

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7181053号

(P7181053)

(45)発行日 令和4年11月30日(2022.11.30)

(24)登録日 令和4年11月21日(2022.11.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F

7/02

3 3 2 B

請求項の数 1 (全66頁)

(21)出願番号 特願2018-200689(P2018-200689)
 (22)出願日 平成30年10月25日(2018.10.25)
 (65)公開番号 特開2020-65775(P2020-65775A)
 (43)公開日 令和2年4月30日(2020.4.30)
 審査請求日 令和3年7月7日(2021.7.7)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
 株式会社三共内
 審査官 福田 知喜

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域へ遊技媒体を発射し、遊技を行うことが可能な遊技機であって、
 前記遊技領域は、第 1 経路と該第 1 経路と異なる第 2 経路とが形成されており、
 遊技媒体が進入可能に設けられ、遊技媒体が進入することによって遊技媒体を付与する
 第 1 入賞口および第 2 入賞口と、

第 1 状態と第 2 状態とに可変可能な可変手段と、

遊技媒体が進入可能であって、前記第 1 入賞口または前記第 2 入賞口に進入しなかった
 遊技媒体が前記遊技領域から排出可能に設けられた第 1 アウト口および第 2 アウト口と、
 前記第 1 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 入賞検出手段と、
 前記第 2 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 入賞検出手段と、
 前記可変手段に進入した遊技媒体を検出するための第 3 入賞検出手段と、

前記第 1 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 アウト検出手段と、
 前記第 2 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 アウト検出手段と、
 前記遊技領域に発射された遊技媒体の数である第 1 数に対して、付与された遊技価値の
 数である第 2 数の割合を算出可能な算出手段と、

前記算出手段によって算出された割合に関する情報を表示可能な表示手段と、
 を備え、

前記第 1 アウト口は前記第 1 経路に設けられ、

前記第 2 アウト口は前記第 2 経路に設けられ、

10

20

前記第 1 アウト検出手段は、前記第 1 入賞口および前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体のいずれも検出不能に設けられており、

前記第 2 アウト検出手段は、前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体を前記第 2 アウト検出手段へ流下させる流下通路を流下させることで進入した遊技媒体を検出可能である一方で、前記第 1 入賞口に進入した遊技媒体は検出不能に設けられており、

前記算出手段は、

前記第 1 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数に 1 を加算するとともに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し、

前記第 2 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数に 1 を加算せずに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し、

前記第 3 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数および前記第 2 数の数値を更新しない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域へ遊技媒体を発射し、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機には、遊技媒体が進入することが遊技媒体を付与する入賞口と、遊技領域から遊技媒体を排出可能なアウト口と、遊技領域に発射された遊技媒体の数である第 1 数と付与された遊技媒体の数である第 2 数の割合を算出可能な算出手段と、該算出手段にて算出した割合に関する情報を表示可能な表示手段と、を備えているものがある。また、このような遊技機としては、アウト口にて検出された遊技媒体数を第 1 数としてカウントするものと、入賞口にて検出された遊技媒体数を第 1 数としてカウントするものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2017 - 221239 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、入賞口とアウト口とが複数設けられており、いずれかの入賞口に進入した遊技媒体が流下する流路といずれかのアウト口に進入した遊技媒体が流下する流路が合流している場合は、入賞口に進入したことで第 1 数としてカウントされた遊技媒体がアウト口に進入した遊技媒体が流下する流路を流下することで再び第 1 数としてカウントされると、算出手段にて算出される割合が不正確になってしまうという問題がある。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、算出手段によって算出される割合が不正確となってしまうことを防ぐ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】

【0006】

手段 A に記載の遊技機は、
遊技領域へ遊技媒体を発射し、遊技を行うことが可能な遊技機であって、
前記遊技領域は、第 1 経路と該第 1 経路と異なる第 2 経路とが形成されており、
遊技媒体が進入可能に設けられ、遊技媒体が進入することによって遊技媒体を付与する第 1 入賞口および第 2 入賞口と、
第 1 状態と第 2 状態とに可変可能な可変手段と、

10

20

30

40

50

遊技媒体が進入可能であって、前記第 1 入賞口または前記第 2 入賞口に進入しなかった遊技媒体が前記遊技領域から排出可能に設けられた第 1 アウト口および第 2 アウト口と、
 前記第 1 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 入賞検出手段と、
 前記第 2 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 入賞検出手段と、
 前記可変手段に進入した遊技媒体を検出するための第 3 入賞検出手段と、
 前記第 1 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 アウト検出手段と、
 前記第 2 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 アウト検出手段と、
 前記遊技領域に発射された遊技媒体の数である第 1 数に対して、付与された遊技価値の数である第 2 数の割合を算出可能な算出手段と、
 前記算出手段によって算出された割合に関する情報を表示可能な表示手段と、
 を備え、

10

前記第 1 アウト口は前記第 1 経路に設けられ、
 前記第 2 アウト口は前記第 2 経路に設けられ、
 前記第 1 アウト検出手段は、前記第 1 入賞口および前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体のいずれも検出不能に設けられており、
 前記第 2 アウト検出手段は、前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体を前記第 2 アウト検出手段へ流下させる流下通路を流下させることで進入した遊技媒体を検出可能である一方で、
 前記第 1 入賞口に進入した遊技媒体は検出不能に設けられており、
 前記算出手段は、
 前記第 1 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数に 1 を加算するとともに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し、
 前記第 2 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数に 1 を加算せずに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し、
 前記第 3 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数および前記第 2 数の数値を更新しない、
 ことを特徴としている。

20

手段 1 に記載の遊技機は、
 遊技領域（例えば、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R ）へ遊技媒体（例えば、遊技球）を発射し、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

30

前記遊技領域は、第 1 経路と該第 1 経路と異なる第 2 経路とが形成されており、
 遊技媒体が進入可能に設けられ、遊技媒体が進入することによって遊技媒体を付与する第 1 入賞口（例えば、第 1 始動入賞口 A ）および第 2 入賞口（例えば、第 2 始動入賞口）と、

遊技媒体が進入可能であって、前記第 1 入賞口または前記第 2 入賞口に進入しなかった遊技媒体が前記遊技領域から排出可能に設けられた第 1 アウト口（例えば、図 8 - 1 に示すように、第 1 入賞球装置 6 A 下方に形成された第 1 アウト口）および第 2 アウト口（例えば、図 8 - 5 に示すように、アウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 の最下流部に形成された第 2 アウト口）と、

前記第 1 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 入賞検出手段（例えば、第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A ）と、前記第 2 入賞口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 入賞検出手段（例えば、第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C ）と、

40

前記第 1 入賞検出手段および前記第 2 入賞検出手段とは異なり、遊技媒体が進入したことを検出するための第 3 入賞検出手段（例えば第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B ）と、

前記第 1 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 1 アウト検出手段（例えば、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A ）と、

前記第 2 アウト口に遊技媒体が進入したことを検出するための第 2 アウト検出手段（例えば、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B ）と、

50

前記遊技領域に発射された遊技媒体の数である第 1 数（例えば、アウト数カウンタの値）に対して、付与された遊技価値の数である第 2 数（例えば、賞球数カウンタの値）の割合を算出可能な算出手段（例えば、CPU 103 が図 8 - 27 に示すベース値算出処理の 151SGS292 の処理を実行する部分）と、

前記算出手段によって算出された割合に関する情報（例えば、ベース値）を表示可能な表示手段（例えば、表示モニタ 151SG029）と、

を備え、

前記第 1 アウト口は前記第 1 経路に設けられ、

前記第 2 アウト口は前記第 2 経路に設けられ、

前記第 1 アウト検出手段は、前記第 1 入賞口および前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体のいずれも検出不能に設けられており（例えば、図 8 - 10 に示すように、第 1 アウトスイッチ 151SG041A は、第 1 始動入賞口 A、第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口に進入した遊技球を検出不能となっている部分）、

10

前記第 2 アウト検出手段は、前記第 2 入賞口に進入した遊技媒体は検出可能である一方で、前記第 1 入賞口に進入した遊技媒体は検出不能に設けられており（例えば、図 8 - 1 及び図 8 - 5 に示すように、第 2 アウトスイッチ 151SG041B は、第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口に入賞した後にアウト用流路 151SG714 を流下する遊技球を検出可能である一方で、第 1 始動入賞口 A に入賞した遊技球については検出不能である部分）、

前記算出手段は、前記第 1 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合に、前記第 1 数に 1 を加算するとともに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し（例えば、図 8 - 27 における 151SGS264 ~ 151SGS266 の処理に示すように、CPU 103 は、第 1 始動口 A スwitch 151SG022A が ON となった場合（第 1 始動口 A スwitch 151SG022A が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値を + 1 する部分）、前記第 2 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合に、前記第 1 数に 1 を加算せずに、該検出にもとづいて付与される遊技価値を前記第 2 数に加算し（例えば、図 8 - 27 における 151SGS271 ~ 151SGS273a の処理に示すように、第 2 始動口スSwitch 151SG022C が ON となった場合（第 2 始動口スSwitch 151SG022C が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値の加算を行わずに賞球数カウンタの値を + 3 する部分）、前記第 3 入賞検出手段により遊技媒体が検出された場合は、前記第 1 数および前記第 2 数の数値を更新しない（例えば第 2 カウントスSwitch 151SG023B が遊技球を検出した場合にアウト数カウンタ値の値を行わない部分）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、算出手段によって算出される割合が不正確となってしまうことを防ぐことができる。

【0007】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記算出手段は、前記第 2 入賞検出手段により遊技媒体が検出された後、該遊技媒体が前記第 2 アウト検出手段によって検出されたことにより前記第 1 数に 1 を加算する（例えば、図 8 - 27 における 151SGS281 ~ 151SGS284 に示すように、遊技球が第 2 始動口スSwitch 151SG022C にて検出された後、該遊技球が第 2 アウトスSwitch 151SG041B にて検出されたことによりアウト数カウンタの値を + 1 する部分）ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、第 2 アウト検出手段によって検出されたことによる第 1 数への加算処理が複雑化してしまうことを防ぐことができる。

【0008】

手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、第 1 経路（例えば、左遊技領域 151SG002L）と該第 1 経路とは異なる第 2 経路（例えば、右遊技領域 151SG002R）とが形成されており、

50

前記第 1 アウト口は前記第 1 経路を移動した遊技媒体が進入可能に設けられ（例えば、第 1 アウト口は左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球が進入可能である部分）、

前記第 2 アウト口は前記第 2 経路を移動した遊技媒体が進入可能に設けられる（例えば、第 2 アウト口は右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球が進入可能に設けられている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各経路を移動する遊技媒体を的確に排出できるとともに、第 2 経路を移動する遊技媒体についても、正確な割合を算出することができる。

【 0 0 0 9 】

手段 4 の遊技機は、手段 1 ～手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

一体化構造を有するユニット部材（例えば、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 ）を備え、

前記第 2 入賞口および前記第 2 入賞検出手段と、前記第 2 アウト口および前記第 2 アウト検出手段とが前記ユニット部材に設けられる（例えば、図 8 - 5 に示すように、第 2 始動入賞口及び第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C、第 2 アウト口及び第 2 アウト検出スイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B が入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に設けられている部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 入賞口および第 2 アウト口に進入した遊技媒体を第 2 アウト検出手段にて検出可能とするための経路をユニット部材内に的確に設けることができる。

【 0 0 1 0 】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ～手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記算出手段は、前記第 2 入賞検出手段により遊技媒体が検出されたときには、前記第 1 数に 1 を加算せずに 0 を加算する（例えば、図 8 - 2 7 における 1 5 1 S G S 2 7 1 ~ 1 5 1 S G S 2 7 3 a に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたことによりアウト数カウンタの値に 0 を加算する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、0 を加算するようにすることで、第 1 入賞検出手段における加算処理と処理を共通化できるので、加算処理プログラムを簡素化できる。

【 0 0 1 1 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】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 5】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 6】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 7】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 8 - 1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図 8 - 2】遊技盤及び賞球ユニットの分解斜視図である。

【図 8 - 3】遊技盤及び賞球ユニットの分解斜視図である。

【図 8 - 4】遊技盤の背面図である。

【図 8 - 5】賞球ユニットの構造を示す正面図である。

【図 8 - 6】（ A ）は第 1 誘導状態の振分部材を示す図であり、（ B ）は第 2 誘導状態の振分部材を示す図である。

【図 8 - 7】（ A ）は振分部材の動作パターンと振分部材の動作パターンを示す図であり、（ B ）はスライド部材の動作パターンの決定割合を示す図である。

【図 8 - 8】図 8 - 4 における A - A 断面図である。

【図 8 - 9】図 8 - 4 における B - B 断面図である。

【図 8 - 10】遊技球の進入対象と各スイッチの検出状況の関係を示す図である。

【図 8 - 11】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 8 - 12】各遊技状態において入賞可能な入賞口と各入賞口における賞球数を示す図である。

【図 8 - 13】パチンコ遊技機の背面斜視図である。

【図 8 - 14】表示モニタの正面図である。

【図 8 - 15】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 8 - 16】各乱数を示す説明図である。

【図 8 - 17】変動パターンを例示する図である。

10

【図 8 - 18】(A) は表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B) 及び(C) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(D) は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 8 - 19】(A) は各種大当り種別の説明図であり、(B) は第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態の終了条件の説明図である。

【図 8 - 20】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 21】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 22】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 23】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 24】小当り開放前処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 - 25】小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 26】小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 27】ベース値算出処理を示すフローチャートである。

【図 8 - 28】各状況において賞球数を賞球数カウンタに加算するか否かの説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【0014】

(基本説明)

30

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0015】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 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、遊技領域が形成され、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。

【0016】

40

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、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0017】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などが

50

ある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0018】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

10

【0019】

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）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

【0020】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

20

【0021】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0022】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数を第1保留記憶数、第2特図ゲームに対応する保留記憶数を第2保留記憶数ともいう。また、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

30

【0023】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

【0024】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置6Aと、可変入賞球装置6Bとが設けられている。

40

【0025】

入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0026】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置6Aに

50

近接し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

【0027】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左右下方4箇所）には、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10が設けられる。この場合には、一般入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0028】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図2参照）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特定領域としての大入賞口を形成する。

【0029】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82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として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

20

【0030】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0031】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

30

【0032】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0033】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

40

【0034】

普通図柄表示器20の上方には、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、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0035】

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。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。

【0036】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R

50

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0037】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 32 が設けられている。

【0038】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により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）30 が設けられている。

【0039】

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）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 31A に対する操作は、コントローラセンサユニット 35A（図 2 参照）により検出される。

【0041】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B に対する操作は、プッシュセンサ 35B（図 2 参照）により検出される。

【0042】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 31A やプッシュボタン 31B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0043】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0044】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0045】

入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0046】

可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0047】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御

10

20

30

40

50

されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば4）までその実行が保留される。

【0048】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【0049】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0050】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0051】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0052】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0053】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0054】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ペース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0055】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0056】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 7 】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、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、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【 0 0 5 8 】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

10

【 0 0 5 9 】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【 0 0 6 0 】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

20

【 0 0 6 1 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力、及びノ又は、遊技効果ランプ 9 の点等ノ消灯、可動体 3 2 の動作等により行われてもよい。

【 0 0 6 2 】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームが開始されることに基づいて、飾り図柄の可変表示が開始される。第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3 つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

30

【 0 0 6 3 】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組み合わ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については可変表示が継続している態様などのことである。

40

【 0 0 6 4 】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに基づいてリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機 1 では、演出態様に基づいて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【 0 0 6 5 】

50

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0066】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0067】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置 5 の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組み合わせとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0068】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組み合わせの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組み合わせでない所定のリーチ組み合わせ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【0069】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0070】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる疑似連演出を実行するようにしてもよい。

【0071】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにして

10

20

30

40

50

もよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【 0 0 7 2 】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【 0 0 7 3 】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4、中継基板 1 5 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 7 4 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 7 5 】

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、ROM（Read Only Memory）1 0 1 と、RAM（Random Access Memory）1 0 2 と、CPU（Central Processing Unit）1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、I/O（Input/Output port）1 0 5 とを備える。

【 0 0 7 6 】

CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 1 0 1 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 0 2 がメインメモリとして使用される。RAM 1 0 2 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開して、RAM 1 0 2 上で実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 7 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 7 8 】

I/O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C などを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 7 9 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【 0 0 8 0 】

ソレノイド回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆

10

20

30

40

50

動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

【 0 0 8 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 1 5 により中継され、演出制御基板 1 2 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 1 1 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

10

【 0 0 8 2 】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【 0 0 8 3 】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 0 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

20

【 0 0 8 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【 0 0 8 6 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

30

【 0 0 8 7 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

40

【 0 0 8 8 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 0 8 9 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

50

【 0 0 9 0 】

なお、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 0 9 1 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 0 0 9 2 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 0 9 3 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 0 0 9 4 】

（動作）

次に、パチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。

【 0 0 9 5 】

（主基板 1 1 の主要な動作）

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、C P U 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における C P U 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【 0 0 9 6 】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、C P U 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（カウンタ / タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 0 9 7 】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S 3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S 3；Y e s）、初期化处理（ステップ S 8）を実行する。初期化处理では、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする R A M クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【 0 0 9 8 】

また、C P U 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する（ステップ S 9）。演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【 0 0 9 9 】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S 3；N o）、R A M 1 0 2（バックアップ R A M）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S 4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、C P U 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、R A M 1 0 2 にデータをバ

