

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5234566号
(P5234566)

(45) 発行日 平成25年7月10日 (2013. 7. 10)

(24) 登録日 平成25年4月5日 (2013. 4. 5)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 63 頁)

(21) 出願番号 特願2007-37589 (P2007-37589)
 (22) 出願日 平成19年2月19日 (2007. 2. 19)
 (65) 公開番号 特開2008-200172 (P2008-200172A)
 (43) 公開日 平成20年9月4日 (2008. 9. 4)
 審査請求日 平成22年2月19日 (2010. 2. 19)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100084227
 弁理士 今崎 一司
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 栗谷 信行
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内

審査官 西田 光宏

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】

所定の判定条件が成立したことに基づいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機であって、

遊技に伴う演出が表示される表示手段と、

前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記表示手段にて識別情報の変動表示を行って所定期間経過後に前記判定結果に応じた識別情報の表示結果を停止表示すると共に、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに前記識別情報をリー

10

チ態様で表示した後に表示結果として特定表示結果を停止表示する表示制御手段と、

複数種類のリーチ演出態様を記憶するリーチ演出態様記憶手段と、

該リーチ演出態様記憶手段に記憶された前記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を選択するリーチ演出態様選択手段と、

該リーチ演出態様選択手段によって選択されたリーチ演出態様に基づいたリーチ演出を前記リーチ態様の表示後に実行するリーチ演出実行手段と、を備え、

前記リーチ演出態様選択手段は、

前記複数種類のリーチ演出態様のうち特定のリーチ演出態様を選択可能にする特定リーチ演出態様選択権利を取得条件の成立に基づいて遊技者に付与する選択権利付与手段と、

前記取得条件が成立したか否かを判定する取得条件判定手段と、

20

前記選択権利付与手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利が付与された状態で当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決定する選択権利使用決定手段と、

該選択権利使用決定手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、当該特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択する特定リーチ演出態様選択手段と、を備え、

前記取得条件判定手段は、

乱数を抽出すると共に該乱数の抽出値に基づいて前記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかを決定するリーチ演出乱数決定手段と、

該リーチ演出乱数決定手段によって前記特定のリーチ演出態様が決定されたときに、当該特定のリーチ演出態様の決定回数を累積する特定リーチ演出累積手段と、

該特定リーチ演出累積手段によって累積された前記決定回数が所定の設定値と一致するか否かを判別し、一致すると判別したときに前記取得条件が成立したことを判定する決定回数累積判定手段と、を含むことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記選択権利付与手段は、前記特定のリーチ演出態様を複数種類設定すると共に、該複数種類の特定のリーチ演出態様と個々に対応する複数種類の前記特定リーチ演出態様選択権利のいずれかを遊技者に付与し、

前記特定リーチ演出累積手段は、前記複数種類の特定のリーチ演出態様毎に前記決定回数を累積し、前記決定回数累積判定手段は、前記複数種類の特定のリーチ演出態様毎に前記所定の設定値を設定して前記取得条件が成立したか否かを判定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記選択権利使用決定手段は、前記選択権利付与手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利が複数種類付与された状態で当該複数種類の特定リーチ演出態様選択権利のうち 2 種類以上の使用を同時に許可する複数権利使用許可手段を含むことを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の判定条件が成立したことに基づいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、遊技機としてのパチンコ機には、遊技球が始動入賞口に入賞したことに基づいて表示器（表示手段）にて図柄（識別情報）の変動表示を行って所定期間経過後に表示器に図柄を停止表示させ、表示器に停止表示される図柄が特定の表示態様（特定表示結果）となったときに大当たり遊技状態（利益付与状態）に制御することにより遊技者に利益を付与するものがあった。この種のパチンコ機では、図柄変動の開始時点から表示結果が停止表示されるまでの演出において、興趣を低下させないようにリーチ態様の形成後に様々な種類のリーチ演出を選択的に実行するようになっていた。また、複数種類のリーチ演出を実行するパチンコ機の構成としては、図柄がリーチ態様となった時点で、その後のリーチ演出態様を操作ボタンの操作によって複数種類の中から遊技者に選択させることで、遊技の興趣を低下させないようにしたもの（例えば、特許文献 1 参照）が提案されている。

【特許文献 1】特開 2005 - 160867 号公報（図 19）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 3 】

ところで、上記特許文献1のように複数種類のリーチ演出態様のいずれかを操作ボタンの操作で選択させる構成は、表示器で自動的に複数種類のリーチ演出態様の選択領域を点灯移動すると共に、操作ボタンの操作に応じて、予め決定されているリーチ演出態様の選択領域で点灯移動を停止して、あたかも遊技者が操作ボタンの操作によってそのリーチ演出態様を選択したかのような制御を行うようになっていた。このため、必ずしも遊技者の意思がリーチ演出態様の選択に反映されるものとはなっていなかった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、複数種類のリーチ演出態様のいずれかを選択可能にした構成において、リーチ演出態様の選択に対して遊技者の意思を反映させることができる遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 4 】

(解決手段 1)

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、所定の判定条件が成立したことに基
いて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段によ
り遊技者に利益を付与すべき判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益
付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機であって、遊技に伴う演出
が表示される表示手段と、前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記表示手段にて識別
情報の変動表示を行って所定期間経過後に前記判定結果に応じた識別情報の表示結果を停
止表示すると共に、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされた
ときに前記識別情報をリーチ態様で表示した後に表示結果として特定表示結果を停止表示
する表示制御手段と、複数種類のリーチ演出態様を記憶するリーチ演出態様記憶手段と、該
リーチ演出態様記憶手段に記憶された前記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリ
ーチ演出態様を選択するリーチ演出態様選択手段と、該リーチ演出態様選択手段によっ
て選択されたリーチ演出態様に基づいたリーチ演出を前記リーチ態様の表示後に実行するリ
ーチ演出実行手段と、を備え、前記リーチ演出態様選択手段は、前記複数種類のリーチ演
出態様のうち特定のリーチ演出態様を選択可能にする特定リーチ演出態様選択権利を取
得条件の成立に基づいて遊技者に付与する選択権利付与手段と、前記取得条件が成立した
か否かを判定する取得条件判定手段と、前記選択権利付与手段によって前記特定リーチ演
出態様選択権利が付与された状態で当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊
技者の意思に基づいて決定する選択権利使用決定手段と、該選択権利使用決定手段によ
って前記特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、当該特定リー
チ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択する特定リーチ演出態様選択手段と、
を備え、前記取得条件判定手段は、乱数を抽出すると共に該乱数の抽出値に基づいて前
記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかを決定するリーチ演出乱数決定手段と、該リ
ーチ演出乱数決定手段によって前記特定のリーチ演出態様が決定されたときに、当該特定
のリーチ演出態様の決定回数を累積する特定リーチ演出累積手段と、該特定リーチ演出累
積手段によって累積された前記決定回数が所定の設定値と一致するか否かを判別し、一致
すると判別したときに前記取得条件が成立したことを判定する決定回数累積判定手段と、を
含むことを特徴とする。

20

30

40

この場合、取得条件の成立に基づいて遊技者に特定リーチ演出態様選択権利を付与する
と共に、当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決
定させる。そして、特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、複
数種類のリーチ演出態様のうち特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様
を選択して、当該リーチ演出態様に基づいたリーチ演出を実行する。これにより、リーチ
演出態様の選択に対して遊技者の意思を反映させることができ、ひいては遊技の興趣の低下
を抑制することができる。

また、この構成によれば、取得条件が成立するか否かによって特定リーチ演出態様選択
権利が取得できるか否か、言い換えれば遊技者の意思を反映させたリーチ演出態様の選択
が可能になるか否かが決定するので、このような特定リーチ演出態様選択権利の取得に対

50

して遊技者の関心を持たせることができ、より一層遊技の興趣の低減を抑制することができる。

また、この構成によれば、乱数抽出に基づいて複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を決定する。そして、決定したリーチ演出態様が特定のリーチ演出態様となったときにはその決定回数を累積していき、該決定回数が所定の設定値となると、取得条件の成立として特定リーチ演出態様選択権利を付与するようになっている。このため、単純に識別情報の変動表示回数が所定回数に達すると特定リーチ演出態様選択権利が取得できるような構成と違い、遊技者個々の運（乱数抽出によって特定のリーチ演出態様が決定されるか否かの運）が大きく左右するので、特定リーチ演出態様選択権利の取得に対する興趣を低下することがない。

【 0 0 0 5 】

（解決手段 2）

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技領域が区画形成された遊技盤と、操作ハンドルの操作に応じて前記遊技領域内に遊技球を発射する球発射手段と、前記遊技領域内に植設されて遊技球の流下方向を変化させる障害部材と、前記遊技領域内に配置されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、該始動入賞口に遊技球が入賞したことを検出する入賞検出手段と、少なくとも前記入賞検出手段による遊技球の検出に応じて所定数の遊技球を払い出す球払出手段と、前記遊技領域内に配置されて遊技に伴う演出が表示される表示手段と、前記入賞検出手段による遊技球の検出に基づいて遊技者に利益を付与すべきか否かの判定を行う当落判定手段と、該当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたことに基づいて遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備えた遊技機であって、前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記表示手段にて識別情報の変動表示を行って所定期間経過後に前記判定結果に応じた識別情報の表示結果を停止表示すると共に、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すべき判定がなされたときに前記識別情報をリーチ態様で表示した後に表示結果として特定表示結果を停止表示する表示制御手段と、複数種類のリーチ演出態様を記憶するリーチ演出態様記憶手段と、該リーチ演出態様記憶手段に記憶された前記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を選択するリーチ演出態様選択手段と、該リーチ演出態様選択手段によって選択されたリーチ演出態様に基づいたリーチ演出を前記リーチ態様の表示後に実行するリーチ演出実行手段と、を備え、前記リーチ演出態様選択手段は、前記複数種類のリーチ演出態様のうち特定のリーチ演出態様を選択可能にする特定リーチ演出態様選択権利を取得条件の成立に基づいて遊技者に付与する選択権利付与手段と、前記取得条件が成立したか否かを判定する取得条件判定手段と、前記選択権利付与手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利が付与された状態で当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決定する選択権利使用決定手段と、該選択権利使用決定手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、当該特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択する特定リーチ演出態様選択手段と、を備え、前記取得条件判定手段は、乱数を抽出すると共に該乱数の抽出値に基づいて前記複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかを決定するリーチ演出乱数決定手段と、該リーチ演出乱数決定手段によって前記特定のリーチ演出態様が決定されたときに、当該特定のリーチ演出態様の決定回数を累積する特定リーチ演出累積手段と、該特定リーチ演出累積手段によって累積された前記決定回数が所定の設定値と一致するか否かを判別し、一致すると判別したときに前記取得条件が成立したことを判定する決定回数累積判定手段と、を含むことを特徴とする。

この場合、取得条件の成立に基づいて遊技者に特定リーチ演出態様選択権利を付与すると共に、当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決定させる。そして、特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、複数種類のリーチ演出態様のうち特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択して、当該リーチ演出態様に基づいたリーチ演出を実行する。これにより、リーチ演出態様の選択に対して遊技者の意思を反映させることができ、ひいては遊技の興趣の低下

10

20

30

40

50

を抑制することができる。

また、この構成によれば、取得条件が成立するか否かによって特定リーチ演出態様選択権利が取得できるか否か、言い換えれば遊技者の意思を反映させたリーチ演出態様の選択が可能になるか否かが決定するので、このような特定リーチ演出態様選択権利の取得に対して遊技者の関心を持たせることができ、より一層遊技の興趣の低減を抑制することができる。

また、この構成によれば、乱数抽出に基づいて複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を決定する。そして、決定したリーチ演出態様が特定のリーチ演出態様となったときにはその決定回数を累積していき、該決定回数が所定の設定値となると、取得条件の成立として特定リーチ演出態様選択権利を付与するようになっている。このため、単純に識別情報の変動表示回数が所定回数に達すると特定リーチ演出態様選択権利が取得できるような構成と違い、遊技者個々の運（乱数抽出によって特定のリーチ演出態様が決定されるか否かの運）が大きく左右するので、特定リーチ演出態様選択権利の取得に対する興趣を低下することがない。

【0006】

（解決手段3）

解決手段1又は解決手段2において、前記選択権利付与手段は、前記特定のリーチ演出態様を複数種類設定すると共に、該複数種類の特定のリーチ演出態様と個々に対応する複数種類の前記特定リーチ演出態様選択権利のいずれかを遊技者に付与することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

この場合、遊技者が選択可能となる特定のリーチ演出態様を複数種類設定することで、リーチ演出態様の選択肢を増やすことができ、より一層遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0007】

（解決手段4）

解決手段3において、前記選択権利使用決定手段は、前記選択権利付与手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利が複数種類付与された状態で当該複数種類の特定のリーチ演出態様選択権利のうち2種類以上の使用を同時に許可する複数権利使用許可手段を含むことを特徴とする請求項2記載の遊技機。

この場合、2種類以上の特定リーチ演出態様選択権利を同時に使用可能にすること、言い換えれば遊技者が特定し得るリーチ演出態様を2種類以上設定できるようにすることで、遊技者が特定するリーチ演出態様を多彩にすることができ、より一層遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0008】

（解決手段5）

解決手段1乃至解決手段4において、前記リーチ演出態様記憶手段に記憶される前記複数種類のリーチ演出態様は、各リーチ演出態様に基づいたリーチ演出が実行されるときに前記特定表示結果を停止表示する割合が異なって設定されている。

この場合、複数種類のリーチ演出態様毎で利益付与状態となる期待度（大当たり期待度）を異ならせることができるので、リーチ演出態様毎に遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0009】

（解決手段6）

解決手段5において、前記リーチ演出態様選択手段は、前記選択権利使用決定手段によって前記特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されていないときに、前記複数種類のリーチ演出態様のうち前記特定表示結果を停止表示する割合が最も低いリーチ演出と対応したリーチ演出態様を選択する権利未使用時リーチ演出態様選択手段を備える。

この場合、遊技者が特定リーチ演出態様選択権利を取得していないときには、必然的に特定表示結果を停止表示する割合が最も低いリーチ演出、即ち利益付与状態となる期待度（大当たり期待度）が最も低いリーチ演出しか出現しない。このため、大当たり期待度の高い

10

20

30

40

50

リーチ演出を出現させたいという遊技者の願望に起因して、特定リーチ演出態様選択権利を取得することに対して遊技者に大きな期待感を持たせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 0 】

(解決手段 7)

解決手段 3 乃至解決手段 6 において、前記特定リーチ演出累積手段は、前記複数種類の特定のリーチ演出態様毎に前記決定回数を累積し、前記決定回数累積判定手段は、前記複数種類の特定のリーチ演出態様毎に前記所定の設定値を設定して前記取得条件が成立したか否かを判定することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

この場合、リーチ演出乱数決定手段による決定回数を複数種類の特定のリーチ演出態様毎に累積していき決定回数が所定の設定値に達すると、設定値に達した特定のリーチ演出態様と対応した特定リーチ演出態様選択権利の取得を可能にする。このため、複数種類の特定リーチ演出態様選択権利を取得していくタイミングを多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 1 】

(解決手段 8)

解決手段 7 において、前記決定回数累積判定手段は、前記複数種類の特定リーチ演出態様選択権利と個々に対応する前記複数種類の特定のリーチ演出態様において前記特定表示結果を停止表示する割合の高い順に前記所定の設定値を順次高く設定している。

この場合、複数種類の特定のリーチ演出態様のうち、特定表示結果を停止表示する割合（大当たり期待度）の高い特定のリーチ演出態様を大当たり期待度の低い特定のリーチ演出態様よりも取得が困難にできる。このため、大当たり期待度の高い特定のリーチ演出態様を取得することに対する期待感を高めることができ、特定リーチ演出態様選択権利の取得における興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 2 】

(解決手段 9)

解決手段 1 乃至解決手段 8 において、前記利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置を備える。

この場合、大入賞口への入賞に伴って大量の賞球を遊技者に払い出すことを利益付与状態として遊技者に付与することができる。

【 0 0 1 3 】

(解決手段 1 0)

解決手段 1 乃至解決手段 9 において、前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする。

なお、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作手段の操作に応じて遊技球を遊技領域に打ち込み、該打ち込んだ遊技球が遊技領域内に設けられた始動口に入賞することを条件として図柄表示手段で図柄情報の変動表示を行い、図柄情報の表示結果を停止表示するものである。また、利益付与状態（例えば、大当たり遊技状態）の発生時には、遊技領域内に設けられた大入賞口を所定態様で開放して遊技球の入賞を可能にし、その入賞に基づいて遊技者に遊技特典（例えば、賞球の付与や磁気カードへのポイントの書き込み等）を付与するものである。

【 0 0 1 4 】

(解決手段 1 1)

解決手段 1 乃至解決手段 8 において、前記遊技機は、回胴式遊技機であることを特徴とする。

なお、回胴式遊技機の基本構成としては、複数の図柄情報からなる図柄情報列（例えば、複数の図柄情報を付した複数のリール列）を変動表示した後に、図柄情報の表示結果を停止表示する変動表示手段を備えると共に、始動用操作手段（例えば、操作レバー）の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、停止用操作手段（例えば、ストップボタン）

10

20

30

40

50

の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止する。そして、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（例えば、大当り遊技状態）を発生させる利益付与状態発生手段を備えたものである。

【 0 0 1 5 】

（ 解決手段 1 2 ）

解決手段 1 乃至解決手段 8 において、前記遊技機は、パチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた遊技機であることを特徴とする。

なお、パチンコ遊技機と回胴式遊技機とを融合させた遊技機の基本構成としては、複数の図柄情報からなる図柄情報列（例えば、複数の図柄を付した複数のリール列）を変動表示した後に、図柄情報の表示結果を停止表示する変動表示手段を備えると共に、始動用操作手段（例えば、操作レバー）の操作に基づいて図柄情報の変動表示を開始し、停止用操作手段（例えば、ストップボタン）の操作あるいは所定時間の経過に基づいて図柄情報の変動表示を停止する。そして、図柄情報が予め定めた特定表示態様となることを条件として利益付与状態（例えば、大当り遊技状態）を発生させる利益付与状態発生手段を備えると共に、遊技媒体として遊技球を使用することで、図柄情報の変動開始時には、所定数の遊技球を必要とし、利益付与状態の発生時には、多量の遊技球が払い出されるように構成されたものである。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 6 】

本発明の構成によれば、取得条件の成立に基づいて遊技者に特定リーチ演出態様選択権利を付与すると共に、当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決定させる。そして、特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、複数種類のリーチ演出態様のうち特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択して、当該リーチ演出態様に基づいたリーチ演出を実行する。これにより、リーチ演出態様の選択に対して遊技者の意思を反映させることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、この構成によれば、取得条件が成立するか否かによって特定リーチ演出態様選択権利が取得できるか否か、言い換えれば遊技者の意思を反映させたリーチ演出態様の選択が可能になるか否かが決定するので、このような特定リーチ演出態様選択権利の取得に対して遊技者の関心を持たせることができ、より一層遊技の興趣の低減を抑制することができる。また、この構成によれば、乱数抽出に基づいて複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を決定する。そして、決定したリーチ演出態様が特定のリーチ演出態様となったときにはその決定回数を累積していき、該決定回数が所定の設定値となると、取得条件の成立として特定リーチ演出態様選択権利を付与するようになっている。このため、単純に識別情報の変動表示回数が所定回数に達すると特定リーチ演出態様選択権利が取得できるような構成と違い、遊技者個々の運（乱数抽出によって特定のリーチ演出態様が決定されるか否かの運）が大きく左右するので、特定リーチ演出態様選択権利の取得に対する興趣を低下することがない。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 7 】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図 1 乃至図 2 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図 1 は、パチンコ機を示す正面図である。図 2 は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【 0 0 1 8 】

図 1 に示すように、遊技機としてのパチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、前面枠 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠材に形成され、外枠 2 の前側下部には、本体枠 3 の下面を受ける下受板 6 を有している。外枠 2 の前面一側には、ヒンジ機構 7 によって本体枠 3 が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠 3 は、前枠体 8、遊技盤装着枠 9、及び機構装着枠 10 を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠 3 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠

2 前側の下受板 6 を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、本実施形態では、パチンコ機 1 の正面を視認する視線方向を前側（前面側）とし、これとは反対側（例えば、前枠体 8 に対する本体枠 3 側）を後側（背面側）とする。

【0019】

また、本体枠 3 は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠 9 が背面側に機構装着枠 10 がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠 3 は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

【0020】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 9a が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部（図示しない）が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面（前面）の左側部には係合突部 9a に対応する係止穴 4e（図 4 参照）が上下に 2 つ形成され、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 4c が上下に 2 つ形成されている。係合フック 4c は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

【0021】

さらに、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 9b が形成され、遊技盤装着枠 9 の左下部には係止フック 9b と対応する付勢ロック部（図示しない）が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には付勢ロック部が係止フック 9b を下方に付勢して係止する。なお、付勢ロック部によって係止フック 9b を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【0022】

また、遊技盤 4 の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール 11 が設けられている。また、遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の一側寄りには、下部スピーカ 14 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 15 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 16 が装着されている。下前面部材 16 前面のほぼ中央には、下皿 17 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 18 が設けられている。

【0023】

また、図 2 に示すように、本体枠 3（前枠体 8）のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 19 が装着されている。施錠装置 19 は、外枠 2 に設けられた閉止具 20 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 21 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 22 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 23 とを備えている。

【0024】

しかして、シリンダー錠 24 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 23 と前面枠 5 の閉止具 22 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 24 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 及び下前面部材 16 を貫通して下前面部材 16 の前面に露出して配置されている。

【0025】

なお、本実施例では、時計回り方向に鍵を回動操作することで外枠 2 に対して本体枠 3 が解錠され、反時計回り方向に鍵を解錠操作することで本体枠 3 に対して前面枠 5 が解錠される。このように、回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠 3 又は前面枠 5 のい

10

20

30

40

50

れかを解錠させることができる。また、施錠装置 19 は、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときに、鍵以外の外部操作によって本体枠施錠フック 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されないように本体枠施錠フック 21 をロックするロック機構をさらに備えている。しかして、本体枠 3 を閉塞状態に施錠したときには、ロック機構により本体枠施錠フック 21 がロックされる。また、本体枠施錠フック 21 よりも外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙に近い側 (図 2 において右側方) にリブが突設形成され、当該リブにより本体枠施錠フック 21 が外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 8) との間隙から針金等を差し込んで直接本体枠施錠フック 21 を操作しようとしてもリブに当接する。従って、外枠 2 と本体枠 3 (前面枠 3) との間隙から針金等により本体枠 3 を不正に解錠する不正行為を防止することができる。

10

【0026】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 25 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 26、上皿 28、及び操作ボタン 18a (操作手段) を備えて構成されている。扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 26 のほぼ中央には、後述する遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられ、該窓枠 31 には、透明板 32 が装着されている。

20

【0027】

なお、本実施例では、遊技盤 4 の下方にシリンダー錠 24 を配置し、遊技盤 4 の右方に配置された施錠装置 19 を薄型化することで、遊技盤 4 に形成された遊技領域 12 の面積を従来よりも拡大することができ、遊技者の視認に対する興趣を高めることができる。また、遊技領域 12 を拡大することで、遊技領域 12 の中央部分に後述する球誘導装飾体 66 が配置されても、該球誘導装飾体 66 の下方に配置された可変入賞装置に遊技球を誘導し難いとの印象を与えることがない。また、遊技領域 12 の拡大に合わせて前面枠 8 の開口窓 30 も拡大され、該前面枠 8 の剛性が低下することとなるが、上皿 28 を一体的に構成する前面枠 8 とすることで、前面枠 8 の剛性の低下を抑制している。

【0028】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、下部に上皿 28 が前面枠 8 と一体的に設けられ、左右両側部に枠ランプ 27 が、上部に上部スピーカ 29 が装着されている。また、上皿 28 の左片側寄りには、操作ボタン 18a が配設され、上皿 28 の上面には、後述するメニュー表示画面で遊技者が操作するメニュー操作ボタン 40 が配置されている (図 9 参照)。なお、枠ランプ 27 は、後述する液晶表示器 50 (表示手段) にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、上部スピーカ 29 及び上述した下部スピーカ 14 は、液晶表示器 50 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、液晶表示器 50 にて実行される演出に同期して枠ランプ 27 の点灯・消灯制御、上部スピーカ 29 及び下部スピーカ 14 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、上部スピーカ 29 及び下部スピーカ 14 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

30

40

【0029】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 140 と、球タンク 140 と払出装置 109 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 141 と、が配置されている。なお、タンクレール 141 によって球タンク 140 と接続される払出装置 109 (球払出手段) は、ユニット状に形成され、タンクレール 141 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号に基づいて所定個数の遊技球を払い出す。

50

【 0 0 3 0 】

また、タンクレール 1 4 1 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 1 4 2 が設けられている。なお、基板保護カバー 1 4 2 は、タンクレール 1 4 1 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 1 4 2 は、パチンコ機 1 の背面側に張り出しており、その下方に主制御基板 2 0 1 が配置されている。また、主制御基板 2 0 1 の遊技盤 4 背面側にはサブ統合基板 2 1 1 (図 7 参照) が配置されている。しかし、主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 の上方がパチンコ機 1 の背面側に張り出した基板保護カバー 1 4 2 によって覆われ、タンクレール 1 4 1 から落下した球によって主制御基板 2 0 1 及びサブ統合基板 2 1 1 が損傷するのを防止している。

