

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-329217

(P2005-329217A)

(43) 公開日 平成17年12月2日(2005.12.2)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02

317

A63F 7/02

304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2004-219943 (P2004-219943)
 (22) 出願日 平成16年7月28日 (2004. 7. 28)
 (31) 優先権主張番号 特願2004-48814 (P2004-48814)
 (32) 優先日 平成16年2月24日 (2004. 2. 24)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)
 (31) 優先権主張番号 特願2004-125773 (P2004-125773)
 (32) 優先日 平成16年4月21日 (2004. 4. 21)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県名古屋市中村区鴨付町 1 丁目 2 2 番地
 (74) 代理人 100120592
 弁理士 山崎 崇裕
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川
 1 番地 株式会社大一商会内
 (72) 発明者 大形 昌生
 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川
 1 番地 株式会社大一商会内
 (72) 発明者 大上 英章
 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川
 1 番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

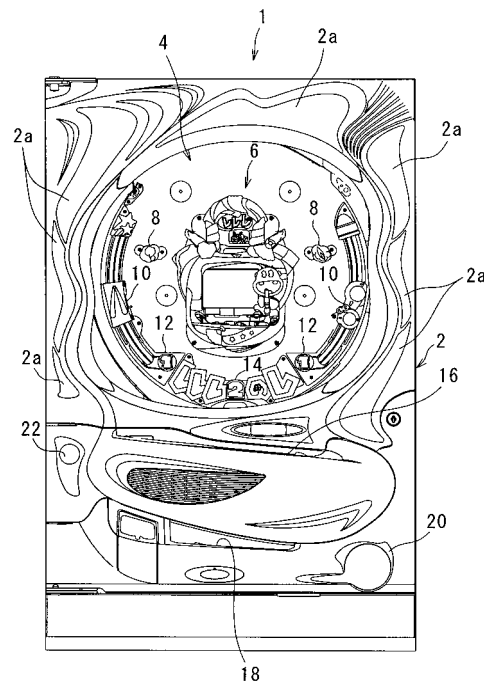
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 羽根物タイプのパチンコ機において演出効果を高める。

【解決手段】 羽根物タイプのパチンコ機 1 は、遊技盤面の中央に配置されたセンター役物装置 6 を有している。このセンター役物装置 6 には液晶表示器が内蔵されており、この液晶表示器により演出的な画像を表示することができる。通常遊技中は液晶表示器 4 の画面においてキャラクタの動作によるコミカルなアニメーションが表示され、また大当たり遊技になると、ラウンド数の表示や入賞カウント数の表示等が連動して行われる。

【選択図】 図 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域内に配設され、可動片の作動時に入賞可能となる可変入賞装置と、
前記可変入賞装置内に設けられ、入賞に伴い画像表示による演出を行う表示装置と、
前記表示装置の側方に配置され、その表示内容の変化に合わせて演出動作を行う演出動作体とを具備したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

10

本発明は、特典の付与に際して演出的な表示を行う機能を有した遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

この種の遊技機に関連する従来例として、特定の条件下で図柄の変動表示による演出を行うものが挙げられる（例えば、特許文献 1 参照。）。この従来例の遊技機では、遊技中に始動口への入賞があると、これを契機として図柄表示器により図柄を変動表示させる演出が実行される。図柄表示器に表示される図柄には複数の種類があり、これら図柄の変動が停止したとき、所定の図柄表示態様（例えば同種の図柄が 3 つ揃った状態）で表示されると遊技者に特典が与えられる。

【0003】

20

このとき、変動の停止時に表示すべき図柄は制御データによって図柄表示器に指示されているが、この制御データにノイズ等の影響が介入すると、最終的に停止状態で表示される図柄と目標とする停止図柄とが食い違い、実際に表示された図柄の組み合わせと遊技機の挙動とが合致しないといった不具合を生じる。このため従来例の遊技機では、予め決められたスケジューラデータにしたがって図柄の変動パターンを制御し、例えば変動開始から変動停止までの間に、途中で図柄表示器に表示されている図柄を目標停止図柄に差し替える処理が行われている。これにより、最終的に図柄が停止されたときに目標停止図柄が正しく表示されるので、上記の食い違いによる不具合が解消されるものとなっている。

