出制御パターン
特殊B演出制御パターン
特殊C演出制御パターン
通常・確変大当たり時演出制御パターン
突確時演出制御パターン

(B) 演出制御パターン

演出制御プロセスタイマ初期値
表示制御パターン
音声制御パターン
ランプ制御パターン
ソレノイド制御パターン

【図 1 3】

(A) 表示制御パターン

表示制御用タイマ判定値TA-01
表示制御データDA-01
表示制御用タイマ判定値TA-02
表示制御データDA-02
⋮
⋮

(B) 音声制御パターン

音声制御用タイマ判定値TB-01
音声制御データDB-01
音声制御用タイマ判定値TB-02
音声制御データDB-02
⋮
⋮

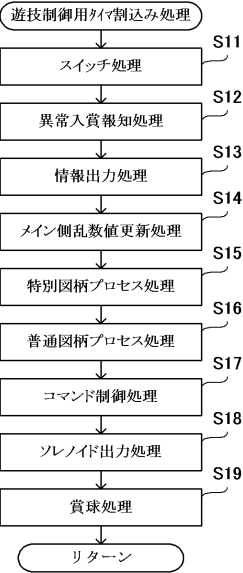
(C) ランプ制御パターン

ランプ制御用タイマ判定値TC-01
ランプ制御データDC-01
ランプ制御用タイマ判定値TC-02
ランプ制御データDC-02
⋮
⋮

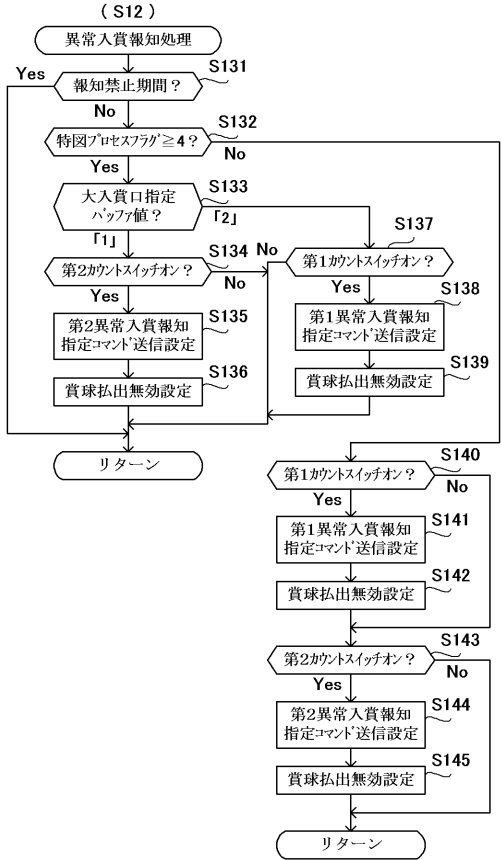
(D) ソレノイド制御パターン

ソレノイド制御用タイマ判定値TD-01
ソレノイド制御データDD-01
ソレノイド制御用タイマ判定値TD-02
ソレノイド制御データDD-02
⋮
⋮

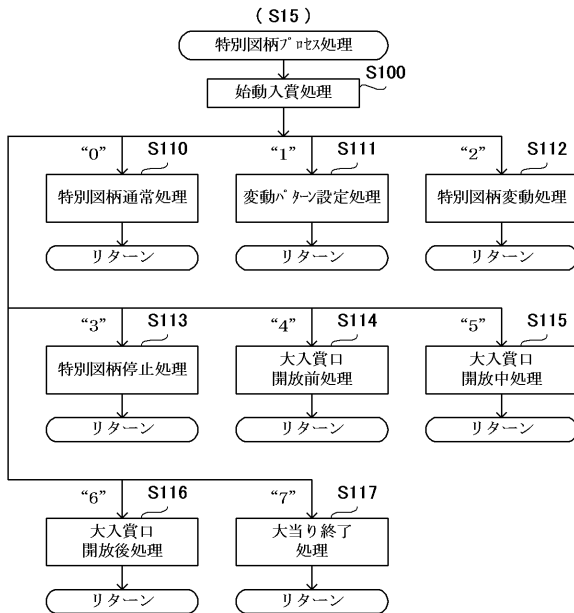
【図 1 4】



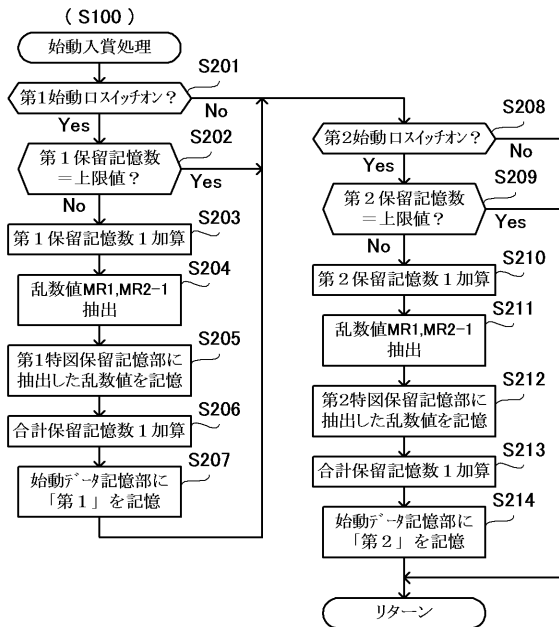
【図 1 5】



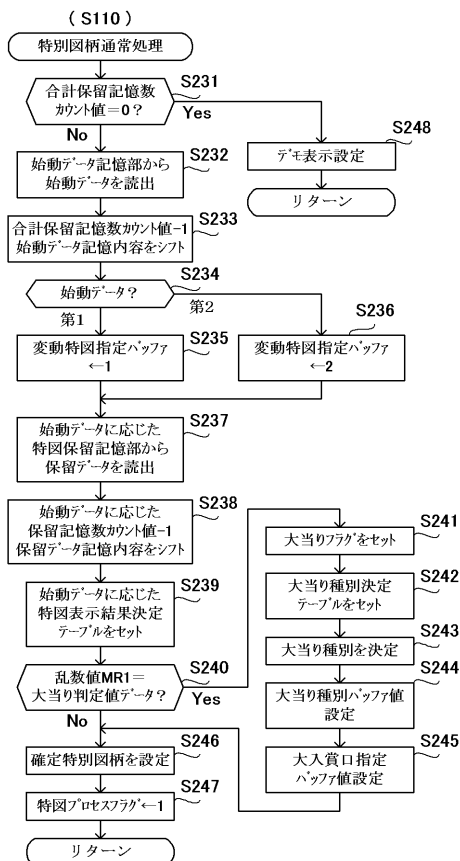
【図 16】



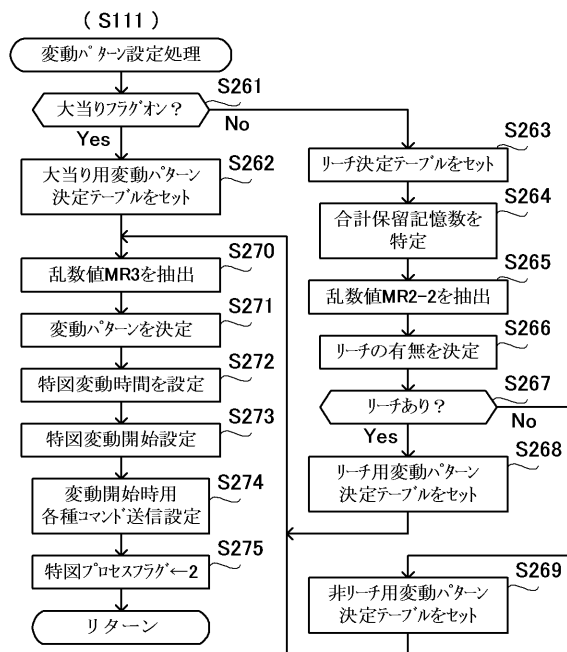