10

【 0 0 3 1 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射装置 2 3 5 (球発射手段) が取り付けられている。この発射装置 2 3 5 は、発射レール 1 5 に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 1 8 と関連付けられている。また、発射装置 2 3 5 の右側方には、払出基板 2 0 5 が設けられている。払出基板 2 0 5 は、主制御基板 2 0 1 からの遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信したことに基づいて払出装置 2 0 9 を駆動制御する。

【 0 0 3 2 】

図 4 は、遊技盤 4 を単独で示している。遊技盤 4 は、その前面 (盤面) にて遊技領域 1 2 を形成し、この遊技領域 1 2 内で遊技球を流下させながら遊技を進行させる役割を担う。通常、パチンコ機 1 における遊技は、遊技領域 1 2 内で遊技球が各種入賞口に入賞することに基づいて内部判定 (大当たり判定) が行われたり、あるいは賞球の払い出しが行われたりしながら進行する。

20

【 0 0 3 3 】

遊技盤 4 は矩形状に成型された遊技板 4 a を有しており、遊技板 4 a の表面に円形状の遊技領域 1 2 が形成されている。また遊技板 4 a は、その前面が図示しないセル板を貼着することで装飾されており、さらに遊技領域 1 2 を取り囲む上下左右及び四隅はパネル装飾体 4 d によって装飾されている。パネル装飾体 4 d は装飾としての機能の他に、上記の案内レール 1 1 や係合フック 4 c 等を支持する機能をも有している。またパネル装飾体 4 d の左側縁部には、遊技盤装着枠 9 の係合突部 9 a を係止させるため上下 2 つの係止穴 4 e が形成されている。

30

【 0 0 3 4 】

遊技領域 1 2 には、遊技の進行に必要な各種構成要素の他に、演出用の各種構成要素が配置されている。即ち、遊技領域 1 2 には多数の傷害釘や風車 (図示しない) が適宜の配列で設置されており、発射された遊技球は傷害釘や風車等に誘導されながら遊技領域 1 2 内を流下する。また遊技領域 1 2 の中央部分から上半分には、ひととき大きく目を引く球誘導装飾体 6 6 が配置されている。球誘導装飾体 6 6 は遊技板 4 a の表面 (盤面) から前面側に突出して配置されており、その上縁部及び左右側縁部に沿って遊技球を案内することで、遊技球の流下方向に変化を与えることができる。なお、球誘導装飾体 6 6 についてはさらに後述する。

40

【 0 0 3 5 】

遊技領域 1 2 の下半分には、その中央に上始動口 6 8 (始動入賞口) 及び下始動口 7 0 (始動入賞口) が上下に並んで配置されている。本実施形態では、下始動口 7 0 に電動チューリップ式の可変入賞装置が適用されており、下始動口 7 0 には、図中に実線で示されるように 2 つの可動片 7 0 a が左右に開いた状態にあるときだけ遊技球が入賞可能となる。

【 0 0 3 6 】

また遊技領域 1 2 の下部分には、下始動口 7 0 よりも下方に大入賞口 7 2 (大入賞口装置) が設置されている。本実施形態では、大入賞口 7 2 に前後開閉式の条件作動装置が適用されており、大入賞口 7 2 には、図示のように開閉部材 7 2 a が前面側へ開いた状態に

50

あるときだけ遊技球が入賞可能となる。

【 0 0 3 7 】

その他、遊技領域 1 2 の下部分には、左右で一对をなすように 2 つの通過ゲート 7 4 が配置されている。また、遊技領域 1 2 の下部分には、大入賞口 7 2 の両側に 2 つずつ普通入賞口 7 6（一般入賞口）が設置されており、これら 4 つの普通入賞口 7 6 は、遊技領域 1 2 の下縁部に沿って円弧を描くようにして配置されている。

【 0 0 3 8 】

球誘導装飾体 6 6 は全体として横長の額縁状に成型されており、その内側部分が中空となっている。前面側からみて、球誘導装飾体 6 6 の内側部分は演出領域（画像の表示や可動体の動作等の演出が行われる領域）として構成されており、球誘導装飾体 6 6 は演出領域の周囲を装飾するように配置されている。なお、演出領域や表示装置（液晶表示ユニット）、可動体等については後述する。

10

【 0 0 3 9 】

球誘導装飾体 6 6 には、全体としてパチンコ機 1 の機種ないしそのゲームコンセプトに基づくデザインが施されている。具体的には、先ず球誘導装飾体 6 6 の上縁部に目をやると、その中央位置に宝石状の頂部装飾体 6 6 a が配置されている。この頂部装飾体 6 6 a は、多面体カットが施された紫水晶（アメジスト）を象ったものであり、その周囲には宝石を支える金台を象った上部装飾体 6 6 b が配置されている。上部装飾体 6 6 b には微細な立体紋様が形成されており、その表面には光沢のあるクロムめっきが施されている。このため上部装飾体 6 6 b は、その微細な造形と金属的な光沢によって、宝石としての頂部装飾体 6 6 a を視覚的に引き立てている。

20

【 0 0 4 0 】

また球誘導装飾体 6 6 の左右の両側縁部には、左右で対をなすようにサイド装飾体 6 6 c が配置されている。これらサイド装飾体 6 6 c は架空動物（中国古代の瑞鳥）である「鳳凰」を象ったものであり、これら左右のサイド装飾体 6 6 c は、まさに「鳳凰」がこれから上空へ向かって飛翔しようとする姿を躍動的に表現したものとなっている。左右のサイド装飾体 6 6 c の表面には金めっき加工が施されており、その金色の光沢が視覚的に豪華で神秘的な雰囲気を醸し出している。

【 0 0 4 1 】

球誘導装飾体 6 6 の内縁（内周部分）には、上縁部から左右の内縁部及び下縁部にかけ長く延びた内縁装飾体 6 6 d が配置されている。これら内縁装飾体 6 6 d は、中央位置の上部装飾体 6 6 b の両側から左右の斜め下方に延びた後、奥側へ湾曲するようにして成形されており、そして左右の内縁部の上端位置から下端位置を通り、さらに下縁部まで延びている。図 4 ではサイド装飾体 6 6 c の背後に隠れているが、内縁装飾体 6 6 d は左右の内縁部に保護板 1 2 0 の前面に近接した位置を下方に延び、そして、下方に向かうにつれてサイド装飾体 6 6 c の後方から前方へせり出してくるよう湾曲している。さらに左右の内縁装飾体 6 6 d は、サイド装飾体 6 6 c の下端（「鳳凰」の尾の先端に相当する部分）の近傍から下縁部の前面側に露出し、そのまま下縁部の前面を中央付近まで延びている。これら左右の内縁装飾体 6 6 d もまた、上部装飾体 6 6 b と同様にクロムめっき加工が施されており、このため左右の内縁装飾体 6 6 d には上部装飾体 6 6 b との視覚的な一体感が生じ、遊技者からは、あたかも上部装飾体 6 6 b と左右の内縁装飾体 6 6 d が一続きに成形されているかのように視認される。

30

40

【 0 0 4 2 】

また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その内縁に沿って下部装飾体 6 7 が設置されている。この下部装飾体 6 7 は、球誘導装飾体 6 6 の下縁部と保護板 1 2 0 との間を塞ぐようにして配置されている。下部装飾体 6 7 には、全体として周縁装飾部材 1 2 2（図 5 参照）とデザイン上の統一感がある造形が施されているほか、その中央付近には左右で対をなす羽根状の装飾部が形成されている。なお、下部装飾体 6 7 の表面にもクロムメッキ加工が施されている。

【 0 0 4 3 】

50

一方、球誘導装飾体 6 6 の上縁部には、上部装飾体 6 6 b を中心として左右に広がる上縁装飾体 6 6 e が配置されている。この上縁装飾体 6 6 e は正面からみて横に並んだ 2 つ山形状をなしており、また全体としてある程度の奥行き（厚み）を有している。上縁装飾体 6 6 e の前面には、宝石を配列したような微細な立体的造形が施されており、その表面には全体的に金めっき加工が施されている。このため、上部装飾体 6 6 b 及び内縁装飾体 6 6 d の金属的な光沢と、隣接する上縁装飾体 6 6 e の金色の光沢とがきらびやかなコントラストをなし、そこには視覚的な高級感やゴージャスな雰囲気が醸し出されている。

【 0 0 4 4 】

発光領域 6 4 a , 6 4 b は、中央の上部装飾体 6 6 b を中心として左右対称の位置に配列されている。このうち、上位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 a は、パチンコ機 1 において特別図柄を表示するものとして機能する。特別図柄は、パチンコ機 1 において特別図柄判定（大当たり判定）が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。即ち、パチンコ機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で上始動口 6 8 又は下始動口 7 0 への入賞があると、それを契機に 4 つの発光領域 6 7 a がいろいろなパターンや発光色で点滅動作を開始し、これにより特別図柄の変動状態が表示される。このような特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから判定の結果が出ることを）を認識することができる。この後、ある程度の時間が経過すると発光領域 6 4 a の点滅動作が停止し、そのときの判定結果（当落結果）を表示する態様で特別図柄が停止表示される。特別図柄の停止表示の態様について、簡易な例では 4 つの発光領域 6 4 a が全て同色で点灯していれば当選（大当たり）を表し、4 つの発光領域 6 4 a のいずれか 1 つでも点灯色が違っているか、もしくは消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（但し、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。

【 0 0 4 5 】

反対に、下位に並んだ 4 つの発光領域 6 4 b は、パチンコ機 1 において保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら 4 つの発光領域 6 4 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって特別図柄の始動記憶数（1 ～ 4 の保留球数）を表すことができる。具体的には、遊技中に上始動口 6 8 又は下始動口 7 0 への入賞があると、これを契機として特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で特別図柄が変動表示中であれば、最も左に位置する発光領域 6 4 b が発光（点灯）して始動記憶数（保留球数）が 1 であることが表示される。一方、始動条件が記憶されている状態で、特別図柄が変動していなければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動記憶数「1」に対応する発光領域 6 4 b の発光が停止（消灯）される。なお、本実施形態では始動記憶数（保留球数）の上限が 4 であるため、上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。なお、上記の特別図柄及び始動記憶数の表示は、それぞれ特別図柄・保留表示 LED 基板 1 4 4 に実装された特別図柄表示 LED 1 4 4 a 及び特図始動記憶 LED 1 4 4 b により行われる。これら特別図柄表示 LED 1 4 4 a 及び特図始動記憶 LED 1 4 4 b については後述する。

【 0 0 4 6 】

一方、球誘導装飾体 6 6 の上縁部には、上部装飾体 6 6 b と左右のサイド装飾体 6 6 c との間をつなぐようにして左右の上隅装飾体 6 6 f が配置されている。また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、左右のサイド装飾体 6 6 c の下方にそれぞれ左右の下隅装飾体 6 6 g が配置されている。これら上隅装飾体 6 6 f 及び下隅装飾体 6 6 g には、「鳳凰」にちなんだ「羽衣」を想起させる立体的な造形が施されており、その波打つような形状が「鳳凰」としてのサイド装飾体 6 6 c がこれからまさに飛翔しようとする姿を視覚的に強調している。また、上隅装飾体 6 6 f 及び下隅装飾体 6 6 g はいずれも光透過性の半透明材料から成形されており、このうち左右の上隅装飾体 6 6 f では、後述するセンター左部上 LED 基板 1 0 4 又はセンター右部上 LED 基板 1 0 6 による装飾的な発光動作が行われる。

また、左右の下隅装飾体 6 6 g では、後述するセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 又はセンター右部下 L E D 基板 1 1 4 による装飾的な発光動作が行われる。

【 0 0 4 7 】

上記のように、球誘導装飾体 6 6 はその装飾的な造形やめっき加工によって視覚的な面白みを発揮したり、内蔵された L E D を光源として各種の発光動作を行ったりする機能を有する。この他に球誘導装飾体 6 6 は、遊技領域 1 2 内で遊技球の流下を案内し、遊技球の動きに変化を与えることで遊技に面白みを付加する機能を有している。具体的には、球誘導装飾体 6 6 の両側縁部には、その内側にワープ通路 6 6 h が形成されており、また球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その上面にステージ部 6 6 i が形成されている。ワープ通路 6 6 h は球誘導装飾体 6 6 の左右両側から始まって両側縁部の内側を下り、そしてステージ部 6 6 i に通じている。さらに球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、その中央位置に球放出口 6 6 j が形成されている。

10

【 0 0 4 8 】

ワープ通路 6 6 h は球誘導装飾体 6 6 の両側面にて開口しており、この開口を通じて内部に遊技球を受け入れ可能となっている。左右のワープ通路 6 6 h は、サイド装飾体 6 6 c の内部を僅かに中央方向に下りながら進むと、そこから奥側（後方）へ向けて折れ曲がり、そして真下方向に少し下った位置で中央方向に集まるようにして湾曲している。左右のワープ通路 6 6 h の下端はワープ出口として開口しており、開口から先はそのままステージ部 6 6 i につながっている。また各ワープ通路 6 6 h 内には、その途中に 2 つの突起部（図示しない）が段違いに形成されており、各ワープ通路 6 6 h 内を流下する遊技球は、これら突起部に衝突しながら流下速度を緩和される。そして、遊技球がワープ通路 6 6 h の出口から放出されると、その先でステージ部 6 6 i 上を転動する。

20

【 0 0 4 9 】

ステージ部 6 6 i は、左右のワープ通路 6 6 h の間を左右方向に長く延びており、その中央部分が僅かに盛り上がるようにして湾曲している。ステージ部 6 6 i の中央位置にはセンター窪み部（図示しない）が形成されており、このセンター窪み部は後方に向けて下り傾斜を有している。センター窪み部の奥で、下部装飾体 6 7 の中央位置に球落下穴 6 7 d が形成されており、球誘導装飾体 6 6 の下縁部には、球落下穴 6 7 d から下方に延びる球放出通路（図示しない）が形成されている。球放出通路は球落下穴 6 7 d から下方に下った後に前方へ折れ曲がり、そのまま下り傾斜を有したまま前面側の球放出口 6 6 j に通じている。

30

【 0 0 5 0 】

左右のワープ通路 6 6 h からステージ部 6 6 i に放出された遊技球は、その上面にて左右方向に揺れながら転動する。このうち、中央のセンター窪み部に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出通路を経て、球放出口 6 6 j から下方に放出される。球放出口 6 6 j から放出された遊技球は、その真下位置にある上始動口 6 8 に向けて落下し、相当高い確率で上始動口 6 8 に入賞することができる。

【 0 0 5 1 】

これに対し、ステージ部 6 6 i の上面にて、左右いずれかの窪み部 6 7 b に嵌り込んだ遊技球は、そこから球放出部 6 7 f に流下し、そして放出窪み部 6 7 c を経て球誘導装飾体 6 6 より下方の遊技領域 1 2 に落下する。放出窪み部 6 7 c はある程度の幅（遊技球が左右に転動できる幅）を有していることから、その落下方向は一定しておらず、あるものは上始動口 6 8 に入賞したり、あるものは上始動口 6 8 から左右に逸れて入賞しなかったりする。

40

【 0 0 5 2 】

なお本実施形態では、ステージ部 6 6 i や放出部 6 7 f は、いずれも遊技板 4 a の前面より奥、つまり開口部 4 f の内側に位置している。このため、遊技球が流下する遊技領域 1 2 は遊技板 4 a の表面から開口部 4 f の内側にまで広がっており、その分だけ遊技球の流下できる範囲が前後方向に拡張され、立体的で多様な遊技球の流下態様が実現されている。また、このように遊技領域 1 2 の範囲が開口部 4 f の内側にまで拡張されていても、

50

本実施形態では保護板 1 2 0 によって遊技板 4 a より後方への遊技球の落下や飛び込みが確実に防止されている。

【 0 0 5 3 】

可動体 1 2 4 は非作動時に左右で 4 つずつのグループに分かれ、遊技者から視認されない位置（遊技板 4 a の背後で開口部 4 f よりも下方の位置）に隠れて待機している。そして作動時に個々の可動体 1 2 4 はそれぞれ角度の異なる作動位置まで変位し、全体として扇を象るようにして配置される。なお、個々の可動体 1 2 4 の表面には「鳳凰の羽根」を象った緻密な造形が施されており、これにより球誘導装飾体 6 6 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 4 】

この状態を遊技者の視点からみると、先ず最も手前側に球誘導装飾体 6 6 の装飾面（前面）が位置し、これより少し奥の位置に遊技球が左右方向に揺れ動くステージ部 6 6 i や内縁部の装飾面が位置し、次に保護板 1 2 0 を挟んで奥の空間部内に可動体 1 2 4 が位置し、そして可動体 1 2 4 よりもさらに奥に液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面が位置することになる。したがって、遊技者が最も奥の表示画面に視線を送るとき、その手前側に空間部や可動体 1 2 4、保護板 1 2 0、球誘導装飾体 6 6 の装飾面やステージ部 6 6 i 等を視界の中に認めることとなり、これらの前後方向への重なりによって視覚的な奥行き感や立体感が強調される。

【 0 0 5 5 】

球誘導装飾体 6 6 の他に、遊技領域 1 2 の下縁部には左右で対をなすサイド装飾部材 8 2 が設置されている。4 つの普通入賞口 7 6 のうち、右上及び左上に位置する普通入賞口 7 6 はサイド装飾部材 8 2 と一体に形成されている。またサイド装飾部材 8 2 には、球誘導装飾体 6 6 のデザインコンセプトと統一感のあるデザインが施されている。なお本実施形態では、下始動口 7 0 を構成する可変入賞装置や、右下及び左下に位置する普通入賞口 7 6 にも装飾的な造形が施されており、そのデザインには球誘導装飾体 6 6 やサイド装飾部材 8 2 のデザインとの統一が図られている。

【 0 0 5 6 】

左側のサイド装飾体 8 2 の上部には、2 つの発光領域 8 2 a と 4 つの発光領域 8 2 b とが左右方向に配列されている。このうち、右側に並んだ 2 つの発光領域 8 2 a は、パチンコ機 1 において普通図柄を表示するものとして機能する。普通図柄は、パチンコ機 1 において普通図柄判定が行われ、その当落の結果が出たということを外部に向けて表示する情報（判定情報）となる。また、左側に並んだ 4 つの発光領域 8 2 b は、パチンコ機 1 において普通図柄の保留（始動記憶）ランプとして機能する。これら 4 つの発光領域 8 2 b は、そのとき発光（点灯）している個数によって普通図柄の始動記憶数（1 ～ 4 の保留球数）を表すことができる。なお、上記の普通図柄及び始動記憶数の表示は、それぞれ普通図柄・保留表示 LED 基板 1 4 6 に実装された普通図柄表示 LED 1 4 6 a 及び普図始動記憶 LED 1 4 6 b により行われる。これら普通図柄表示 LED 1 4 6 a 及び普図始動記憶 LED 1 4 6 b については後述する。

【 0 0 5 7 】

また、右側のサイド装飾体 8 2 の上部には、2 つの発光領域 8 2 c と 4 つの発光領域 8 2 d とが左右方向に配列されている。このうち、左側に並んだ 2 つの発光領域 8 2 c は、そのときいずれの発光領域 8 2 c が発光（点灯）しているかによって大当り遊技状態の種類に関する情報を表すことができる。また、右側に並んだ 4 つの発光領域 8 2 d は、そのときいずれの発光領域 8 2 d の組み合わせが発光（点灯）しているかによって確率変動状態中等の遊技状態に関する情報を表すことができる。なお、これら遊技状態の表示は、状態表示 LED 基板 1 4 8 に実装されたラウンド表示 LED 1 4 8 a 及び状態表示 LED 1 4 8 b により行われる。これらラウンド表示 LED 1 4 8 a 及び状態表示 LED 1 4 8 b についても後述する。

【 0 0 5 8 】

図 5 は、遊技盤 4 を構成部品に分けた状態で示している。上記のように、遊技板 4 a の

10

20

30

40

50

前面には各種入賞口等の他に球誘導装飾体 6 6 やサイド装飾部材 8 2 等の装飾部品が取り付けられているが、遊技板 4 a には、これら装飾部品の取付位置にそれぞれ開口部 4 f , 4 g が形成されている。開口部 4 f , 4 g は遊技板 4 a を前後方向（厚み方向）に貫通して形成されており、このうち中央に大きく形成された開口部 4 f の開口縁形状は球誘導装飾体 6 6 の外形に対応し、また左右に対をなして形成された開口部 4 g の開口縁形状は左右のサイド装飾部材 8 2 の外形に対応している。球誘導装飾体 6 6 及び左右のサイド装飾部材 8 2 は、いずれも前面側から各開口部 4 f , 4 g に嵌め込んだ状態で遊技板 4 a に取り付けられる。

【 0 0 5 9 】

一方、遊技板 4 a の背面には大型の背面取付ユニット 1 0 0 が取り付けられている。この背面取付ユニット 1 0 0 は、遊技領域 1 2 内での演出動作に関する全ての電装品を 1 つに集合させたユニットとして構成されている。ここでいう演出動作には、例えば画像の表示や各種の発光動作、可動体の動作等が含まれる。本実施形態において、背面取付ユニット 1 0 0 は上記の球誘導装飾体 6 6 と共にパチンコ機 1 の演出動作を行う構成要素である。以下、本実施形態において球誘導装飾体 6 6 と背面取付ユニット 1 0 0 とを総称して演出装置（図中参照符号 4 0 0 ）と呼ぶものとする。

【 0 0 6 0 】

演出装置 4 0 0 を構成する球誘導装飾体 6 6 は、遊技板 4 a の前面側から開口部 4 f に嵌め込むようにして取り付けられている。これに対し、演出装置 4 0 0 のもう 1 つの構成要素である背面取付ユニット 1 0 0 は、遊技板 4 a の背面側に取り付けられた状態で 3 つの開口部 4 f , 4 g を背面側から覆うだけの大きさを有している。即ち、背面取付ユニット 1 0 0 には、球誘導装飾体 6 6 において演出動作を行うために必要な電装品だけでなく、左右のサイド装飾部材 8 2 において演出動作（発光）を行うために必要な電装品が装備されている。

【 0 0 6 1 】

背面取付ユニット 1 0 0 は大きく分けて 2 つのパーツから構成されており、具体的には上側のアップパーパーツ 1 0 0 a 及び下側のロワーパーツ 1 0 0 b を有する。このうちアップパーパーツ 1 0 0 a は球誘導装飾体 6 6 に対応する電装品が組み込まれた部分であり、一方のロワーパーツ 1 0 0 b は左右のサイド装飾部材 8 2 に対応する電装品が組み込まれた部分となっている。

【 0 0 6 2 】

アップパーパーツ 1 0 0 a は球誘導装飾体 6 6 の外形に合わせて横長の矩形に成型されており、その上縁部にセンター上 L E D 基板 1 0 2 が設置されているほか、左右の上隅位置にそれぞれセンター左部上 L E D 基板 1 0 4 、センター右部上 L E D 基板 1 0 6 が設置されている。またアップパーパーツ 1 0 0 a の左右の側縁部には、それぞれセンター左部中 L E D 基板 1 0 8 、センター右部中 L E D 基板 1 1 0 が設置されている。さらにアップパーパーツ 1 0 0 a の左右の下隅部には、それぞれセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 、センター右部下 L E D 基板 1 1 4 が設置されている。そしてアップパーパーツ 1 0 0 a の下縁部の中央位置には、センター下 L E D 基板 1 1 6 が設置されている。これら L E D 基板は球誘導装飾体 6 6 の背後から前方又は側方に向けて光を発することで、球誘導装飾体 6 6 の発光領域を装飾的に発光させることができる。また、センター下 L E D 基板 1 1 6 には、保護板 1 2 0 の後方で上向きに光を発する L E D が実装されており、これら上向きの L E D から発せられた光は、表示画面の前面側で可動体 1 2 4 を照射する。

【 0 0 6 3 】

アップパーパーツ 1 0 0 a の中央位置には、透明な保護板 1 2 0 が設置されている。保護板 1 2 0 は横長の矩形状をなし、アップパーパーツ 1 0 0 a に対してその前面側から嵌め込むようにして取り付けられている。上記のセンター左部下 L E D 基板 1 1 2 やセンター右部下 L E D 基板 1 1 4 、センター下 L E D 基板 1 1 6 は、アップパーパーツ 1 0 0 a 内にて保護板 1 2 0 の背面側に設置されている。また、センター左部上 L E D 基板 1 0 4 及びセンター右部上 L E D 基板 1 0 6 は、その下側の一部分が保護板 1 2 0 の背面側に位置して

いる。

【 0 0 6 4 】

なお、左右側縁部に位置するセンター左部中LED基板108及びセンター右部中LED基板110は保護板120の両外側にあり、それぞれの実装面が保護板120に対して垂直となる姿勢でアップパーパーツ100aに取り付けられている。この状態で、センター左部中LED基板108及びセンター右部中LED基板110に実装されているLEDが互いに中央を向き合うようにして位置付けられている。また、これらLEDから発せられた光は、その一部がエッジライトとして保護板120の両側端面から保護板120の透明材料に導入され、内部を全反射しながら導かれる。このため本実施形態では、透明な保護板120が導光板としての機能をも有している。

10

【 0 0 6 5 】

アップパーパーツ100aの内側には、保護板120よりも背後の位置に四角枠形状の周縁装飾部材122が設置されている。周縁装飾部材122は、保護板120の上下左右の周縁部に沿うようにして配置されており、前面側からは透明な保護板120を透過して視認可能である。