10

20

30

40

50

バックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM 102にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップS4；No）、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0100】

RAM 102にバックアップデータが記憶されている場合（ステップS4；Yes）、CPU 103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102のデータが正常であると判定する。

10

【0101】

RAM 102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

【0102】

RAM 102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU 103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU 103は、RAM 102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

20

【0103】

そして、CPU 103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU 120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU 120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

30

【0104】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後は、CPU 103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込みがかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）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。

40

【0105】

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4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4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を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウンス

50

イチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。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（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

【 0 1 0 6 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当り遊技状態や小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【 0 1 0 7 】

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 S 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【 0 1 0 8 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 0 1 1 0 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 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 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 0 1 1 1 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” (初期値) のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第 1 特図ゲーム又は第 2 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、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定 (事前決定) する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄 (大当たり図柄や小当たり図柄、はずれ図柄のいずれか) が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が “ 1 ” に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第 2 特図を用いた特図ゲームが第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい (特図 2 優先消化ともいう)。また、第 1 始動入賞口及び第 2 始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい (入賞順消化ともいう)。

10

【 0 1 1 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM 1 0 1 に格納されている各種のテーブル (乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル) が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが ROM 1 2 1 に格納されている。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 1 1 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、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用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。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が “ 2 ” に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

【 0 1 1 5 】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間 (特図変動時間) (飾り図柄の可変表示の実行時間でもある) や、飾り図柄の可変表示の態様 (リーチの有無等)、飾り図柄の可変表示中の演出内容 (リーチ演出の種類等) を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

30

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 1 2 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。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が “ 3 ” に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【 0 1 1 7 】

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、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示 (導出) させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が “ 4 ” に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

【 0 1 1 8 】

50

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 4 ” のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、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を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” のときに実行される。この大当り開放中処理には、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、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が “ 5 ” に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が “ 7 ” に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

【 0 1 2 1 】

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、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や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が “ 0 ” に更新され、大当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が “ 8 ” のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が “ 9 ” のときに実行される。この小当り開放中処理には、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。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【 0 1 2 4 】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が “ 1 0 ” のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作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などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 におけ

10

20

30

40

50

る遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【 0 1 2 5 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 6 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 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して (ステップ S 7 1)、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C (カウンタ / タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理

10

【 0 1 2 6 】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えば C T C のレジスタ設定に基づき、所定時間 (例えば 2 ミリ秒) が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 の処理を繰返し実行して待機する。

【 0 1 2 7 】

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 からの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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令 (D I 命令) を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

20

30

【 0 1 2 8 】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s)、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 S 7 4)、コマンド解析処理を実行する (ステップ S 7 5)。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から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。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

40

【 0 1 2 9 】

ステップ S 7 5 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 7 6)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決

50

定、設定などが行われる。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 1 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば RAM 1 2 2 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 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が “ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を “ 1 ” に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

20

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が “ 1 ” のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を “ 2 ” に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、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。この可変表示中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターン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、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。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、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が “ 3 ” に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

40

50

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、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。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を “ 6 ” に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である “ 4 ” に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

10

【 0 1 3 7 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御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。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である “ 5 ” に更新し、小当り中演出処理を終了する。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出制御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。この小当り終了演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 6 ” のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御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 “ 7 ” に更新し、大当り中演出処理を終了する。

30

【 0 1 4 0 】

ステップ S 1 7 7 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が “ 7 ” 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おいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である “ 0 ” に更新し、エンディング演出処理を終了する。

40

【 0 1 4 1 】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機 1 に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【 0 1 4 2 】

上記基本説明のパチンコ遊技機 1 は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

50

【 0 1 4 3 】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「 - 」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「 - 」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【 0 1 4 4 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組み合わせが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

【 0 1 4 5 】

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などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置に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。

20

【 0 1 4 6 】

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

【 0 1 4 7 】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

30

（特徴部 1 5 1 S G に関する説明）

【 0 1 4 8 】

次に、本実施の形態の特徴部 1 5 1 S G における遊技機につき、図 8 - 1 ~ 図 8 - 2 7 を参照して説明する。

【 0 1 4 9 】

まず、図 8 - 1 は、本特徴部 1 5 1 S G 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。

40

【 0 1 5 0 】

本特徴部 1 5 1 S G では、遊技領域は、該遊技領域の略中央位置に配設された画像表示装置 5 の周囲を囲うセンター飾り枠の左側の左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L と右側の右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R とに分かれており、打球操作ハンドルにて弱めに打ち出された（左打ち）遊技球は左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下し、打球操作ハンドルにより強めに打ち出された（右打ち）遊技球はセンター飾り図柄の上方に形成された上方経路 1 5 1 S G 0 0 2 C を通過して右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下するようになっている。

50

【 0 1 5 1 】

また、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L には、一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 と入賞球装置 6 A とが配置されており、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R には、遊技球が内部を通過可能な入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 が配置されている。このため、遊技球は、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下することによって一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 と入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口 A に入賞可能となっており、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下することによって入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に設けられた第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口、大入賞口、通過ゲート、普電入賞口等（いずれも詳細は後述）に入賞可能となっている。尚、本特徴部 1 5 1 S G において第 1 始動入賞口 A に入賞した遊技球は、第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A（図 8 - 1 1 参照）にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出される。一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 に入賞した遊技球は、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G（図 8 - 1 1 参照）にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出される。そして、該第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A において遊技球が検出されたことにもとづいて第 1 特別図柄の可変表示が実行されるようになっている。

10

【 0 1 5 2 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G における入賞球装置 6 A の下方には左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下してきた遊技球が進入する第 1 アウト口が形成されており、該第 1 アウト口に進入した遊技球は、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出される。

20

【 0 1 5 3 】

図 8 - 2 ~ 図 8 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 は、遊技盤 2 に対して前方から取り付けられる前部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 A と、遊技盤 2 に対して後方から取り付けられる後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B と、から主に構成されている。

【 0 1 5 4 】

図 8 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の上端部には開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a が形成されており、該開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a から遊技球が入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に進入可能となっている。そして、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内には、開口部 1 5 1 S G 7 0 0 a から該入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に進入した遊技球が流下可能な第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 及び第 2 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 2 が形成されている。

30

【 0 1 5 5 】

第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の上流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 1 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 b が分岐する第 1 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 a が設けられており、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の中流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 2 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 d が分岐する第 2 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 c が設けられている。更に、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 の下流部には、該第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 から第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f が分岐する第 3 分岐部 1 5 1 S G 7 1 1 e が設けられている。

【 0 1 5 6 】

40

入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の下部には、特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 が設けられている。該特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2（図 8 - 1 1 参照）の駆動によって開閉駆動させる大入賞口扉を備え、該大入賞口によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。大入賞口は、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の下部において、上向きに開放するように形成されている。尚、大入賞口扉は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 の駆動によって大入賞口を閉鎖する閉鎖位置と、大入賞口を開放する開放位置との間で前後方向にスライド移動可能となっている。

【 0 1 5 7 】

特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 では、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）し

50

易くする。その一方で、ソレノイド 151SG082 がオフ状態であるときに大入賞口扉が第 1 大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第 1 大入賞口を通過（進入）できなくする。このように第 1 大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易い遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

【0158】

尚、前述した第 1 遊技球流路 151SG711 や第 2 遊技球流路 151SG712 を特別可変入賞球装置 151SG701 まで流下してきた遊技球は、大入賞口が開放状態であれば該大入賞口を通過し、大入賞口が閉鎖状態であれば大入賞口扉上を第 1 アウト口に向けて流下する。大入賞口を通過（進入）した遊技球は、大入賞口内に設けられた第 1 カウントスイッチ 151SG023A を通過することで、該第 1 カウントスイッチ 151SG023A によって検出される。第 1 カウントスイッチ 023A を通過した遊技球は、第 2 カウントスイッチ 151SG023B または第 3 カウントスイッチ 151SG023C にて検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出されるようになっている。

10

【0159】

また、図 8 - 5 に示すように、普電入賞口の下方には、第 1 遊技球流路 151SG711 側とアウト用流路 151SG714 側とに連通する連通口が形成されており、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球の一部は、該連通口を通過してアウト用流路 151SG714 に向けて流下するようになっている。

20

【0160】

尚、本特徴部 151SG における遊技盤 2 の背面側（後部ユニット 151SG700B）には、後述する第 1 リンク機構 151SG720 及び第 2 リンク機構 151SG730 が設けられており、遊技盤の背面側にはアウト用流路 151SG714 を形成するための十分なスペースが存在しない。このため、本特徴部 151SG におけるアウト用流路 151SG714 は遊技盤 2 の前方側（前部ユニット 151SG700A）に形成されている。

【0161】

第 1 分岐部 151SG711a には、後述する第 1 リンク機構 151SG720 の駆動によって第 1 分岐路 151SG711b に遊技球が進入不能なように閉鎖する閉鎖位置と第 1 分岐路 151SG711b に遊技球が進入可能なように開放する開放位置との間で揺動可能な第 1 揺動部材 151SG702 が設けられている。尚、第 1 揺動部材 151SG702 における閉鎖位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を阻害しないよう第 1 遊技球流路 151SG711 上から退避する位置であり、第 1 揺動部材 151SG702 における開放位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を受けて該遊技球を第 1 分岐路 151SG711b に向けて誘導可能なように第 1 遊技球流路 151SG711 上に突出する位置である。

30

【0162】

また、第 2 分岐部 151SG711c には、後述する第 2 リンク機構 151SG730 の駆動によって第 2 分岐路 151SG711d に遊技球が進入不能なように閉鎖する閉鎖位置と第 2 分岐路 151SG711d に遊技球が進入可能なように開放する開放位置との間で揺動可能な第 2 揺動部材 151SG703 が設けられている。尚、第 2 揺動部材 151SG703 における閉鎖位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を阻害しないよう第 1 遊技球流路 151SG711 上から退避する位置であり、第 2 揺動部材 151SG703 における開放位置とは、第 1 遊技球流路 151SG711 を流下する遊技球を受けて該遊技球を第 2 分岐路 151SG711d に向けて誘導可能なように第 1 遊技球流路 151SG711 上に突出する位置である。

40

【0163】

更に、第 3 分岐部 151SG711e には、普通電動役物としてのスライド部材 151SG704 が設けられている。該スライド部材 151SG704 は、ソレノイド 151SG081（図 8 - 11 参照）の駆動によって第 1 遊技球流路 151SG711 に突出する

50

ことで遊技球を受けて該遊技球を第3分岐路151SG711fに誘導する突出位置と、第1遊技球流路151SG711から退避することで遊技球の第1遊技球流路151SG711での流下を阻害しない退避位置と、の間に前後方向にスライド可能に設けられている。つまり、第3分岐路151SG711fは、スライド部材151SG704が退避位置に位置しているときには遊技球が進入不能または進入困難な状態であり、スライド部材151SG704が突出位置に位置しているときには遊技球が進入可能または進入容易な状態である。

【0164】

このように、本特徴部151SGにおいて第1遊技球流路151SG711を流下する遊技球は、該第1遊技球流路151SG711から第1分岐路151SG711b、第2分岐路151SG711d、第3分岐路151SG711fのいずれかに進入可能となっている。このうち第1分岐路151SG711bに進入した遊技球は、該第1分岐路151SG711bが形成する第1始動入賞口Bに入賞し、該第1分岐路151SG711bに設けられている第1始動口Bスイッチ151SG022Bにて検出される。第2分岐路151SG711dに進入した遊技球は、該第2分岐路151SG711dが形成する第2始動入賞口に入賞し、該第2分岐路151SG711dに設けられている第2始動口スイッチ151SG022Cにて検出される。

【0165】

尚、本特徴部151SGにおける普通電動役物としては、退避位置と突出位置とで前後方向にスライド移動するスライド部材151SG704を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、普通電動役物としては、第1状態（例えば、スライド部材151SG704が退避位置に位置している状態）と第2状態（例えば、スライド部材151SG704が突出位置に位置している状態）とで第3分岐路151SG711fを遊技球が進入困難な状態と進入容易な状態とに変化させることが可能な形態であれば、例えば、第3分岐路151SG711fをスライド移動によって開閉可能な蓋体や、揺動することで第3分岐路151SG711fを遊技球が進入困難な状態と進入容易な状態とに変化可能な部材（所謂電動チューリップ）等であってもよい。

【0166】

第1始動口Bスイッチ151SG022Bや第2始動口スイッチ151SG022Cにて検出された後の遊技球は、図8-5に示すように、入賞ユニット151SG700の右部に設けられたアウト用流路151SG714を流下する。そして、第1遊技球流路151SG711から流入してきた遊技球を含むアウト用流路151SG714を流下する遊技球は、入賞ユニット151SG700の下端部（アウト用流路151SG714の最下流部）に形成された第2アウト口に進入することで151SG041Bによって検出された後に遊技盤2の背面側に向けて排出される。尚、本特徴部151SGにおける第2アウト口は、図8-5に示すように、入賞ユニット151SG700内に設けられているため、右遊技領域151SG002Rを流下する遊技球（入賞ユニット151SG700内を流下する遊技球）のみが進入可能なアウト口である。

【0167】

つまり、第2アウトスイッチ151SG041Bは、第1始動入賞口Bや第2始動入賞口に入賞した後にアウト用流路151SG714を流下する遊技球を検出可能である一方で、第1始動入賞口Aに入賞した遊技球については検出不能となっている。

【0168】

また、第3分岐路151SG711fに進入した遊技球は、該第3分岐路151SG711fが形成する普電入賞口に入賞し、該第3分岐路151SG711fに設けられている第4カウントスイッチ151SG023Dにて検出される。第4カウントスイッチ151SG023Dにて検出された後の遊技球は、第3分岐路151SG711fを介して遊技盤2の背面側に進入する。

【0169】

尚、第3分岐路151SG711fを介して進入可能な遊技盤2の背面側には、図8-

10

20

30

40

50

6 (A) 及び図 8 - 6 (B) に示すように、遊技球を検出可能な第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E と第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F とが左右に並設されているとともに、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が設けられている。振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 は、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 6 (図 8 - 1 1 参照) の駆動によって左右に移動することによって、遊技球の第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F への進入 (第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F による遊技球の検出) を規制するとともに第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E への進入 (第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E による遊技球の検出) を誘導する第 1 誘導状態と、遊技球の第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E への進入 (第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E による遊技球の検出) を規制するとともに第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F への進入 (第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F による遊技球の検出) を誘導する第 2 誘導状態と、に変化可能となっている。

10

【 0 1 7 0 】

尚、第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f から第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E に進入した (第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E によって検出された) 遊技球は、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 (図 8 - 8 参照) を駆動させることによって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 を閉鎖位置から開放位置に移動させる。尚、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 を駆動させた後の遊技球は遊技盤 2 の背面側を流下することで排出され、該遊技球が流下したことにもとづいて第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 が第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 を開放位置から閉鎖位置に移動させるようになっている。

【 0 1 7 1 】

20

具体的には、図 8 - 8 (A) 及び図 8 - 8 (B) に示すように、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 は、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B に内蔵された機構であり、主に第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 から構成されている。

【 0 1 7 2 】

このうち第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 は、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E の下方に配置されているとともに、前方側の一端が遊技球を受け止め可能な形状に形成されており、後方側の他端が第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の下端部に連動可能に接続されている。また、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 は、図示しない左右方向を向く枢軸によって上下方向に揺動可能となっている。

30

【 0 1 7 3 】

第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 は、上下方向に長寸である棒状の部材であり、上下方向にスライド移動可能に設けられている。そして、第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の上端部には第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3 の後方側の一端が連動可能に接続されており、第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3 の前方側の他端には第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4 の後方側の一端、第 4 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 4 の前方側の他端には第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 がそれぞれ連動可能に接続されている。

【 0 1 7 4 】

このため、図 8 - 8 (A) 及び図 8 - 8 (B) に示すように第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 が一端で第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E を通過した遊技球を受け止めることで揺動する (他端が上方に向けて移動する) ことによって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 が上方に向けてスライド移動すると、該第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 の上方へのスライド移動に連動して第 3 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 3、第 4 リンク部材 7 2 4、第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 が動作し、該第 5 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 5 の動作によって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 が閉鎖位置から開放位置に移動する。

40

【 0 1 7 5 】

尚、第 1 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 1 の一端から遊技球が流下すると、後部ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 B と第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 間に設けられているバネ 1 5 1 S G 7 2 6 の復元力によって第 2 リンク部材 1 5 1 S G 7 2 2 が下方に向けてスライド移動す

50

る。このとき、該第2リンク部材151SG722の下方へのスライド移動に連動して第3リンク部材151SG723、第4リンク部材724、第5リンク部材151SG725が動作し、該第5リンク部材151SG725の動作によって第1揺動部材151SG702が開放位置から閉鎖位置に移動する。

【0176】

また、第3分岐路151SG711fから第6カウントスイッチ151SG023Fに進入した(第6カウントスイッチ151SG023Fによって検出された)遊技球は、第2リンク機構151SG730を駆動させることによって第2揺動部材151SG703を閉鎖位置から開放位置に移動させる。尚、第2リンク機構151SG730を駆動させた後の遊技球は、遊技盤2の背面側を流下することで排出され、該遊技球が流下したこと