【特許文献 1】特開 2001 - 204919 号公報（第 2 - 3 , 7 頁、図 6）

【発明の開示】

30

【発明が解決しようとする課題】**【0004】**

上記のように従来例の遊技機では、予め決まったスケジューラデータにしたがって図柄が変動表示されているため、その間の演出に不自然な挙動がないし、またタイムスケジュールの最後には正確な図柄表示による演出が実行される点で特に優れている。その反面、遊技者の立場からみると、図柄表示等による演出がいつも決まったタイムスケジュールで進行するため、全くの受け身でしか演出を楽しむことができないという問題がある。

【0005】

そこで本発明は、遊技者の側から積極的に演出の進行に関与することができる技術の提供を課題としたものである。

40

【課題を解決するための手段】**【0006】**

本発明の遊技機は、遊技の進行に合わせて内容が変化する演出を実行することで上記の課題を解決する。ここでいう「遊技の進行」には、一定のタイムスケジュールにしたがって遊技が進行する場合の他に、遊技機の作動に応じて遊技が進行する場合や、遊技者が行う操作に応じて遊技が進行する場合等が含まれる。したがって、遊技者が自らの操作によって遊技の進行度合いを進めることで、積極的に演出の進行に関与することが可能となる。

【0007】

（解決手段 1）

50

本発明の遊技機は、遊技の進行に伴い特定の条件が満たされると遊技者に特典を付与し、この特典付与の間に所定の入賞装置を所定の動作パターンで作動させながら遊技を進行させる遊技機において、前記特典の付与により遊技者が受けるべき利益の程度を複数段階の中から選択的に決定する決定手段と、前記特典の付与に際し、前記決定手段により決定された段階よりも利益の程度が低い段階の特典が付与されることを遊技者に対して仮に報知する報知手段と、前記特典が付与された状態で遊技が行われる際、前記報知手段により仮に報知された段階よりも利益の程度が高い段階の特典に変更される可能性があることを遊技者に報知するとともに、その変更がなされるか否かの結果に至る過程を演出情報として表示し、この演出情報の表示態様を遊技の進行度合に応じて変化させる昇格演出手段とを備えている。

10

【0008】

例えば、遊技者に付与される特典の1つに大当たり遊技があるが、大当たり遊技がどの程度の期間（ラウンド数等）まで継続が予定されているか、あるいは、大当たり遊技の後に別の特典（確変・時短等）が付加されるか否かによって遊技者が受ける利益の程度に段階的な差が生じることがある。このように、遊技者に付与される特典について、その利益の程度に複数の段階が設けられている場合、実際にどの程度の段階の利益が受けられるかは決定手段によって決定されているが、報知手段は実際よりも利益の程度が低い段階の特典が付与されることを遊技者に対して仮に報知する。このため遊技者は、ひとまず仮に報知された段階で特典による利益が受けられるものと認識して遊技を行うが、本当の利益の程度がどの段階であるかは昇格演出手段による報知の内容に接するまでわからない。

20

【0009】

一方、昇格演出手段によって利益の程度が高い段階の特典に変更される可能性があることが報知されると、遊技者はそれによって期待感を高揚させることになる。このとき、その変更がなされるか否かの結果に至るまでの過程が演出情報として表示されるとともに、その表示態様が遊技の進行度合に応じて変化されるので、遊技者が早く結果を知りたいと望む場合、自己の操作等によって遊技の進行を速めることで演出の進行に積極的に関与することができる。

【0010】**（解決手段2）**

また本発明の遊技機は別途独立の態様とすることもできる。すなわち、遊技の進行に伴い特定の条件が満たされると遊技者に有利な特別遊技状態に移行し、この特別遊技状態の間に所定の入賞装置を所定の動作パターンで作動させながら遊技を進行させる遊技機において、前記特別遊技状態の継続予定期間の長さを複数段階の中から選択的に決定し、この決定した継続予定期間にわたって前記特別遊技状態での遊技が継続して実行されることを予定する継続予定手段と、前記継続予定期間の長さとして決定された段階以下の範囲内で仮に設けられる仮継続期間の長さを決定し、この仮継続期間の長さを表す段階を前記特別遊技状態への移行に際して遊技者に報知する報知手段と、前記報知手段による報知がなされた後に前記特別遊技状態での遊技が行われる際、前記仮継続期間がその段階を超える長さを有した昇格継続期間に変更される可能性があることを遊技者に報知するとともに、その変更がなされるか否かの結果に至る過程を演出情報として表示し、この演出情報の表示態様を遊技の進行度合いに応じて変化させる昇格演出手段とを備えている。