【 0 0 6 6 】

またアップパーパーツ100aの下縁部には、保護板120よりも背後の位置に左右の可動体124が設置されている。左右の可動体124は細長い板状部材から成型されており、アップパーパーツ100aの内側には、このような板状の可動体124が左右でそれぞれ前後方向に4枚ずつ重ね合わせられた状態で収容されている。なお左右の可動体124は中央位置から左右対称に斜め下方へ垂れ下がったような姿勢を保持している。

20

【 0 0 6 7 】

また、アップパーパーツ100aの下縁部には、保護板120の下方位置に可動体駆動部モータ126が設置されているほか、ギヤボックスからなる可動体駆動部128が設置されている。可動体駆動部モータ126は、可動体124を作動させる駆動源となり、また可動体駆動部128は、可動体駆動部モータ126の駆動力を各可動体124に伝達し、実際に可動体124を予め決められた態様で作動させる機能を有する。

【 0 0 6 8 】

また可動体駆動部128には、可動体モータセンサ234（図10に符号のみ記載）が内蔵されている。可動体モータセンサ234は透過式のフォトスイッチからなり、この可動体モータセンサ234により、可動体駆動部モータ126の作動時における可動体124の位置を検出可能となっている。

30

【 0 0 6 9 】

もう一方のロワーパーツ100bは、ちょうどアップパーパーツ100aの下側にぶら下がるようにして連結されており、その全体的な外形がアルファベットのW字形状をなしている。即ち、ロワーパーツ100bの左右両側部分は上方へ拡開するようにして延びており、一方、左右両側部分の間をつなぐ連結部分は、その中央位置が僅かに上方へ山形に盛り上がっている。これにより、ロワーパーツ100bを全体としてみるとW字形状をなしていることがわかる。

【 0 0 7 0 】

ロワーパーツ100bの左右両側部分には、それぞれサイドLED基板130が設置されている。これらサイドLED基板130は、左右のサイド装飾部材82の背後から前方に向けて光を発することで、各サイド装飾部材82の発光領域を装飾的に発光させることができる。

40

【 0 0 7 1 】

本実施形態では、パチンコ機1において行われる内部判定（特別図柄判定、普通図柄判定等）に関する情報が多色又は単色のLEDを用いて表示されるものとなっており、そのための電装品として各種のLED基板が背面取付ユニット100に設置されている。

【 0 0 7 2 】

先ずアップパーパーツ100aの上縁部には、センター上LED基板102の後方に特別

50

図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４４（図１０に符号のみ記載）が設置されている。この特別図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４４には、４つの特図表示ＬＥＤ１４４ａ及び４つの特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂが実装されている。例えば、パチンコ機１において内部的な判定（大当りを決める判定）が行われると、これら特別図柄表示ＬＥＤ１４４ａや特図始動記憶ＬＥＤ１４４ｂが決まったパターンで点灯又は点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【００７３】

次に、ロワーパーツ１００ｂの左側部分には、その上部位置に普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６が設置されている。この普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６には、２つの普図表示ＬＥＤ１４６ａ及び４つの普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂが実装されている。上記の大当り判定とはべつの普通図柄判定が行われると、普図表示ＬＥＤ１４６ａや普図始動記憶ＬＥＤ１４６ｂが決まったパターンで点灯又は点滅（あるいは消灯）し、判定に関する情報を表示するものとなっている。

【００７４】

また、ロワーパーツ１００ｂの右側部分には、その上部位置に状態表示ＬＥＤ基板１４８が設置されている。この状態表示ＬＥＤ基板１４８には、２つのラウンド表示ＬＥＤ１４８ａ及び４つの状態表示ＬＥＤ１４８ｂが実装されている。上記の大当り判定で当選し、大当りになるとラウンド表示ＬＥＤ１４８ａや状態表示ＬＥＤ１４８ｂが決まったパターンで点灯又は点滅（あるいは消灯）し、大当り中や確率変動中等の遊技状態に関する情報を表示するものとなっている。

【００７５】

このように、本実施形態では演出装置４００において各種の発光動作（装飾的な発光の他に、遊技者の利益に関わる判定情報の表示を含む）を行って遊技者の興味を高めたり、遊技者の利益に関わる情報を提供したりしているが、特に本実施形態では、遊技板４ａの前面側に取り付けられる球誘導装飾体６６に多数の発光領域が設けられているにもかかわらず、その発光源となるＬＥＤ基板は全て遊技板４ａの背面側（背面取付ユニット１００）に設けられている。このため、演出装置４００の動作に必要なＬＥＤ基板や電気配線を全て背面取付ユニット１００に収容することができ、球誘導装飾体６６にはＬＥＤ基板や電気配線を別に設ける必要がない。

【００７６】

図６は、背面取付ユニット１００を構成要素に分けた状態で示している。背面取付ユニット１００には、アッパーパーツ１００ａの背面側に液晶表示ユニット１５０が組み付けられるものとなっている。液晶表示ユニット１５０は、表示制御基板２２０と液晶表示器（ＬＣＤモジュール）５０とが一体化されて構成されており、表示制御基板２２０は、基板ボックス１５０ａに収容された状態で液晶表示器５０の背面に設置されている。また本実施形態では、基板ボックス１５０ａの背面に放熱又は冷却用のファン１５０ｂが設置されている。

【００７７】

ロワーパーツ１００ｂ（連結部分）の背面側にはパネル中継端子板１５１が設置されている。このパネル中継端子板１５１には、上記の特別図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４４や普通図柄・保留表示ＬＥＤ基板１４６、状態表示ＬＥＤ基板１４８にそれぞれ対応するハーネスが１箇所に集合した状態で接続されており、各ＬＥＤ基板は、パネル中継端子板１５１を経由して主制御基板２０１に接続されるものとなっている。

【００７８】

液晶表示ユニット１５０を支持するため、アッパーパーツ１００ａの背面側には、その下縁部に受け部１００ｃが形成されているほか、背面側からみて左側縁部に２つの係止部１００ｄが形成されており、さらに右側縁部には上下スライド式のロック部材１００ｅが設置されている。またアッパーパーツ１００ａの背面は、平坦な受け面として形成されており、液晶表示ユニット１５０がアッパーパーツ１００ａに対して背面側から組み付けられると、その受け面に液晶表示ユニット１５０の表示画面がぴったり密着する関係にある

。また、合わせて周縁装飾部材 122 の後端が液晶表示ユニット 150 の前面に接触し、液晶表示ユニット 150 を受け止める受け部材としての機能を果たす。

【0079】

図 6 には示されていないが、基板ボックス 150 a の左側縁部には 2 つの係止部 100 d に対応して突起部が形成されており、液晶表示ユニット 150 がアップパーパーツ 100 a に組み付けられると、2 つの係止部 100 d にそれぞれ突起部が入り込んだ状態で、液晶表示ユニット 150 がアップパーパーツ 100 a に係止される。また上下方向に関していえば、液晶表示ユニット 150 の下面はアップパーパーツ 100 a の受け部 100 c に支持され、その落下が防止されることになる。また、基板ボックス 150 a の右側縁部にはロック爪 150 c が形成されており、液晶表示ユニット 150 をアップパーパーツ 100 a の受け面に密着させた状態で上記のロック部材 100 e を上方へスライドさせると、ロック爪 150 c を介して液晶表示ユニット 150 がロックされ、これにより液晶表示ユニット 150 の後方への脱落が確実に防止される。本実施形態では、このようなロック爪 150 c 及びロック部材 100 e を用いて液晶表示ユニット 150 を係止することにより、背面取付ユニット 100 に対して液晶表示ユニット 150 を容易に取り付けることができる。反対に、液晶表示ユニット 150 を取り外す際はロック部材 100 e の係止を解除するだけで容易に液晶表示ユニット 150 の取り外しが可能となる。これにより液晶表示ユニット 150 の着脱が容易となり、特にパチンコ機 1 の中でも高価な電装品である液晶表示ユニット 150 のリサイクルやリユースが容易となる。

【0080】

上記のように、背面取付ユニット 100 には各種 LED 基板をはじめ、可動体駆動部モータ 126 や液晶表示ユニット 150 等の演出動作に必要な全ての電装品が装備されているが、これら電装品につながる全ての電気配線（ハーネス類）は、背面取付ユニット 100 において 1 箇所にとめた状態でサブ統合基板 201 に中継されている。即ち、背面取付ユニット 100 にはランプ駆動基板 156 が装備されており、演出動作を目的とした全ての電装品につながる電気配線は全てランプ駆動基板 156 に集められ、基板上の中継回路に接続される。なおランプ駆動基板 156 には、サブ統合基板 211 に接続するためのコネクタが実装されている。

【0081】

ランプ駆動基板 156 は、開閉動作式の基板ケース 158 に収容された状態で背面取付ユニット 100 に取り付けられる。基板ケース 158 はアップパーパーツ 100 a の背面側にヒンジ 158 a を介して開閉式の基板ケース 158 が取り付けられており、このため基板ケース 158 は、背面取付ユニット 100 の背面側にて開閉可能となっている。また基板ケース 158 の上縁部に係止部 158 b が形成されており、これに対応してアップパーパーツ 100 a の上縁部に受け部 100 f が形成されている。図 6 に示される位置から基板ケース 158 をアップパーパーツ 100 a の背面に沿うようにして閉じると、係止部 158 b が受け部 100 f に差し込まれて係止される。これにより、基板ケース 158 が閉位置で係止されることになる。

【0082】

図 6 に示されているように、液晶表示ユニット 150 は、ランプ駆動基板 156 の基板ケース 158 を背面側へ開放させた状態で背面取付ユニット 100 から着脱可能となる。また、液晶表示ユニット 150 が組み付けられた状態で基板ケース 158 を閉位置に移動させると、ランプ駆動基板 156 は液晶表示ユニット 150 の背面に沿うようにして位置付けられる。なお、ここでいう「開閉」や「開放」、「閉位置」等は、いずれも本実施形態において基板ケース 156 の前後方向への動きを扉に見立てて表現したものである。厳密にいうと、基板ケース 156 そのものが何らかの開口や出入口を開閉しているわけではないが、ここでは直感的な理解を容易にするため便宜的に「開閉」等と表現している。以下の説明においても、基板ケース 156 や制御基板ボックス等の動きについて、扉に見立てた表現を適宜使用するものとする。

【0083】

図7は、遊技盤4の背面側における背面取付ユニット100の着脱を示している。図示のように、主制御基板ボックス201aと共にサブ統合基板ボックス211aを遊技板4aの後方へ回動させた状態では、後述する下裏誘導部材160の中央部分が大きく後方へ開放されている。したがって、この状態で背面取付ユニット100は単独で遊技板4aに対して容易に着脱可能となっている。

【0084】

背面取付ユニット100とは別に遊技板4aの背面には、その下縁部の位置に下裏誘導部材160が設置されている。下裏誘導部材160は遊技板4aの幅寸法より僅かに短い横幅を有しており、その両側端部に形成された4本の挿入部160cが遊技板4aに差し込まれた状態で背面側からねじ止めにより固定されている。下裏誘導部材160には、全入賞球誘導通路160aが形成されており、この全入賞球誘導通路160aには、上記の上始動口68、下始動口70、大入賞口72、普通入賞口76に入賞した遊技球が落下して回収されるものとなっている。図7には詳しく示されていないが、全入賞球誘導通路160aは遊技板4aの背面に沿って幅方向に長く延びており、そして下裏誘導部材160の下端位置で下方に開放されている。なお、全入賞球誘導通路160aから下方に放出された遊技球は本体枠3に形成されている入賞球回収経路を通り、その後、球放出部(図3中、払出基板205の直ぐ下方に位置する)から島設備の回収経路に向けて放出される。

【0085】

上記のように遊技盤4の背面側には、主制御基板201と共にサブ統合基板211が設置されているが、これら主制御基板201及びサブ統合基板211は、いずれも対応する主制御基板ボックス201a又はサブ統合基板ボックス211aに収容されている。このうち主制御基板ボックス201aは、背面側からみて左側縁部が上下2箇所のヒンジ部80c(図7には上方1箇所のみ示されている)を介してサブ統合基板ボックス211aの背面側に回動自在に支持されている。

【0086】

一方のサブ統合基板ボックス211aは、背面側からみて左側縁部が上下2箇所のヒンジ部162bを介して下裏誘導部材160に支持されている。このためサブ統合基板ボックス211aを後方へ開放すると、これと一緒に主制御基板ボックス201aが開放される。本実施形態では、サブ統合基板ボックス211aの右側縁部に係止部162cが形成されており、一方、下裏誘導部材160には係止部162cに対応する受け部160bが形成されている。このためサブ統合基板ボックス211aを遊技板4aの背面に向けて押し込むと、係止部162cが受け部160bに係止され、サブ統合基板ボックス211aが取付位置で固定される。また主制御基板ボックス201aの右側縁部にも係止部80dが形成されており、この係止部80dは、サブ統合基板ボックス211aの係止部162cに係止される。したがって、係止部80dの係止を解除することで、主制御基板ボックス201aがサブ統合基板ボックス211aに対して単独で開閉可能となっている。

【0087】

下裏誘導部材160の下部には、左右の2箇所に突出部160d, 160eが形成されている。これら突出部160d, 160eは遊技板4aの後方へ向けて突出しており、このうち一方(図7でみて左側)の突出部160dは、サブ統合基板ボックス211aのヒンジ部162bを受ける部材として利用されている。本実施形態では、遊技盤4を単独で台上や床上に置いたとき、2箇所の突出部160d, 160eが遊技盤4の後方で支えとなり、その後方への転倒を防止することができる。これにより、ホールでの盤替え作業時において、遊技盤4を台上や床上に仮置きしておく際の安定性が増し、作業性を向上することができる。なお、このとき突出部160d, 160eと合わせてサブ統合基板ボックス212aや主制御基板ボックス201aを支えに利用してもよい。

【0088】

図8は、遊技板4aに取り付けられる各種構成要素の配置関係を示している。球誘導装飾体66は、遊技板4aの前面側から開口部4fに嵌め込まれた状態で遊技板4aの背面

10

20

30

40

50

側にまで突出している。これにより遊技者は、遊技板 4 a の前面から奥行き D だけ入り込んだ位置まで球誘導装飾体 6 6 の立体的な装飾形状を視認することができるので、そこに視覚的な奥行きを感じることができる。

【 0 0 8 9 】

一方、背面取付ユニット 1 0 0 は遊技板 4 a の背面に取り付けられているが、球誘導装飾体 6 6 が遊技板 4 a の背面側に突出している分、上記の保護板 1 2 0 は遊技板 4 a の背面よりも後方に位置している。なお本実施形態では、背面取付ユニット 1 0 0 が取り付けられた状態で、保護板 1 2 0 の前面がちょうど球誘導装飾体 6 6 の後端面に接触するか、もしくは極めて近接する構造となっており、この位置で保護板 1 2 0 は遊技領域 1 2 内から後方への遊技球の落下を防止し、その背後にある可動体 1 2 4 や液晶表示ユニット 1 5 0 を保護している。

10

【 0 0 9 0 】

また保護板 1 2 0 は、遊技板 4 a の後方で開口部 4 f の開口面積よりも大きい範囲に広がっているため、保護板 1 2 0 による開口部 4 f から後方への遊技球の飛び込み防止がより一層確実となる。

【 0 0 9 1 】

保護板 1 2 0 の前面側では、開口部 4 f の周囲が各種の装飾体（内縁装飾体 6 6 d , 下部装飾体 6 7 等）によって縁取られており、一方、保護板 1 2 0 の後方では、周縁装飾部材 1 2 2 によって液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面が縁取りされているが、前後でこれら縁取りの大きさを比較すると、保護板 1 2 0 の前面側の縁取りに比較して、その後方の周縁装飾部材 1 2 2 による表示画面の縁取りの方が大きくなっている。このため、保護板 1 2 0 の後方で液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面サイズを開口部 4 f の開口面積よりも大きく確保することができ、それだけ迫力のある演出表示が可能となるし、表示画面の奥行き感が強調される。

20

【 0 0 9 2 】

また液晶表示ユニット 1 5 0 は、保護板 1 2 0 の後方に間隔 S だけ離れた位置に設けられており、このため保護板 1 2 0 と液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面との間には、前後方向に厚み（間隔 S ）を有した空間部が形成されている。上記の可動体 1 2 4 はこの空間部内に配置されており、図示のように作動時の位置に変位した状態で、可動体 1 2 4 は液晶表示ユニット 1 5 0 の表示画面を部分的に覆っている。

30

【 0 0 9 3 】

図 9 は、上皿 2 8 の上面に配置されるメニュー操作ボタン 4 0 を示している。メニュー操作ボタン 4 0 は、「 + 」状に配置される上・下・左・右の各方向ボタン 4 1 a ~ 4 1 d と、その右側方に配置される取消ボタン 4 2 及び決定ボタン 4 3 と、から構成されている。上方向ボタン 4 1 a は、メニュー表示画面においてカーソル位置を上方向に移動させるためのボタンである。下方向ボタン 4 1 b は、メニュー表示画面においてカーソル位置を下方向に移動させるためのボタンである。左方向ボタン 4 1 c は、メニュー表示画面においてカーソル位置を左方向に移動させるためのボタンである。右方向ボタン 4 1 d は、メニュー表示画面においてカーソル位置を右方向に移動させるためのボタンである。取消ボタン 4 2 は、メニュー表示画面においてカーソルが位置する事項を取り消すためのボタンである。決定ボタン 4 3 は、メニュー表示画面においてカーソルが位置する事項を決定するためのボタンである。なお、取消ボタン 4 2 及び決定ボタン 4 3 は、それぞれ上記したボタン機能以外にメニュー表示用のボタン機能を備えている。即ち、取消ボタン 4 2 及び決定ボタン 4 3 は、それぞれ特別図柄の変動表示が行われていない状態（サブ統合基板 2 1 1 の統合 CPU 2 1 2 が主制御基板 2 0 1 から変動表示パターンコマンドを受信していない状態）で押圧操作されると、これに基づいて液晶表示器 5 0 にメニュー表示画面を表示させるようになっている。

40

【 0 0 9 4 】

図 1 0 は、パチンコ機 1 の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており

50

、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機 1 の背面側に設置されており、通常、本体枠 3 の施錠を解除した上で本体枠 3 を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機 1 には電源基板や発射制御基板、インタフェース基板（ＣＲ機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示と共に詳細な説明を省略する。

【 0 0 9 5 】

主基板グループは、主制御基板 2 0 1 と払出基板 2 0 5 とから構成されている。主制御基板 2 0 1 は、中央演算装置としてのＣＰＵ 2 0 2 をはじめ、読み出し専用メモリとしてのＲＯＭ 2 0 3 や読み書き可能メモリとしてのＲＡＭ 2 0 4 等を備えている。このうちＣＰＵ 2 0 2 は、ＲＯＭ 2 0 3 に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御する。またＣＰＵ 2 0 2 は、周辺基板グループや払出基板 2 0 5 に送信するコマンド（演出コマンド、払出コマンド等）を作成する。また、ＲＡＭ 2 0 4 には、主制御基板 2 0 1 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【 0 0 9 6 】

なお、主制御基板 2 0 1 には、始動口スイッチ 6 8 a , 7 0 b（入賞検出手段）、ゲートスイッチ 7 4 a、カウントスイッチ 7 2 a、普通入賞口スイッチ 7 6 a 等が接続されており、主制御基板 2 0 1 には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。なお、始動口スイッチ 6 8 a , 7 0 b を除く全ての電装品（ゲートスイッチ 7 4 a、カウントスイッチ 7 2 a、普通入賞口スイッチ 7 6 a、ソレノイド 7 1 a , 7 3 a、特別図柄表示 ＬＥＤ 1 4 4 a、特図始動記憶 ＬＥＤ 1 4 4 b、普通図柄表示 ＬＥＤ 1 4 6 a、普図始動記憶 ＬＥＤ 1 4 6 b、ラウンド表示 ＬＥＤ 1 4 8 a、状態表示 ＬＥＤ 1 4 8 b）はパネル中継端子板 1 5 1 を介して主制御基板 2 0 1 に接続されている。

【 0 0 9 7 】

具体的には、ゲートスイッチ 7 4 a は遊技領域 1 2 内の通過ゲート 7 4 に対応して設置されており、遊技球が流下する過程で通過ゲート 7 4 を通過すると、その通過がゲートスイッチ 7 4 a により検出され、そして検出信号がパネル中継端子板 1 5 1 を介して主制御基板 2 0 1 に入力される。また、始動口スイッチ 6 8 a は上始動口 6 8 に対応して設置されており、また始動口スイッチ 7 0 b は、下始動口 7 0 に対応して設置されている。したがって、遊技球が上始動口 6 8 又は下始動口 7 0 に入賞すると、対応する始動口スイッチ 6 8 a , 7 0 b から主制御基板 2 0 1 に検出信号が直接入力される。またカウントスイッチ 7 2 a（第 1 の入賞球検出手段）は大入賞口 7 2 に対応して設置されており、大当り遊技中に大入賞口 7 2 に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ 7 2 a からパネル中継端子板 1 5 1 を介して主制御基板 2 0 1 に検出信号が入力される。そして、普通入賞口スイッチ 7 6 a（第 2 の入賞球検出手段）は普通入賞口 7 6 に対応して配置されており、遊技球が普通入賞口 7 6 に入賞すると、普通入賞口スイッチ 7 6 a からパネル中継端子板 1 5 1 を介して主制御基板 2 0 1 に検出信号が入力される。

【 0 0 9 8 】

そして、ＣＰＵ 2 0 2 は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。即ちＣＰＵ 2 0 2 は、入力された検出信号に基づいてソレノイド 7 1 a , 7 3 a、特別図柄表示 ＬＥＤ 1 4 4 a、特図始動記憶 ＬＥＤ 1 4 4 b、普通図柄表示 ＬＥＤ 1 4 6 a、普図始動記憶 ＬＥＤ 1 4 6 b、ラウンド表示 ＬＥＤ 1 4 8 a、状態表示 ＬＥＤ 1 4 8 b 等に対し、パネル中継端子板 1 5 1 を介してそれぞれの駆動信号を出力する。さらにＣＰＵ 2 0 2 は、入賞に応じた遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを払出基板 2 0 5 に対して出力する。

【 0 0 9 9 】

払出基板 2 0 5 もまた、中央演算装置としての払出ＣＰＵ 2 0 6 をはじめ読み出し専用メモリとしての払出ＲＯＭ 2 0 7 や読み書き可能メモリとしての払出ＲＡＭ 2 0 8 等を備

10

20

30

40

50

えている。なお、上述した始動口スイッチ 68 a, 70 b やカウントスイッチ 72 a、普通入賞口スイッチ 76 a 等により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号がパネル中継端子板 151 を介して主制御基板 201 に入力される。そして主制御基板 201 では、入力された検出信号に基づいて CPU 202 から払出基板 205 に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示する払出コマンドが送信される。そして、払出基板 205 は、主制御基板 201 から受けとった払出コマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく払出装置 209 (払出モータ) に対して駆動信号を出力する。この結果、実際に払出装置 209 によって規定個数分の遊技球の払い出しが行われる。

【0100】

また払出基板 205 には、発射モータを備えた発射装置 235 が接続されており、発射装置 235 は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域 12 に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル 18 を操作 (捻り操作) すると、発射装置 235 の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。

【0101】

図 10 には示されていないが、発射装置 235 には、遊技者の身体が操作ハンドル 18 に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。発射装置 235 は、遊技者が操作ハンドル 18 に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル 18 が初期の位置から時計回り方向に捻り操作されると、発射装置 235 は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

【0102】

あるいは、下皿 17 が満タン、つまり、払い出された遊技球で下皿 17 が満杯になったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、この下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル 18 の操作を受付不能な状態とする制御を行い、これにより発射装置 235 による発射モータの駆動を不可能な状態にすることもできる。即ち、払出装置 209 から払い出された遊技球はひとまず上皿 28 に貯留されるが、上皿 28 に貯留しきれない数の遊技球が払い出された場合には、その貯留しきれない分の遊技球は上皿 28 と連通した下皿 17 に貯留される。この状態でさらに払出装置 209 により遊技球が払い出され、いよいよ下皿 17 が満タンになると、上記の下皿満タンスイッチから検出信号が出力されるので、これにより操作ハンドル 18 の操作が受付不能な状態に制御される。またこの場合、下皿満タンスイッチからの検出信号が出力されなくなると、操作ハンドル 18 の操作を受付可能な状態に復帰する制御が行われる構成としてもよい。

【0103】

周辺基板グループは、サブ統合基板 211 やランプ駆動基板 156、表示制御基板 220 等から構成されている。このうちサブ統合基板 211 は、統合 CPU 212 (表示制御手段、操作検出手段) をはじめ統合 ROM 213、統合 RAM 214 を備えている。また、サブ統合基板 211 は、音出力に関する制御を行う音源 IC 228 を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音 ROM 227 をも備えている。統合 CPU 212 は、統合 ROM 213 に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板 201 から受信された演出コマンドに基づく処理を実行する。また、統合 RAM 214 には、サブ統合基板 211 で実行される種々の処理において生成される各種データや入出力信号、主制御基板 201 から受信された演出コマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合 CPU 212 は、RAM 214 に記憶されている演出コマンドを読み出すと、この読み出した演出コマンドに基づいて表示制御基板 220 に対して表示コマンドを送信したり、ランプ駆動基板 156 にランプ点灯信号や駆動信号を送信したり、あるいは、枠ランプ 27 に駆動信号を出力したりする。またサブ統合基板 211 は、音源 IC 228 によって演出コマンドに基づく音出力態様を音 ROM 227 から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ 29 及び下部スピーカ 14 に出力する。また、統合 CPU 212 には、操作ボタン 18 a 又はメニュー操作ボタン 40 (各方向ボタン 41 a ~ 41 d、取消ボタン 42、決定ボタン 43) の操作に応じて操作信号が入力されたり、ランプ駆動基板 156 を介して可動体モータセンサ 234 の検出信号が入力