10

【0177】

具体的には、図8-9(A)及び図8-9(B)に示すように、第2リンク機構151SG730は、後部ユニット151SG700Bに内蔵された機構であり、主に第1リンク部材151SG731、第2リンク部材151SG732、第3リンク部材151SG733、第4リンク部材151SG734、第5リンク部材151SG735から構成されている。

【0178】

このうち第1リンク部材151SG731は、第5カウントスイッチ151SG023Eの下方に配置されているとともに、前方側の一端が遊技球を受け止め可能な形状に形成されており、後方側の他端が第2リンク部材151SG732の下端部に連動可能に接続されている。また、第1リンク部材151SG731は、図示しない左右方向を向く枢軸によって上下方向に揺動可能となっている。

20

【0179】

第2リンク部材151SG732は、上下方向に長寸である棒状の部材であり、上下方向にスライド移動可能に設けられている。そして、第2リンク部材151SG732の上端部には第3リンク部材151SG733の後方側の一端が連動可能に接続されており、第3リンク部材151SG733の前方側の他端には第4リンク部材151SG734の後方側の一端、第4リンク部材151SG734の前方側の他端には第5リンク部材151SG735がそれぞれ連動可能に接続されている。

30

【0180】

このため、図8-8(A)及び図8-8(B)に示すように第1リンク部材151SG731が一端で第5カウントスイッチ151SG023Eを通過した遊技球を受け止めることで揺動する(他端が上方に向けて移動する)ことによって第2リンク部材151SG732が上方に向けてスライド移動すると、該第2リンク部材151SG732の上方へのスライド移動に連動して第3リンク部材151SG733、第4リンク部材724、第5リンク部材151SG735が動作し、該第5リンク部材151SG735の動作によって第1揺動部材151SG702が閉鎖位置から開放位置に移動する。

【0181】

尚、第1リンク部材151SG731の一端から遊技球が流下すると、後部ユニット151SG700Bと第2リンク部材151SG732間に設けられているバネ151SG736の復元力によって第2リンク部材151SG732が下方に向けてスライド移動する。このとき、該第2リンク部材151SG732の下方へのスライド移動に連動して第3リンク部材151SG733、第4リンク部材734、第5リンク部材151SG735が動作し、該第5リンク部材151SG735の動作によって第1揺動部材151SG702が開放位置から閉鎖位置に移動する。

40

【0182】

図8-5に戻り、第1遊技球流路151SG711における第2分岐部151SG711cと第3分岐部151SG711eとの間には、遊技球を検出可能なゲートスイッチ1

50

5 1 S G 0 2 1 が設けられている。尚、本特徴部 1 5 1 S G において遊技球がゲートスイッチ 1 5 1 S G 0 2 1 にて検出された場合、C P U 1 0 3 は普通図柄の可変表示を実行可能となっており、普通図柄の可変表示結果が当りの組み合わせで導出表示されたことにもとづいて前述したスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 が複数の動作パターンのいずれかにて動作するとともに、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が特定の動作パターンにて動作するようになっている。

【 0 1 8 3 】

具体的には、図 8 - 7 (A) に示すように、スライド部材 1 5 1 S 7 0 4 は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいて、ソレノイド 1 5 1 S G 0 8 1 の駆動により動作パターン A ~ 動作パターン E のいずれかにて動作する。尚、本特徴部 1 5 1 S G におけるスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいて動作する場合以外では、退避位置に配置されている。

10

【 0 1 8 4 】

動作パターン A は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 1 6 m s に亘り突出位置に維持した後に退避位置に移動させる動作パターンである。動作パターン B は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 2 0 0 0 m s に亘り突出位置に維持した後に退避位置に移動させる動作パターンである。動作パターン C は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 1 6 m s に亘り突出位置に維持した後に 1 0 0 0 m s に亘って退避位置に維持、2 0 0 0 m s に亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。動作パターン D は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 1 6 m s に亘り突出位置に維持した後に 2 0 0 0 m s に亘って退避位置に維持、2 0 0 0 m s に亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。そして、動作パターン E は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいてスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 を 1 6 m s に亘り突出位置に維持した後に 5 0 0 0 m s に亘って退避位置に維持、5 0 0 0 m s に亘って突出位置に維持し、最後に退避位置に移動させる動作パターンである。

20

【 0 1 8 5 】

一方、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 は、普通図柄の可変表示結果が当りとなったことにもとづいて、4 m s に亘って第 1 誘導状態 (図 8 - 6 (A) 参照) を維持した後に 1 6 m s に亘って第 2 誘導状態、4 9 9 6 m s に亘って第 1 誘導状態、5 0 0 0 m s に亘って第 2 誘導状態をそれぞれ維持し、第 1 誘導状態となる。

30

【 0 1 8 6 】

尚、図 8 - 5 に示すように、突出位置に配置されているスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 によって第 3 分岐路 1 5 1 S G 7 1 1 f に進入した遊技球は、所定距離を流下した後に振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 によって振り分けられるようになっているので、スライド部材の動作パターンが動作パターン A ~ 動作パターン D である場合には、遊技球は第 1 誘導状態である振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 に到達することによって第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E を通過するように振り分けられる。一方で、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンが動作パターン E である場合には、遊技球は第 2 誘導状態である振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 に到達することによって第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F を通過するように振り分けられる。

40

【 0 1 8 7 】

前述したように、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E を通過した遊技球は、第 1 リンク機構 1 5 1 S G 7 2 0 を動作させることによって第 1 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 2 を閉鎖位置から開放位置に移動させ、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F を通過した遊技球は、第 2 リンク機構 1 5 1 S G 7 3 0 を動作させることによって第 2 揺動部材 1 5 1 S G 7 0 3 を閉鎖位置から開放位置に移動させるので、図 8 - 7 (A) に示すように、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が 4 9 9 6 m s に亘って第 1 誘導状態であるときに遊技球が振

50

分部材 1 5 1 S G 0 2 5 に到達することによって第 1 始動入賞口 B に遊技球が入賞可能となり、振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 が 5 0 0 0 m s に亘って第 2 誘導状態であるときに遊技球が振分部材 1 5 1 S G 0 2 5 に到達することによって第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【 0 1 8 8 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターン A ~ 動作パターン E の決定割合は、普通図柄の可変表示結果が当たりとなったときの遊技状態に応じて異なっている。具体的には、図 8 - 7 (B) に示すように、本特徴部 1 5 1 S G における遊技状態としては、大当り遊技状態や小当り遊技状態を除くと低ベース状態と、時短制御を伴う第 1 高ベース状態及び第 2 高ベース状態が設けられている。このうち第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態とは、本特徴部 1 5 1 S G における高ベース状態であるが、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターン A ~ 動作パターン E の決定割合が異なっている。

10

【 0 1 8 9 】

具体的には、遊技状態が低ベース状態（通常状態）である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして、1 0 0 % の割合で動作パターン A が決定され、0 % の割合で動作パターン B が決定され、0 % の割合で動作パターン C が決定され、0 % の割合で動作パターン D が決定され、0 % の割合で動作パターン E が決定される。遊技状態が第 1 高ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして、0 % の割合で動作パターン A が決定され、5 0 % の割合で動作パターン B が決定され、2 0 % の割合で動作パターン C が決定され、2 0 % の割合で動作パターン D が決定され、1 0 % の割合で動作パターン E が決定される。遊技状態が第 2 高ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして、0 % の割合で動作パターン A が決定され、0 % の割合で動作パターン B が決定され、0 % の割合で動作パターン C が決定され、0 % の割合で動作パターン D が決定され、1 0 0 % の割合で動作パターン E が決定される。

20

【 0 1 9 0 】

つまり、本特徴部 1 5 1 S G における低ベース状態とは、図 8 - 1 2 (A) に示すように、遊技球を左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 A と一般入賞口とに入賞可能な遊技状態であり、第 1 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B と普電入賞口に入賞可能な遊技状態であり、第 2 高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域 1 5 1 S G 0 2 2 R に打ち出すことによって第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口及び普電入賞口に入賞可能な遊技状態である。尚、遊技状態が第 1 高ベース状態であるかや第 2 高ベース状態であるかは、後述する第 1 高ベース状態フラグや第 2 高ベース状態フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。

30

【 0 1 9 1 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、図 8 - 7 (B) に示すように、遊技状態が低ベース状態である場合は、スライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして動作パターン E が決定されない、すなわち、低ベース状態において普図当りが発生した場合については遊技球が普電入賞口に入賞しても第 1 始動入賞口 B のみが開放されるため、該第 1 始動入賞口 B への始動入賞にもとづく可変表示結果が小当りとなる確率が極めて低い形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が低ベース状態である場合であってもスライド部材 1 5 1 S G 7 0 4 の動作パターンとして動作パターン E が決定される場合を設けてもよい。このようにすることで、低ベース状態において普図当りが発生すると、遊技球が普電入賞口に入賞することで第 2 始動入賞口が開放される場合があるので、第 1 始動入賞口 B への始動入賞に基づく可変表示よりも該第 2 始動入賞口への始動入賞に基づく可変表示において小当りとなるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【 0 1 9 2 】

50

また、本特徴部 1 5 1 S G では、図 8 - 1 2 (B) に示すように、遊技球が第 1 始動入賞口 A に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が第 1 始動入賞口 B に入賞した場合には賞球として 1 球の遊技球が払い出され、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が大入賞口に入賞した場合には賞球として 1 5 球の遊技球が払い出され、遊技球が一般入賞口に入賞した場合には賞球として 3 球の遊技球が払い出され、遊技球が普電入賞口に入賞した場合には賞球として 1 球の遊技球が払い出されるようになっている。このため、低ベース状態、第 1 高ベース状態、第 2 高ベース状態のうち、本特徴部 1 5 1 S G における低ベース状態とは、第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態よりも打ち出した遊技球 1 0 0 球あたりの賞球数の割合 (ベース値) が低くなる遊技状態である。具体的には、低ベース状態におけるベース値は 0 . 3 5 (3 5 %)、第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態におけるベース値は 0 . 9 (9 0 %) に設定されている。

10

【 0 1 9 3 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では低ベース状態におけるベース値を 0 . 3 5 に設定したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態におけるベース値は第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態よりも低い値であれば任意の値 (例えば、0 . 4 や 0 . 2 等) に設定してもよい。

【 0 1 9 4 】

また、本特徴部 1 5 1 S G では第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態におけるベース値を 0 . 9 に設定したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 高ベース状態や第 2 高ベース状態におけるベース値は 1 を超えない範囲で低ベース状態におけるベース値よりも高い値であれば任意の値 (例えば、0 . 8 や 0 . 7、0 . 6 等) に設定してもよい。

20

【 0 1 9 5 】

尚、図 8 - 5 に示すように、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 の左部には、第 1 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 1 や第 2 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 2 に進入したかった遊技球が流下する第 3 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 3 が形成されている。該第 3 遊技球流路 1 5 1 S G 7 1 3 を流下する遊技球は、前述した第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、普電入賞口、大入賞口等に入賞することなく第 3 アウト口に進入し、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C に検出された後に遊技盤 2 の背面側に誘導され排出されるようになっている。

【 0 1 9 6 】

30

以上のように、本特徴部 1 5 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 では、図 8 - 1 0 に示すように、第 1 始動入賞口 A に入賞する遊技球は第 1 始動口 A スwitch 1 5 1 S G 0 2 2 A にてのみ検出されるようになっており、第 1 始動入賞口 B に入賞する遊技球は第 1 始動口 B スwitch 1 5 1 S G 0 2 2 B にて検出された後に第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されるようになっている。また、第 2 始動入賞口に入賞する遊技球は第 2 始動口スwitch 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された後に第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されるようになっている。

【 0 1 9 7 】

更に、大入賞口に入賞する遊技球は、第 1 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 A にて検出された後に第 2 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 B または第 3 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 C にて検出されるようになっており、普電入賞口に入賞する遊技球は、第 4 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 D にて検出された後に第 5 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 E または第 6 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 F にて検出されるようになっており、一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 に入賞する遊技球は、第 7 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 G にて検出されるようになっている。

40

【 0 1 9 8 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G における特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 内には、図示しないソレノイドの駆動によって第 1 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 A にて検出された遊技球を第 2 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 B と第 3 カウントスswitch 1 5 1 S G 0 2 3 C とに振り分ける振分部材が設けられている。該振分部材は、小当り遊技中の特定の

50

期間のみ遊技球を第2カウントスイッチ151SG023Bに向けて振り分けるように動作する。このため、本特徴部151SGにおける小当たり遊技中は、遊技球が大入賞口に入賞したとしても必ずしもこれら遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bにて検出されるわけでは無いようになっている。

【0199】

そして、第1アウト口に進入する遊技球は、第1アウトスイッチ151SG041Aにて検出されるようになっており、第2アウト口に進入する遊技球は、第2アウトスイッチ151SG041Bにて検出されるようになっており、第3アウト口に進入する遊技球は、第3アウトスイッチ151SG041Cにて検出されるようになっている。

【0200】

次に、本特徴部151SGにおけるパチンコ遊技機1における構成について説明する。まず、図8-11に示すように、主基板11に搭載されているスイッチ回路110には、前述したゲートスイッチ151SG021、第1始動口Aスイッチ151SG022A、第1始動口Bスイッチ151SG022B、第2始動口スイッチ151SG022C、第1カウントスイッチ151SG23A、第2カウントスイッチ151SG23B、第3カウントスイッチ151SG023C、第4カウントスイッチ151SG023D、第5カウントスイッチ151SG023E、第6カウントスイッチ151SG023F、第7カウントスイッチ151SG023G、第1アウトスイッチ151SG041A、第2アウトスイッチ151SG041B、第3アウトスイッチ151SG041Cが接続されている。

【0201】

また、ソレノイド回路111には、前述したソレノイド151SG082、ソレノイド151SG081、ソレノイド151SG086がそれぞれ接続されている。

【0202】

図8-11及び図8-13に示すように、本特徴部151SGにおける主基板11は、第1部材と第2部材とにより開放可能に構成された基板ケース151SG201に収納された状態でパチンコ遊技機1の背面に搭載されている。基板ケース151SG201には、後述するベース値を表示可能な表示モニタ151SG029が配置されている。該表示モニタ151SG029は、主基板11に接続されているとともに、基板ケース151SG201の上部に配置されている。つまり、表示モニタ151SG029は、基板ケース151SG201における主基板11を視認する際の正面に配置されている。主基板11は、遊技機用枠3を開放していない状態では視認できないので、主基板11を視認する際の正面とは、遊技機用枠3を開放した状態における遊技盤2の裏面側を視認する際の正面であり、パチンコ遊技機1の正面とは異なる。ただし、主基板11を視認する際の正面とパチンコ遊技機1の正面とが共通するようにしてもよい。

【0203】

図8-14に示すように、表示モニタ151SG029は、第1表示部151SG029A、第2表示部151SG029B、第3表示部151SG029C、第4表示部151SG029Dを備えている。第1表示部151SG029A～第4表示部151SG029Dは、いずれも「8」の字を描く7つのセグメントによって構成される7セグメントと、7セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。本特徴部151SGにおける表示モニタ151SG029の表示制御は、パチンコ遊技機1の試験時においてROM101やRAM102の全領域における試験対象外の領域を用いて実行されるようになっている。尚、本特徴部151SGにおける表示モニタ151SG029では、後述するベース値算出処理において算出した低ベース状態におけるベース値を表示可能となっている。

【0204】

また、図8-1及び図8-11に示すように、本特徴部151SGにおけるパチンコ遊技機1の遊技盤2の所定位置（例えば、遊技領域の左方位置）には、第1特図の可変表示を実行可能な第1特別図柄表示装置151SG004A、第2特図の可変表示を実行可能

10

20

30

40

50

な第2特別図柄表示装置151SG004B、第1保留記憶数を表示可能な第1保留表示器151SG025A、第2保留記憶数を表示可能な第2保留表示器151SG025B、普通図柄の可変表示を実行可能な普通図柄表示器151SG020、普図保留記憶数を表示可能な普図保留表示器151SG025C等が纏めて配置されている遊技情報表示部151SG200が設けられている。

【0205】

図8-15(A)は、本実施の形態における特徴部151SG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。尚、図8-15(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、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。

【0206】

図8-15(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151SG004Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示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151SG004Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示開始コマンドである。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」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで可変表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)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。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0207】

コマンド8CXXHは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-15(B)に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当たり」であるか「小当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0208】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図8-15(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「大当たりD」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「小当たり」で大当たり種別が「小当たりA」となる旨の事前決定結果及び小当たり種別決定結果を通知する第6可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C06Hは、可変表示結果が「小当たり」で大当たり種別が「小当たりB」となる旨の事前決定結果及び小当たり種別決定結果を通知する第7可変表示結果指定コマンドである。

【0209】

10

20

30

40

50

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 2 1 0 】

コマンド 9 6 X X H は、パチンコ遊技機 1 においてエラー（異常）の発生および発生したエラー（異常）の種別を指定するエラー（異常）指定コマンドである。エラー（異常）指定コマンドでは、例えば、各エラー（異常）に対応する E X T データが設定されることにより、演出制御基板 1 2 側において、いずれのエラー（異常）の発生が判定されたのかを特定することができ、特定したエラー（異常）の発生が、後述するエラー報知処理によって報知される。

10

【 0 2 1 1 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態または小当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。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態または小当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。

20

【 0 2 1 2 】

当り開始指定コマンドや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 データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや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における対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技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。

30

【 0 2 1 3 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動入賞口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動入賞口入賞指定コマンドである。