30

40

【0011】

解決手段2の態様では、特別遊技状態に移行する特典が遊技者に付与されるが、特別遊技状態がどの程度の期間まで継続することが予定されているかによって利益の程度が異なったものとなる。したがって、継続予定期間の長さを表す段階（例えば段階値）が高ければ、それだけ遊技者が受けるべき利益の程度も高くなるが、特別遊技状態への移行に際して、実際の段階と同じかそれよりも低い段階で仮継続期間が報知される。このため遊技者は、仮継続期間の段階を念頭において特別遊技状態での遊技に取り組むので、その段階が相対的に低ければ、それだけ自己の利益を最初は少なく見積もることになる。

【0012】

50

一方、「昇格継続期間」は、特別遊技状態の中で「仮継続期間」がその段階を超えて格上げされる可能性があるものとして演出的に報知されるものであり、これにより遊技者は、一旦は少なく見積もっていた利益が途中で増大する可能性に接することになるため、それだけ期待感を高揚させることになる。

【0013】

また、合わせて昇格演出手段により「演出情報」が表示されるが、この「演出情報」は「昇格継続期間」への変更がなされるか否かの結果に至る過程を表すものであるため、その表示に接した遊技者は、その結果に至るまでの過程を演出として楽しむことができる。

【0014】

このとき、「演出情報」の表示態様が遊技の進行度合いに応じて変化することから、遊技者がより熱心に遊技を行うことで遊技の進行度合いを速めれば、それだけ演出情報の表示態様の变化を速くすることができる。したがって、遊技者が演出情報の表示態様が変化したときの結果を早く知りたければ、それだけ熱心に遊技を実行することにつながり、決まったタイムスケジュールにしたがって行われる演出を受け身で提供されている場合よりも遊技に対する積極性やモチベーションが高まる。

【0015】

なお上記の解決手段1, 2では、「変更される可能性があることを遊技者に報知するとともに」としているが、これは「報知と同時に」であるとか、「報知した瞬間に」であるとかを限定的に意味するものではない。したがって、「変更される可能性があることを遊技者に報知」した後、ある程度の時間をおいて「演出情報」を表示する態様であってもよい。

【0016】

また本発明において「表示」を行うものには、画像（動画）によって情報を表示するものだけでなく、単純な光の点灯や点滅、点灯パターンの組み合わせ、あるいは可動体の動き・位置の変化等によって何らかの情報を表示するものが含まれる。

【0017】

（解決手段3）

上記の解決手段1または2において、前記昇格演出手段は、前記入賞装置への遊技球の入賞個数の増加に合わせて前記演出情報の表示態様を変化させ、その入賞個数が規定数に達した場合に前記変更がなされるか否かの結果を表示する態様が好ましい。

【0018】

解決手段3の態様では、遊技者が自己の操作（例えば遊技球の発射）によって入賞装置に遊技球を次々と入賞させていくと、それに合わせて演出情報の表示態様が変化するため、遊技者は自ら演出に関与していることをより明確に意識することができる。さらに、例えば非確変大当りから確変大当りへ変更（いわゆる成り上がり）されるか否かの結果や、あるいは、昇格継続期間に変更（昇格）されるか否かの結果を遊技者が早く知りたければ、それだけ入賞個数を早く増やそうとして操作に対する真剣さが増すので、遊技者は自己の操作によって演出に関与したことへの達成感や満足感を味わうことができる。

【0019】

なお、本発明でいう「入賞個数の増加に合わせて演出情報の表示態様を変化させる」態様は、一般的な入賞個数のカウント表示（入賞個数の累計を数値等で表示するもの）を含むものではない。

【0020】

（解決手段4）

また上記の解決手段3において、前記昇格演出手段は、前記入賞装置への遊技球の入賞個数が規定数に達しない場合であっても、前記動作パターンに則った前記入賞装置の作動が一通り終了した場合に前記変更がなされるか否かの結果を強制的に表示することもできる。

【0021】

すなわち、入賞装置が動作パターンに則って作動される場合、その作動が一通り終了す

るまでに入賞個数が規定個数に満たない場合もあるが、この場合でも強制的に結果が表示されるため、確実に演出の内容を遊技者に伝達することができる。

【 0 0 2 2 】

(解決手段 5)