10

20

30

40

50

されたりする。

【0104】

ランプ駆動基板156は、サブ統合基板211から受信したランプ点灯信号をセンターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130に送信し、また、サブ統合基板211から受信した駆動信号を可動体駆動部モータ126に送信する。センターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130及び可動体駆動部モータ126は、演出装置400に装備されているものであり、このうちセンターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116やサイドLED基板130は演出装置400において発光演出に用いられ、また可動体駆動部モータ126は、可動体124の駆動に用いられる。なお、ランプ駆動基板156は、サブ統合基板211から送信されるランプ点灯信号を各LED別に振り分けてLED基板に受け渡すほか、サブ統合基板211から送信される駆動信号を可動体駆動部モータ126にそのまま受け渡すものであり、実質的なLED基板及び可動体駆動部モータ126の制御はサブ統合基板211が行っている。以下、ランプ駆動基板156を省略して説明する場合がある。

10

【0105】

表示制御基板220は、中央演算装置としての表示CPU221を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示ROM222(リーチ演出態様記憶手段)や読み書き可能メモリとしての表示RAM223を備えている。このうち表示CPU221は、サブ統合基板211からの表示コマンドに基づいて液晶表示器50を制御する。

20

【0106】

次に、上述した各種の構成部材や装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。まず、遊技者が操作ハンドル18を捻り操作することにより、パチンコ機1の裏面側に設けられた発射装置235によって遊技球が打ち出される。発射装置235から打ち出された遊技球は、発射レール15及び案内レール11に沿って上昇すると遊技領域12の上部に放出され、この後は遊技領域12内を障害釘(障害部材)等に衝突しながら流下する。

【0107】

遊技領域12を流下する遊技球が通過ゲート74を通過すると、ゲートスイッチ74aによって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて普通図柄表示LED146a(2つの発光領域82a)では普通図柄の変動表示(緑色のLEDと赤色のLEDとが交互に点灯する表示態様)が開始される。

30

【0108】

即ちゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されると、主制御基板201のCPU202は所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そしてCPU202は、普通図柄表示LED146aによる普通図柄の変動開始時に普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとするか否かの判定を行い、この判定結果に応じた態様(本実施形態では、当りであれば赤色のLEDの点灯表示、はずれであれば緑色のLEDの点灯表示)で最終的に普通図柄を停止表示させる。

【0109】

また、普通図柄表示LED146aにおいて普通図柄の変動表示中に遊技球が通過ゲート74を通過すると、CPU202にて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数(本実施形態では4個)までRAM204に記憶される。このとき、記憶された普通図柄当り判定乱数の個数は普図始動記憶LED146b(発光領域62b)の点灯態様によって表示される。具体的には、通過ゲート74の通過が有効である間(普通図柄の始動記憶数が4未満のとき)にゲートスイッチ74aにより遊技球の通過が検出されると、その都度、普図始動記憶LED146bの点灯態様を切り替える。

40

【0110】

本実施形態では、例えば普図始動記憶数が1である場合に左側の普図始動記憶LED146b(発光領域62b)が1つだけ点灯し、さらに普図始動記憶数が増えていくと、左

50

側の普図始動記憶 L E D 1 4 6 b に加えて右側の普図始動記憶 L E D 1 4 6 b が順に点灯する。そして、普図始動記憶数が最大の 4 に達すると、4 つの普図始動記憶 L E D 1 4 8 が共に点滅状態になる。反対に、普通図柄表示 L E D 1 4 6 a にて普通図柄の変動表示が開始されると、その都度、普図始動記憶数が 1 つずつ減っていくので、この場合は上記と逆の態様により普図始動記憶 L E D 1 4 8 が点灯・点滅することになる。

【 0 1 1 1 】

本実施形態では、普通図柄の変動開始時に C P U 2 0 2 において普通図柄当り判定乱数に基づいて当りとする判定がなされた場合には、所定期間経過後に普通図柄表示 L E D 1 4 6 a (発光領域 6 4 c) が赤色に点灯した状態で停止表示される。そしてこの後、ソレノイド 7 1 a を作動状態 (通電状態) に切り替えることで左右の可動片 7 0 a を拡開させ、可変入賞装置を所定期間 (例えば 0 . 5 秒間) にわたり開放状態にする制御が行われる。これにより、下始動口 7 0 への入賞が可能な状態となる。またこの後、所定期間が経過するとソレノイド 7 1 a を非作動状態 (非通電状態) に戻すことで可動片 7 0 a を初期位置に復帰させ、可変入賞装置を閉塞状態に戻す制御が行われる。

10

【 0 1 1 2 】

これに対し、普通図柄の変動開始時に C P U 2 0 2 において普通図柄当り判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合、所定期間経過後に普通図柄表示 L E D 1 4 6 b (発光領域 6 2 b) が緑色に点灯した状態で停止表示されるだけであり、特に可変入賞装置は開放状態に制御されない。したがって、この場合は依然として下始動口 7 0 には入賞できない状態であるが、上始動口 6 8 への入賞は引き続き可能となっている。

20

【 0 1 1 3 】

遊技領域 1 2 内を流下する遊技球が上始動口 6 8 又は下始動口 7 0 に入賞すると、始動口スイッチ 6 8 a 又は始動口スイッチ 7 0 b により遊技球の入賞が検出される。この場合、特別図柄の変動表示が開始可能な状態 (例えば、大当り遊技中でない状態であるか、又は特別図柄・装飾図柄の変動表示中でない状態) であれば、特別図柄表示 L E D 1 4 4 a (4 つの発光領域 6 4 a) にて特別図柄の変動表示が開始されると共に、液晶表示器 5 0 で装飾図柄 (例えば数字の「 1 」～「 9 」) の変動表示が開始される。本実施形態では、特別図柄が 4 つの発光領域 6 4 a の点灯の組み合わせで表される。また装飾図柄は、液晶表示器 5 0 画面上にて左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄の 3 つが表され、これらはいずれも装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り (スクロール) されるようにして変動表示される。

30

【 0 1 1 4 】

特別図柄や装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に特別図柄が特定の態様 (大当りとなる複数の発光領域 6 4 a の点灯の組み合わせ : 大当り図柄) で表示されると、これに合わせて装飾図柄の停止図柄 (左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態) も特定の態様 (同一の装飾図柄の組み合わせ : 大当り図柄) で表示される。この場合、主制御基板 2 0 1 の C P U 2 0 2 は「大当り遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、大当り判定乱数やその他の乱数に応じて数秒～数十秒の範囲内で決定される。

【 0 1 1 5 】

大当り遊技状態では、C P U 2 0 2 はソレノイド 7 3 a を作動させて条件作動装置を開放させる制御を行う。即ち、ソレノイド 7 3 a が作動すると、開閉部材 7 2 a がその下縁部を支点としてパチンコ機 1 の手前方向に倒れ込むようにして回動し、これにより大入賞口 7 2 への入賞を可能とする。このような条件作動装置の開放制御は、所定時間 (例えば、3 0 秒) が経過するか、もしくは所定個数 (例えば、9 個) の遊技球が大入賞口 7 2 に入賞したことがカウントスイッチ 7 3 a により検出されるかのいずれかの条件が満たされるまで継続して行われる。

40

【 0 1 1 6 】

上記のいずれかの条件が満たされると、C P U 2 0 2 はソレノイド 7 3 a を非作動 (非通電) の状態に戻し、それまで手前方向へ倒れていた開閉部材 7 2 a を盤面に沿って起立

50

させる。これにより大入賞口 7 2 が閉じた状態となり、条件作動装置は閉塞状態に制御されることになる。大当り遊技状態において、CPU 2 0 2 は条件作動装置を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでを 1 回の開閉サイクル（以下、これをラウンドともいう）とする制御を繰り返し実行し、この制御を所定回数（15 ラウンド）まで繰り返すと、そこで大当り遊技状態を終了させる（可変入賞動作制御手段）。このように、大当り遊技状態に移行すると大入賞口 7 2 が開放されるので、この開放された大入賞口 7 2 に遊技球を入賞させることで、上始動口 6 8 や下始動口 7 0、普通入賞口 7 6 等に遊技球を入賞させるよりも短時間で多量の遊技球を獲得可能であることから、遊技者の興味を高めることができる。

【0117】

また本実施形態では、左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【0118】

また本実施形態では、特別図柄の停止時に表示される特定の態様には、さらに特別態様（確変大当りとなる複数の発光領域 6 4 a の点灯の組み合わせ）があり、停止時の特別図柄が特別態様で表示された場合には、装飾図柄の停止図柄も特別態様（確変大当り図柄：本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）となる。この場合、いわゆる「確変大当り」となり、大当り遊技状態の終了後、次に大当り遊技状態となる確率（当選確率、大当り確率）が高くなる（本実施形態では、確率変動状態では 7 0 分の 1 の確率であり、確率変動状態以外では 4 9 0 分の 1 の確率である。）。即ち、停止時の特別図柄が特別態様であった場合は、大当り遊技の終了後に「確率変動状態」という遊技者にさらに有利な状態になる。

【0119】

この実施の形態では、大当り遊技の終了後に確率変動状態になると、上記大当り確率が高くなることに加えて時短制御が行われる。即ち、確率変動状態では、特別図柄表示 LED 1 4 4 a（4 つの発光領域 6 4 a）にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示 LED 1 4 6 a（発光領域 8 2 a）普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示 LED 1 4 6 a（発光領域 8 2 a）における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御、普通図柄表示 LED 1 4 6 a（発光領域 8 2 a）にて普通図柄の変動表示の結果「当り」となったことに基づいて開放される可動片 7 0 a の開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態では、0.5 秒、時短状態及び確率変動状態では、0.8 秒）、可変入賞装置が開放状態にされる開放回数を通常状態よりも増加させる制御（本実施形態では、通常状態では、1 回、時短状態及び確率変動状態では、3 回）、等の時短制御も行われる。

【0120】

一方、大当り遊技の終了後に確率変動状態にならない場合、特別図柄の変動表示が実行される回数が所定の回数（本実施形態では 1 0 0 回）に達するまでの間、時短制御が行われ、「時短状態」という遊技者に有利な状態になる。時短制御では、下始動口 7 0 への入賞確率が増加して、一定期間内での特別図柄の変動表示の実行回数を増加させることができる（つまり、大当りの判定機会が増える）ため、それだけ遊技者にとって有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した確率変動状態又は時短状態ではない状態を意味する。

【0121】

なお本実施形態では、上始動口 6 8 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 6 8 a によって検出されたときに規定個数として 3 個の遊技球が払い出され、また、下始動口 7 0 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 7 0 b によって検出されたときに規定個数として 4 個の遊技

10

20

30

40

50

球が払い出される。このように、上始動口 6 8 と下始動口 7 0 とで払出個数に差を設けることで、以下の効果を奏する。

【 0 1 2 2 】

即ち、下始動口 7 0 は通常、可動片 7 0 a によって閉塞されており、普通図柄の変動表示の結果が「当り」とならない限り入賞の機会がない構造であるのに対し、上始動口 6 8 は、常に上方から遊技球を受け入れ可能な構造であることから、上始動口 6 8 への遊技球 1 個の入賞に対する払出個数が多すぎると、遊技場運営者に比較して遊技者が有利になりすぎる。そうすると、遊技場運営者の不利益解消策として始動口（上始動口 6 8 及び下始動口 7 0）への入賞が抑制されてしまい、結果的に判定遊技（大当り遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えてしまいかねない。反対に、上始動口 6 8 への入賞に対する払出個数が少なすぎると、それだけ判定遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となって遊技者に不利益を与えてしまうことになる。

10

【 0 1 2 3 】

一方の下始動口 7 0 は、時短状態及び確率変動状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、可動片 7 0 a の開放時間と開放回数の延長制御を行うことで、下始動口 7 0 への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球の数に対して払い出しの数が少なくなり、結果的に有利な遊技状態であるにも関わらず、遊技球の残数が次第に減っていくことで遊技者に不快感を与えてしまうことになる。これらの事象を考慮し、本実施形態では上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 それぞれの払出個数（3，4 個）が設定されている。

20

【 0 1 2 4 】

また、特別図柄表示 LED 1 4 4 a における特別図柄の表示結果と、液晶表示器 5 0 における装飾図柄の表示結果とは対応している。即ち、特別図柄の変動開始時に大当りではない判定がなされた場合には、上記の特定の態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により LED（4 つの発光領域 6 4 a）を点灯させて特別図柄を停止表示すると共に、液晶表示器 5 0 では、はずれの態様（はずれ図柄：大当り図柄以外の図柄、本実施形態では少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）により装飾図柄の画像が表示される。

【 0 1 2 5 】

30

また装飾図柄は、特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄の変動表示（4 つの発光領域 6 4 a の点滅）の内容を演出用の装飾図柄の変動表示によって演出的に表現することで、見た目上の演出効果を高めるものである。つまり、特別図柄表示 LED 1 4 4 a が特定の態様で点灯表示されると大当り遊技状態に移行する制御が行われるが、万が一、液晶表示器 5 0 において装飾図柄の表示結果が特定の態様となったとしても、特別図柄表示 LED 1 4 4 a が特定の態様で点灯表示されていない場合、大当り遊技状態に移行する制御が行われることはない。

【 0 1 2 6 】

また本実施形態では、大当り遊技状態で実行されるラウンド数として「15 回」が設定された 1 種類の大当り遊技状態に制御可能であるが、大当り遊技状態として遊技者に付与される利益が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成してもよい。例えば、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当り遊技状態に制御するように構成してもよい。この場合には、大当り判定乱数（当落判定手段）に基づいて大当りとする判定がなされた後、大当り遊技状態にて実行するラウンド数を決定するようにしてもよいし、大当り判定乱数に基づいて異なるラウンド数が設定された複数種類の大当り遊技状態のうちいずれかに制御するか否かの判定を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 2 7 】

また、本実施形態では、状態表示 LED 1 4 8 b（4 つの発光領域 8 2 d）を上述した確率変動状態、時短状態、確率変動状態、大当り遊技状態の遊技状態に対応させ、現在の遊技状態に応じた状態表示 LED 1 4 8 b（1 つの発光領域 8 2 d）を点灯制御する一方

50

、それ以外の状態表示LED 148b (3つの発光領域82d)を消灯制御する。

【0128】

また本実施形態では、大当り遊技中に上述したラウンド表示LED 148a (2つの発光領域82c)が点灯する。具体的には、大当り遊技状態の種類に応じて、ラウンド表示LED 148aとなる左右2つの発光領域82cのいずれか一方か、もしくは両方が点灯する。本実施形態では、1種類の大当り遊技状態にのみ制御可能であるため、ラウンド表示LED 148aを点灯させる必要はないが、複数種類の大当り遊技状態に制御可能に構成した場合には、複数種類の大当り遊技状態に対応してラウンド表示LED 148aを点灯・消灯制御することにより、大当り遊技状態の種類を外部から容易に把握することができる。

10

【0129】

例えば、複数種類の大当り遊技状態として、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「2回」が設定された第1大当り遊技状態と、大当り遊技状態にて実行されるラウンド数として「15回」が設定された第2大当り遊技状態とを実行可能な構成とした場合を想定する。この場合、第1大当り遊技状態の実行中にラウンド表示LED 148aの右側の発光領域82cに対応するLEDを点灯させ、第2大当り遊技状態の実行中に左側の発光領域82cに対応するLEDを点灯させる制御を実行するようにしてもよい。このように、本実施形態のパチンコ機1は、複数種類の大当り遊技状態に制御可能な構成にも対応可能であることが理解される。

【0130】

次に、パチンコ機1の遊技進行に応じて主制御基板201で実行される種々の制御処理について図11乃至図18を参照して説明する。図11は、主制御基板201に搭載されるCPU202が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図12は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図13は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図14は、主制御基板201で更新される乱数を示す一覧表図である。図15は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図16は、変動開始処理を示すフローチャートである。図17は、大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。図18は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図19は、変動表示パターンテーブルの一例を示す一覧表図である。なお、タイマ割込処理は、主制御基板201に搭載されるCPU202により所定のタイミング(本実施形態では、4ms毎)で実行される。

20

30

【0131】

図11に示すように、パチンコ機1へ電力の供給が開始されると、CPU202は、電源投入時処理を実行する(ステップS1)。この電源投入時処理では、RAM204に記憶されているバックアップデータが正常であるか(停電発生時の設定値となっているか)否か判別し、正常であればRAM204に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理(復電時処理)を実行し、バックアップデータが異常であればRAM204をクリアしてCPU周辺のデバイス設定(通常の初期設定:割込タイミングの設定等)を行う。なお、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止すると、RAM204に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてRAM204に記憶されているバックアップデータのクリアを指示するRAM消去スイッチがオンであれば、RAM204をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板201に搭載されるRAM204にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM204をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときにサブ統合基板211に主制御基板201が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板201が起動したことをサブ統合基板211に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合(電源を落とした場合)にもRAM204にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機1への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

40

50

【 0 1 3 2 】

電源投入時処理が終了すると、CPU 202は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU 202は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップS2）。なお、この実施の形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成する。即ち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板201に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS2で主制御基板201に搭載されるCPU 202により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS4）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では、24V）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM 204にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

10

【 0 1 3 3 】

ステップS2で停電予告信号が検知されていない場合、即ち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理2を行う（ステップS3）。なお、乱数更新処理2にて更新される乱数については後述する。

20

【 0 1 3 4 】

図12は、電源断発生時処理（ステップS4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU 202は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップS4a）。そして、RAM 204のチェックサムを算出し、RAM 204の所定領域に保存する（ステップS4b）。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM 204の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【 0 1 3 5 】

次いで、CPU 202は、RAM 204の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップS4c）。以上の処理を終えると、CPU 202は、RAM 204へのアクセスを禁止し（ステップS4d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU 202には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図12の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスでCPU 202が起動することになる。

30

40

【 0 1 3 6 】

図13は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主制御基板201に搭載されるCPU 202により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU 202は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップS10）、ステップS11からステップS19の処理を実行する。ステップS11のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ74a、始動口スイッチ68a、70b、カウントスイッチ72a、普通入賞

50

スイッチ 76a 等)の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S12 の払出動作処理では、スイッチ入力処理(ステップ S11)にて検出された信号に基づいて払出基板 205 に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。ステップ S13 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。

【0137】

また、ステップ S14 の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機 1 を制御する処理が実行される。ステップ S15 の普通図柄遊技では、普通図柄表示 LED 146a 10 に関わる制御処理を実行する。ステップ S16 の普通電動役物遊技では、開閉部材 56a の開閉制御するための処理を実行する。ステップ S17 の特別図柄遊技では、遊技処理(ステップ S14)の処理の結果に基づいて特別図柄表示 LED 144a を変動表示する制御を実行する。ステップ S18 の特別電動役物遊技では、ソレノイド 73a を可動制御して開閉部材 72a の開閉制御を実行する。ステップ S19 のコマンド伝送出力処理では、遊技処理(ステップ S14)でセットされた演出コマンドをサブ統合基板 211 に送信する処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理(ステップ S19)では、パチンコ機 1 への電力供給が開始されたときに電源投入時処理(ステップ S1)でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板 211 に送信する処理も行われる。ステップ S20 の I/O ポート出力処理では、パチンコ機 1 の外部(例えば、管理コンピュータ等)に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ 147 に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップ S11 からステップ S20 の処理を実行すると、レジスタの復帰処理(ステップ S21)を実行して、処理を終了する。

【0138】

ここで、上述した乱数更新処理 1(ステップ S13)及び乱数更新処理 2(ステップ S3)で主制御基板 201 に搭載される CPU 202 により更新される各種乱数について図 14 を参照して説明する。図 14 に示すように、この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定(大当り判定)に用いられる大当り判定乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当りとするか否かの判定(確変判定)に用いられる確変判定乱数、大当り判定にて 30 大当り遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴うはずれとするか否かの判定(リーチ判定)に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示 LED 144a に表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、入球装置 56 の開閉部材 56a を開放状態に制御するか否かの判定(普通図柄当り判定)に用いられる普通図柄当り判定乱数、等がある。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定すると共に、液晶表示器 50 にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてもよい。

【0139】

これらの乱数のうち、乱数更新処理 1 では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定乱数、確変判定乱数、及び入球装置 56 の開閉部材 56a を開放状態に制御するか否かに 40 関わる普通図柄当り判定乱数の更新を行う。即ち、大当り遊技状態の発生及び条件作動装置の開閉部材 72a を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして 4ms 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率(大当り遊技状態を発生させると判定する確率、条件作動装置の開閉部材 72a を開放状態に制御すると判定する確率)を一定にすることができ、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理 2 では、大当り遊技状態の発生及び普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定乱数及び変動表示パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板 201 で更新される乱数は、上記したものに限られず、乱数更新処理 2 では、大当り判定乱数を更新するカウンタが 1 周したときに次にカウントを開始させる大当り判定乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 0 】

図 1 5 は、遊技処理（ステップ S 1 4）の一例を示すフローチャートである。遊技制御処理において、CPU 2 0 2 は、まず、上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップ S 3 0）。具体的には、始動口スイッチ 6 8 a, 7 0 b から検出信号が出力されたか否かを判別し、始動口スイッチ 6 8 a, 7 0 b から検出信号が出力された場合には上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 に遊技球が入賞した（ステップ S 3 0 にて Y E S）と判別し、始動口スイッチ 6 8 a, 7 0 b からの検出信号が出力されていない場合は上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 に遊技球が入賞していない（ステップ S 3 0 にて N O）と判別する。ステップ S 3 0 にて上始動口 6 8 及び下始動口 7 0 に遊技球が入賞したと判別したときには、各種乱数（大当り判定乱数、確変判定乱数、等）を取得し、RAM 2 0 4 に設けられている保留球数カウンタの値が上限値となる 4 未満であるか否かを判別する（ステップ S 3 1）。そして、ステップ S 3 1 で保留球数カウンタが 4 未満であれば、始動記憶格納処理を行う（ステップ S 3 2）。なお、ステップ S 3 0 で始動口スイッチ 6 8 a, 7 0 b がオンしていない場合、及びステップ S 3 1 で保留球数カウンタの値が 4 である場合、には、始動記憶格納処理を実行しない。その後、CPU 2 0 2 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S 4 0 ~ ステップ S 4 4 のうちいずれかの処理を行う。

10

【 0 1 4 1 】

始動記憶格納処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶 LED 1 4 4 b の点灯表示態様（点灯表示させる LED の個数）を変更する処理と、取得した乱数値（この実施の形態では、大当り判定乱数、確変判定乱数）を RAM 2 0 4 に設けられた始動記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、始動記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップ S 3 1 において保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップ S 3 0 で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップ S 3 0 で上始動口 6 8 又は下始動口 7 0 に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップ S 3 0 ~ ステップ S 3 2 の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップ S 3 0 で各種乱数を取得せずに、ステップ S 3 1 で保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、始動記憶格納処理（ステップ S 3 2）で取得するようにしてもよい。

20

30

【 0 1 4 2 】

処理選択フラグが「0」のときに実行される変動開始処理（ステップ S 4 0）では、始動記憶数を確認し、始動記憶数が 0 でなければ、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを判定する。処理選択フラグが「1」のときに実行される変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1）では、特別図柄及び装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示 LED 1 4 4 a にて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットする。処理選択フラグが「2」のときに実行される変動中処理（ステップ S 4 2）では、変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて特別図柄表示 LED 1 4 4 a における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理（ステップ S 4 0）にて大当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、大当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

40

【 0 1 4 3 】

また、処理選択フラグが「3」のときに実行される大当り遊技開始処理（ステップ S 4 3：利益付与状態制御手段）では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には、サブ統合基板 2 1 1 に大当り遊技状態の開始表示の実行を指示する大当り開始コマ

50

ンドを送信すると共に、条件作動装置の開放回数等の設定を行う。

【 0 1 4 4 】

処理選択フラグが「 4 」のときに実行される大当り遊技中処理（ステップ S 4 4 : 利益付与状態制御手段）では、大当り遊技状態が開始された場合に、カウントスイッチ 7 2 a によって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（この実施の形態では、 9 個）の遊技球が大入賞口 6 2 に入賞したとき、又は、所定期間（この実施の形態では、 3 0 秒）が経過したとき条件作動装置を閉塞状態にするための処理を行う（実行期間制限手段）と共に、サブ統合基板 2 1 1 に大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）の実行を指示する大当り中コマンドを送信する。また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（この実施の形態では、 1 5 回）に達していなければ、再び、条件作動装置を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、サブ統合基板 2 1 1 に大当り遊技状態の終了表示の実行を指示する大当り終了コマンドを送信すると共に処理選択フラグを「 0 」に更新する。