40

【 0 2 1 4 】

コマンド C 1 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、画像表示装置 5 などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことに基づいて、第 1 始動入賞口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出

50

制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことに基づいて、第 2 始動入賞口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【 0 2 1 5 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられ

10

【 0 2 1 6 】

コマンド D 0 X X H は、遊技球が第 3 カウントスイッチ 2 4 B を通過したことで第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったことを通知する V 入賞通知指定コマンドである。

【 0 2 1 7 】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M（Read Only Memory）1 0 1 と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M（Random Access Memory）1 0 2 と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U（Central Processing Unit）1 0 3 と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O（Input/Output port）1 0 5 と、時刻情報を出力可能なリアルタイムクロック（R T C）1 0 6 とを備えて構成される。

20

【 0 2 1 8 】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 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 1 0 3 が R O M 1 0 1 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 1 0 3 が R A M 1 0 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、C P U 1 0 3 が R A M 1 0 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、C P U 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 3 が I / O 1 0 5 を介して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出力する送信動作なども行われる。

30

【 0 2 1 9 】

図 8 - 1 6 は、主基板 1 1 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 8 - 1 6 に示すように、この実施の形態の特徴部 1 5 1 S G では、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の他、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4、M R 4 の初期値決定用の乱数値 M R 5 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。尚、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。これらの乱数値 M R 1 ~ M R 5 は、C P U 1 0 3 にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路 1 0 4 によって更新されてもよい。乱数回路 1 0 4 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 0 とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

40

【 0 2 2 0 】

図 8 - 1 7 は、本実施の形態における変動パターンを示している。本特徴部 1 5 1 S G では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「

50

大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。また、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、1の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

10

【0221】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部151SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

20

【0222】

図8-17に示すように、本特徴部151SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0223】

尚、本特徴部151SGでは、前述したようにスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

30

【0224】

尚、本特徴部151SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンに属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。

40

【0225】

また、本特徴部151SGでは、図8-17に示すように、変動パターン毎に変動内容（演出内容）が予め決定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定されている設定値に応じて同じ変動パターンであっても変動内容（演出内容）が異なるようにしてもよい。例えば、ノーマルリーチはずれの変動パターンPA2-1の場合は、設定されている設定値が1の場合は、ノーマルリーチはずれとなる変動パターンとし、設定されている設定値が2の場合は、擬似連演出を2回実行して非リーチは

50

ずれとなる変動パターンとして、設定されている設定値が3の場合は、擬似連演出を3回実行してスーパーリーチはずれとなる変動パターン...等とすればよい。

【0226】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行し、RAM102をワークエリアとして用いることで、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の処理が実行される。また、CPU103は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板11の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。

【0227】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラム以外にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された、図8-18などに示す複数の判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、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる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などが記憶されている。

【0228】

ROM101が記憶する判定テーブルには、例えば図8-18(A)に示す表示結果判定テーブル、図8-18(B)に示す大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)、図8-18(C)に示す大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)図8-18(D)に示す小当り種別判定テーブル(第1特別図柄・第2特別図柄共通)の他、大当り変動パターン判定テーブル、小当り変動パターン判定テーブル、はずれ変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル(図示略)、普図変動パターン決定テーブル(図示略)などが含まれている。

【0229】

図8-18(A)は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ROM101に記憶されているデータの集まりであって、MR1と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブルは、変動特図指定バッファが1(第1)である、つまり、第1特別図柄が可変表示の対象とされている場合と、変動特図指定バッファが2(第2)である、つまり、第2特別図柄が可変表示の対象とされている場合のそれぞれについて、大当りとする判定値と、小当りとする判定値が設定されている。

【0230】

図8-18(A)に示すように、変動特図指定バッファが第1である場合には、1/200の割合で大当りに当選するとともに1/200の割合で小当りに当選するように判定値が設定されている。一方で、変動特図指定バッファが第2である場合には、1/200の割合で大当りに当選するとともに1/6で小当りに当選するように判定値が設定されている。

【0231】

尚、本特徴部151SGでは、CPU103は、図8-18(A)に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当りまたは小当りとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブルと小当り判定テーブルとを別個に設け、大当りの判定は、変動特図指定バッファによらず第1特別図柄の可変表示である場合と第2特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、変動特図指定バッファが第1である場合と第2である場合とで別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。

【0232】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数(MR2)に基づいて、大当りの種別を大当りA~大当りDの

10

20

30

40

50

うち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。尚、本特徴部 151SG では、図 8 - 18 (B) 及び図 8 - 18 (C) に示すように、大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) には、大当り A から大当り C までの 3 種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) には、大当り D の 1 種類の大当りのみが設けられている。つまり、第 1 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り A から大当り C までの 3 種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第 2 特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当り D のみとなる。

【0233】

図 8 - 18 (D) は、ROM 101 に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図である。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数 (MR2) に基づいて、小当りの種別を小当り A または小当り B に決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部 151SG では、小当り A の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 151SG023B を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り E の大当り遊技が実行されるようになっており、小当り B の小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 151SG023B を通過した場合、すなわち V 入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当り F の大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当り E 及び大当り F は、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値 MR2 によって決定される大当り種別ではなく、小当り A と小当り B のいずれの小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 151SG023B を通過したか否かによって決定される大当り種別である。

【0234】

ここで、本特徴部 151SG における大当り種別について、図 8 - 19 (A) 及び図 8 - 19 (B) を用いて説明する。本特徴部 151SG では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において遊技状態が低ベース状態に移行する大当り A と、大当り遊技状態の終了後において遊技状態が第 1 高ベース状態に移行する大当り B、大当り遊技状態の終了後において遊技状態が第 2 高ベース状態に移行する大当り C ~ 大当り F が設けられている。

【0235】

これら大当り A ~ 大当り F のうち、大当り A ~ 大当り C は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 4 回 (いわゆる 4 ラウンド)、繰返し実行される大当りである。

【0236】

大当り D は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 15 回 (いわゆる 15 ラウンド)、繰返し実行される大当りであり、大当り E は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 9 回 (いわゆる 9 ラウンド)、繰返し実行される大当りであり、大当り F は、大入賞口を遊技者にとって有利な第 2 状態に変化させるラウンドが 14 回 (いわゆる 14 ラウンド)、繰返し実行される大当りである。

【0237】

また、大当り B の大当り遊技終了後に移行する第 1 高ベース状態は、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 100 回実行されるまで、或いは、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 100 回実行される前に大当りが発生するまで時短制御が実行される。そして、大当り C ~ 大当り F の大当り遊技終了後に移行する第 2 高ベース状態は、第 1 特別図柄の可変表示が 100 回実行されるまで、第 2 特別図柄の可変表示が 10 回実行されるまで、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 100 回実行されるまで、或いは、第 1 特別図柄の可変表示が 100 回実行されるまで、第 2 特別図柄の可変表示が 10 回実行されるまで、第 1 特別図柄の可変表示と第 2 特別図柄の可変表示が合計で 100 回実行されるまでのいずれかの条件が成立する前に大当りが発生するまで時短制御が実行される。

【0238】

尚、大当り B の大当り遊技終了時、CPU 103 は、大当り終了処理 (S117) にお

いて時短フラグとともに遊技状態が第1高ベース状態であることを示す第1高ベース状態フラグをセットする。また、大当たりC～大当たりFの大当たり遊技終了時、CPU103は、大当たり終了処理(117)において時短フラグとともに遊技状態が第2高ベース状態であることを示す第2高ベース状態フラグをセットする。このようにすることで、CPU103は、普図当り時のスライド部材151SG704の動作パターンを、低ベース状態、第1高ベース状態、第2高ベース状態の3つの遊技状態において異なる割合で決定することが可能となっている(図8-7(B)参照)。

【0239】

前述したように、第1高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域151SG022Rに打ち出すことによって第1始動入賞口Bと普電入賞口に入賞可能な遊技状態であり、第2高ベース状態とは、遊技球を右遊技領域151SG022Rに打ち出すことによって第1始動入賞口B、第2始動入賞口及び普電入賞口に入賞可能な遊技状態である。

10

【0240】

尚、高ベース状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで通常状態(低ベース状態)よりもスライド部材151SG704が退避位置から突出位置に突出し易くなることで、普電入賞口に入賞した遊技球によって第1始動入賞口Bや第2始動入賞口が開放され、遊技球これら第1始動入賞口Bや第2始動入賞口に入賞し易くなる。特に第2高ベース状態においては、第2始動入賞口が頻繁に開放されることにより第2特別図柄の可変表示結果が第1特別図柄の可変表示結果よりも高い割合で小当たりとなる。このため、第2高ベース状態においては、遊技球が小当たり遊技中にV入賞することにより大当たりが発生することで、大当たり遊技状態が通常状態を介すること無く連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。

20

【0241】

本特徴部151SGでは、大当たり種別として大当たりA～大当たりFの6種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設ける大当たり種別は7種類以上や5種類以下であってもよい。

【0242】

また、本特徴部151SGでは、図8-19(B)に示すように、第2高ベース状態は、大当たりが発生することを除けば、第1特別図柄の可変表示が100回実行されること、第2特別図柄の可変表示が10回実行されること、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示が合計で100回実行されることのいずれかが成立することにもとづいて終了する(遊技状態が低ベース状態に移行する)形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2高ベース状態については、例えば、第2特別図柄の可変表示が100回実行されることにもとづいて低ベース状態に移行する、つまり、実質次の大当たり(小当たり経由の大当たりを含む)が発生するまで第2高ベース状態が継続するようにしてもよい。

30

【0243】

また本特徴部151SGでは、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合は、特別図柄の可変表示回数を条件に遊技状態が低ベース状態に移行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合は、可変表示結果が小当たりとなった回数が所定回数(例えば、10回)に達したことを条件に遊技状態が低ベース状態に移行してもよい。尚、図8-18(A)に示すように、本特徴部151SGでは、第2特別図柄の可変表示の方が第1特別図柄の可変表示よりも小当たり確率が高く設定されているので、遊技状態が第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合については、第2特別図柄の可変表示結果が小当たりとなった回数が所定回数に達したことを条件に遊技状態が低ベース状態に移行してもよい。

40

【0244】

次に、本特徴部151SGにおけるCPU103の動作について説明する。本特徴部151SGにおける遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、図8-20に示すように、S21～S27に示すスイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技

50

用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理を実行した後、ベース値を算出するためのベース値算出処理（１５１ＳＧ０２８）と、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて賞球（遊技球）を払い出すための賞球払出処理（１５１ＳＧ０２９）を実行し、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２４５】

図８－１１に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２４６】

このような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、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、第１特図保留記憶部と、第２特図保留記憶部と、普通図保留記憶部と、遊技制御フラグ設定部と、遊技制御タイマ設定部と、遊技制御カウンタ設定部と、遊技制御バッファ設定部とを備えている。

【０２４７】

第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置１５１ＳＧ００４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第１特図保留記憶部は、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第１特図保留記憶部に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２４８】

第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置１５１ＳＧ００４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第２特図保留記憶部は、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当たり種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。こうして第２特図保留記憶部に記憶された保留データは、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２４９】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留

10

20

30

40

50

番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

【 0 2 5 0 】

普図保留記憶部は、通過ゲートを通過した遊技球がゲートスイッチ 1 5 1 S G 0 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 1 5 1 S G 0 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部は、遊技球が通過ゲートを通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

10

【 0 2 5 1 】

遊技制御フラグ設定部には、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。

【 0 2 5 2 】

遊技制御タイマ設定部には、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。

20

【 0 2 5 3 】

遊技制御カウンタ設定部には、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複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 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ランダムカウンタが設けられてもよい。

【 0 2 5 4 】

遊技制御カウンタ設定部のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 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、C P U 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。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【 0 2 5 5 】

遊技制御バッファ設定部には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部には、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。

40

【 0 2 5 6 】

図 8 - 2 1 は、C P U 1 0 3 が実行する特別図柄通常処理（S 1 1 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理では、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（1 5 1 S G S 1 4 1）。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 1 5 1 S G 0 0 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。

【 0 2 5 7 】

1 5 1 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（1 5 1 S G S 1 4 1 ; N）、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 1 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、

50

変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(151SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0258】

151SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部に151Bにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(S143)。

10

【0259】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(151SGS144)、151SGS149に移行する。

【0260】

一方、151SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(151SGS141;Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(151SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置151SG004Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、151SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、151SGS145の処理は、151SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

20

【0261】

尚、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

30

【0262】

151SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには(151SGS145;N)、第1特図保留記憶部に保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す(151SGS146)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0263】

151SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部に保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(151SGS147)。

40

【0264】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後(151SGS148)、151SGS149に移行する。

【0265】

151SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当

50

り」、「小当り」、「はずれ」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、図 8 - 18 (A) に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データを、「大当り」や「小当り」、「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれとするかを決定する (1 5 1 S G S 1 5 0)。

【 0 2 6 6 】

1 5 1 S G S 1 5 0 にて特図表示結果を決定した後は、その特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 1 5 1)。そして、「大当り」と判定された場合には (1 5 1 S G S 1 5 1 ; Y)、遊技制御フラグ設定部に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする (1 5 1 S G S 1 5 2)。このときには、大当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、変動特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブルを選択してセットする (1 5 1 S G S 1 5 3)。このとき、C P U 1 0 3 は、変動特図指定バッファの値が「1」である場合は、図 8 - 18 (B) に示す第 1 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択してセットし、変動特図指定バッファの値が「2」である場合は、図 8 - 18 (C) に示す第 2 特別図柄用の大当り種別判定テーブルを選択してセットすれば良い。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データが、大当り種別判定テーブルにおいて「大当り A」、「大当り B」、「大当り C」、「大当り D」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する (1 5 1 S G S 1 5 4)。

【 0 2 6 7 】

1 5 1 S G S 1 5 4 の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時間単出制御 (時短制御) が行われる時短状態と、時短制御が行われない通常状態とのいずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより (1 5 1 S G S 1 5 5)、決定された大当り種別を記憶して 1 5 1 S G S 1 5 6 に進む。一例として、大当り種別が「大当り A」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「大当り B」であれば「1」とし、「大当り C」であれば「2」とし、「大当り D」であれば「3」とすればよい。

【 0 2 6 8 】

一方、1 5 1 S G S 1 5 1 にて「大当り」ではないと判定された場合には (1 5 1 S G S 1 5 1 ; N)、C P U 1 0 3 は、特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 1 5 1 a)。「小当り」と判定された場合には (1 5 1 S G S 1 5 1 a ; Y)、遊技制御フラグ設定部に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする (1 5 1 S G S 1 5 1 b)。このときには、小当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、小当り種別判定テーブル (図 8 - 18 (D) 参照) を選択してセットする (1 5 1 S G S 1 5 1 c)。こうしてセットされた小当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された小当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データが、小当り種別判定テーブルにおいて「小当り A」、「小当り B」の各小当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、小当り種別を複数種類のいずれとするかを決定する (1 5 1 S G S 1 5 1 d)。

【 0 2 6 9 】

こうして決定された小当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた小当り種別バッファの格納値である小当り種別バッファ値を設定することなどにより (1 5 1 S G S 1 5 1 e)、決定された小当り種別を記憶して 1 5 1 S G S 1 5 6 に進む。一例として、小当り種別が「小当り A」であれば小当り種別バッファ値を「0」とし、「小当り B」であれば「1」とすればよい。

【 0 2 7 0 】

151SGS156においては、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果、更には、小当り遊技状態に制御するか否か（小当りフラグがセットされているか否か）の事前決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、151SGS151にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、151SGS154における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「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。即ち、大当り種別を「大当りA」とする決定結果に応じて「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「大当りB」とする決定結果に応じて「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「大当りC」とする決定結果に応じて「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「大当りD」とする決定結果に応じて「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

【0271】

151SGS156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（151SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

20

【0272】

尚、151SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（151SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（151SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

30

【0273】

図8-22及び図8-23は、CPU103が実行する特別図柄停止処理（S113）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、S32の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置151SG004Aや第2特別図柄表示装置151SG004Bに停止図柄を導出表示する制御を行う（151SGS171）。尚、変動特図指定パツファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置151SG004Aでの第1特別図柄の可変表示を終了させ、変動特図指定パツファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置151SG004Bでの第2特別図柄の可変表示を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（151SGS172）。そして、大当りフラグがセットされているか否かを判定し（151SGS173）、大当りフラグがセットされていない場合（151SGS173；N）には、151SGS180に移行する。

40

【0274】

一方、大当りフラグがセットされている場合（151SGS173；Y）には、CPU103は、時短フラグや第1高ベース状態フラグ、第2高ベース状態フラグがセットされていればこれらフラグをクリアし（151SG174）、演出制御基板12に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始1指定コマンド（大当りA）、当り開始2指定コマンド（大当りB）、当り開始3指定コマンド（大当りC）当り開始4指定コマンド（大当りD）を送信するための設定を行う（151SGS175）。尚、151SGS175に

50

において設定された当り開始指定コマンドは、前述したコマンド制御処理（S 2 7）にて演出制御基板 1 2 に送信される。

【 0 2 7 5 】

更に CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（1 5 1 S G S 1 7 6）。

【 0 2 7 6 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（1 5 1 S G S 1 7 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当り A ~ 大当り C の場合には 4 回、大当り D の場合には 1 5 回）をセットする（1 5 1 S G S 1 7 8）。そして、後述する第 1 特図可変表示回数カウンタ及び第 2 特図可変表示回数カウンタの値を 0 にリセットするとともに（1 5 1 S G S 1 7 9 a）、別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（S 1 1 4）に対応した値である“4”に更新し（1 5 1 S G S 1 7 9 b）、当該特別図柄停止処理を終了する。