【図 17】



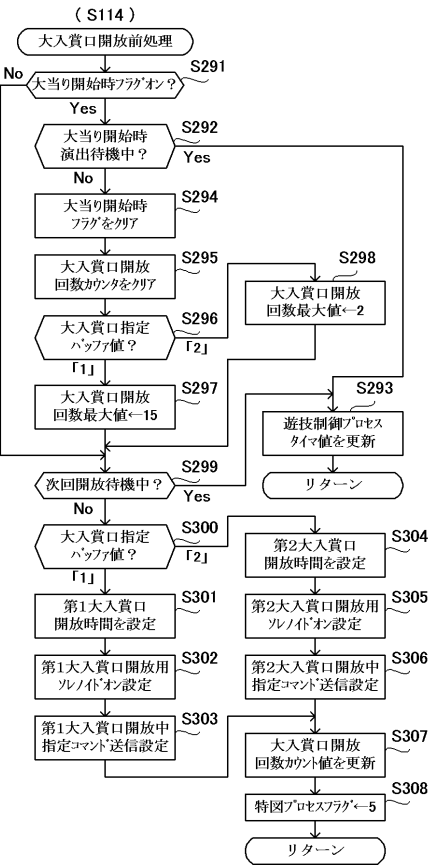
【図 18】



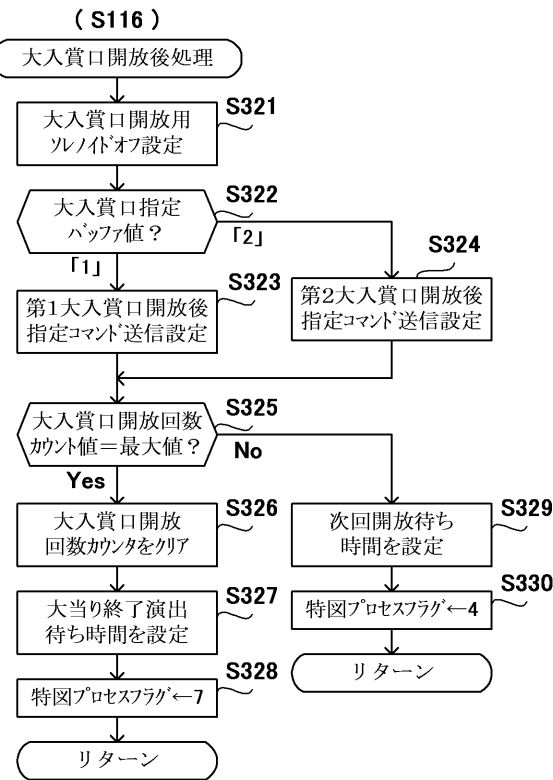
【図 19】



【図 2 0】



【図 2 1】

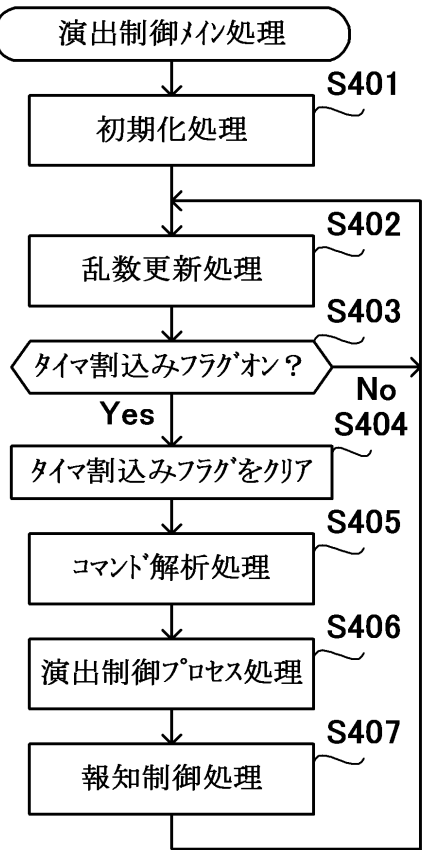


【図 2 2】

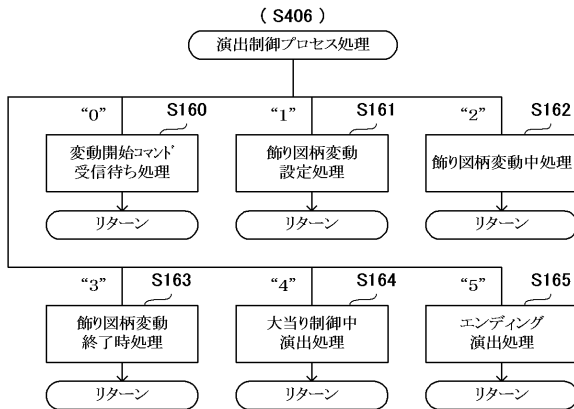
賞球処理 (S19)

オン状態のスイッチ	送信設定する払出制御コマンド
第1始動ロスイッチ	第3払出数指定
第2始動ロスイッチ	第3払出数指定
第1カウントスイッチ	第1払出数指定
第2カウントスイッチ	第3払出数指定
その他の入賞ロスイッチ	第2払出数指定