10

【 0 1 4 5 】

図 1 6 は、変動開始処理（ステップ S 4 0 ）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU 2 0 2 は、保留球数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する（ステップ S 4 0 1 ）。上述したように、保留球数カウンタの値は、始動記憶の保存領域に格納される乱数値の数を示すものであるため、ステップ S 4 0 1 で保留球数カウンタの値が 0 であれば、始動記憶がないと判別されて処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

20

一方、ステップ S 4 0 1 で保留球数カウンタの値が 0 でなければ、始動記憶移行処理を実行する（ステップ S 4 0 2 ）。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタを 1 減算する処理と、RAM 2 0 4 に設けられた始動記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、始動記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される各種乱数（大当り判定乱数等）を読み出す処理と、を行う。具体的には、始動記憶の保存領域にて保留球数カウンタの n （ $n = 1、2、3、4$ ）に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を始動記憶の保存領域における保留球数カウンタの $n - 1$ （ $n = 0、1、2、3$ ）に対応する保存領域に記憶させる。

【 0 1 4 7 】

次いで、ステップ S 4 0 2 で保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域から読み出した大当り判定乱数を用いて大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを判定する大当り判定処理を行った後（ステップ S 4 0 3 ）、処理選択フラグを「 1 」に更新する（ステップ S 4 0 4 ）。処理選択フラグを「 1 」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップ S 1 4 ）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 1 ）が実行可能となる。

30

【 0 1 4 8 】

図 1 7 は、大当り判定処理（ステップ S 4 0 4 ）の一例を示すフローチャートである。大当り判定処理において、CPU 2 0 2 は、大当り遊技中処理（ステップ S 4 4 ）でセットされる確変フラグが ON 状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップ S 5 1 ）。確変フラグが ON 状態であれば、確変状態時大当り判定テーブル（図示しない）を選択し（ステップ S 5 2 : 高確率状態制御手段）、確変状態フラグが ON 状態でなければ（OFF 状態であれば）、通常・時短状態時大当り判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップ S 5 3 : 通常状態制御手段）。なお、確変状態時大当り判定テーブルでは、0 ~ 9 7 9 までの 9 8 0 個の大当り判定乱数のうち大当り判定乱数と一致することにより大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が 1 4 個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が $1 / 7 0$ となっている。一方、通常・時短状態時大当り判定テーブルでは、0 ~ 9 7 9 までの 9 8 0 個の大当り判定乱数のうち大当り判定値が 2 個設定され、大当り確率が $1 / 4 9 0$ となっている。

40

【 0 1 4 9 】

50

そして、ステップS52, S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、又は、通常・時短状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定乱数の値と、が一致するか否かによって、大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定する(ステップS54)。ステップS52, S53で選択した確変状態時大当たり判定テーブル、又は、通常・時短状態時大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定乱数の値(保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される大当たり判定乱数の値)と、が一致することに基づいて大当たり遊技状態を発生させると判定したときには、大当たりフラグをON状態(セット)とした後に(ステップS55)、所定の判定値が設定された確変判定テーブル(図示しない)に基づいて確変大当たりとするか否かを判定する(ステップS56: 高確率状態判定手段)。具体的には、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値(保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される確変判定乱数の値)と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かに基づいて確変大当たりとするか否かを判定する。なお、本実施形態では、確変突入率(大当たりのうち確変大当たりとする割合)が2/3となるように、即ち、0~8までの9個の確変判定乱数のうち確変大当たりとすることに決定される6個の判定値が確変判定テーブルに設定されている。

10

【0150】

ステップS56で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS402の始動記憶移行処理で読み出した確変判定乱数の値と、が一致したことに基づいて確変大当たりと判定されたときには、確変状態フラグをON状態(セット)とする(ステップS57)。一方、ステップS54で大当たりとしない(はずれとする)と判定されたとき、及び、ステップS56で確変大当たりとしない(非確変大当たりとする)と判定されたとき、には、以下の処理を実行することなく処理を終了する。なお、大当たりフラグ及び確変状態フラグのON/OFF状態(セット状態、リセット状態)は、RAM204に記憶される。また、大当たりフラグ及び確変状態フラグのOFF状態(リセット状態)とは「0」の値がセットされることであり、大当たりフラグ及び確変状態フラグのON状態(セット状態)とは「1」の値がセットされることである。

20

【0151】

なお、大当たりフラグは、大当たり遊技状態への移行制御を示すフラグであり、大当たり遊技開始処理(ステップS43)にて大当たりフラグがセットされていれば、大当たり遊技状態を発生させる。また、確変状態フラグは、大当たり遊技状態終了後に確率変動状態への移行制御を示すフラグであり、大当たり遊技中処理(ステップS44)にて大当たり遊技状態を終了するときに確変状態フラグがセットされていれば、確変状態フラグをリセットし、確変状態を示す確変フラグをセットする処理が実行される。確変フラグがセットされた状態では、上述した確率変動状態に制御され、例えば、上述したステップS52の確変状態時大当たり判定テーブルが選択されて確率変動状態以外の状態(通常状態、時短状態)よりも大当たり遊技状態を発生させると判定される確率が高まる。また、大当たり遊技開始処理(ステップS43)にて確変フラグがセットされている場合には、確変フラグをリセットする処理が実行される。

30

40

【0152】

図18は、変動表示パターン設定処理(ステップS41)の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、CPU202は、今回の変動表示の結果、大当たりとするか否か、即ち、大当たりフラグがセットされているか否かを判別し(ステップS410)、大当たりフラグがセットされていれば(ON状態であれば)、大当たりとなる場合に用いられる変動表示パターンが設定された大当たり時変動表示パターンテーブル(図19参照)を選択する(ステップS412)。また、大当たりフラグがセットされていなければ(OFF状態であれば)、リーチ判定乱数を取得し、RAM204の所定の保存領域に記憶すると共に、所定の判定値が設定されたリーチ判定テーブルに設定されている判定値と、取得したリーチ判定乱数の値と、が一致するか否かによって、リーチとするか否かを

50

判定する（ステップS 4 1 1）。リーチ態様とすると判定されたときには、リーチ態様を伴うはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたリーチ時変動表示パターンテーブル（図19参照）を選択し（ステップS 4 1 3）、リーチ態様としないと判定されたときには、リーチ態様を伴わないはずれ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定されたはずれ時変動表示パターンテーブル（図19参照）を選択する（ステップS 4 1 4）。なお、リーチ判定テーブルでは、リーチ確率（リーチ態様とする割合）が1 / 12.5となるように、即ち、0 ~ 24までの25個のリーチ判定乱数のうち2個の判定値がリーチ判定テーブルに設定されている。

【0153】

そして、変動表示パターン乱数を取得し、RAM 204の所定の保存領域に記憶すると共に、ステップS 4 1 1, S 4 1 3, S 4 1 4で選択された大当たり時変動表示パターンテーブル、リーチ時変動表示パターンテーブル、はずれ時変動表示パターンテーブル、のいずれか1つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する（ステップS 4 1 5：リーチ演出乱数決定手段）。

【0154】

なお、はずれ時変動表示パターンテーブルは、後述する変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンのみ設定されるテーブルと、変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターンのみ設定されるテーブルと、を有し、上述した時短制御が実行されていない場合には、変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンのみ設定されるテーブルが選択され、時短制御が実行されている場合には、変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターンのみ設定されるテーブルが選択される。即ち、時短制御が実行されていない場合には、変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンに決定され、時短制御が実行されている場合には、変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターンに決定される。また、変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターン（テーブル）は、時短制御が実行されていない場合であっても、始動口スイッチ68a, 170aにより検出されたことに基づいて抽出された大当たり判定乱数の記憶数を示す保留球数カウンタの値が上限値、確率変動状態、等の条件のうちいずれかが成立したときに選択され得る。

【0155】

次いで、ステップS 4 1 5で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし（ステップS 4 1 6）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板201に搭載されるRAM 204に設けられたタイマ（この実施の形態では、有効期間タイマ）にセットする（ステップS 4 1 7）。ステップS 4 1 7では、ステップS 4 1 5で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、ステップS 4 1 6でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理（ステップS 19）にてサブ統合基板211に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板211に送信するときには、特別図柄遊技にて特別図柄表示LED 144aに駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

【0156】

ここで、変動表示パターンコマンドは、2バイト構成のデータであり、各変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示LED 144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間やリーチ演出を特定するためのデータが含まれる。この2バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、1バイト目は、変動表示パターンであることを特定可能なデータであり、2バイト目は、変動番号（変動表示パターン）を特定可能なデータである。即ち、サブ統合基板211に搭載される統合CPU 212は、1バイト目のデータに基づいて変動表示パターンであることを認識可能であり、さらに、2バイト目のデータに基づいて変動表示パターンを特定する。

【0157】

なお、ステップS 4 1 5で決定される変動表示パターンを図19を参照して説明する。

図19は、変動表示パターンの一例を示す一覧表図である。液晶表示器50には、特別図柄の変動時間（特別図柄表示LED144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）に、変動表示パターンに従った演出態様が画像表示される。

【0158】

変動番号1の「通常変動」とは、リーチ態様を伴わない変動表示パターンである。変動番号2の「短縮変動」とは、特別図柄及び装飾図柄の変動時間が「通常変動」よりも短い変動表示パターンである。変動番号3, 4の「ノーマルリーチ」とは、リーチ態様を伴ってノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号5, 6の「ノーマルリーチ（ロング）」とは、リーチ態様を伴って変動番号3, 4と同様のノーマルリーチ演出の実行後、さらに継続的にノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターンである。即ち、「ノーマルリーチ（ロング）」は、「ノーマルリーチ」に比べてノーマルリーチ演出の実行期間が長く設定された変動パターンとなる。

10

【0159】

また、変動番号7, 8の「拳銃リーチ」とは、リーチ態様を伴って拳銃リーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号9, 10の「拳銃リーチ（ロング）」とは、リーチ態様を伴って変動番号7, 8と同様の拳銃リーチ演出の実行後、発展的に拳銃リーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号11, 12の「マシンガンリーチ」とは、リーチ態様を伴ってマシンガンリーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号13, 14の「マシンガンリーチ（ロング）」とは、リーチ態様を伴って変動番号11, 12と同様のマシンガンリーチ演出の実行後、発展的にマシンガンリーチ演出を実行する変動表示パターンである。

20

【0160】

また、変動番号15, 16の「バズーカリーチ」とは、リーチ態様を伴ってバズーカリーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号17, 18の「バズーカリーチ（ロング）」とは、リーチ態様を伴って変動番号15, 16と同様のバズーカリーチ演出の実行後、発展的にバズーカリーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号19, 20の「ロケットランチャーリーチ」とは、リーチ態様を伴ってロケットランチャーリーチ演出を実行する変動表示パターンである。変動番号21, 22の「ロケットランチャーリーチ（ロング）」とは、リーチ態様を伴って変動番号19, 20と同様のロケットランチャーリーチ演出の実行後、発展的にロケットランチャーリーチ演出を実行する変動表示パターンである。

30

【0161】

また、各々の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間（特別図柄表示LED144aにて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）が設定されている。特別図柄の変動時間は、サブ統合基板211に送信される変動表示パターンコマンドによって指定される装飾図柄の変動時間とほぼ一致して設定されており、ステップS415では特別図柄の変動時間に応じた装飾図柄の変動時間を有する変動表示パターンに決定される。即ち、特別図柄の変動時間と装飾図柄の変動時間とは、完全に一致していなくてもよい。

40

【0162】

具体的に、リーチ演出を実行しない特別図柄の変動時間は、変動番号1の「通常変動」が6sに設定され、変動番号2の「短縮変動」が3sに設定されている。一方、リーチ演出を実行する特別図柄の変動時間は、変動番号3, 4の「ノーマルリーチ」、変動番号7, 8の「拳銃リーチ」、変動番号11, 12の「マシンガンリーチ」、変動番号15, 16の「バズーカリーチ」、変動番号19, 20の「ロケットランチャーリーチ」がそれぞれ30sに設定され、変動番号5, 6の「ノーマルリーチ（ロング）」、変動番号9, 10の「拳銃リーチ（ロング）」、変動番号13, 14の「マシンガンリーチ（ロング）」、変動番号17, 18の「バズーカリーチ（ロング）」、変動番号21, 22の「ロケットランチャーリーチ（ロング）」がそれぞれ60sに設定されている。即ち、リーチ演出

50

を実行する特別図柄の変動時間のうちロング（継続又は発展）とならないリーチ演出は、一律 30 s に設定され、リーチ演出を実行する特別図柄の変動時間のうちロング（継続又は発展）となるリーチ演出は、一律 60 s に設定されている。

【0163】

また、変動番号 3 ～ 22 の変動表示パターンでは、当落の結果に応じて大当たり時とはずれ時とで同一又は類似した演出態様でリーチ演出が実行され、また、該リーチ演出に応じた特別図柄及び装飾図柄の変動時間がほぼ一致して設定されていることから、演出を見るだけでは当否の認識が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【0164】

この実施の形態では、ステップ S 4 1 1 で選択される大当たり時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ～ 22 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン（図 19 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。また、ステップ S 4 1 3 で選択されるリーチ時変動表示パターンテーブルには、変動番号 3 ～ 22 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターン（図 19 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて × が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。

【0165】

但し、本実施形態では、ステップ S 4 1 1 で選択される大当たり時の変動表示パターン（リーチ演出）又はステップ S 4 1 3 で選択されるリーチ時の変動表示パターン（リーチ演出）がそのまま実行されるものではなく、後述するサブ統合基板 2 1 1 に搭載される統合 CPU 2 1 2 のリーチ演出決定処理（図 25 のステップ S 7 1 7）によって実際に実行されるリーチ演出の態様が決定されるようになっている。即ち、主制御基板 2 0 1 に搭載される CPU 2 0 2 によってリーチ演出の変動表示パターンを決定し、当該決定された変動表示パターンに基づいて、サブ統合基板 2 1 1 に搭載される統合 CPU 2 1 2 が実際に液晶表示器 5 0 に表示するリーチ演出態様を決定するようになっている。

【0166】

また、はずれ時変動表示パターンテーブルのうち上述した時短制御が実行されていない場合に選択されるテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 1 の「通常変動」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、はずれ時変動表示パターンテーブルのうち時短制御が実行されている場合に選択されるテーブルには、当落の結果がはずれとなる変動番号 2 の「短縮変動」の変動表示パターンに全ての判定値が振り分けられている。

【0167】

また、大当たり時変動表示パターンテーブル及びリーチはずれ時変動表示パターンテーブルでは、リーチ演出の種別に応じて大当たり期待度（当該リーチ演出が実行される割合（全出現率）のうち大当たりとなる割合（大当たり時の出現率）；大当たり期待度 = 大当たり時の出現率 / 全出現率）が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、ノーマルリーチ演出を実行する変動表示パターンよりもそれ以外のリーチ演出（拳銃リーチ演出、マシンガンリーチ演出、バズーカリーチ演出、ロケットランチャーリーチ演出）を実行する変動表示パターンの方が大当たり期待度が高くなるように設定されている。そして、このようなノーマルリーチ演出以外のリーチ演出では、変動番号 7, 8 の「拳銃リーチ」、変動番号 9, 10 の「拳銃リーチ（ロング）」、変動番号 11, 12 の「マシンガンリーチ」、変動番号 13, 14 の「マシンガンリーチ（ロング）」、変動番号 15, 16 の「バズーカリーチ」、変動番号 17, 18 の「バズーカリーチ（ロング）」、変動番号 19, 20 の「ロケットランチャーリーチ」、変動番号 21, 22 の「ロケットランチャーリーチ（ロング）」の順で大当たり期待度が高くなるように設定されている。

【0168】

変動表示パターン設定処理のステップ S 4 1 7 に次いで、CPU 2 0 2 は、確変状態フ

10

20

30

40

50

ラグがセットされているか否か確認し（ステップS 4 1 8）、確変状態フラグがセットされているときには、確変大当りであることを示す演出コマンドである確変大当りコマンドをセットする（ステップS 4 1 9）。そして、処理選択フラグを「2」に更新する（ステップS 4 2 0）。なお、ステップS 4 1 9にてセットされた確変大当りコマンドは、変動表示パターンコマンドと共にコマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）にてサブ統合基板2 1 1に送信される。これによりサブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2に今回の変動表示の結果、確変大当りとなることを認識させることが可能となる。

【0 1 6 9】

なお、変動表示パターン設定処理では、当落の結果を示す演出コマンドとして確変大当りコマンド以外にも、大当りフラグ及び確変状態フラグがセットされているか否かを確認し、大当りフラグがセットされているが確変状態フラグがセットされていないときに非確変大当りを示す当落コマンドや、大当りフラグがセットされていないときにはずれを示す当落コマンドをセットする処理が実行される。サブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2は、変動表示パターンコマンドと共に送信された当落コマンドにより今回の変動表示の結果、非確変大当りとなることを認識することができる。この実施の形態では、変動表示パターンコマンドにも当落の結果を示す情報が含まれており、統合CPU 2 1 2は、変動表示パターンコマンドと当落コマンドとの示す当落の結果が一致するか否かを判別している。これにより、統合CPU 2 1 2に今回の変動表示の結果を確実に認識させることができ、外部ノイズの影響等が原因でコマンド受信に失敗し、間違った変動表示の結果を表示するといった誤動作を防止することができる。

【0 1 7 0】

また、変動表示パターン設定処理では、遊技状態を示す演出コマンドとして、確変フラグ又は時短フラグがセットされているか否かを確認し、確変フラグがセットされているときに遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドや、時短フラグがセットされているときに遊技状態が時短状態であることを示す遊技状態コマンドをセットする処理が実行される。遊技状態コマンドは、変動表示パターンコマンド及び当落コマンドと共にコマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）にてサブ統合基板2 1 1に送信される。サブ統合基板2 1 1に搭載される統合CPU 2 1 2は、遊技状態コマンドが確変状態を示すことで遊技状態が確変状態であることを認識することができ、時短状態を示すことで遊技状態が時短状態であることを認識することができる。

【0 1 7 1】

なお、時短フラグは、大当り判定処理のステップS 5 6で確変大当りとししない（非確変大当りとする）と判定されたときにセットされるフラグであり、大当り遊技中処理（ステップS 4 4）にて大当り遊技状態を終了するときにセットする処理が実行される。時短フラグがセットされている場合には、時短状態に制御され、例えば、ステップS 4 1 4ではずれ時変動表示パターンテーブルから特別図柄の変動時間を通常状態よりも短縮した変動番号2の「短縮変動」の変動表示パターンが選択される。また、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行されるまでに大当り判定処理のステップS 5 4で次の大当り遊技状態を発生させると判定された場合、又は、大当り遊技状態終了後に所定回数の特別図柄の変動表示が実行された場合、には、時短フラグをリセットする処理が実行される。なお、時短フラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM 2 0 4に記憶される。また、時短フラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、時短フラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

【0 1 7 2】

また、ステップS 4 1 7で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板2 1 1に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップS 4 2）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに特別図柄表示LED 1 4 4 aに駆動信号を出力して特別図柄の変動表示をCPU 2 0 2により停止制御させると共に、サブ統合基板2 1 1に装飾図柄の変動表示停止を指示

する演出コマンド（変動停止コマンド）を送信する。なお、サブ統合基板 2 1 1 では、変動停止コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

【 0 1 7 3 】

また、表示装置に複数の表示領域を設け、それぞれの表示領域にて図柄を変動表示する場合には、上述した大当たり判定処理にて大当たりとする判定がなされたときに、特定の表示結果で停止表示する表示ラインを複数有する場合には、いずれかの表示ラインにて未だ停止していない図柄が所定の図柄で停止することにより当該表示ラインに停止表示される図柄が特定の表示結果となる状態、又は、いずれかの表示ラインにて全ての図柄が特定の表示結果となるような組み合わせで同期して変動表示している状態、をリーチ態様という。即ち、リーチ態様とは、特定の表示結果（大当たり表示）の一步手前を表す態様（大当たりとなる直前の態様）である。この実施の形態では、上述した表示ラインを 1 つだけ有し、液晶表示器 5 0 に表示される左・中・右の装飾図柄のうち左装飾図柄と右装飾図柄と（任意の 2 つの装飾図柄の組み合わせでもよい）が同一の図柄で停止し、中装飾図柄（任意の 2 つの装飾図柄の組み合わせが停止した状態では残りの装飾図柄）については変動表示している状態、又は、液晶表示器 5 0 に表示される全ての装飾図柄が同一の図柄の組み合わせで同期して変動表示している状態（例えば、左・中・右の装飾図柄が常に同一の図柄となるように同期して変動表示している状態）をリーチ態様といい、リーチ態様となった後、
枠ランプ 2 7、センター L E D 基板 1 0 2、1 0 4、1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2、1 1 4、1 1 6 やサイド L E D 基板 1 3 0、液晶表示器 5 0、上部スピーカ 2 9、及び下部スピーカ 1 4 等により実行される演出（例えば、枠ランプ 2 7 やセンター L E D 基板 1 0 2、1 0 4、1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2、1 1 4、1 1 6、サイド L E D 基板 1 3 0 を所定の態様で点灯・点滅、液晶表示器 5 0 にて所定の画像表示、上部スピーカ 2 9 及び下部スピーカ 1 4 にて所定の音声出力）をリーチ演出という。

【 0 1 7 4 】

次に、サブ統合基板 2 1 1 に搭載される統合 C P U 2 1 2 によって実行される処理について説明する。図 2 0 はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図 2 1 は 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 7 5 】

図 2 0 に示すように、パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、統合 C P U 2 1 2 は、初期設定処理を行う（ステップ S 7 1）。この初期設定処理は、サブ統合基板 2 1 1 に搭載される統合 R A M 2 1 4 をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S 7 1）が終了すると、1 6 m s 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S 7 2）。

【 0 1 7 6 】

この実施の形態では、統合 C P U 2 1 2 は、2 m s 経過毎に割込を発生させ、2 m s 定常処理を実行する。2 m s 定常処理では、1 6 m s 経過監視カウンタをカウントアップする（1 6 m s 経過監視カウンタを 1 加算する）処理が実行され、1 6 m s 経過監視カウンタの値が 8 になったとき、即ち、1 6 m s 経過したときに 1 6 m s 経過フラグ T をセットすると共に、1 6 m s 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、1 6 m s 経過フラグ T は、2 m s 定常処理にて 1 6 m s 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップ S 7 2 で 1 6 m s 経過フラグがセットされている（1 6 m s 経過フラグ T が「1」）ときには、1 6 m s 経過フラグをリセットした後（ステップ S 7 3）、1 6 m s 定常処理を行う（ステップ S 7 4）。

【 0 1 7 7 】

この 1 6 m s 定常処理では、主制御基板 2 0 1 から受信した演出コマンドに基づいて液晶表示器 5 0、枠ランプ 2 7、センター L E D 基板 1 0 2、1 0 4、1 0 6、1 0 8、1 1 0、1 1 2、1 1 4、1 1 6、サイド L E D 基板 1 3 0、スピーカ 1 4、2 9 等を制御

する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS72に戻り、16ms経過フラグTがセットされる毎に、つまり16ms毎に上述したステップS73～ステップS74を繰り返し行う。一方、ステップS72で16ms経過フラグTがセットされていない(16ms経過フラグTが「0」)ときには、16ms経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。

【0178】

図21は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、統合CPU212は、ステップS91～ステップS95の処理を実行する。ステップS91のコマンド解析処理では、主制御基板201から受信した演出コマンドを解析する。ステップS92の演出制御処理では、
10 変動表示パターンコマンドに基づいて液晶表示器50に関わる制御処理を実行する。具体的には、後述する装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0179】

また、ステップS93の音制御処理では、スピーカ14, 29に関わる制御処理を実行する。ステップS94のランプ制御処理では、センターLED基板102, 104, 106, 108, 110, 112, 114, 116、サイドLED基板130、枠ランプ27に関わる制御処理を実行する。ステップS95の情報出力処理では、表示制御基板220に表示コマンドを送信すると共に、ランプ駆動基板156に駆動信号及びランプ点灯信号を送信する。ステップS96の乱数更新処理では、演出制御処理(ステップS92)で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。
20

【0180】

ここで、上述した乱数更新処理(ステップS96)でサブ統合基板211に搭載される統合CPU212により更新される各種乱数について図22を参照して説明する。図22に示すように、この実施の形態では、装飾図柄の停止図柄として確変大当り図柄の決定に用いられる確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄として非確変大当り図柄の決定に用いられる非確変大当り図柄乱数、装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄の決定に用いられるはずれ図柄乱数、等がある。なお、各種乱数(確変大当り図柄乱数、非確変大当り図柄乱数、はずれ図柄乱数、等)は、コマンド解析処理(ステップS91)にて主制御基板201から受信した演出コマンドが変動表示パターンであるときに取得される。
30

【0181】

また、16ms定常処理におけるステップS91～ステップS96の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から(後述するステップS91のコマンド解析処理から)実行しない。即ち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS72で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【0182】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理(ステップS96)を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期(タイミング)はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理及び16ms定常処理のいずれか一方又は両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。
40

【0183】

図23は、コマンド解析処理(ステップS91)の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU212は、まず、主制御基板201から演出コマンドを受信したか否かを判別する(ステップS601)。この実施の形態では、主制御基板201から演出コマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板211に搭載される統合RAM214における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では
50

、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS 6 0 1では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、受信コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す(ステップS 6 0 2)。