10

【 0 2 7 7 】

一方、1 5 1 S G S 1 8 0 において CPU 1 0 3 は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされていない場合（1 5 1 S G S 1 8 0 ; N）には、1 5 1 S G S 1 9 8 に移行する。一方、小当りフラグがセットされている場合は（1 5 1 S G S 1 8 0 ; Y）、CPU 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に、記憶されている小当りの種別に応じて当り開始 5 指定コマンド（小当り A）または当り開始 6 指定コマンド（小当り B）を送信するための設定を行う（1 5 1 S G S 1 8 1）。尚、1 5 1 S G S 1 8 1 において設定された当り開始指定コマンドは、前述したコマンド制御処理（S 2 7）にて演出制御基板 1 2 に送信される。

20

【 0 2 7 8 】

そして、小当り表示時間タイマに小当り表示時間（小当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（1 5 1 S G S 1 8 2）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、小当りの場合には 2 回）をセットし（1 5 1 S G S 1 8 3）、時短フラグがセットされているか否か、つまり、高ベース状態（第 1 高ベース状態または第 2 高ベース状態）において小当りに当選したか否かを判定する（1 5 1 S G S 1 8 4）。時短フラグがセットされていない場合、つまり、低ベース状態（通常状態）において小当りに当選した場合は（1 5 1 S G S 1 8 4 ; N）、低ベース時小当りフラグをセットして 1 5 1 S G S 1 8 6 に進む（1 5 1 S G S 1 8 5）。尚、時短フラグがセットされている場合、つまり、高ベース状態において小当りに当選した場合は（1 5 1 S G S 1 8 4 ; Y）、1 5 1 S G S 1 8 5 の処理を経由せずに 1 5 1 S G S 1 8 6 に進む。

30

【 0 2 7 9 】

そして、CPU 1 0 3 は、1 5 1 S G S 1 8 6 において、時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が第 1 高ベース状態または第 2 高ベース状態であるか否かを判定する。時短フラグがセットされていない場合（1 5 1 S G S 1 8 6 ; N）は、1 5 1 S G S 1 9 6 に進み、時短フラグがセットされている場合（1 5 1 S G S 1 8 6 ; Y）は、変動特図指定バッファの値が 1 であるか否か、つまり、実行した可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（1 5 1 S G S 1 8 7）。変動特図指定バッファの値が 1 である場合（1 5 1 S G S 1 8 7 ; Y）は、高ベース状態中における第 1 特別図柄の可変表示回数を示す第 1 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 1 9 0 に進む（1 5 1 S G S 1 8 8）。また、変動特図指定バッファの値が 2 である場合（1 5 1 S G S 1 8 7 ; N）は、高ベース状態中における第 2 特別図柄の可変表示回数を示す第 2 特図可変表示回数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 1 9 0 に進む（1 5 1 S G S 1 8 9）。

40

【 0 2 8 0 】

次いで、1 5 1 S G S 1 9 0 において CPU 1 0 3 は、第 1 特図可変表示回数カウンタ

50

の値と第2特図可変表示開示数カウンタの値の和が100であるか否かを判定する。第1特図可変表示回数カウンタの値と第2特図可変表示開示数カウンタの値の和が99以下である場合(151SGS190;N)は、更に遊技状態が第1高ベース状態であるか否か、つまり、第1高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定する(151SGS191)。遊技状態が第2高ベース状態である場合(151SGS191;N)は、第1特図可変表示回数カウンタの値が100であるか否かを判定する(151SGS192)。第1特図可変表示回数カウンタの値が99以下である場合(151SGS191;N)は、第2特図可変表示回数カウンタの値が10であるか否かを判定する(151SGS193)。第2特図可変表示回数カウンタの値が9以下である場合(151SGS193;N)は、151SGS196に進む。

10

【0281】

また、第1特図可変表示回数カウンタの値と第2特図可変表示開示数カウンタの値の和が100である場合(151SGS190;Y)、遊技状態が第1高ベース状態である場合(151SGS191;Y)、第1特図可変表示回数カウンタの値が100である場合(191SGS192;Y)、第2特図可変表示回数カウンタの値が10である場合(181SGS193;Y)は、時短フラグ、第1高ベース状態フラグ、第2高ベース状態フラグのうちセットされているフラグをクリアし(151SGS194)、第1特図可変表示回数カウンタの値と第2特図可変表示回数カウンタの値を0にリセットして151SGS196に進む(151SGS195)。

【0282】

20

151SG161においてCPU103は、時短フラグのセット状態に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理(S118)に対応した値である“8”に更新し、当該特別図柄停止処理を終了する(151SGS197)。

【0283】

一方、151SGS198において、CPU103は、時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が第1高ベース状態または第2高ベース状態であるか否かを判定する。時短フラグがセットされていない場合(151SGS198;N)は、151SGS208に進み、時短フラグがセットされている場合(151SGS198;Y)は、変動特図指定バッファの値が1であるか否か、つまり、実行した可変表示が第1特別図柄の可変表示であるか否かを判定する(151SGS199)。変動特図指定バッファの値が1である場合(151SGS199;Y)は、高ベース状態中における第1特別図柄の可変表示回数を示す第1特図可変表示回数カウンタの値を+1して151SGS202に進む(151SGS200)。また、変動特図指定バッファの値が2である場合(151SGS199;N)は、高ベース状態中における第2特別図柄の可変表示回数を示す第2特図可変表示回数カウンタの値を+1して151SGS202に進む(151SGS201)。

30

【0284】

次いで、151SGS202においてCPU103は、第1特図可変表示回数カウンタの値と第2特図可変表示開示数カウンタの値の和が100であるか否かを判定する。第1特図可変表示回数カウンタの値と第2特図可変表示開示数カウンタの値の和が99以下である場合(151SGS202;N)は、更に遊技状態が第1高ベース状態であるか否か、つまり、第1高ベース状態フラグがセットされているか否かを判定する(151SGS203)。遊技状態が第2高ベース状態である場合(151SGS203;N)は、第1特図可変表示回数カウンタの値が100であるか否かを判定する(151SGS204)。第1特図可変表示回数カウンタの値が99以下である場合(151SGS204;N)は、第2特図可変表示回数カウンタの値が10であるか否かを判定する(151SGS205)。第2特図可変表示回数カウンタの値が9以下である場合(151SGS205;N)は、151SGS208に進む。

40

【0285】

50

また、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示開示数カウンタの値の和が 100 である場合 (151SGS202; Y)、遊技状態が第 1 高ベース状態である場合 (151SGS203; Y)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値が 100 である場合 (191SGS204; Y)、第 2 特図可変表示回数カウンタの値が 10 である場合 (181SGS205; Y) は、時短フラグ、第 1 高ベース状態フラグ、第 2 高ベース状態フラグのうちセットされているフラグをクリアし (151SGS206)、第 1 特図可変表示回数カウンタの値と第 2 特図可変表示回数カウンタの値を 0 にリセットして 151SGS208 に進む (151SGS207)。

【0286】

151SGS208 において CPU103 は、時短フラグのセット状態に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理 (S110) に対応した値である “0” に更新し、当該特別図柄停止処理を終了する (151SGS209)。

【0287】

図 8 - 24 は、CPU103 が実行する小当り開放前処理 (S118) を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103 は、先ず小当り表示時間タイマを -1 し (151SGS211)、該小当り表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (151SGS212)。小当り表示時間タイマがタイマアウトしていない場合は (151SGS212; N)、小当り開放前処理を終了する一方、小当り表示時間タイマがタイマアウトした場合は (151SGS212; Y)、大入賞口を開放状態とするための開放時間タイマに予め定められている期間 (例えば、1 秒) に応じた値をセットする (151SGS213)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放中処理 (S119) に対応した値である “9” に更新し (S204)、当該小当り開放前処理を終了する。

【0288】

図 8 - 25 は、CPU103 が実行する小当り開放中処理 (S119) を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103 は、先ず開放時間タイマの値を -1 する (151SGS221)。そして、CPU103 は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (151SGS222)。

【0289】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は (151SGS222; Y)、151SGS235 に移行し、開放時間タイマがタイマアウトしていない場合は (151SGS222; N)、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する (151SGS223)。大入賞口の開放タイミングである場合 (151SGS223; Y) は、CPU103 は大入賞口扉用のソレノイド 151SG082 を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する (151SGS224)。そして、大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い (151SGS225)、151SGS226 に移行する。尚、151SGS225 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 12 に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は (151SGS223; N)、151SGS224 及び 151SGS225 を経由せずに 151SGS226 に移行する。

【0290】

151SGS226 において、CPU103 は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は (151SGS226; Y)、CPU103 は大入賞口扉用のソレノイド 151SG082 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する (151SGS227)。そして、大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い (151SGS228)、151SGS229 に移行する。尚、151SGS228 において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板 12 に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は (151SGS226; N)、151SGS227 及び 151SGS228 を経由せずに 15

10

20

30

40

50

1 S G S 2 2 9 に移行する。

【 0 2 9 1 】

1 5 1 S G S 2 2 9 において、C P U 1 0 3 は、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったか否かを判定する。第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっていない場合は (1 5 1 S G S 2 2 9 ; N)、小当り開放中処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっている場合は (1 5 1 S G S 2 2 9 ; Y)、既に第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 3 0)。V 入賞フラグがセットされている場合は (1 5 1 S G S 2 3 0 ; Y)、小当り開放中処理を終了し、V 入賞フラグがセット

10

【 0 2 9 2 】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を行う (1 5 1 S G S 2 3 2)。尚、V 入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理 (S 2 7) において演出制御基板 1 2 に送信される。また、C P U 1 0 3 は、大入賞口が開放状態であれば、大入賞口扉用のソレノイド 1 5 1 S G 0 8 2 を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御し (1 5 1 S G S 2 3 3)、開放時間タイマをクリアする (1 5 1 S G S 2 3 4)。

【 0 2 9 3 】

そして、1 5 1 S G S 2 3 5 において、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理 (S 1 2 0) に対応した値である “ 1 0 ” に更新し、当該小当り開放中処理を終了する。

20

【 0 2 9 4 】

図 8 - 2 6 は、C P U 1 0 3 が実行する小当り終了処理 (S 1 2 0) を示すフローチャートである。小当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 4 1)。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は (1 5 1 S G S 2 4 1 ; N)、小当りフラグをクリアし (1 5 1 S G S 2 4 2)、演出制御基板 1 2 に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う (1 5 1 S G S 2 4 3)。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理 (S 2 7) において演出制御基板 1 2 に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし (1 5 1 S G S 2 4 4)、小当り終了処理を終了する。

30

【 0 2 9 5 】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は (1 5 1 S G S 2 4 1 ; Y)、小当り終了表示タイマの値を - 1 する (1 5 1 S G S 2 4 5)。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 4 6)。小当り終了表示時間が経過していない場合は (1 5 1 S G S 2 4 6 ; N)、C P U 1 0 3 は第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 4 7)。第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっていない場合は (1 5 1 S G S 2 4 7 ; N)、小当り終了処理を終了し、第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなっている場合は (1 5 1 S G S 2 4 7 ; Y)、既に第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B がオンとなったこと、すなわち遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過したことを示す V 入賞フラグがセットされているか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 4 8)。V 入賞フラグがセットされている場合は (1 5 1 S G S 2 4 8 ; Y)、小当り終了処理を終了し、V 入賞フラグがセットされていない場合は (1 5 1 S G S 2 4 8 ; N)、V 入賞フラグをセットする (1 5 1 S G S 2 4 9)。

40

【 0 2 9 6 】

そして、C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に対する V 入賞通知コマンドの送信設定を行う (1 5 1 S G S 2 5 0)。尚、V 入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理 (S

50

27)において演出制御基板12に送信される。また、CPU103は、時短フラグがセットされているか否かを判定する(151SG251)。時短フラグがセットされている場合(151SGS251;Y)は、小当り終了処理を終了し、時短フラグがセットされていない場合(151SG251;N)は、低ベース時小当りフラグをセットして小当り終了処理を終了する(151SGS252)。

【0297】

また、151SGS246において小当り終了表示時間が経過した場合は(151SGS246;Y)、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(151SGS253)。V入賞フラグがセットされている場合は(151SGS253;Y)、CPU103はV入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする(151SGS254、151SGS255)。そして、CPU103は、当該V入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りE」と「大当りF」とから決定する(151SGS256)。尚、大当り種別は、図8-18(D)に示すように、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りA」である場合は、大当り種別を「大当りE」に決定し、当該V入賞が発生した小当り種別が「小当りB」である場合は、大当り種別を「大当りF」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより(151SGS257)、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が「大当りE」であれば大当り種別バッファ値を「4」とし、「大当りF」であれば「5」とすればよい。

【0298】

151SGS257の実行後、CPU103は、低ベース時小当りフラグがセットされていればクリアする(151SGS258)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値である“4”に更新し(151SGS259)、小当り終了処理を終了する。

【0299】

つまり、本特徴部151SGでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第2カウントスイッチ151SF023Bを通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第2カウントスイッチ151SG023Bを通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【0300】

尚、151SGS253においてV入賞フラグがセットされていない場合は(151SGS;N)、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理(S110)に対応した値である“0”に更新し(151SGS260)、小当り終了処理を終了する。

【0301】

図8-27は、図8-20に示すベース値算出処理(151SGS028)を示すフローチャートである。ベース値算出処理においてCPU103は、まず、遊技状態が大当り遊技状態であるか否かを判定する(151SGS261)。大当り遊技状態である場合(151SGS261;Y)はベース値算出処理を終了し、大当り遊技状態でない場合(151SGS261;N)は、更に遊技状態が小当り遊技状態であるか否かを判定する(151SGS262)。

【0302】

遊技状態が小当り遊技状態でない場合(151SGS262;N)、CPU103は、遊技状態が低ベース状態(通常状態)であるか否かを判定する。低ベース状態でない場合、つまり、第1高ベース状態や第2高ベース状態である場合(151SGS263;N)は、ベース値算出処理を終了する。また、遊技状態が低ベース状態である場合(151SGS263;Y)は、第1始動口Aスイッチ151SG022AがONとなったか否か、つまり、遊技球が第1始動入賞口Aに入賞して第1始動口Aスイッチ151SG022A

にて検出されたか否かを判定する (1 5 1 S G S 2 6 4)。

【 0 3 0 3 】

第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 6 4)、C P U 1 0 3 は、賞球払出処理において払い出される賞球数の合計を示す賞球数カウンタの値を + 3 するとともに遊技盤 2 上から排出された遊技球数を示すアウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 6 7 に進む (1 5 1 S G S 2 6 5、1 5 1 S G S 2 6 6)。尚、第 1 始動口 A スイッチが O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 6 4 ; N) は、1 5 1 S G S 2 6 5 及び 1 5 1 S G S 2 6 6 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 6 7 に進む。

【 0 3 0 4 】

1 5 1 S G S 2 6 7 において C P U 1 0 3 は、第 1 始動口 B スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 B が O N となったか否か、つまり、遊技球が第 1 始動入賞口 B に入賞して第 1 始動口 B スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 B にて検出されたか否かを判定する。第 1 始動口 B スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 B が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 6 7 ; Y) は、賞球数カウンタの値を + 1 するとともにアウト数カウンタの値を + 0 する (1 5 1 S G S 2 6 8、1 5 1 S G S 2 6 9)。また、アウト数カウンタの値を + 0 する (アウト数カウンタの値を加算せずに) とともに、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に残留している遊技球数を示す残留数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 4 に進む (1 5 1 S G S 2 7 3、1 5 1 S G 2 7 3 a)。尚、第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 6 7 ; N) は、1 5 1 S G S 2 7 2 及び 1 5 1 S G S 2 7 3 a の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 4 に進む。

【 0 3 0 5 】

1 5 1 S G S 2 7 4 において C P U 1 0 3 は、第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O N となったか否か、つまり、遊技球が普電入賞口に入賞して第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D に検出されたか否かを判定する。第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 4 ; Y) は、賞球数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 6 に進み、第 4 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 D が O F F である場合 (1 5 1 S F S 2 7 4 ; N) は、1 5 1 S G S 2 7 5 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 6 に進む。

【 0 3 0 6 】

1 5 1 S G S 2 7 6 において C P U 1 0 3 は、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O N となったか否か、つまり、一般入賞口 1 5 1 S G 0 1 0 に遊技球が入賞して第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G に検出されたか否かを判定する。第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 6 ; Y) は、賞球数カウンタの値を + 3 するとともにアウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 7 9 に進み (1 5 1 S G S 2 7 7、1 5 1 S G S 2 7 8)、第 7 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 G が O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 7 6 ; N) は、1 5 1 S G S 2 7 7 及び 1 5 1 S G S 2 7 8 の処理を実行せずに 1 5 1 S G S 2 7 9 に進む。

【 0 3 0 7 】

1 5 1 S G S 2 7 9 において C P U 1 0 3 は、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれかが O N となったか否か、つまり、遊技球がこれら第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F を通過して遊技盤 2 の背面側に誘導されて排出されたか否かを判定する。第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれかが O N となった場合 (1 5 1 S G S 2 7 9 ; Y) は、アウト数カウンタの値を + 1 して 1 5 1 S G S 2 8 1 に進み (1 5 1 S G S 2 8 0)、第 1 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 A、第 3 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 C、第 5 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 E、第 6 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 F のいずれも O F F である場合 (1 5 1 S G S 2 7