さらに上記の解決手段 1 から 4 において、前記昇格演出手段は、前記演出情報の表示態様に基づいて前記変更がなされる可能性の高低を遊技者に示唆することもできる。この場合、遊技者が演出情報の表示態様をよく観察することで自己の利益が高まるか否か（昇格可能性）を推測可能である。したがって、遊技者がその結果を早く知りたいと望む場合には、さらに積極的に演出を進行させるために遊技に真剣に取り組むという効果が得られる。

10

【 0 0 2 3 】

(解決手段 6)

上記の解決手段 1 から 5 では、特典の付与に際して本当でない利益の程度を表す段階を演出的に報知した後、その段階を超える利益が受けられる特典への変更の可能性を報知するものであるが、これに加えて、実際にどの程度の可能性（信頼度、期待度）があるのかを遊技者が推測することができれば、それだけ演出による楽しみを増すことができる。

【 0 0 2 4 】

このため本発明の遊技機は、上記の解決手段 1 から 5 において、前記報知手段による報知がされた後で、かつ、前記昇格演出手段による演出情報の表示がされる前に遊技が行われる際に所定の筋書に沿って内容が変化する筋書付演出情報を表示するとともに、この筋書付演出情報の表示態様に基づいて前記変更がなされるか否かを遊技者に推測可能とする筋書付演出手段をさらに備えることができる。

20

【 0 0 2 5 】

上記のように、特典の付与（特別遊技状態への移行）に際して本当でない利益の程度を表す段階が報知されると、とりあえず最低でもその程度の利益が得られるものと遊技者は考えるが、この間に所定の筋書に沿って内容が変化する「筋書付演出情報」が表示されることで、そのときの表示態様に基づいて、より高い段階の利益が受けられる特典への変更の可能性を遊技者が推測することができる。

【 0 0 2 6 】

上記の「筋書付演出情報」は遊技中に表示されるものであるが、その内容は所定の筋書（ストーリー）に沿って変化するものであるため、このときの「筋書」の内容と、より高い段階の利益が受けられる特典への変更の可能性との間に何らかの関連性を設けておけば、上記のように遊技者による推測が可能となる。

30

【 0 0 2 7 】

(解決手段 7)

より好ましくは、上記の解決手段 6 において、前記筋書付演出手段は、所定のキャラクタの行動が前記筋書に沿って変化する一連の画像情報として前記筋書付演出情報を表示するものであり、前記画像情報の表示過程において前記キャラクタの行動を連続的に変化させることで、前記キャラクタが特定の方向に移動する表示態様となる場合に前記変更がなされる可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。

40

【 0 0 2 8 】

上記の「筋書」は、一連の画像情報による演出に接した遊技者に対して一定のストーリー性を感じさせるものであり、特に固定された内容である必要はない。また「キャラクタ」は、一連の画像情報が表示される過程で何らかの行動をする主体であると遊技者に認識させるものであり、例えば人物や動物を模したものだけでなく、想像上の生物や乗り物、ロボット等を模したものも含まれる。「筋書付演出情報」は、このようなキャラクタが画像情報の中でいろいろな行動をとる態様で表示されるものであり、その際に画像情報の中で特定の方向にキャラクタが移動すると、その場合はより高い段階の利益が受けられる特典に変更される可能性（昇格可能性）が高いことを遊技者に示唆するものとなる。

【 0 0 2 9 】

50

このように、筋書付演出情報の表示態様と昇格可能性との間に関連付けがなされていれば、遊技者は演出の内容から直感的に昇格可能性を読み取ることができるので、きわめて自然で親しみやすい演出効果が得られる。また、遊技者を飽きさせないために「筋書付演出情報」に多数の「筋書」が設けられている場合であっても、その中でキャラクタがとる行動の方向性と昇格可能性の高低との間に一定の関連があれば、多様な演出内容によって遊技者の飽きを防止するということと、演出内容から昇格可能性の示唆を遊技者に認識させやすくするという２つの相反する要求をともに満たすことが可能になる。

【 0 0 3 0 】

（ 解決手段 8 ）

さらに上記の解決手段 7 において、前記筋書付演出手段は、前記キャラクタが特定の方向に移動しない場合であっても、特定の場所に移動する表示態様となる場合は確実に前記変更がなされることを遊技者に示唆することもできる。