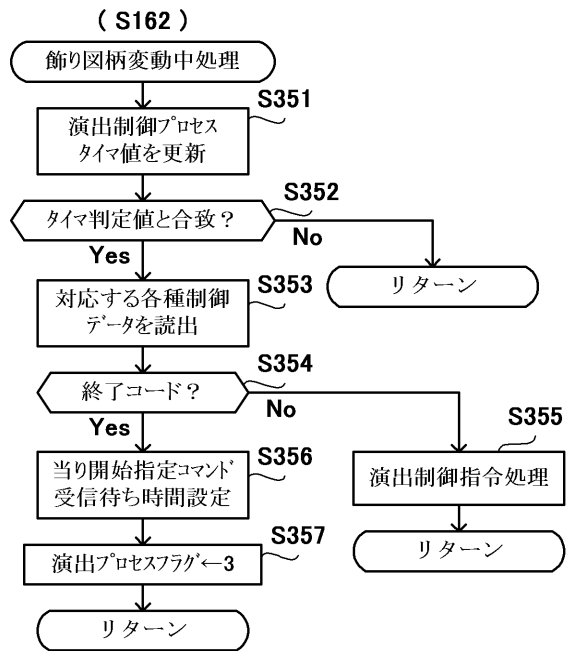
【図 2 3】



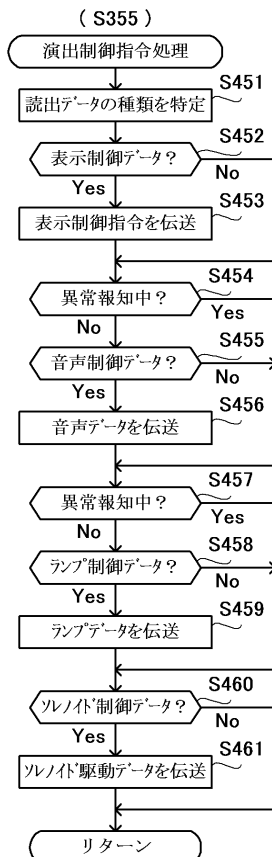
【図 24】



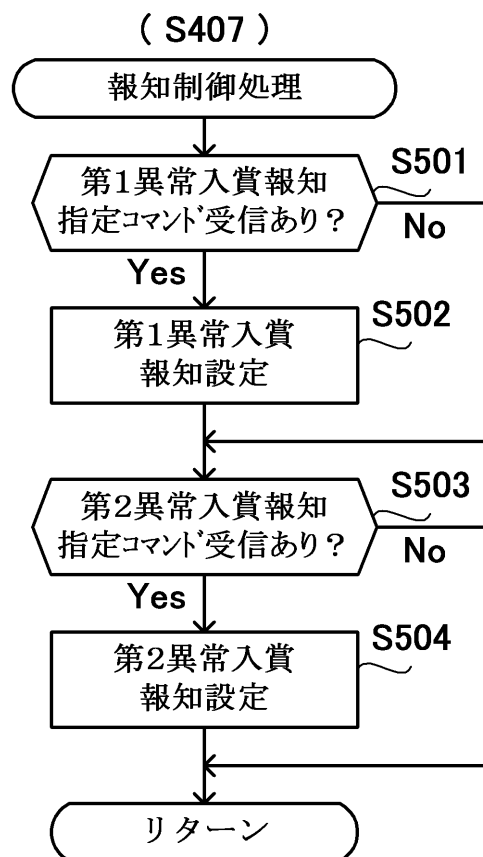
【図 25】



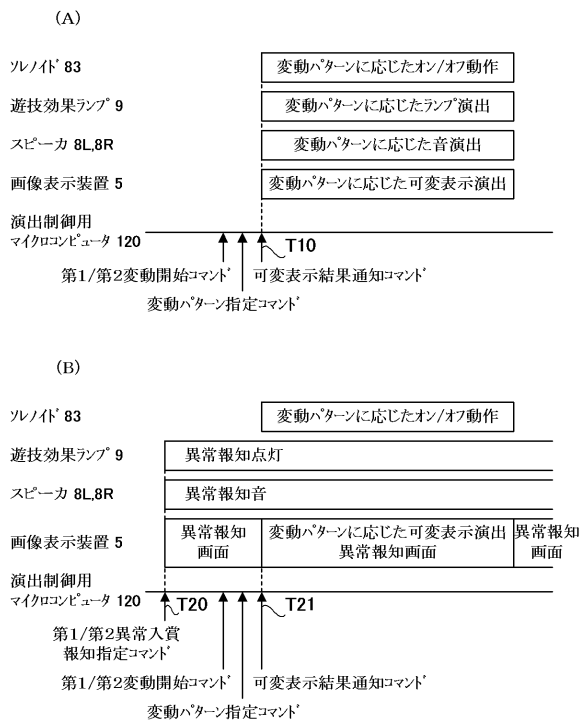
【図 26】



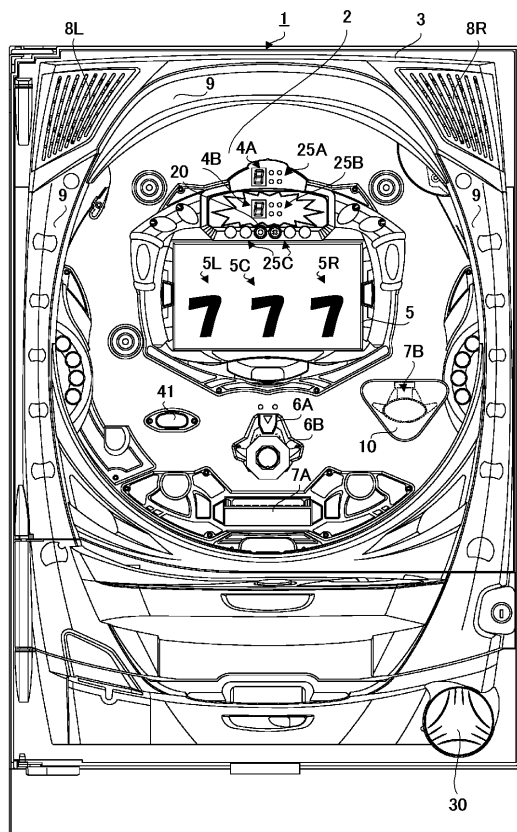