10

20

30

40

50

9 ; N) は、1 5 1 S G S 2 8 0 の処理を実行せずに1 5 1 S G S 2 8 1に進む。

【 0 3 0 8 】

1 5 1 S G S 2 8 1においてCPU 1 0 3は、第2アウトスイッチ1 5 1 S G 0 4 1 BがONとなったか否か、つまり、遊技球が第2アウトスイッチ1 5 1 S G 0 4 1 Bを通過して遊技盤2の背面側に誘導されて排出されたか否かを判定する。第2アウトスイッチ1 5 1 S G 0 4 1 BがONとなった場合(1 5 1 S G S 2 8 1 ; Y)は、更に残留数カウンタの値が1以上であるか否か、つまり、第1始動入賞口Bや第2始動入賞口入賞した遊技球のうち未だアウト用流路1 5 1 S G 7 1 4を流下している遊技球が有るか否かを判定する(1 5 1 S G S 2 8 2)。

【 0 3 0 9 】

残留数カウンタの値が1以上である場合(1 5 1 S G S 2 8 2 ; Y)は、残留数カウンタの値を - 1するとともにアウト数カウンタの値を + 1して1 5 1 S G S 2 9 1に進む(1 5 1 S G S 2 8 3、1 5 1 S G S 2 8 4)。つまり、本特徴部1 5 1 S Gでは、第1始動入賞口Bや第2始動入賞口に遊技球が入賞した場合には、該入賞タイミングではアウト数カウンタの値を変化させず、該入賞した遊技球が第2アウト靴を通過したことにもとづいてアウト数カウンタの値を + 1するようになっている。

【 0 3 1 0 】

一方で、残留数カウンタの値が0である場合(1 5 1 S G S 2 8 2 ; N)は、1 5 1 S G S 2 8 3の処理を実行すること無くアウト数カウンタの値を + 1して1 5 1 S G S 2 9 1に進む(1 5 1 S G S 2 8 4)。尚、1 5 1 S G S 2 8 1において第2アウトスイッチ1 5 1 S G 0 4 1 BがOFFである場合(1 5 1 S G S 2 8 1 ; N)は、1 5 1 S G S 2 8 2 ~ 1 5 1 S G S 2 8 4の処理を実行すること無く1 5 1 S G S 2 9 1に進む。

【 0 3 1 1 】

また、1 5 1 S G S 2 6 2において遊技状態が小当り遊技状態であると判定した場合(1 5 1 S G S 2 6 2 ; Y)、CPU 1 0 3は、低ベース時小当りフラグがセットされているか否かを判定する(1 5 1 S G S 2 8 6)。低ベース時小当りフラグがセットされていない場合(1 5 1 S G S 2 8 6 ; N)はベース値算出処理を終了し、低ベース時小当りフラグがセットされている場合(1 5 1 S G S 2 8 6 ; Y)は、更に第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがONとなったか否かを判定する(1 5 1 S G S 2 8 7)。

【 0 3 1 2 】

第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがOFFである場合(1 5 1 S G S 2 8 7 ; N)は1 5 1 S G S 2 9 1に進み、第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがONとなった場合(1 5 1 S G S 2 8 7 ; Y)は、更にV入賞フラグがセットされているか否か、つまり、第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがONとなったタイミングがV入賞の後であるか否かを判定する(1 5 1 S G S 2 8 8)。V入賞フラグがセットされている場合、つまり、第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがONとなったタイミングがV入賞の後である場合(1 5 1 S G S 2 8 8 ; Y)は1 5 1 S G S 2 9 1に進み、V入賞フラグがセットされていない場合、つまり、第1カウントスイッチ1 5 1 S G 0 2 3 AがONとなったタイミングはV入賞よりも前(未だV入賞が発生していない)である場合(1 5 1 S G S 2 8 8 ; N)は、賞球数カウンタの値を + 15するとともにアウト数カウンタの値を + 1して1 5 1 S G S 2 9 1に進む(1 5 1 S G S 2 8 9、1 5 1 S G S 2 9 0)。

【 0 3 1 3 】

そして、1 5 1 S G S 2 9 1においてCPU 1 0 3は、アウト数カウンタの値が6 0 0 0以上であるか否かを判定する。アウト数カウンタの値が5 9 9 9以下である場合(1 5 1 S G S 2 9 1 ; N)はベース値算出処理を終了し、アウト数カウンタの値が6 0 0 0以上である場合(1 5 1 S G S 2 9 1 ; Y)は、アウト数カウンタの値と賞球数カウンタの値とから低ベース状態におけるベース値を算出する(1 5 1 S G S 2 9 2)。そして、該算出した低ベース状態でのベース値を表示モニタ1 5 1 S G 0 2 9に更新表示するとともに(1 5 1 S G S 2 9 3)、アウト数カウンタ及び賞球数カウンタの値を0にリセットしてベース値算出処理を終了する(1 5 1 S G S 2 9 4)。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 4 】

以上のように、本特徴部 1 5 1 S G においては、遊技状態が低ベース状態である場合の 6 0 0 0 球毎のベース値を算出し、該算出したベース値を表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に更新表示するようになっている。

【 0 3 1 5 】

特に図 8 - 2 7 及び図 8 - 2 8 (A) に示すように、低ベース状態の第 1 特別図柄の可変表示において小当りに当選した場合（可変表示結果が小当りとなった場合）は、小当り遊技が開始されてから V 入賞が発生するまで（遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出されるまで）に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含める（賞球数カウンタに加算する対象に含める）一方で、V 入賞が発生した後に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない（賞球数カウンタに加算する対象に含めない）ようになっている。

10

【 0 3 1 6 】

また、図 8 - 2 7 及び図 8 - 2 8 (B) に示すように、大当り B ~ 大当り F の大当り遊技終了後の高ベース状態での可変表示において小当りに当選した場合（可変表示結果が小当りとなった場合）は、小当り遊技中に V 入賞が発生したか否かにかかわらず第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない（賞球数カウンタに加算する対象に含めない）ようになっている。

20

【 0 3 1 7 】

更に、図 8 - 2 7 及び図 8 - 2 8 (C) に示すように、高ベース状態の終了条件（図 8 - 1 9 (B) 参照）が成立したことにもとづき遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に変化（移行）した場合は、高ベース状態中に第 2 特別図柄の保留記憶が最大で 4 個記憶されている場合がある。このため、遊技状態が低ベース状態である場合においても第 2 特別図柄の可変表示が最大で 4 回実行されるが、該最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示において小当りに当選した場合（可変表示結果が小当りとなった場合）は、小当り遊技が開始されてから V 入賞が発生するまで（遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B にて検出されるまで）に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含める（賞球数カウンタに加算する対象に含める）一方で、V 入賞が発生した後に第 1 始動入賞口 B や第 2 始動入賞口、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづく賞球についてはベース値を算出するための賞球数に含めない（賞球数カウンタに加算する対象に含めない）ようになっている。

30

【 0 3 1 8 】

尚、図 8 - 2 8 (C) に示すように、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後は、最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示が実行されるが、画像表示装置 5 に低ベース状態用の背景画像を表示することや、スピーカ 8 L、8 R から右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に向けての遊技球の打ち出しを停止して左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に向けての遊技球の打ち出しに切り替える旨の指示を行うことによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に移行したことを報知してもよい。

40

【 0 3 1 9 】

以上、本特徴部 1 5 1 S G におけるパチンコ遊技機 1 にあっては、図 8 - 2 8 (A) に示すように、低ベース状態の第 1 特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算するので、低ベース状態において開放状態に変化した大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算することによって低ベース状態におけるベース値を表示モニタ 1 5 1 S G 0 2 9 に算出することができるようになっている。

【 0 3 2 0 】

50

また、入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内には、大入賞口に入賞した遊技球を検出可能な第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B が設けられており、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B によって検出される（小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過する）ことによって大当り遊技状態に制御されるようになっているので、小当り遊技中に遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過するか否かに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【 0 3 2 1 】

また、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示結果が小当りとなる場合においては、該可変表示にもとづく小当り遊技中の V 入賞が発生する前（遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過する前）の期間においては、大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する一方で、該可変表示にもとづく小当り遊技中の V 入賞が発生した後の期間においては、大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を賞球数カウンタに加算しないようになっているので、小当り遊技中において遊技球が第 2 カウントスイッチ 1 5 1 S G 0 2 3 B を通過した後、すなわち大当り遊技中に遊技球が大入賞口に入賞することによって付与された賞球数が賞球数カウンタに加算されることによって低ベース状態のベース値として不適切な値が表示モニター 1 5 1 S G 0 2 9 に表示されてしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 2 2 】

また、特徴部 1 5 1 S G のパチンコ遊技機 1 においては、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L と右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R とが設けられているとともに、低ベース状態では主に左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L に向けて遊技球を発射することで遊技を行うことが可能である一方で、高ベース状態では主に右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に向けて遊技球を発射することで遊技を行うことが可能となっており、図 8 - 1 及び図 8 - 5 に示すように、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 1 5 1 S G 7 0 1 は右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に設けられている。このため、第 1 特別図柄の可変表示結果が小当りとなった場合は、該可変表示にもとづく小当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞することによって付与された賞球数を考慮して低ベース状態のベース値を表示モニター 1 5 1 S G 0 2 9 に表示することができる。

【 0 3 2 3 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R に大入賞口を設けることによって、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球は大入賞口に入賞不能である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大入賞口を入賞球装置 6 A と第 1 アウト口との間に設けることによって、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球と左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球の両方が大入賞口に入賞可能としてもよい。

【 0 3 2 4 】

また、図 8 - 2 8 (C) に示すように、C P U 1 0 3 は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に移行した直後の最大で 4 回の第 2 特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当りとなることによって小当り遊技状態に制御するので、低ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示結果が小当りとなることによって開放状態となった大入賞口に遊技球が入賞することにより付与された賞球数を考慮した低ベース状態におけるベース値を表示モニター 1 5 1 S G 0 2 9 に表示することができる。

【 0 3 2 5 】

また、図 8 - 2 7 に示すベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 6 4 ~ 1 5 1 S G S 2 6 6 の処理に示すように、第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A が O N となった場合（第 1 始動口 A スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 A が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値と賞球数カウンタの値の両方を加算するが、1 5 1 S G S 2 7 1 ~ 1 5 1 S G S 2 7 3 a の処理に示すように、第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が O N となった場合（第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C が遊技球を検出した場合）は、アウト数カウンタの値の加算を行わずに賞球数カウンタの値のみ加算するので、C

10

20

30

40

50

P U 1 0 3 によって算出される低ベース状態でのベース値が不正確となってしまうことを防ぐことができる。

【 0 3 2 6 】

また、図 8 - 2 7 に示ベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 8 1 ~ 1 5 1 S G S 2 8 4 に示すように、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された後、該遊技球が第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されたことによりアウト数カウンタの値を加算するので、遊技球が遊技盤 2 から排出されたタイミングで正確にアウト数カウンタの値を加算することできるとともに、遊技球が第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出されたことによるアウト数カウンタの加算処理が複雑化してしまうことを防ぐことができる。

10

【 0 3 2 7 】

また、図 8 - 1 及び図 8 - 5 に示すように、第 1 アウト口は左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球と右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球が進入可能に設けられている一方で、第 2 アウト口は右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球が進入可能であるとともに左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球が進入不能に設けられているので、左遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 L を流下する遊技球や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球を的確に遊技盤 2 か排出することができるとともに、や右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R を流下する遊技球について正確な割合を算出することができる。

【 0 3 2 8 】

20

また、図 8 - 5 に示すように、右遊技領域 1 5 1 S G 0 0 2 R には、第 2 始動入賞口及び第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C、第 2 アウト口及び第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B が一体に設けられた入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 が設けられているので、第 2 入賞口および第 2 アウト口に進入した遊技媒体を第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて検出可能とするためのアウト用流路 1 5 1 S G 7 1 4 を入賞ユニット 1 5 1 S G 7 0 0 内に的確に設けることができる。

【 0 3 2 9 】

また、図 8 - 2 7 におけるベース値算出処理において C P U 1 0 3 は、1 5 1 S G S 2 7 1 ~ 1 5 1 S G S 2 7 3 a に示すように、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたことによりアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行するので、遊技球が第 1 始動口スイッチ A 1 5 1 S G 0 2 2 A にて検出されたときと処理を共通化することができるので、ベース値算出処理のプログラムを簡素化することができる。特に本特徴部 1 5 1 S G では、第 2 アウトスイッチ 1 5 1 S G 0 4 1 B にて遊技球が検出されたタイミングでアウト数カウンタの値に 1 を加算する処理を実行しているので、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたタイミングでアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行することで、二重にアウト数カウンタに 1 が加算されてしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 3 3 0 】

尚、本特徴部 1 5 1 S G では、ベース値算出処理において、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出されたことによりアウト数カウンタの値に 0 を加算する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球が第 2 始動口スイッチ 1 5 1 S G 0 2 2 C にて検出された場合には、前述したアウト数カウンタの値に 0 を加算する処理を実行しない（アウト数カウンタの値にいずれの数値も加算しない）ようにしてもよい。

40

【 0 3 3 1 】

以上、本実施の形態の特徴部 1 5 1 S G を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 3 3 2 】

例えば、前記特徴部 1 5 1 S G では、可変表示結果が大当たりとなったことにもとづいて

50

大当り遊技状態に制御可能であるとともに、小当り遊技中にV入賞が発生したことにもとづいて大当り遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機1（所謂1種2種混合機）に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当り遊技終了後に小当りの発生頻度が向上する、或いは、小当り遊技中における大入賞口への入賞頻度が向上する特殊状態（所謂小当りラッシュ）に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。尚、このように所謂小当りラッシュ機能を搭載したパチンコ遊技機1に本発明を適用する場合は、前記特徴部151SGと同様に、小当りラッシュ中に遊技球が大入賞口に入賞したことにもとづいて付与された賞球については、ベース値を算出するための賞球数に含めない（大入賞口に入賞したことにより付与された賞球数を賞球数カウンタに加算しない）ようにすることで、表示モニタ151SG029に不適切なベース値が表示されてしまうことを防ぐようにすればよい。

10

【0333】

また、前記特徴部151SGでは、図8-5に示すように、普電入賞口に入賞した遊技球は第4カウンスイッチ151SG023Dを通過した後に第5カウンスイッチ151SG023Eまたは第6カウンスイッチ151SG023Fを通過する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第4カウンスイッチ151SG023Dを通過した遊技球と第5カウンスイッチ151SG023E及び第6カウンスイッチ151SG023Fを通過した遊技球数をカウントすることによって、同一の遊技球が第5カウンスイッチ151SG023E及び第6カウンスイッチ151SG023Fを繰返し通過して第1始動入賞口Bや第2始動入賞口を開放するといった不正行為を検出可能としてもよい。

20

【0334】

また、前記特徴部151SGでは、表示モニタ151SG029において低ベース状態でのベース値を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該ベース値に関する情報であれば表示モニタ151SG029に表示する情報は低ベース状態におけるベース値以外の情報（例えば、算出したベース値が予め定められている基準値よりも高いか否か等）でもよい。

【0335】

また、前記特徴部151SGでは、CPU103がベース値算出処理（図8-20参照）を実行することで低ベース状態でのベース値を算出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該ベース値の算出に係るプログラムは、ROM101における遊技の進行に係るプログラムが記憶されている領域とは異なる領域に記憶されていてもよい。また、このように遊技の進行とは関連しないプログラムに使用されるデータ（ベース値の算出に用いる数値データや、算出された数値データ等）は、RAM102における遊技の進行に係るデータが記憶されている領域とは異なる領域に記憶されるものとしてもよい。

30

【0336】

また、前記特徴部151SGでは、アウト球数が6000球に達する毎に低ベース状態におけるベース値を算出して表示モニタ151SG029に更新表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1高ベース状態や第2高ベース状態におけるベース値を算出して表示モニタ151SG029に更新表示可能としてもよいし、また、過去に算出したベース値を記憶しておき、これら記憶しているベース値の平均値を表示モニタ151SG029にて表示可能としてもよい。

40

【符号の説明】

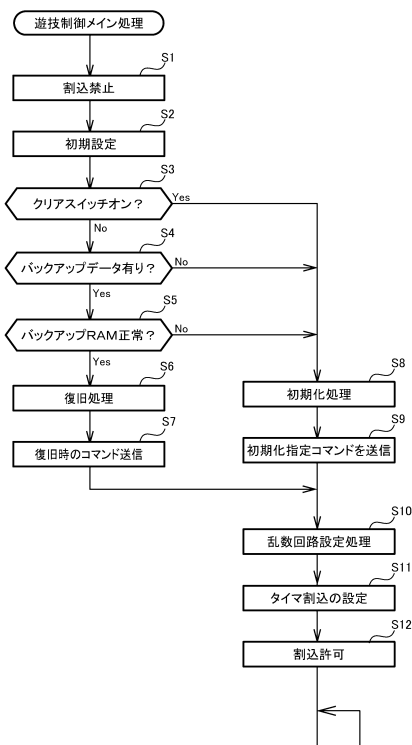
【0337】

- 1 パチンコ遊技機
- 4A 第1特別図柄表示装置
- 4B 第2特別図柄表示装置
- 5 画像表示装置
- 103 CPU

50

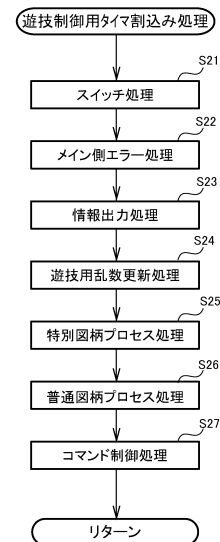
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