【0184】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し(ステップS 6 0 3)、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば(ステップS 6 0 3にてYES)、変動表示パターン受信フラグをセットすると共に、サブ統合基板211に搭載される統合RAM 214における変動表示パターン格納領域に格納する(ステップS 6 0 4)。

【0185】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ(ステップS 6 0 3にてNO)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであるか判別し(ステップS 6 0 5)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば(ステップS 6 0 5にてYES)、確変大当りフラグをセットする(ステップS 6 0 6)。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ(ステップS 6 0 5にてNO)、受信した演出コマンド(確変大当りコマンド以外の当落コマンド、遊技状態コマンド、変動停止コマンド、大当り開始コマンド等)に対応したフラグをセットする(ステップS 6 0 7)。

【0186】

図24は、演出制御処理(ステップS 9 2)の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合CPU 212は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS 7 0 0～ステップS 7 0 2のうちいずれかの処理を行う。

【0187】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理(ステップS 7 0 0)では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンド及び確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、リーチ演出態様を決定する、等の設定を行い、処理選択フラグを「1」に更新する。

【0188】

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理(ステップS 7 0 1)では、変動停止コマンドを受信したときに表示制御基板220に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行い、主制御基板201から大当り開始コマンドを受信していれば処理選択フラグを「2」に更新し、主制御基板201から大当り開始コマンドを受信していなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0189】

処理選択フラグが「2」のときに実行される大当り表示処理(ステップS 7 0 2)では、主制御基板201から送信される大当り開始コマンドに応じて液晶表示器50に大当り遊技状態の開始を示す表示を行うと共に、主制御基板201から送信される大当り中コマンドに応じて大当り遊技状態中の表示(例えば、ラウンド表示等)を行うための制御を実行し、大当り終了コマンドを受信していれば大当り遊技状態の終了表示を行い、処理選択フラグを「0」に更新する。

【0190】

図25は、装飾図柄変動開始処理(ステップS 7 0 0)の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合CPU 212は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する(ステップS 7 1 0)。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理(ステップS 9 1)のステップS 6 0 4でセットされ、主制御基板201から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。即ち、ステップS 7 1 0で変動表示パターン受信フラグがセットされていない(ステップS 7 1 0にてNO)、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別し、メニュー処理(ステップS 7 2 0)を実行して装飾図柄変動開始処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0191】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば（ステップS710にてYES）、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップS711）、受信した当落コマンドが当りを示すコマンドであるか判別すると共に、受信した変動表示パターンコマンドに基づく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップS712）。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの2バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【0192】

当落コマンドが当りを示すコマンドでなければ（ステップS712にてNO）、はずれ図柄の停止図柄を決定する（ステップS713）。また、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップS712にてYES）、確変大当りフラグがセットされているか判別し（ステップS714）、確変大当りフラグがセットされていれば（ステップS714にてYES）、確変大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップS715）。 10

【0193】

一方、ステップS714で確変大当りフラグがセットされていなければ（ステップS714にてNO）、非確変大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップS716）。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理（ステップS702）にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理（ステップS701）で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理（ステップS702）で大当り遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。 20

【0194】

この実施の形態では、装飾図柄の確変大当り図柄として同一の奇数図柄（特定図柄）の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定し、装飾図柄の非確変大当り図柄として同一の偶数図柄（非特定図柄）の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を停止図柄として決定する。また、ステップS713ではずれ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のうち左及び右の装飾図柄が同一図柄であり、中の装飾図柄は左及び右の装飾図柄とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、左・中・右の装飾図柄のそれぞれが異なる図柄となる停止図柄に決定する。 30

【0195】

次いで、統合CPU212は、主制御基板201側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンとリーチ演出態様決定用のアイテム（特定リーチ演出態様選択権利）とによって液晶表示器50に表示するリーチ演出態様を決定するリーチ演出決定処理（ステップS717：リーチ演出態様選択手段）を実行した後、変動表示態様と、ステップS713、S715、S716で決定した装飾図柄の停止図柄と、に応じた表示コマンドをセットする（ステップS718：リーチ演出実行手段）。そして、アイテムの設定を行うアイテム設定処理（ステップS718a：選択権利付与手段）を行った後に、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップS719）。なお、ステップS718でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS95）にて表示制御基板220に送信され、表示制御基板220に搭載される表示CPU221により当該表示コマンドを受信したことに基づいて液晶表示器50にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。 40

【0196】

図26は、リーチ演出決定処理（ステップS717）で用いられるリーチ演出態様の決定テーブルを示す一覧表図である。リーチ演出決定処理では、後で詳述するステップS720のメニュー処理でセットされるアイテムの種類（「拳銃」、「マシンガン」、「バズーカ」、「ロケットランチャー」）と、主制御基板201側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンと、に基づいてリーチ演出態様を決定する（特定リーチ演出態様選択手段 50

）。なお、リーチ演出態様決定用のアイテムは、サブ統合基板 2 1 1 に搭載される統合 R A M 2 1 4 の使用アイテム記憶領域に種類毎にフラグでセットされる。図 2 6 において、アイテムのセットがない場合、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが継続又は発展を伴わないリーチ演出（ロング以外のリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが継続又は発展を伴うリーチ演出（ロングのリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ（ロング）演出の態様が決定される（権利未使用時リーチ演出態様選択手段）。

【 0 1 9 7 】

「拳銃」のアイテムがセットされる場合、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが拳銃リーチ演出未満の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（ノーマルリーチ演出）の変動表示パターンのときは、ノーマルリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが拳銃リーチ演出未満の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（ノーマルリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、ノーマルリーチ（ロング）演出の態様が決定される。また、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが拳銃リーチ演出以上の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（拳銃リーチ演出、マシンガンリーチ演出、バズーカリーチ演出、ロケットランチャーリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全て拳銃リーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンが拳銃リーチ演出以上の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（拳銃リーチ（ロング）演出、マシンガンリーチ（ロング）演出、バズーカリーチ（ロング）演出、ロケットランチャーリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全て拳銃リーチ（ロング）演出の態様が決定される。

【 0 1 9 8 】

「マシンガン」のアイテムがセットされる場合、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがマシンガンリーチ演出未満の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（ノーマルリーチ演出、拳銃リーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがマシンガンリーチ演出未満の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（ノーマルリーチ（ロング）演出、拳銃リーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ（ロング）演出の態様が決定される。また、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがマシンガンリーチ演出以上の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（マシンガンリーチ演出、バズーカリーチ演出、ロケットランチャーリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てマシンガンリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがマシンガンリーチ演出以上の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（マシンガンリーチ（ロング）演出、バズーカリーチ（ロング）演出、ロケットランチャーリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てマシンガンリーチ（ロング）演出の態様が決定される。

【 0 1 9 9 】

「バズーカ」のアイテムがセットされる場合、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがバズーカリーチ演出未満の大当たり期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（ノーマルリーチ演出、拳銃リーチ演出、マシンガンリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 2 0 1 側で決定されたリーチ演出の変動表示パ

10

20

30

40

50

ターンがバズーカリーチ演出未満の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（ノーマルリーチ（ロング）演出、拳銃リーチ（ロング）演出、マシンガンリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ（ロング）演出の態様が決定される。また、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがバズーカリーチ演出以上の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（バズーカリーチ演出、ロケットランチャーリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てバズーカリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがバズーカリーチ演出以上の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（バズーカリーチ（ロング）演出、ロケットランチャーリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てバズーカリーチ（ロング）演出の態様が決定される。

10

【0200】

「ロケットランチャー」のアイテムがセットされる場合、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがロケットランチャーリーチ演出未満の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（ノーマルリーチ演出、拳銃リーチ演出、マシンガンリーチ演出、バズーカリーチ演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがロケットランチャーリーチ演出未満の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（ノーマルリーチ（ロング）演出、拳銃リーチ（ロング）演出、マシンガンリーチ（ロング）演出、バズーカリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、いずれの変動表示パターンが選択されても全てノーマルリーチ（ロング）演出の態様が決定される。また、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがロケットランチャーリーチ演出以上の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴わないリーチ演出（ロケットランチャーリーチ演出）の変動表示パターンのときは、ロケットランチャーリーチ演出の態様が決定され、主制御基板 201 側で決定されたリーチ演出の変動表示パターンがロケットランチャーリーチ演出以上の大当り期待度となり且つ継続又は発展を伴うリーチ演出（ロケットランチャーリーチ（ロング）演出）の変動表示パターンのときは、ロケットランチャーリーチ（ロング）演出の態様が決定される。

20

30

【0201】

ところで、ステップ S720 のメニュー処理でのアイテムのセットは、複数種類のセットが可能となっている。このため、複数種類のアイテムがセットされる場合には、上記したリーチ演出態様の決定テーブルにおいて、セットされるアイテム全てに対応させて最も大当り期待度が高くなるリーチ演出態様に決定されるようになっている。具体的に、「拳銃」と「ロケットランチャー」との 2 種類のアイテムがセットされた状態で、主制御基板 201 側でマシンガンリーチ演出の変動表示パターンが決定された場合を例示する。「ロケットランチャー」のアイテムに対応させると、マシンガンリーチ演出の変動表示パターンは、ノーマルリーチ演出の態様に決定される。「拳銃」のアイテムに対応させると、マシンガンリーチ演出の変動表示パターンは、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高い拳銃リーチ演出の態様に決定される。これにより、「拳銃」と「ロケットランチャー」との 2 種類のアイテムがセットされた状態で、主制御基板 201 側でマシンガンリーチ演出の変動表示パターンが決定された場合には、拳銃リーチ演出の態様に決定される。

40

【0202】

図 27 は、装飾図柄変動開始処理（ステップ S700）で実行されるアイテム設定処理（ステップ S718a）の一例を示すフローチャートである。アイテム設定処理において、統合 CPU 212 は、まず、主制御基板 201 側から受信した変動表示パターンコマンドが拳銃リーチの変動表示パターンコマンド（変動番号 7～10 の変動表示パターンと対応したコマンド）であるか否かを判別する（ステップ S760）。拳銃リーチの変動表示パターンコマンドであれば（ステップ S760 にて YES）、拳銃アイテム獲得用カウン

50

タに「1」を加算する（ステップS761：特定リーチ演出累積手段）。拳銃アイテム獲得用カウンタは、サブ統合基板211の統合RAM214に記憶される乱数値の数を示すカウンタであり、このカウンタ値は、遊技開始時に後述するメニュー処理の継続プレイ表示処理（ステップS815）で、遊技者が今までの遊技で獲得した値（拳銃アイテム獲得用カウンタのカウンタ値）が初期値としてセットされる。また、遊技終了時には、後述するメニュー処理のプレイ終了表示処理（ステップS817）で、遊技終了時点でのカウンタ値の情報を含んだパスワードが出力される。

【0203】

次に、ステップS761で1カウントアップされた拳銃アイテム獲得用カウンタの値が2であるか否かを判別する（ステップS762：決定回数累積判定手段）。拳銃アイテム獲得用カウンタの値が2であれば（ステップS762にてYES）、これに基づいて「拳銃」アイテムの獲得を決定し（ステップS763）、統合RAM214に設けられる獲得アイテム記憶領域に今回獲得したアイテム（この場合では「拳銃」アイテム）を記憶する（ステップS764）。そして、今回新しくアイテムを獲得した旨（この場合では「拳銃」アイテムを獲得した旨）を遊技者に認識させるためのアイテム獲得表示コマンドをセットして（ステップS765）アイテム設定処理を終了する。一方、ステップS762で拳銃アイテム獲得用カウンタの値が2でなければ（ステップS762にてNO）、そのままアイテム設定処理を終了する。

【0204】

また、ステップS760で拳銃リーチの変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS760にてNO）、次いで、主制御基板201側から受信した変動表示パターンコマンドがマシンガンリーチの変動表示パターンコマンド（変動番号11～14の変動表示パターンと対応したコマンド）であるか否かを判別する（ステップS766）。マシンガンリーチの変動表示パターンコマンドであれば（ステップS766にてYES）、マシンガンアイテム獲得用カウンタに「1」を加算する（ステップS767：特定リーチ演出累積手段）。マシンガンアイテム獲得用カウンタは、サブ統合基板211の統合RAM214に記憶される乱数値の数を示すカウンタであり、このカウンタ値は、遊技開始時に後述するメニュー処理の継続プレイ表示処理（ステップS815）で、遊技者が今までの遊技で獲得した値（マシンガンアイテム獲得用カウンタのカウンタ値）が初期値としてセットされる。また、遊技終了時には、後述するメニュー処理のプレイ終了表示処理（ステップS817）で、遊技終了時点でのカウンタ値の情報を含んだパスワードが出力される。

【0205】

次に、ステップS767で1カウントアップされたマシンガンアイテム獲得用カウンタの値が3であるか否かを判別する（ステップS768：決定回数累積判定手段）。マシンガンアイテム獲得用カウンタの値が3であれば（ステップS768にてYES）、これに基づいて「マシンガン」アイテムの獲得を決定し（ステップS769）、統合RAM214に設けられる獲得アイテム記憶領域に今回獲得したアイテム（この場合では「マシンガン」アイテム）を記憶する（ステップS764）。そして、今回新しくアイテムを獲得した旨（この場合では「マシンガン」アイテムを獲得した旨）を遊技者に認識させるためのアイテム獲得表示コマンドをセットして（ステップS765）アイテム設定処理を終了する。一方、ステップS768でマシンガンアイテム獲得用カウンタの値が3でなければ（ステップS768にてNO）、そのままアイテム設定処理を終了する。

【0206】

また、ステップS766でマシンガンリーチの変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS766にてNO）、次いで、主制御基板201側から受信した変動表示パターンコマンドがバズーカリーチの変動表示パターンコマンド（変動番号15～18の変動表示パターンと対応したコマンド）であるか否かを判別する（ステップS770）。バズーカリーチの変動表示パターンコマンドであれば（ステップS770にてYES）、バズーカアイテム獲得用カウンタに「1」を加算する（ステップS771：特定リーチ演出累積手段）。バズーカアイテム獲得用カウンタは、サブ統合基板211の統合RAM214に

記憶される乱数値の数を示すカウンタであり、このカウンタ値は、遊技開始時に後述するメニュー処理の継続プレイ表示処理（ステップS 8 1 5）で、遊技者が今までの遊技で獲得した値（バズーカアイテム獲得用カウンタのカウンタ値）が初期値としてセットされる。また、遊技終了時には、後述するメニュー処理のプレイ終了表示処理（ステップS 8 1 7）で、遊技終了時点でのカウンタ値の情報を含んだパスワードが出力される。

【0207】

次に、ステップS 7 7 1で1カウントアップされたバズーカアイテム獲得用カウンタの値が4であるか否かを判別する（ステップS 7 7 2：決定回数累積判定手段）。バズーカアイテム獲得用カウンタの値が4であれば（ステップS 7 7 2にてYES）、これに基づいて「バズーカ」アイテムの獲得を決定し（ステップS 7 7 3）、統合RAM 2 1 4に設けられる獲得アイテム記憶領域に今回獲得したアイテム（この場合では「バズーカ」アイテム）を記憶する（ステップS 7 6 4）。そして、今回新しくアイテムを獲得した旨（この場合では「バズーカ」アイテムを獲得した旨）を遊技者に認識させるためのアイテム獲得表示コマンドをセットして（ステップS 7 6 5）アイテム設定処理を終了する。一方、ステップS 7 6 8でバズーカアイテム獲得用カウンタの値が4でなければ（ステップS 7 7 2にてNO）、そのままアイテム設定処理を終了する。

【0208】

また、ステップS 7 7 0でバズーカリーチの変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS 7 7 0にてNO）、次いで、主制御基板2 0 1側から受信した変動表示パターンコマンドがロケットランチャーリーチの変動表示パターンコマンド（変動番号1 9 ~ 2 2の変動表示パターンと対応したコマンド）であるか否かを判別する（ステップS 7 7 4）。ロケットランチャーリーチの変動表示パターンコマンドであれば（ステップS 7 7 4にてYES）、ロケットランチャーアイテム獲得用カウンタに「1」を加算する（ステップS 7 7 5：特定リーチ演出累積手段）。ロケットランチャーアイテム獲得用カウンタは、サブ統合基板2 1 1の統合RAM 2 1 4に記憶される乱数値の数を示すカウンタであり、このカウンタ値は、遊技開始時に後述するメニュー処理の継続プレイ表示処理（ステップS 8 1 5）で、遊技者が今までの遊技で獲得した値（ロケットランチャーアイテム獲得用カウンタのカウンタ値）が初期値としてセットされる。また、遊技終了時には、後述するメニュー処理のプレイ終了表示処理（ステップS 8 1 7）で、遊技終了時点でのカウンタ値の情報を含んだパスワードが出力される。

【0209】

次に、ステップS 7 7 5で1カウントアップされたロケットランチャーアイテム獲得用カウンタの値が5であるか否かを判別する（ステップS 7 7 6：決定回数累積判定手段）。ロケットランチャーアイテム獲得用カウンタの値が5であれば（ステップS 7 7 6にてYES）、これに基づいて「ロケットランチャー」アイテムの獲得を決定し（ステップS 7 7 7）、統合RAM 2 1 4に設けられる獲得アイテム記憶領域に今回獲得したアイテム（この場合では「ロケットランチャー」アイテム）を記憶する（ステップS 7 6 4）。そして、今回新しくアイテムを獲得した旨（この場合では「ロケットランチャー」アイテムを獲得した旨）を遊技者に認識させるためのアイテム獲得表示コマンドをセットして（ステップS 7 6 5）アイテム設定処理を終了する。一方、ステップS 7 7 6でロケットランチャーアイテム獲得用カウンタの値が5でなければ（ステップS 7 7 6にてNO）、そのままアイテム設定処理を終了する。

【0210】

なお、リーチ演出態様を決定するアイテムは、新規プレイ（最初にパチンコ機1で遊技を行うとき）では「なし」の状態にあり、遊技を行っていく過程で所定の獲得条件（取得条件：「拳銃」、「マシンガン」、「バズーカ」、「ロケットランチャー」の各アイテム獲得用カウンタが所定のカウンタ値となる）を成立させることで、「拳銃」、「マシンガン」、「バズーカ」、「ロケットランチャー」のいずれかのアイテムが獲得可能となっている。そして、遊技の終了時点で次回での継続プレイ（獲得しているアイテムを使用（セット）しての遊技）を特定するためのパスワードを遊技者に知らせ、次回の遊技でそのパ

10

20

30

40

50

スワードを入力させた上で、獲得しているアイテムを使用（セット）しての遊技を可能にするようになっている。

【0211】

図28は、装飾図柄変動開始処理（ステップS700）で実行されるメニュー処理（ステップS720）の一例を示すフローチャートである。メニュー処理において、統合CPU212は、まず、メニュー表示用のボタン（取消ボタン42又は決定ボタン43）からの操作信号の有無（ON/OFF）を判別する（ステップS810）。ステップS810でメニュー表示用のボタンからの操作信号がなければ（ステップS810にてNO）、そのままメニュー処理を終了する。一方、ステップS810でメニュー表示用のボタンからの操作信号があれば（ステップS810にてYES）、液晶表示器50にメニュー表示画面を表示させるためのメニュー表示コマンドをセットする（ステップS811：メニュー表示制御手段）。

10

【0212】

次に、メニュー表示画面において新規プレイを選択する事項（図29（A）、（D）に示す「新しく始める」の事項）で決定ボタン43の操作信号があるか否かを判別することで、遊技者が新規プレイを選択したか否かを判別する（ステップS812）。ステップS812で新規プレイを選択する事項で決定ボタン43の操作信号があれば（ステップS812にてYES）、遊技者が新規プレイを選択したことを判別して、新規プレイ表示処理（ステップS813）を実行する。一方、ステップS812で新規プレイを選択する事項で決定ボタン43の操作信号がなければ（ステップS812にてNO）、遊技者が新規プレイを選択しなかったことを判別してステップS814に移行する。

20

【0213】

そして、ステップS814では、メニュー表示画面において継続プレイを選択する事項（図29（A）、（D）に示す「続きから始める」の事項）で決定ボタン43の操作信号があるか否かを判別することで、遊技者が継続プレイを選択したか否かを判別する。ステップS814で継続プレイを選択する事項で決定ボタン43の操作信号があれば（ステップS814にてYES）、遊技者が継続プレイを選択したことを判別して、継続プレイ表示処理（ステップS815）を実行する。一方、ステップS814で継続プレイを選択する事項で決定ボタン43の操作信号がなければ（ステップS814にてNO）、遊技者が継続プレイを選択しなかったことを判別してステップS816に移行する。

30

【0214】

ステップS816では、メニュー表示画面においてプレイ終了を選択する事項（図29（A）、（D）に示す「プレイを終了する」の事項）で決定ボタン43の操作信号があるか否かを判別することで、遊技者がプレイ終了を選択したか否かを判別する。ステップS816でプレイ終了を選択する事項で決定ボタン43の操作信号があれば（ステップS816にてYES）、遊技者がプレイ終了を選択したことを判別して、プレイ終了表示処理（ステップS817）を実行する。一方、ステップS816でプレイ終了を選択する事項で決定ボタン43の操作信号がなければ（ステップS816にてNO）、遊技者がプレイ終了を選択しなかったことを判別してステップS818に移行する。

【0215】

ステップS818では、前記ステップS811でのメニュー表示コマンドのセット（メニュー表示画面の表示開始）から所定時間が経過したか否か、言い換えればメニュー表示画面の表示時間が終了したか否かを判別する。ステップS818でメニュー表示画面の表示時間が終了していなければ、再度、前記ステップS812へ戻る。一方、ステップS818でメニュー表示画面の表示時間が終了していれば、メニュー表示画面の表示を終了するためのメニュー表示終了コマンドをセットして（ステップS819）、メニュー処理を終了する。

40

【0216】

なお、ステップS813の新規プレイ表示処理では、統合RAM214の使用アイテム記憶領域にセットされているアイテムをクリアして、アイテムがない状態で遊技を開始す

50

るようになっている。また、ステップS 8 1 5の継続プレイ表示処理では、メニュー表示画面でパスワードの入力と、使用するアイテムの選択とを遊技者に行わせた上で、選択されたアイテムを統合RAM 2 1 4の使用アイテム記憶領域にセットし、当該アイテムがセットされた状態で遊技を開始するようになっている。また、ステップS 8 1 7のプレイ終了表示処理では、統合RAM 2 1 4の獲得アイテム記憶領域に記憶されているアイテム、言い換えれば遊技の終了時点で遊技者が獲得しているアイテムをメニュー表示画面で遊技者に知らせると共に、次回での継続プレイ（獲得しているアイテム）を特定するためのパスワードを遊技者に知らせ、統合RAM 2 1 4の使用アイテム記憶領域及び獲得アイテム記憶領域にセットされているアイテムをクリアして遊技を終了するようになっている。

【0 2 1 7】

次に、液晶表示器5 0でのメニュー表示について図2 9を参照して説明する。まず、図柄変動が行われていない状態でメニュー操作ボタン4 0を構成するメニュー表示用のボタン（取消ボタン4 2又は決定ボタン4 3）が押圧操作されると、プレイ内容決定用のメニュー表示画面が表示される。プレイ内容決定用のメニュー表示画面は、図2 9（A）に示すように、新規プレイ選択時の「新しく始める」、継続プレイ選択時の「続きから始める」、プレイ終了選択時の「プレイを終了する」の各プレイ事項を示す文字が上下方向に並んで表示されると共に、それぞれの文字の左横には、個々のプレイ事項を選択決定するための決定表示部5 2 a～5 2 cが設けられている。決定表示部5 2 a～5 2 cのうちいずれか1つの決定表示部にはカーソルが位置し、該カーソルが位置する決定表示部が点灯表示される。そして、遊技者がメニュー操作ボタン4 0を構成する上下の各方向ボタン4 1 a, 4 1 bを押圧操作することで各決定表示部5 2 a～5 2 c間でカーソル位置が移動し、カーソルが位置する（点灯表示される）決定表示部で決定ボタン4 3が押圧操作されることで、当該決定表示部と対応するプレイ事項が決定される。遊技者が新規プレイを選択する場合は、「新しく始める」のプレイ事項と対応する決定表示部5 2 aにカーソル位置を合わせ（決定表示部5 2 aを点灯表示させ）、この状態で決定ボタン4 3を押圧操作することで、新規プレイが選択決定されて遊技が開始される。即ち、遊技者が新規プレイを選択して遊技が開始された場合、遊技開始時の遊技状態は、電源投入時の初期遊技状態にリセットされる（開始時リセット手段）。

【0 2 1 8】

また、遊技者が継続プレイを選択する場合は、「続きから始める」のプレイ事項と対応する決定表示部5 2 bにカーソル位置を合わせ（決定表示部5 2 bを点灯表示させ）、この状態で決定ボタン4 3を押圧操作することで、継続プレイが選択決定され、その後、パスワード入力用のメニュー表示画面に切り替わる（入力状況表示制御手段）。パスワード入力用のメニュー表示画面は、図2 9（B）に示すように、遊技者にパスワードの入力を促す「パスワードを入力して下さい」の文字と、「0」～「9」の計1 0個の数字と、5桁のパスワード入力部5 3と、入力決定部5 4と、が表示される。「0」～「9」の数字のうちいずれか1つの数字の下にはカーソル5 5が位置する。そして、遊技者がメニュー操作ボタン4 0を構成する左右の各方向ボタン4 1 c, 4 1 dを押圧操作することで各数字間でカーソル位置が移動し、カーソルが位置する数字で決定ボタン4 3が押圧操作されることで、当該数字が5桁のパスワード入力部5 3に順次入力されていく。最終的には、5桁のパスワードが入力された状態で、遊技者が入力決定部5 4にカーソルを合わせて決定ボタン4 3を押圧操作することでパスワードの入力が完了し、アイテム決定用のメニュー表示画面に切り替わる。