【図 27】



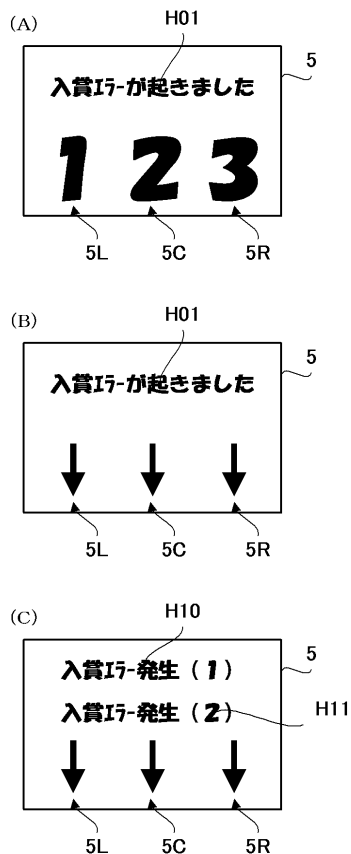
【 ㊦ 2 8 】



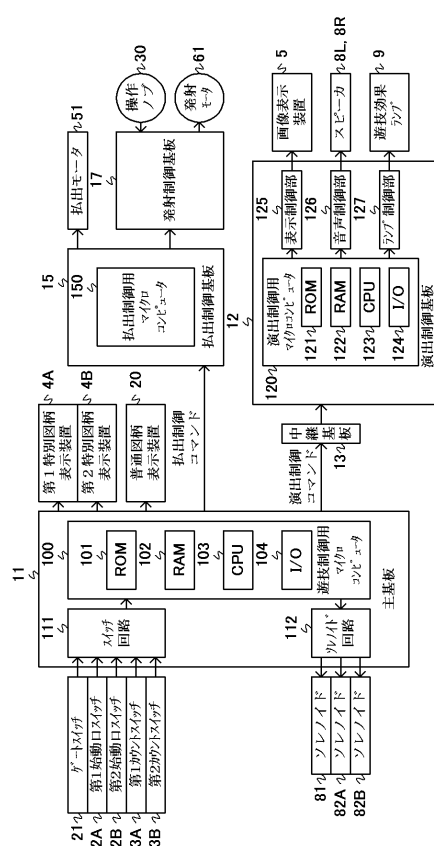
【 図 3 0 】



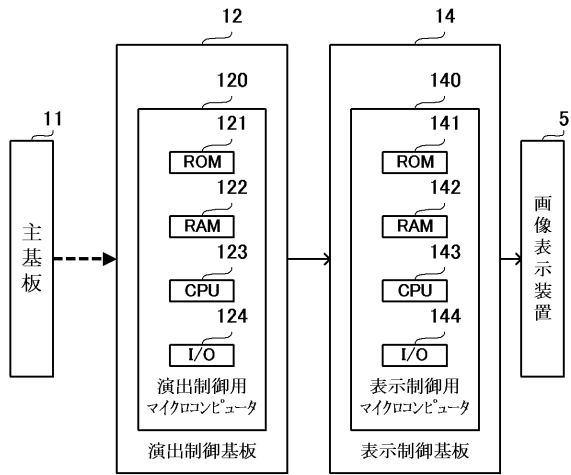
【 ㊦ 2 9 】



【 図 3 1 】



【図 3 2】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-044375(JP,A)
特開2004-057664(JP,A)
特開平05-228243(JP,A)
特開2003-047710(JP,A)
特開2000-157695(JP,A)
CR快獣ブスカ・サバンナ編,パチンコ必勝ガイド2007年度6.17号,株式会社白夜書
房 末井 昭,2007年 6月17日,第19巻,p.132-133

- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02