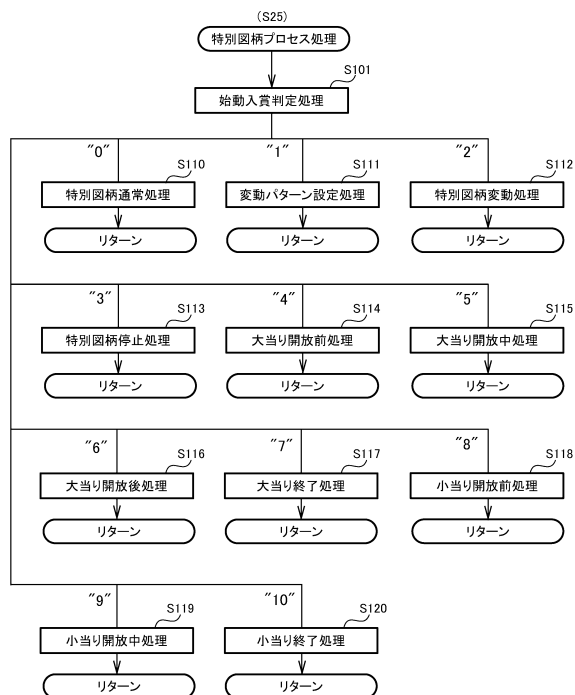


10

20

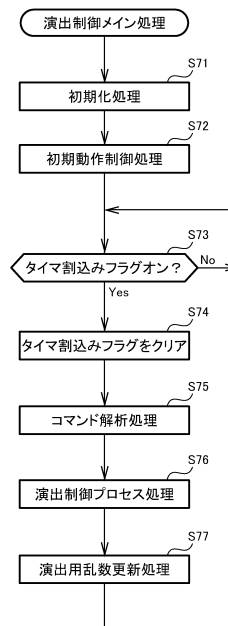
【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

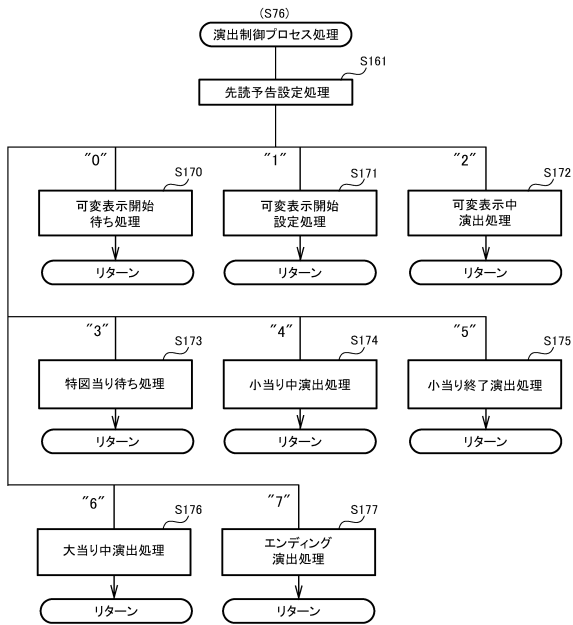


30

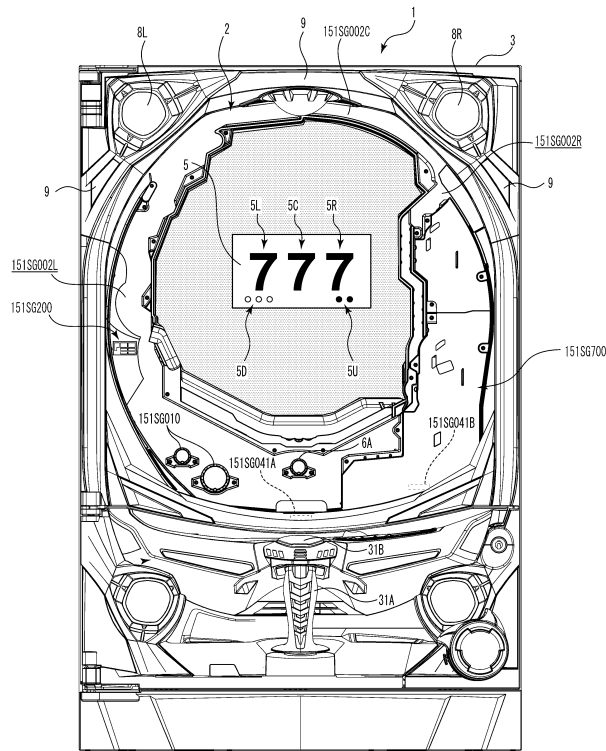
40

50

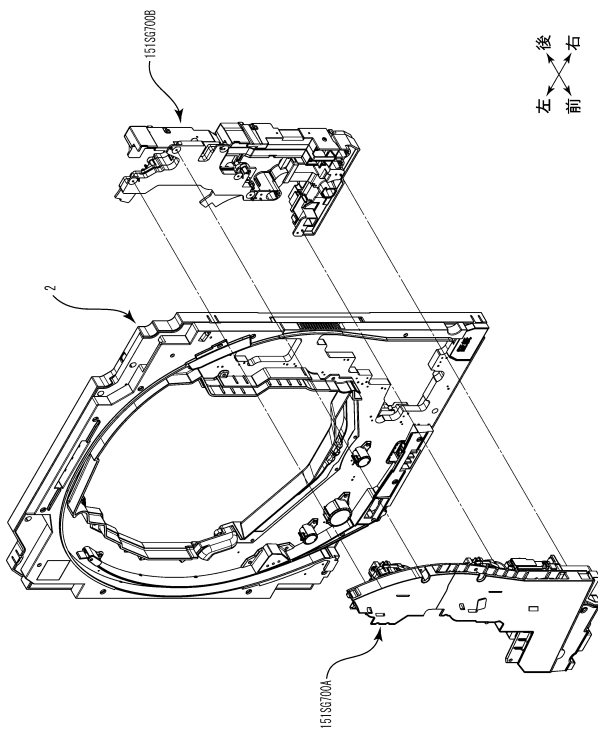
【図 7】



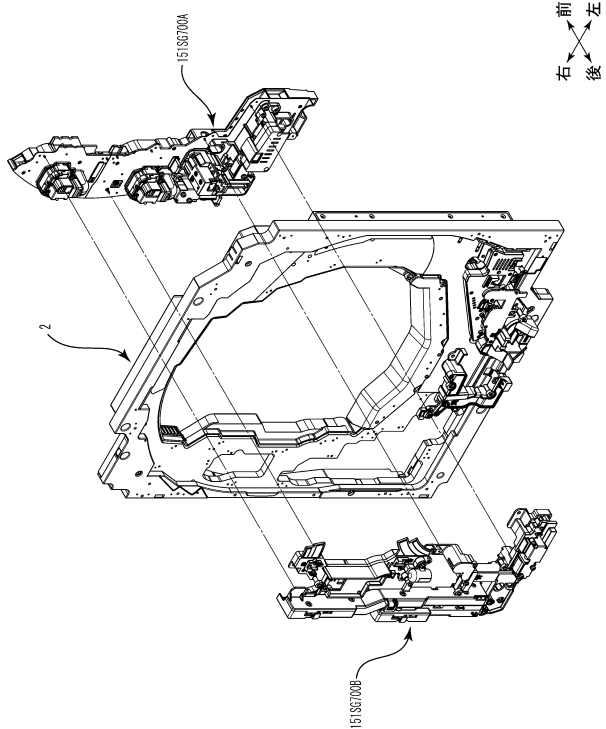
【図 8 - 1】



【図 8 - 2】



【図 8 - 3】



10

20

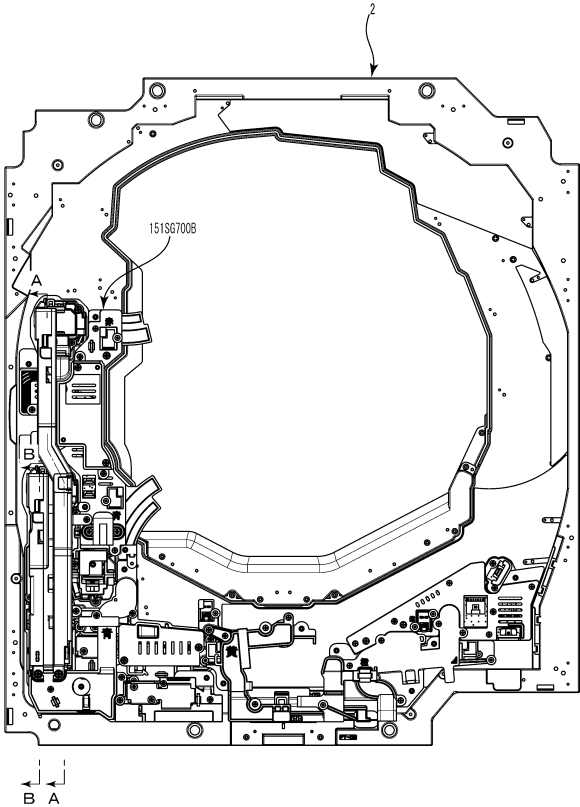
30

40

50

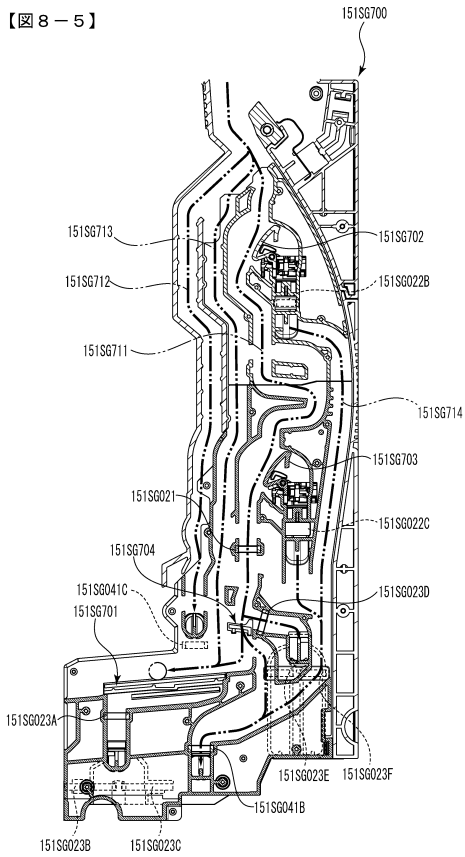
【図 8 - 4】

【図 8 - 4】



【図 8 - 5】

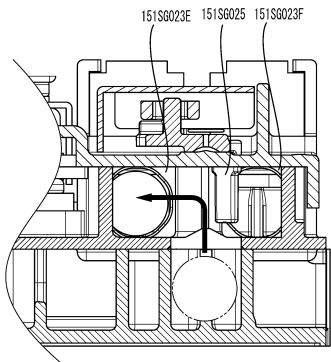
【図 8 - 5】



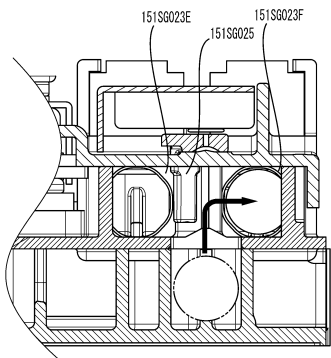
【図 8 - 6】

【図 8 - 6】

(A)



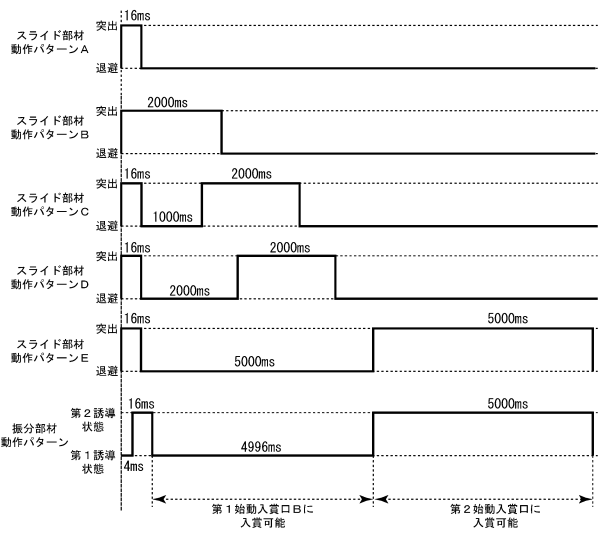
(B)



【図 8 - 7】

【図 8 - 7】

(A) 普図当り時のスライド部材の動作パターン及び振分部材の動作パターン



(B) 各遊技状態におけるスライド部材動作パターンの決定割合

遊技状態	動作パターンA	動作パターンB	動作パターンC	動作パターンD	動作パターンE
低ベース状態	100%	0%	0%	0%	0%
第1高ベース状態	0%	50%	20%	20%	10%
第2高ベース状態	0%	0%	0%	0%	100%

10

20

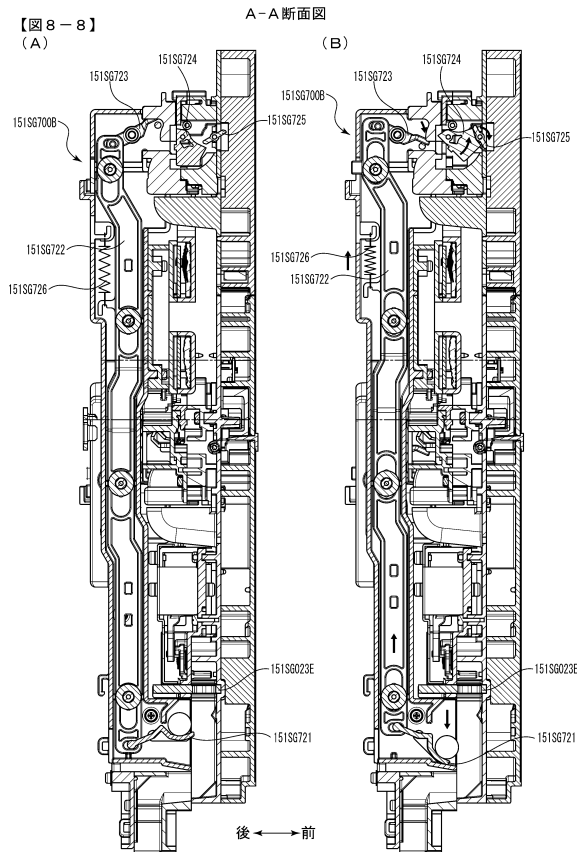
30

40

50

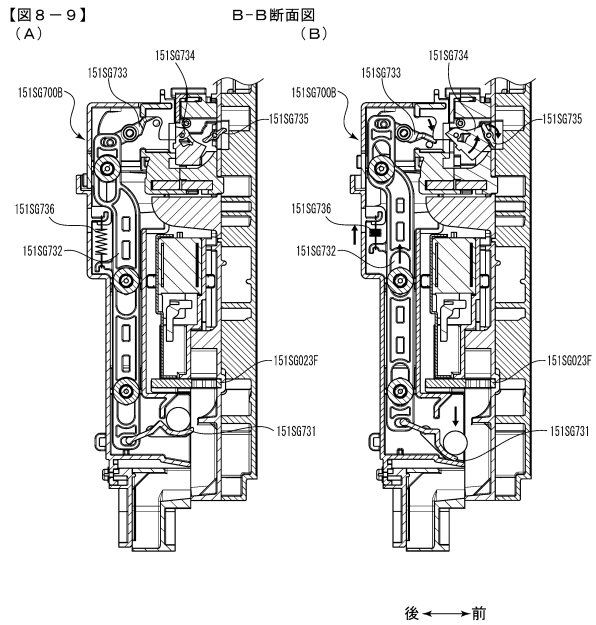
【 図 8 - 8 】

【例 8-8】
(A)



【 図 8 - 9 】

【图 8-9】
(A)