【0 2 1 9】

アイテム決定用のメニュー表示画面は、図2 9（C）に示すように、遊技者に使用するアイテムの決定を促す「使用するアイテムを決定して下さい」の文字と、「拳銃」「マシンガン」「バズーカ」「ロケットランチャー」の各アイテム決定表示部5 6 a～5 6 dと、入力決定部5 7と、が表示される。アイテム決定表示部5 6 a～5 6 dは、使用不可能なアイテム（遊技者が獲得していないアイテム）と対応するアイテム決定表示部に「×」が付される（図2 9（C）中には、アイテム決定表示部5 6 b, 5 6 dに「×」が付され

10

20

30

40

50

て「マシンガン」と「ロケットランチャー」との各アイテムが使用不可能な場合を例示）と共に、使用可能なアイテム（遊技者が獲得しているアイテム）と対応するアイテム決定表示部間でカーソルの移動が可能になっている。そして、遊技者がメニュー操作ボタン40を構成する上・下・左・右の各方向ボタン41a～41dを押圧操作することで各アイテム決定表示部間でカーソル位置が移動し、カーソルが位置するアイテム決定表示部で決定ボタン43が押圧操作されることで、当該アイテム決定表示部が点灯表示されると共に当該アイテム決定表示部と対応するアイテムの使用が決定される（図29（C）中には、「バズーカ」のアイテム使用を決定するアイテム決定表示部56cが点灯表示している場合を例示：選択権利使用決定手段）。その後、使用するアイテムが決定された状態で、遊技者が入力決定部57にカーソルを合わせて決定ボタン43を押圧操作することで継続プレイでの遊技が開始される。但し、遊技者は、使用可能なアイテムのうち複数のアイテムが使用可能であり（複数権利使用許可手段）、任意にアイテムの種類と数を選択決定することができる。また、アイテムを1つも選択することなく（アイテムなしの状態）、継続プレイを開始することも可能である。

【0220】

また、遊技者がプレイ終了を選択する場合は、図29（D）に示すように、プレイ内容決定用のメニュー表示画面で「プレイを終了する」のプレイ事項と対応する決定表示部52cにカーソル位置を合わせ（決定表示部52cを点灯表示させ）、この状態で決定ボタン43を押圧操作することで、プレイ終了が選択決定され、その後、アイテム情報表示用のメニュー表示画面に切り替わる。アイテム情報表示用のメニュー表示画面は、図29（E）に示すように、遊技者にアイテム情報の表示であることを示す「アイテム情報」の文字と、「拳銃」「マシンガン」「バズーカ」「ロケットランチャー」の各アイテム獲得表示部58a～58dと、表示切替部59と、が表示される。アイテム獲得表示部58a～58dは、遊技の終了時点で遊技者が獲得していないアイテムと対応するアイテム獲得表示部に「x」が付され（図29（E）中には、アイテム獲得表示部58dに「x」が付されて「ロケットランチャー」のアイテムが獲得されていない場合を例示）、遊技者が獲得しているアイテムのうち今回の遊技で獲得したアイテムと対応するアイテム獲得表示部は点滅表示される（図29（E）中には、アイテム獲得表示部58bが点滅表示されて今回の遊技で「マシンガン」のアイテムが獲得された場合を例示）。そして、遊技者がアイテム情報を確認した後に、表示切替部59にカーソルを合わせて決定ボタン43を押圧操作することでパスワード確認用のメニュー表示画面に切り替わる。パスワード確認用のメニュー表示画面は、図29（F）に示すように、遊技者にパスワードの表示であることを示す「パスワード」の文字と、5桁のパスワード表示部60と、終了決定部61と、が表示される。5桁のパスワード表示部60には、今回の遊技を終了した時点でその遊技状態（獲得しているアイテム）を特定するためのパスワードが表示される（特定情報表示制御手段）。その後、遊技者がパスワードを確認した後に、終了決定部61にカーソルを合わせて決定ボタン43を押圧操作することで遊技が終了される。なお、このように遊技者がプレイ終了を選択して遊技が終了した場合、言い換えれば遊技者に対してパスワードが出力された場合、その後の遊技状態は、電源投入時の初期遊技状態にリセットされる（終了時リセット手段）。

【0221】

次に、液晶表示器50での装飾図柄の変動表示について図30乃至図34を参照して説明する。液晶表示器50には、図30（A）に示すように、左・中・右の装飾図柄50a～50cが表示される。装飾図柄50a～50cには、「1」～「9」の9種類の数字図柄が用いられている。装飾図柄50a～50cは、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の5種類の奇数図柄（特定図柄）と、「2」、「4」、「6」、「8」の4種類の偶数図柄（非特定図柄）と、から構成され、表示制御基板220の表示ROM222に記憶されている。また、液晶表示器50の右下領域には、使用されるアイテムを示す使用アイテム表示部51が表示される（図30中には、「拳銃」及び「バズーカ」の2種類のアイテムが使用された場合を例示）。そして、表示制御基板220の表示CPU221がサブ

10

20

30

40

50

統合基板 2 1 1 から装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示コマンドを受信した場合には、図 3 0 (B) に示すように、当該変動表示コマンドに基づいて装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の変動表示を開始し、左 右 中の順で順次、装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示して装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c の表示結果を導出 (確定表示) する。

【 0 2 2 2 】

また、表示 C P U 2 2 1 がサブ統合基板 2 1 1 からノーマルリーチ演出態様の変動表示コマンドを受信した場合には、図 3 0 (C) , (D) に示すように、左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を同一の図柄で順に停止表示することでリーチ態様を形成する。そして、変動表示コマンドに基づいてノーマルリーチ演出を実行し、図 3 0 (E) に示すように、当該ノーマルリーチ演出にて中装飾図柄 5 0 b を停止表示することで全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c を停止表示 (確定表示) する (図 3 0 (E) 中には、全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が「 7 」の同一図柄で停止表示されて大当たり図柄が導出された場合を例示) 。

10

【 0 2 2 3 】

また、表示 C P U 2 2 1 がサブ統合基板 2 1 1 から拳銃リーチ演出態様の変動表示コマンドを受信した場合には、前記図 3 0 (D) に示したリーチ態様の形成後、図 3 1 (A) に示すような拳銃リーチ演出の表示態様に切り替える。拳銃リーチ演出の表示態様では、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を通常の変動時に比べて若干縮小した大きさでそれぞれを液晶表示器 5 0 の左右上隅の領域に移動表示すると共に、中装飾図柄 5 0 b を通常の変動時に比べて若干拡大した大きさで変動表示する。また、このとき、液晶表示器 5 0 の左下領域には、拳銃を中装飾図柄 5 0 b に向けて構えるキャラクタ 8 0 が表示される。なお、図 3 1 中では、遊技者が「拳銃」のアイテムを使用した場合を例示するものであり、これに伴って液晶表示器 5 0 の右下領域の使用アイテム表示部 5 1 には「拳銃」の文字が表示される。

20

【 0 2 2 4 】

その後、図 3 1 (A) ~ (E) に示すように、キャラクタ 8 0 が中装飾図柄 5 0 c に向けて拳銃の弾を順次発射していくことで、中装飾図柄 5 0 c を順次破壊して図柄の変動表示を行う拳銃リーチ演出を実行する。同図中では、拳銃の弾で「 5 」の中装飾図柄 5 0 c を破壊し、次に出現した「 6 」の中装飾図柄 5 0 c に拳銃の弾を発射した場合を例示する。そして、図 3 1 (F) に示すように、拳銃の弾による中装飾図柄 5 0 c の破壊に伴ってリーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させると、全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が同一図柄で停止表示されて大当たりが確定する (図 3 1 (F) 中には、全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が「 7 」の同一図柄で停止表示されて大当たりが確定した場合を例示) 。一方、拳銃の弾を発射したにも拘わらず中装飾図柄 5 0 c が破壊されずにそのまま残った場合、具体的には、図 3 1 (E) に示す状態から「 6 」の中装飾図柄 5 0 b が破壊できず、図 3 1 (C) に示すような「 6 」の中装飾図柄 5 0 b がそのまま残った場合、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させることができず、ハズレが確定する。

30

【 0 2 2 5 】

また、表示 C P U 2 2 1 がサブ統合基板 2 1 1 からマシンガンリーチ演出態様の変動表示コマンドを受信した場合には、前記図 3 0 (D) に示したリーチ態様の形成後、図 3 2 (A) に示すようなマシンガンリーチ演出の表示態様に切り替える。拳銃リーチ演出の表示態様では、前記拳銃リーチ演出の表示態様と同様に、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を通常の変動時に比べて若干縮小した大きさでそれぞれを液晶表示器 5 0 の左右上隅の領域に移動表示すると共に、中装飾図柄 5 0 b を通常の変動時に比べて若干拡大した大きさで変動表示する。また、このとき、液晶表示器 5 0 の左下領域には、マシンガンを中装飾図柄 5 0 b に向けて構えるキャラクタ 8 1 が表示される。なお、図 3 2 中では、遊技者が「マシンガン」のアイテムを使用した場合を例示するものであり、これに伴って液晶表示器 5 0 の右下領域の使用アイテム表示部 5 1 には「マシンガン」の文字が表示される。

40

【 0 2 2 6 】

50

その後、図32(A)～(E)に示すように、キャラクタ81が中装飾図柄50cに向かってマシンガンの弾を順次発射していくことで、中装飾図柄50cを順次破壊して図柄の変動表示を行うマシンガンリーチ演出を実行する。同図中では、マシンガンの弾で「5」の中装飾図柄50cを破壊し、次に出現した「6」の中装飾図柄50cにマシンガンの弾を発射した場合を例示する。そして、図32(F)に示すように、マシンガンの弾による中装飾図柄50cの破壊に伴ってリーチ態様を形成する左右の装飾図柄50a, 50cと同一図柄の中装飾図柄50bを出現させると、全ての装飾図柄50a～50cが同一図柄で停止表示されて大当たりが確定する(図32(F)中には、全ての装飾図柄50a～50cが「7」の同一図柄で停止表示されて大当たりが確定した場合を例示)。一方、マシンガンの弾を発射したにも拘わらず中装飾図柄50cが破壊されずにそのまま残った場合、具体的には、図32(E)に示す状態から「6」の中装飾図柄50bが破壊できず、図32(C)に示すような「6」の中装飾図柄50bがそのまま残った場合、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄50a, 50cと同一図柄の中装飾図柄50bを出現させることができず、ハズレが確定する。

10

【0227】

なお、マシンガンリーチ演出の表示態様では、拳銃に比べてマシンガンの方が破壊威力があることから、中装飾図柄50bを破壊する弾の破裂が拳銃リーチ演出の表示態様に比べて大きく(強烈に)表示される。このため、マシンガンリーチ演出の方が拳銃リーチ演出よりも中装飾図柄50bを最後まで(左右の装飾図柄50a, 50cと同一図柄の中装飾図柄50bを出現させるまで)破壊し易い印象を視覚的に強調することができ、ひいては大当たり期待度と同様にマシンガンリーチ演出の方が拳銃リーチ演出よりも大当たりし易い印象を遊技者に持たせることができる。

20

【0228】

また、表示CPU221がサブ統合基板211からバズーカリーチ演出態様の変動表示コマンドを受信した場合には、前記図30(D)に示したリーチ態様の形成後、図33(A)に示すようなバズーカリーチ演出の表示態様に切り替える。バズーカリーチ演出の表示態様では、前記マシンガンリーチ演出の表示態様と同様に、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄50a, 50cを通常の変動時に比べて若干縮小した大きさでそれぞれを液晶表示器50の左右上隅の領域に移動表示すると共に、中装飾図柄50bを通常の変動時に比べて若干拡大した大きさで変動表示する。また、このとき、液晶表示器50の左下領域には、バズーカを中装飾図柄50bに向けて構えるキャラクタ82が表示される。なお、図33中では、遊技者が「バズーカ」のアイテムを使用した場合を例示するものであり、これに伴って液晶表示器50の右下領域の使用アイテム表示部51には「バズーカ」の文字が表示される。

30

【0229】

その後、図33(A)～(E)に示すように、キャラクタ82が中装飾図柄50cに向かってバズーカの弾を順次発射していくことで、中装飾図柄50cを順次破壊して図柄の変動表示を行うバズーカリーチ演出を実行する。同図中では、バズーカの弾で「5」の中装飾図柄50cを破壊し、次に出現した「6」の中装飾図柄50cにバズーカの弾を発射した場合を例示する。そして、図33(F)に示すように、バズーカの弾による中装飾図柄50cの破壊に伴ってリーチ態様を形成する左右の装飾図柄50a, 50cと同一図柄の中装飾図柄50bを出現させると、全ての装飾図柄50a～50cが同一図柄で停止表示されて大当たりが確定する(図33(F)中には、全ての装飾図柄50a～50cが「7」の同一図柄で停止表示されて大当たりが確定した場合を例示)。一方、バズーカの弾を発射したにも拘わらず中装飾図柄50cが破壊されずにそのまま残った場合、具体的には、図33(E)に示す状態から「6」の中装飾図柄50bが破壊できず、図33(C)に示すような「6」の中装飾図柄50bがそのまま残った場合、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄50a, 50cと同一図柄の中装飾図柄50bを出現させることができず、ハズレが確定する。

40

【0230】

50

なお、バズーカリーチ演出の表示態様では、マシンガンに比べてバズーカの方が破壊威力があることから、中装飾図柄 5 0 b を破壊する弾の破裂がマシンガンリーチ演出の表示態様に比べて大きく（強烈に）表示される。このため、バズーカリーチ演出の方がマシンガンリーチ演出よりも中装飾図柄 5 0 b を最後まで（左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させるまで）破壊し易い印象を視覚的に強調することができ、ひいては大当たり期待度と同様にバズーカリーチ演出の方がマシンガンリーチ演出よりも大当たりし易い印象を遊技者に持たせることができる。

【 0 2 3 1 】

また、表示 C P U 2 2 1 がサブ統合基板 2 1 1 からロケットランチャーリーチ演出態様の変動表示コマンドを受信した場合には、前記図 3 0 (D) に示したリーチ態様の形成後、図 3 4 (A) に示すようなロケットランチャーリーチ演出の表示態様に切り替える。ロケットランチャーリーチ演出の表示態様では、前記バズーカリーチ演出の表示態様と同様に、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c を通常の変動時に比べて若干縮小した大きさでそれぞれを液晶表示器 5 0 の左右上隅の領域に移動表示すると共に、中装飾図柄 5 0 b を通常の変動時に比べて若干拡大した大きさで変動表示する。また、このとき、液晶表示器 5 0 の左下領域には、ロケットランチャーを中装飾図柄 5 0 b に向けて構えるキャラクタ 8 3 が表示される。なお、図 3 4 中では、遊技者が「ロケットランチャー」のアイテムを使用した場合を例示するものであり、これに伴って液晶表示器 5 0 の右下領域の使用アイテム表示部 5 1 には「ロケットランチャー」の文字が表示される。

【 0 2 3 2 】

その後、図 3 4 (A) ~ (E) に示すように、キャラクタ 8 3 が中装飾図柄 5 0 c に向かってロケットランチャーの弾を順次発射していくことで、中装飾図柄 5 0 c を順次破壊して図柄の変動表示を行うロケットランチャーリーチ演出を実行する。同図中では、ロケットランチャーの弾で「 5 」の中装飾図柄 5 0 c を破壊し、次に出現した「 6 」の中装飾図柄 5 0 c にロケットランチャーの弾を発射した場合を例示する。そして、図 3 4 (F) に示すように、ロケットランチャーの弾による中装飾図柄 5 0 c の破壊に伴ってリーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させると、全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が同一図柄で停止表示されて大当たりが確定する（図 3 4 (F) 中には、全ての装飾図柄 5 0 a ~ 5 0 c が「 7 」の同一図柄で停止表示されて大当たりが確定した場合を例示）。一方、ロケットランチャーの弾を発射したにも拘わらず中装飾図柄 5 0 c が破壊されずにそのまま残った場合、具体的には、図 3 4 (E) に示す状態から「 6 」の中装飾図柄 5 0 b が破壊できず、図 3 4 (C) に示すような「 6 」の中装飾図柄 5 0 b がそのまま残った場合、リーチ態様を形成する左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させることができず、ハズレが確定する。

【 0 2 3 3 】

なお、ロケットランチャーリーチ演出の表示態様では、バズーカに比べてロケットランチャーの方が破壊威力があることから、中装飾図柄 5 0 b を破壊する弾の破裂がバズーカリーチ演出の表示態様に比べて大きく（強烈に）表示される。このため、ロケットランチャーリーチ演出の方がバズーカリーチ演出よりも中装飾図柄 5 0 b を最後まで（左右の装飾図柄 5 0 a , 5 0 c と同一図柄の中装飾図柄 5 0 b を出現させるまで）破壊し易い印象を視覚的に強調することができ、ひいては大当たり期待度と同様にロケットランチャーリーチ演出の方がバズーカリーチ演出よりも大当たりし易い印象を遊技者に持たせることができる。

【 0 2 3 4 】

以上のように、本実施形態の構成によれば、取得条件の成立に基づいて遊技者に特定リーチ演出態様選択権利（アイテム）を付与すると共に、当該特定リーチ演出態様選択権利を使用するか否かを遊技者の意思に基づいて決定させる。そして、特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されたときに、複数種類のリーチ演出態様のうち特定リーチ演出態様選択権利が特定するリーチ演出態様を選択して、当該リーチ演出態様に基づいたリーチ演出を実行する。これにより、リーチ演出態様の選択に対して遊技者の意思を反映

10

20

30

40

50

させることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、この構成によれば、取得条件が成立するか否かによって特定リーチ演出態様選択権利が取得できるか否か、言い換えれば遊技者の意思を反映させたリーチ演出態様の選択が可能になるか否かが決定するので、このような特定リーチ演出態様選択権利の取得に対して遊技者の関心を持たせることができ、より一層遊技の興趣の低減を抑制することができる。また、乱数抽出に基づいて複数種類のリーチ演出態様のうちいずれかのリーチ演出態様を決定する。そして、決定したリーチ演出態様が特定のリーチ演出態様となったときにはその決定回数を累積していき、該決定回数が所定の設定値となると、取得条件の成立として特定リーチ演出態様選択権利を付与するようになっている。このため、単純に図柄の変動表示回数が所定回数に達すると特定リーチ演出態様選択権利が取得できるような構成と違い、遊技者個々の運（乱数抽出によって特定のリーチ演出態様が決定されるか否かの運）が大きく左右するので、特定リーチ演出態様選択権利の取得に対する興趣を低下することがない。

10

【 0 2 3 5 】

また、選択権利付与手段は、特定のリーチ演出態様を複数種類設定すると共に、該複数種類の特定のリーチ演出態様と個々に対応する複数種類の特定リーチ演出態様選択権利のいずれかを遊技者に付与する。これにより、遊技者が選択可能となる特定のリーチ演出態様を複数種類設定することで、リーチ演出態様の選択肢を増やすことができ、より一層遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 2 3 6 】

また、選択権利使用決定手段は、選択権利付与手段によって特定リーチ演出態様選択権利が複数種類付与された状態で当該複数種類の特定リーチ演出態様選択権利のうち2種類以上の使用を同時に許可する複数権利使用許可手段を含む。これにより、2種類以上の特定リーチ演出態様選択権利を同時に使用可能にすること、言い換えれば遊技者が特定し得るリーチ演出態様を2種類以上設定できるようにすることで、遊技者が特定するリーチ演出態様を多彩にすることができ、より一層遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【 0 2 3 7 】

また、リーチ演出態様記憶手段に記憶される複数種類のリーチ演出態様は、各リーチ演出態様に基づいたリーチ演出が実行されるときに特定表示結果を停止表示する割合が異なって設定されている。これにより、複数種類のリーチ演出態様毎で利益付与状態となる期待度（大当り期待度）を異ならせることができるので、リーチ演出態様毎に遊技者の期待感を異ならせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

30

【 0 2 3 8 】

また、リーチ演出態様選択手段は、選択権利使用決定手段によって特定リーチ演出態様選択権利を使用することが決定されていないときに、複数種類のリーチ演出態様のうち特定表示結果を停止表示する割合が最も低いリーチ演出と対応したリーチ演出態様を選択する権利未使用時リーチ演出態様選択手段を備える。これにより、遊技者が特定リーチ演出態様選択権利を取得していないときには、必然的に特定表示結果を停止表示する割合が最も低いリーチ演出、即ち利益付与状態となる期待度（大当り期待度）が最も低いリーチ演出しか出現しない。このため、大当り期待度の高いリーチ演出を出現させたいという遊技者の願望に起因して、特定リーチ演出態様選択権利を取得することに対して遊技者に大きな期待感を持たせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

40

【 0 2 3 9 】

また、特定リーチ演出累積手段は、複数種類の特定のリーチ演出態様毎に決定回数を累積し、決定回数累積判定手段は、複数種類の特定のリーチ演出態様毎に所定の設定値を設定して（例えば、拳銃リーチでは「2」、マシンガンリーチでは「3」、バズーカリーチでは「4」、ロケットランチャーリーチでは「5」）取得条件が成立したか否かを判定する。これにより、リーチ演出乱数決定手段による決定回数を複数種類の特定のリーチ演出態様毎に累積していき決定回数が所定の設定値に達すると、設定値に達した特定のリーチ演出態様と対応した特定リーチ演出態様選択権利の取得を可能にする。このため、複数種類の特定のリーチ演出態様選択権利を取得していくタイミングを多様化することができ、ひ

50

いては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【0240】

また、決定回数累積判定手段は、複数種類の特定リーチ演出態様選択権利と個々に対応する複数種類の特定のリーチ演出態様において特定表示結果を停止表示する割合の高い順に所定の設定値を順次高く設定している。これにより、複数種類の特定のリーチ演出態様のうち、特定表示結果を停止表示する割合（大当り期待度）の高い特定のリーチ演出態様を大当り期待度の低い特定のリーチ演出態様よりも取得が困難にできる。このため、大当り期待度の高い特定のリーチ演出態様を取得することに対する期待感を高めることができ、特定リーチ演出態様選択権利の取得における興趣の低下を抑制することができる。

【0241】

また、利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置（大入賞口72）を備える。これにより、大入賞口への入賞に伴って大量の賞球を遊技者に払い出すことを利益付与状態として遊技者に付与することができる。

【0242】

また、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0243】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前面枠及び本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図4】遊技盤の正面図である。

【図5】遊技盤の分解斜視図である。

【図6】背面取付ユニットの分解斜視図である。

【図7】遊技板に対する背面取付ユニットの着脱性を示した斜視図である。

【図8】遊技盤を幅方向の中心を基準として切断した縦断面図である。

【図9】メニュー操作ボタンを示す拡大正面図である。

【図10】パチンコ機の制御に関する構成を示すブロック図である。

【図11】主制御基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図12】主制御基板に搭載されるCPUにより実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図13】主制御基板に搭載されるCPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図14】主制御基板に搭載されるCPUにより更新される乱数を示す一覧表図である。

【図15】主制御基板に搭載されるCPUにより実行される遊技処理を示すフローチャートである。

【図16】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。

【図17】変動開始処理における大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図18】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図19】変動表示パターンテーブルの一例を示す説明図である。

【図20】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図21】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより実行される16msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図22】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより更新される乱数を示す一覧表図である。

【図23】16msタイマ割込処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【図 2 4】1 6 m s タイマ割込処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】リーチ演出決定処理で用いられるリーチ演出態様の決定テーブルを示す一覧表図である。

【図 2 7】装飾図柄変動開始処理におけるアイテム設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】装飾図柄変動開始処理におけるメニュー処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】液晶表示器でのメニュー表示の一例を示す説明図である。

【図 3 0】液晶表示器でのノーマルリーチ演出の一例を示す説明図である。

10

【図 3 1】液晶表示器での拳銃リーチ演出の一例を示す説明図である。

【図 3 2】液晶表示器でのマシンガンリーチ演出の一例を示す説明図である。

【図 3 3】液晶表示器でのバズーカリーチ演出の一例を示す説明図である。

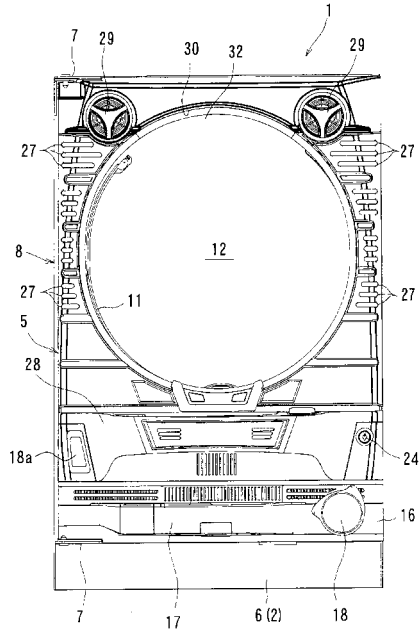
【図 3 4】液晶表示器でのロケットランチャーリーチ演出の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