後 ↔ 前

【 図 8 - 1 0 】

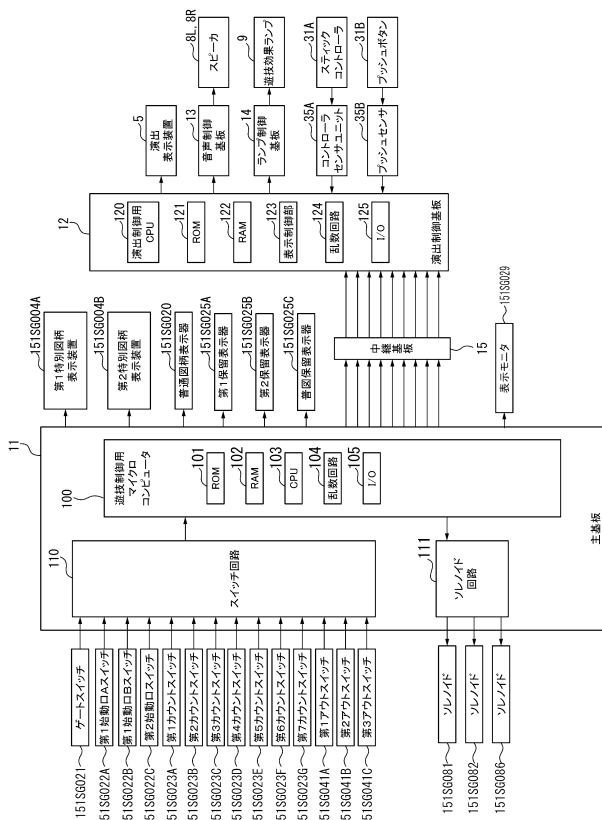
【图 8-10】

項目	各スイッチの確立状況									
	第1スイッチ	第1スイッチA	第1スイッチB	第1スイッチC	第2スイッチ	第3スイッチ	第4スイッチ	第5スイッチ	第6スイッチ	第7スイッチ
1. 第1スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
2. 第1スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
3. 第1スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
4. 第2スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
5. 第2スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
6. 第2スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
7. 第3スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
8. 第3スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
9. 第3スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
10. 第4スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
11. 第4スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
12. 第4スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
13. 第5スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
14. 第5スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
15. 第5スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
16. 第6スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
17. 第6スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
18. 第6スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
19. 第7スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
20. 第7スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
21. 第7スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
22. 第8スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
23. 第8スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
24. 第8スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
25. 第9スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
26. 第9スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
27. 第9スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
28. 第10スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
29. 第10スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
30. 第10スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
31. 第11スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
32. 第11スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
33. 第11スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
34. 第12スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
35. 第12スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
36. 第12スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
37. 第13スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
38. 第13スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
39. 第13スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
40. 第14スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
41. 第14スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
42. 第14スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
43. 第15スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
44. 第15スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
45. 第15スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
46. 第16スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
47. 第16スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
48. 第16スイッチC	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
49. 第17スイッチA	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
50. 第17スイッチB	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

※：検出は所定期間経過後

【 図 8 - 1 1 】

【图 8-1 1】



【図 8 - 1 2】

【図 8 - 1 2】

(A) 各遊技状態における入賞可能な入賞口

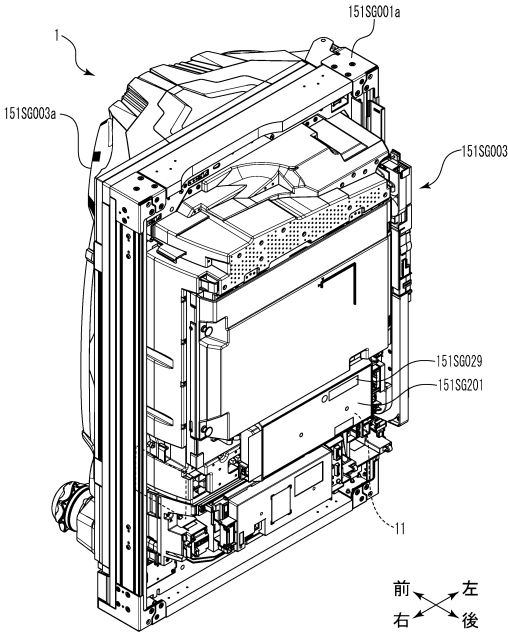
遊技状態	入賞口					
	第 1 始動入賞口 A	第 1 始動入賞口 B	第 2 始動入賞口	大入賞口	一般入賞口	普電入賞口
低ベース (左打ち時)	可	不可	不可	不可	可	不可
第 1 高ベース (右打ち時)	不可	可	不可	不可	不可	可
第 2 高ベース (右打ち時)	不可	不可	可	不可	不可	可

(B) 各入賞口における賞球数

入賞口	賞球数
第 1 始動入賞口 A	3 球
第 1 始動入賞口 B	1 球
第 2 始動入賞口	3 球
大入賞口	1 5 球
一般入賞口	3 球
普電入賞口	1 球

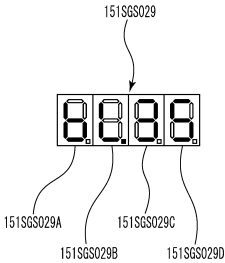
【図 8 - 1 3】

【図 8 - 1 3】



【図 8 - 1 4】

【図 8 - 1 4】



【図 8 - 1 5】

【図 8 - 1 5】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第 1 可変表示開始	第 1 特図の可変表示開始を指定
80	02	第 2 可変表示開始	第 2 特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第 1 保留記憶数通知	第 1 保留記憶数を通知
C2	XX	第 2 保留記憶数通知	第 2 保留記憶数を通知
D1	00	V入賞通知指定	V入賞したことを指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第 1 可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第 2 可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第 3 可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第 4 可変表示結果指定	大当りC
8C	04	第 5 可変表示結果指定	大当りD
8C	05	第 6 可変表示結果指定	小当りA
8C	06	第 7 可変表示結果指定	小当りB

10

20

30

40

50

【図 8 - 1 6】

【図 8 - 1 6】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図 8 - 1 7】

【図 8 - 1 7】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2～4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5～8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパリーチβ(大当り)
PC1-1	4000	小当り

10

【図 8 - 1 8】

【図 8 - 1 8】

(A)表示結果判定テーブル

大当り判定値(MR1[0～65535]と比較される)		
変動特図指定バツファ＝第1 (第1特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	20000～20326(確率:1/200)
変動特図指定バツファ＝第2 (第2特別図柄)	大当り	1020～1079, 13320～13586(確率:1/200)
	小当り	20001～30921(確率:1/6)

【図 8 - 1 9】

【図 8 - 1 9】

(A)大当り種別

大当り種別	ラウンド数	大当り遊技終了後
大当りA	4	低ベース状態
大当りB	4	第1高ベース状態
大当りC	4	第2高ベース状態
大当りD	15	第2高ベース状態
大当りE	9	第2高ベース状態
大当りF	14	第2高ベース状態

20

(B)大当り種別判定テーブル(第1特別図柄用)

MR2	判定結果
0～149	大当りA
150～269	大当りB
270～299	大当りC

(C)大当り種別判定テーブル(第2特別図柄用)

MR2	判定結果
0～299	大当りD

(B)各高ベース状態の終了条件

遊技状態	終了条件
第1高ベース状態	第1特図＋第2特図の変表示100回
第2高ベース状態	第1特図の変表示100回、第2特図の変表示10回、 第1特図＋第2特図の変表示100回のいずれか

30

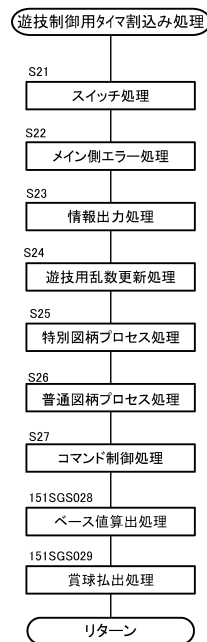
(D)小当り種別判定テーブル(第1特別図柄・第2特別図柄共通)

MR2	判定結果	V入賞大当り時 大当り種別
0～149	小当りA	大当りE
150～299	小当りB	大当りF

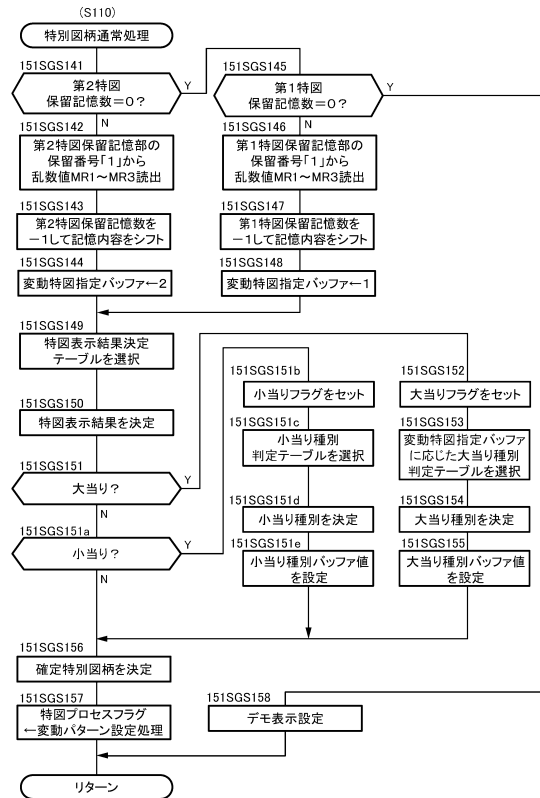
40

50

【図 8 - 20】
【図 8-20】



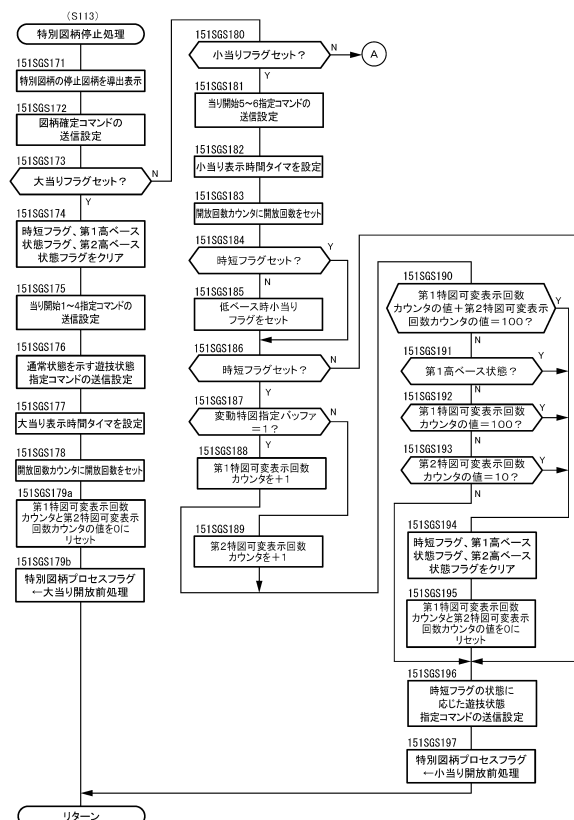
【図 8 - 21】
【図 8-21】



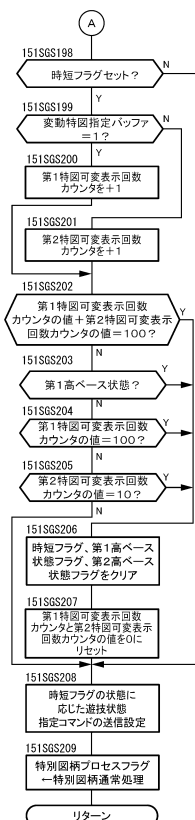
10

20

【図 8 - 22】
【図 8-22】



【図 8 - 23】
【図 8-23】



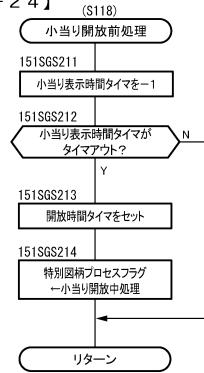
30

40

50

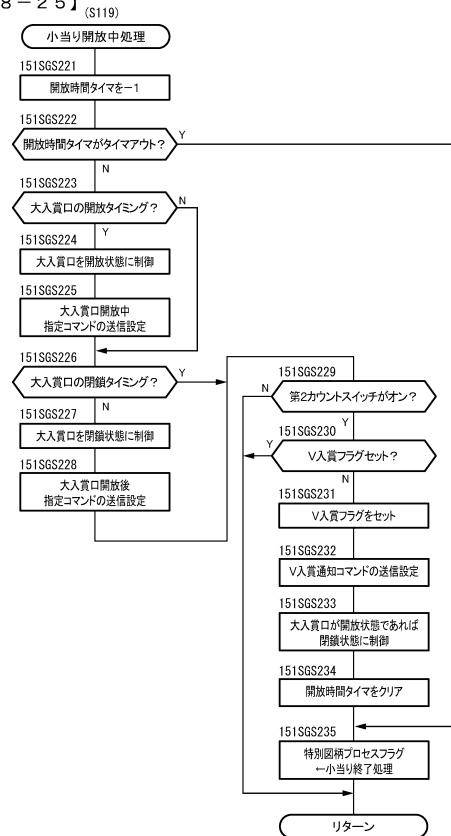
【図 8 - 2 4】

【図 8 - 2 4】



【図 8 - 2 5】

【図 8 - 2 5】

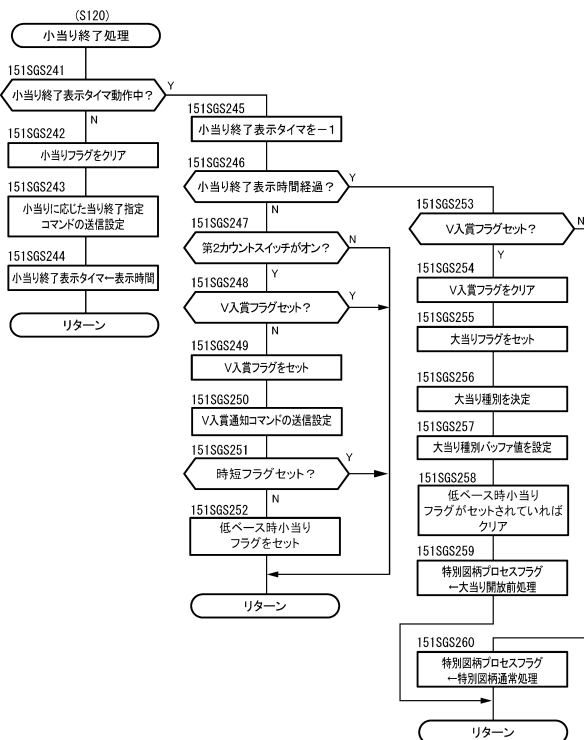


10

20

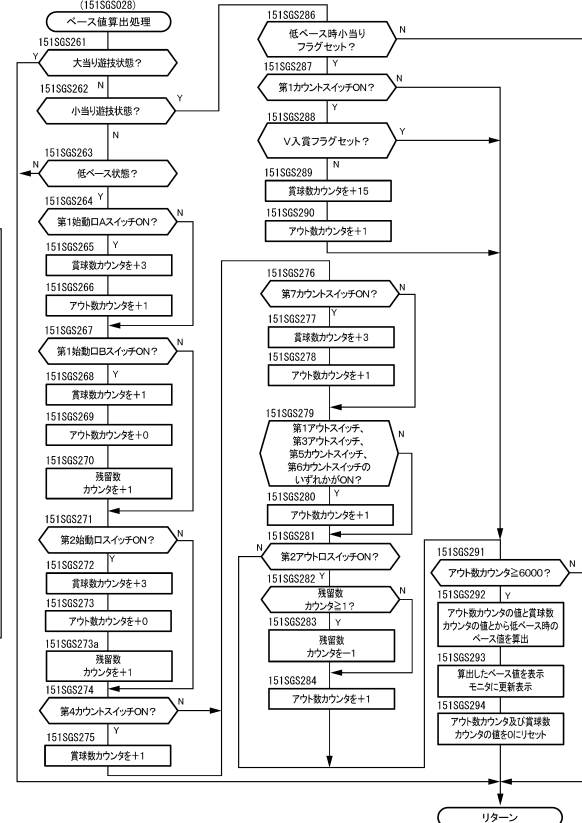
【図 8 - 2 6】

【図 8 - 2 6】



【図 8 - 2 7】

【図 8 - 2 7】



30

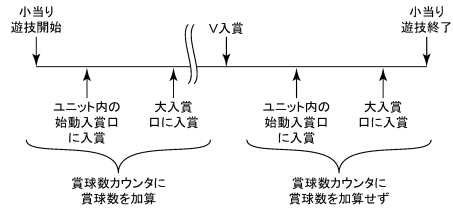
40

50

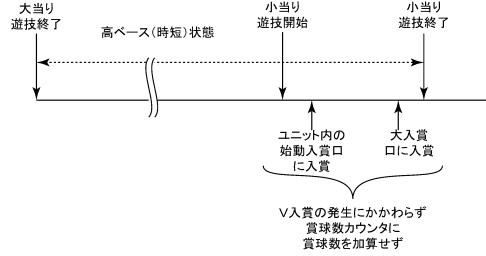
【図 8 - 28】

【図 8 - 28】

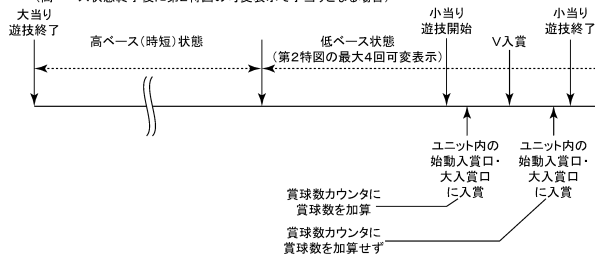
(A) 低ベース状態の第1特図の変表示にて小当たりとなった場合



(B) 大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合 (高ベース状態中に小当たりとなる場合)



(C) 大当たり遊技終了後に時短状態に制御される場合 (高ベース状態終了後に第2特図の変表示で小当たりとなる場合)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 5 4 8 4 3 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 1 4 8 3 6 0 (J P , A)
 特許第 6 8 3 5 7 9 1 (J P , B 2)
 特許第 6 8 3 5 7 9 0 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2