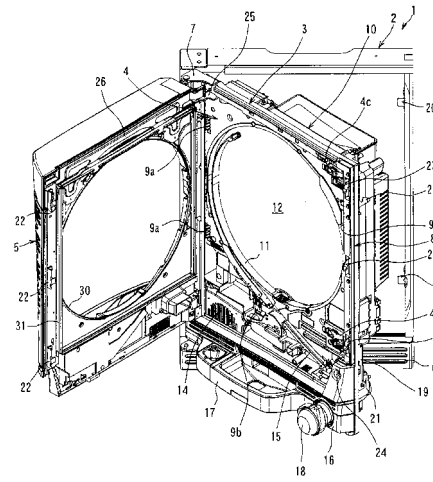
【 0 2 4 4 】

1	パチンコ機	
2	外枠	
3	本体枠	
4	遊技盤	20
5	前面枠	
1 2	遊技領域	
1 8	発射ハンドル	
1 8 a	操作ボタン	
4 0	メニュー操作ボタン	
4 1 a ~ 4 1 d	方向ボタン	
4 2	取消ボタン	
4 3	決定ボタン	
5 0	液晶表示器	
5 1	アイテム表示部	30
5 2 a ~ 5 2 c	決定表示部	
5 3	パスワード入力部	
5 6 a ~ 5 6 d	アイテム決定表示部	
5 8 a ~ 5 8 d	アイテム獲得表示部	
6 0	パスワード表示部	
6 8	上始動口	
7 0	下始動口	
7 2	大入賞口	
2 0 1	主制御基板	
2 1 1	サブ統合基板	40

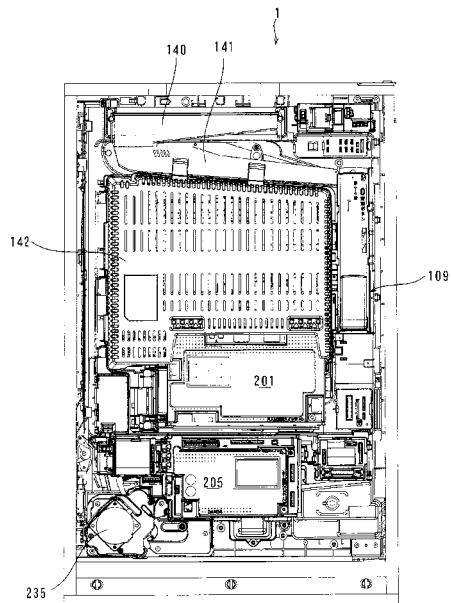
【図 1】



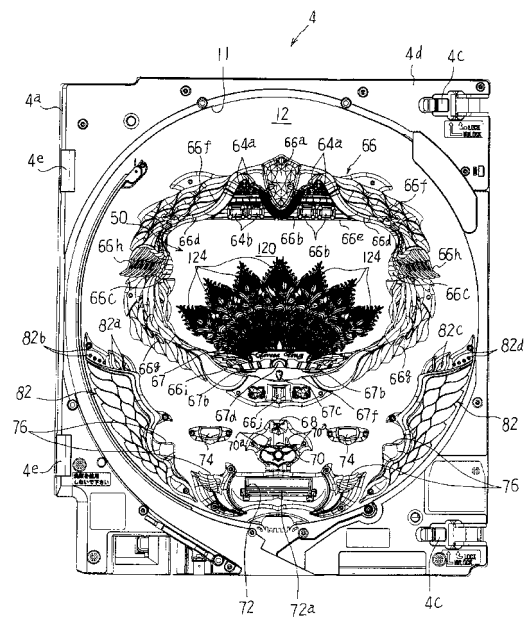
【図 2】



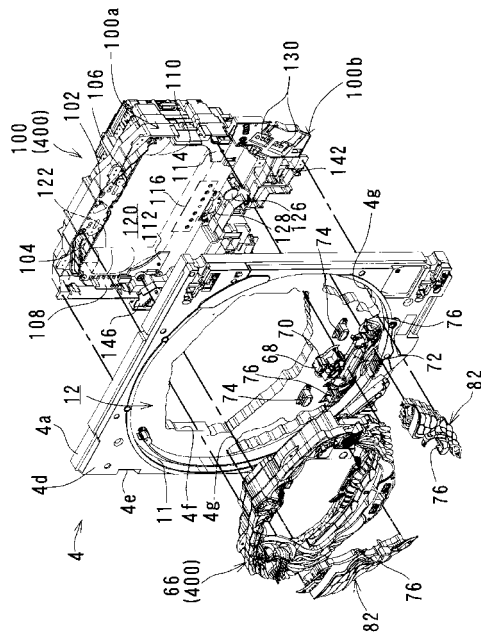
【図 3】



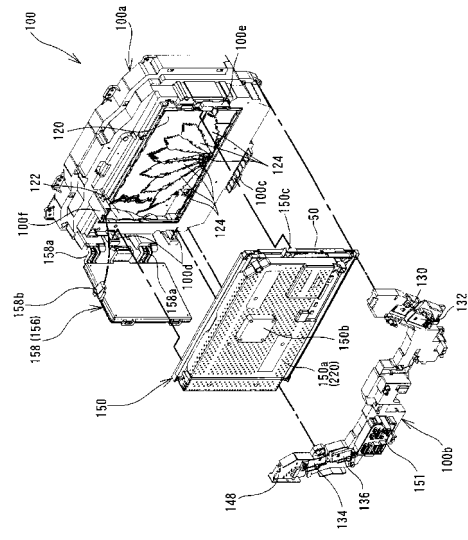
【図 4】



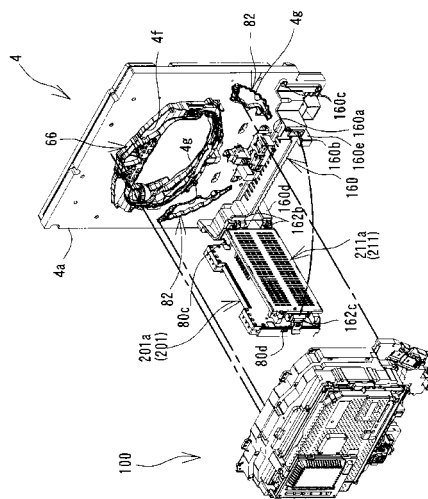
【 図 5 】



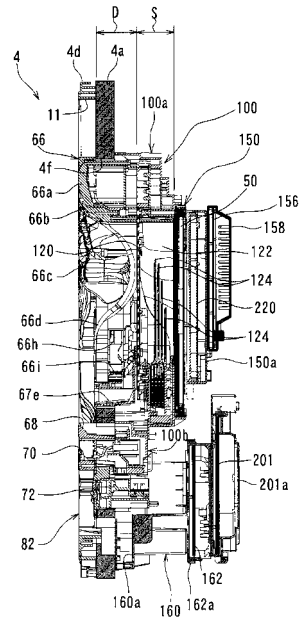
【 図 6 】



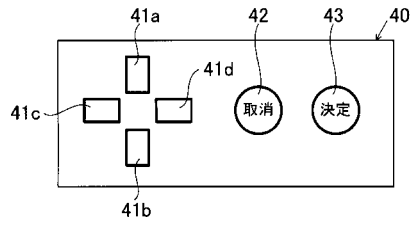
【圖 7】



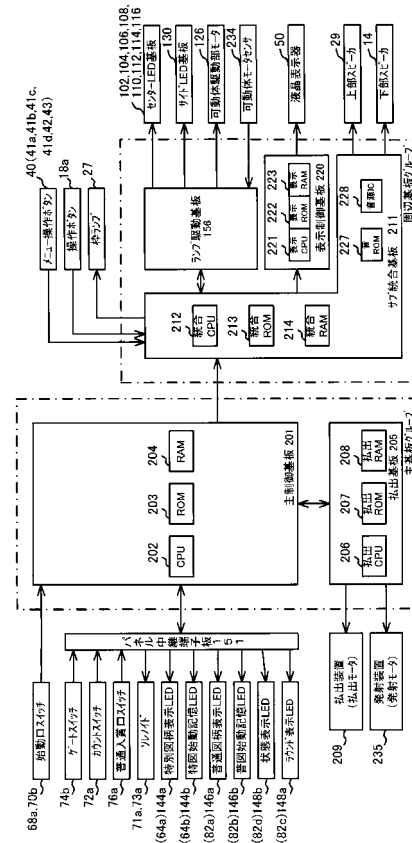
【 图 8 】



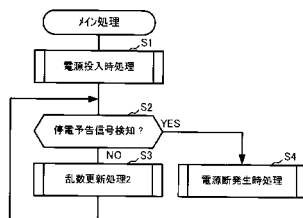
【図 9】



【図 10】



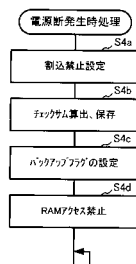
【図 11】



【図 13】



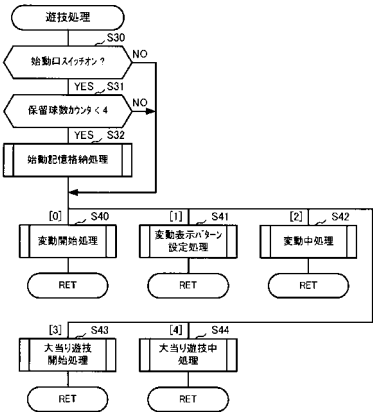
【図 12】



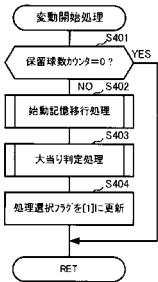
【図 14】

乱数値	範囲	タイマ	内容
大当り判定	0 ~ 999	変動入賞時	大当りの判定
通常判定	0 ~ 8	変動入賞時	大当り時における確率の判定
リスタート	0 ~ 24	変動開始時	はずれ時におけるリスタートの判定
変動表示パターン	0 ~ 999	変動開始時	変動表示パターンの決定
管理画面表示の当り判定	0 ~ 14	リスタート時	管理画面の当り判定

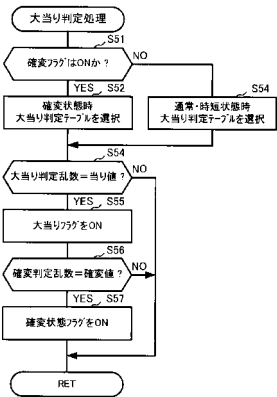
【図 15】



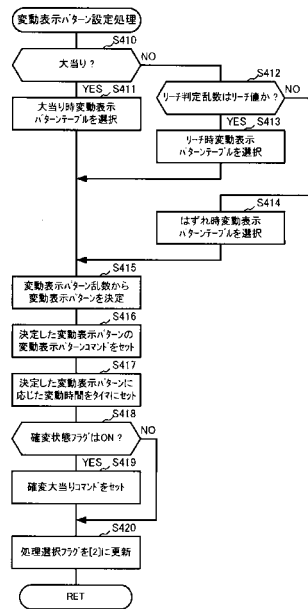
【図 16】



【図 17】



【図 18】

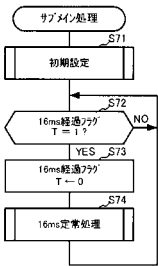


【図 19】

変動表示パターンテーブル(メインサブ)
変動表示パターン乱数: 0~999

変動番号	変動名称	変動時間 (s)	当落	コマンド メインサブ	大当り	リーチ はずれ	はずれ
1	通常変動	6	×	1001H			1000
2	短縮変動	3	×	1002H			(1000)
3	ノーマルリーチ	30	×	1003H		955	
4	ノーマルリーチ 当り	30	○	1004H	20		
5	ノーマルリーチ (ロング)	60	×	1005H		5	
6	ノーマルリーチ (ロング) 当り	60	○	1006H	20		
7	拳銃リーチ	30	×	1007H		5	
8	拳銃リーチ 当り	30	○	1008H	40		
9	拳銃リーチ (ロング)	60	×	1009H		5	
10	拳銃リーチ (ロング) 当り	60	○	100AH	60		
11	マシンガンリーチ	30	×	100BH		5	
12	マシンガンリーチ 当り	30	○	100CH	80		
13	マシンガンリーチ (ロング)	60	×	100DH		5	
14	マシンガンリーチ (ロング) 当り	60	○	100EH	100		
15	ハスーカリーチ	30	×	100FH		5	
16	ハスーカリーチ 当り	30	○	1010H	140		
17	ハスーカリーチ (ロング)	60	×	1011H		5	
18	ハスーカリーチ (ロング) 当り	60	○	1012H	160		
19	ロケットランチャーリーチ	30	×	1013H		5	
20	ロケットランチャーリーチ 当り	30	○	1014H	180		
21	ロケットランチャーリーチ (ロング)	60	×	1015H		5	
22	ロケットランチャーリーチ (ロング) 当り	60	○	1016H	200		

【図 20】



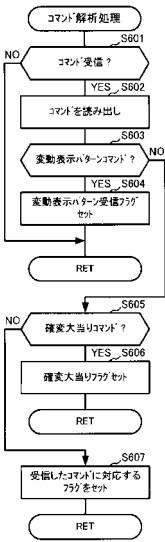
【図 21】



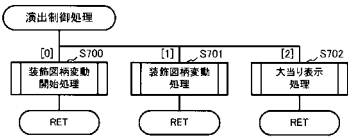
【図 22】

内容		
装飾図柄	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定
装飾図柄	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定
	特選図柄の決定	特選図柄の決定

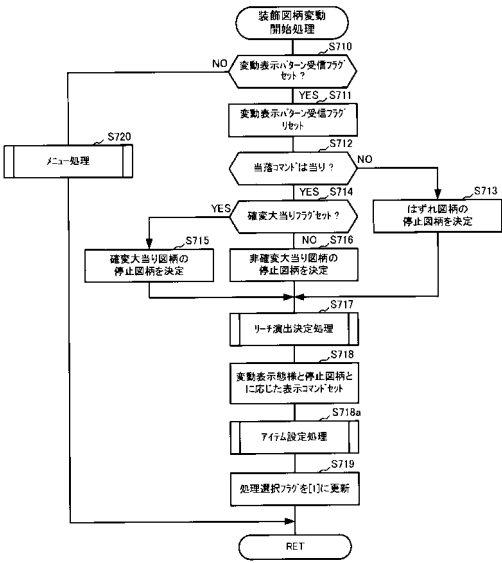
【図 23】



【図 24】



【図 25】

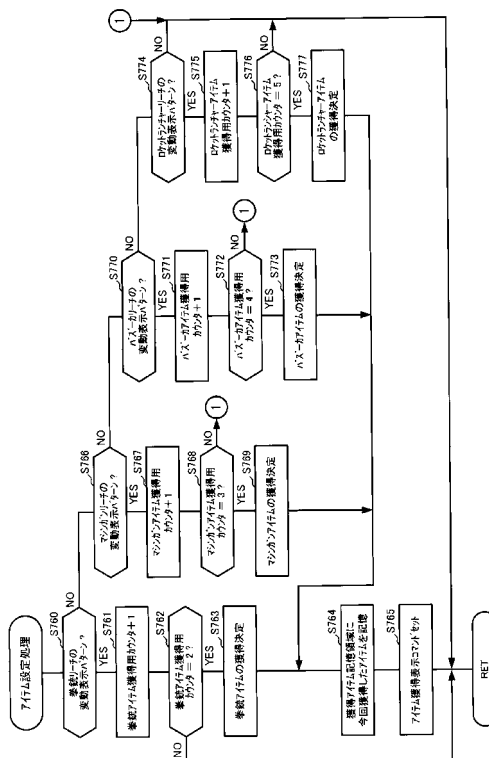


【 図 2 6 】

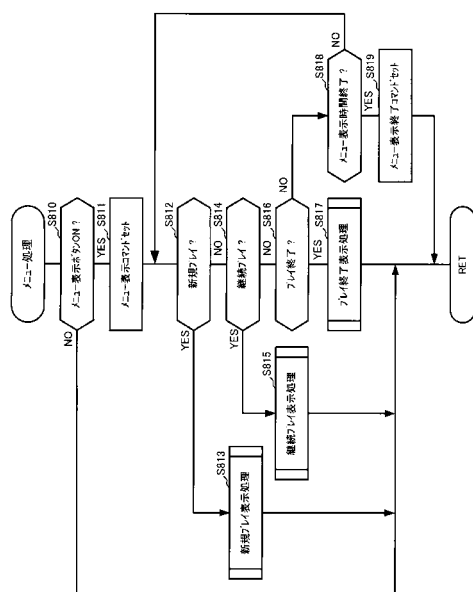
アナム	N	N(0 γ)	①	①(0 γ)	②	②(0 γ)	③	③(0 γ)	④
なし	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N
森鉄	N	N(0 γ)	①	①(0 γ)	①	①(0 γ)	①	①(0 γ)	①
メソガソ	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	②	②(0 γ)	②	②(0 γ)	②
ハス-カ	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	③	③(0 γ)	③
107	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	N	N(0 γ)	④

N=ノ-マルリ-チ
①=拳銃リ-チ
②=マシンガンリ-チ
③=バズ-ー加里-チ
④=ロケットランチャ-リ-チ

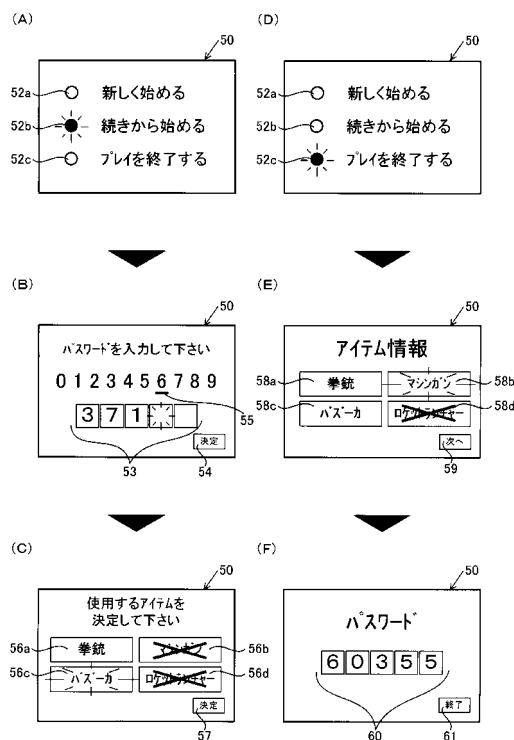
【 図 2 7 】



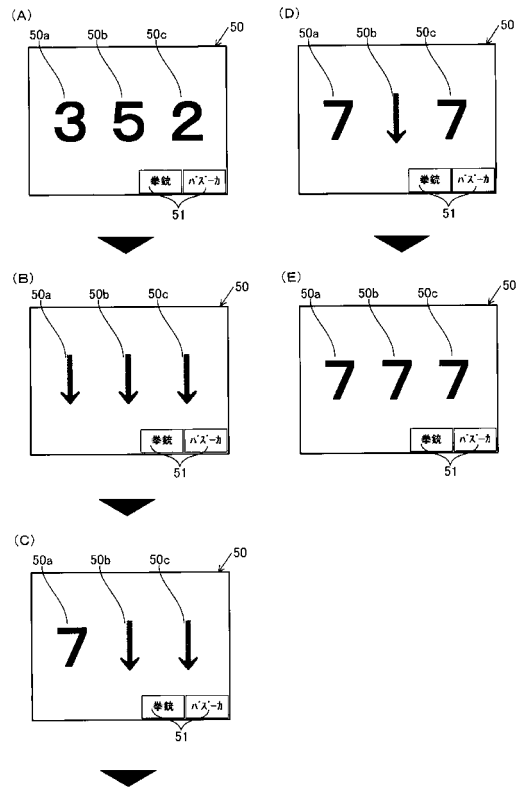
【 図 2 8 】



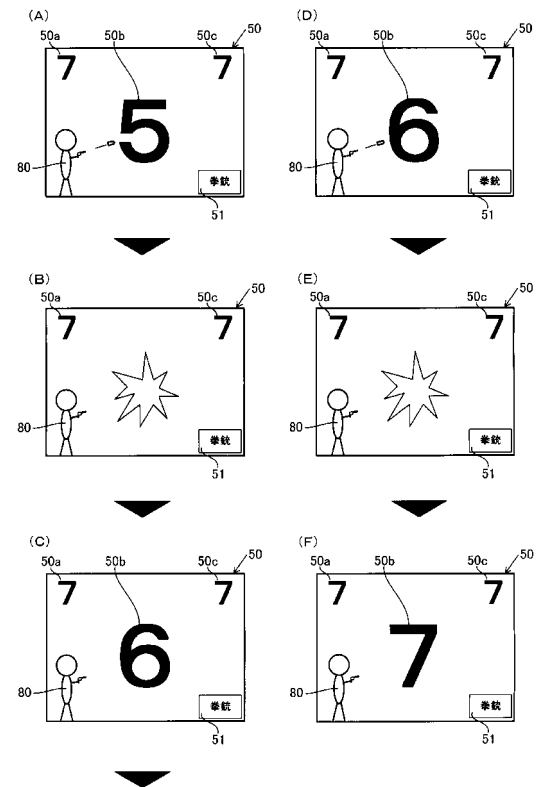
【 ㄨ 2 9 】



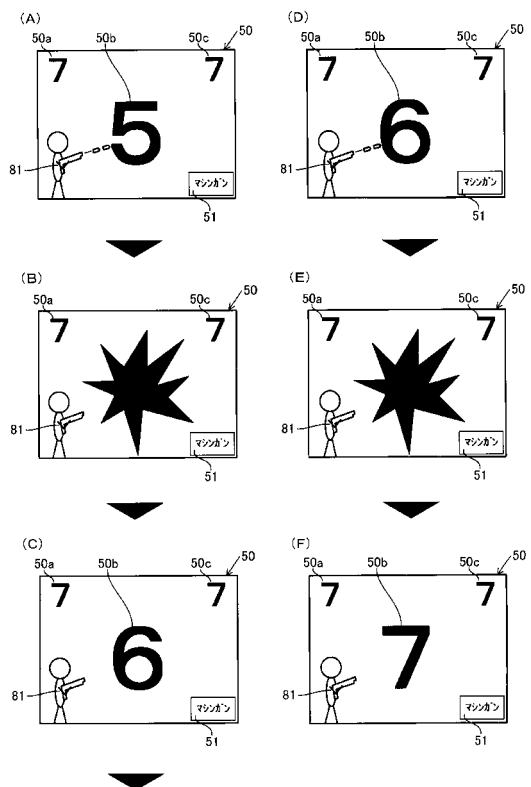
【図 30】



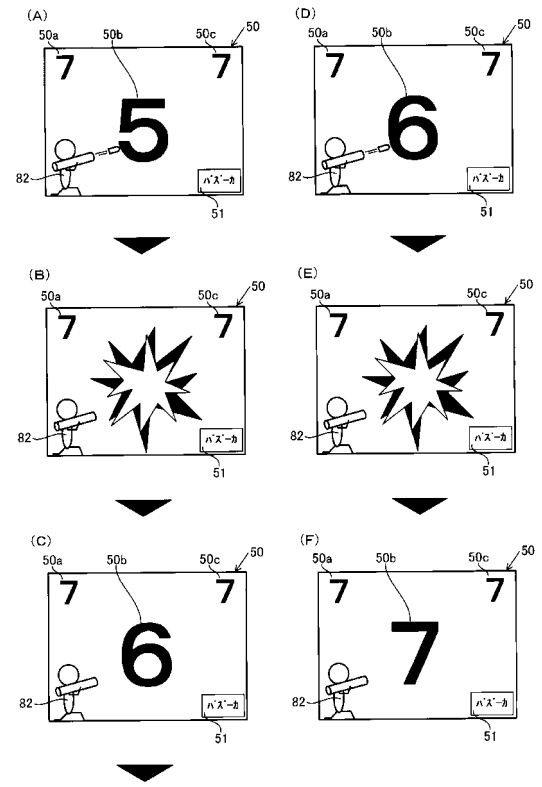
【図 31】



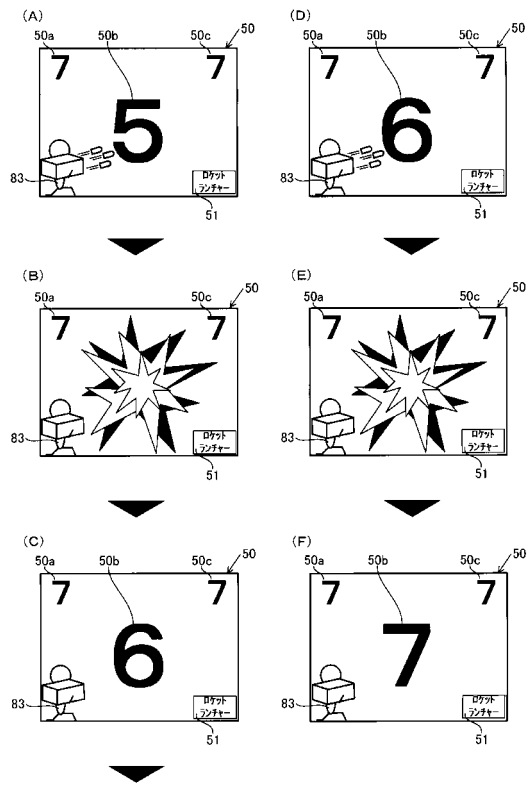
【図 32】



【図 33】



【図 34】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-055341(JP,A)
特開2003-117115(JP,A)
特開2005-087473(JP,A)
特開2003-325874(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02