10

【 0 0 3 1 】

上記のように演出内容を通じて遊技者に昇格可能性を示唆する際、そこに多様な筋書が用意されているとはいっても、やはり共通の方向性があるため、それだけではいずれ遊技者に飽きが来る場合がある。このためキャラクタのとり行動の方向性がいつもと違っていても、特定の場所に移動した場合により高い段階の利益が受けられる特典への変更（昇格）を確実に決定付ける内容の演出が用意されていれば、そのような演出に接することが遊技者にとって新たな楽しみにつながり、長期間にわたって飽きが来るのを防止することができる。

20

【 0 0 3 2 】

（ 解決手段 9 ）

本発明の遊技機は、特定の機種（または遊技内容からみた分類）に特化した構成を有することもできる。すなわち上記の解決手段 2 から 8 において、前記特別遊技状態では、前記入賞装置を前記動作パターンで作動させるラウンド動作が実行されるとともに、このラウンド動作が 1 回実行された結果、さらに前記特定の条件が満たされると前記ラウンド動作が次回も繰り返し実行可能となるものであり、前記各期間の長さを表す段階の高低が前記ラウンド動作の繰り返し回数の大小として規定されている態様であってもよい。この場合、本発明の遊技機は以下の構成としてとらえることもできる。

【 0 0 3 3 】

30

すなわち、上記の解決手段 2 において、本発明の遊技機は遊技の進行に伴い特定の条件が満たされると遊技者に有利となる特別遊技状態に移行し、この特別遊技状態では、所定の入賞装置を所定の動作パターンで作動させるラウンド動作を実行するとともに、このラウンド動作が 1 回実行された結果、さらに特定の条件が満たされるとラウンド動作を継続可能とする遊技機において、特別遊技状態にある間にラウンド動作の継続予定回数を決定し、この決定した継続予定回数までラウンド動作が継続されることを予定する継続予定手段と、継続予定回数以下の範囲内で仮に設定される仮継続回数を決定し、この決定した仮継続回数を特別遊技状態への移行に際して遊技者に報知する報知手段と、特別遊技状態において仮継続回数の最終回より 1 回前にラウンド動作が実行される際、仮継続回数がこれを上回る昇格継続回数に変更される可能性があることを遊技者に報知するとともに、その変更がなされるか否かの結果に至る過程を演出情報として表示し、この演出情報の表示態様をラウンド動作中の遊技の進行度合いに応じて変化させる昇格演出手段とを備えたものとなる。

40

【 0 0 3 4 】

この場合、「継続予定回数」が上記の「継続予定期間」に相当し、また「仮継続回数」が上記の「仮継続期間」に相当し、そして「昇格継続回数」が上記の「昇格継続期間」に相当する。したがって、例えば実際の「継続予定回数」が相対的に多い回数（例えば 13 ～ 16 回程度）であったとしても、特別遊技状態への移行に際して「仮継続回数」は相対的に少ない回数（例えば 1 ～ 7 回程度）として報知される。また「昇格継続回数」は、「仮継続回数」より多い回数（ただし「継続予定回数」を超えることはない）として報知さ

50

れる。

【 0 0 3 5 】

また「演出情報」は、「昇格継続回数」を具体的に表すものとして表示（例えば回数表示）されるので、遊技者はどの程度の回数までラウンド動作の継続が可能であるのかを演出情報から具体的に認識することができる。この場合、ラウンド動作中に入賞装置への入賞個数が増えていくと、それだけ遊技の進行度合いも速まるため、遊技者がより積極的に遊技に取り組むことで、「昇格継続回数」に変更されるか否かを早期に知ることができる。

【 発明の効果 】

【 0 0 3 6 】

本発明の遊技機は、演出動作体によって面白みのある演出を実行することができ、遊技者に多様な演出を提供することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 7 】

以下、本発明をパチンコ機に適用した実施形態（第 1 実施形態、第 2 実施形態）について、次に掲げる項目に沿って各対応図面を参照しながら説明する。

1. 第 1 実施形態の概要（図 1）
2. 入賞装置（図 2）
 - 2 - 1. 大入賞口
 - 2 - 2. 球経路変化部材
 - 2 - 3. 第 1, 第 2 通過経路
 - 2 - 4. 球停留部材
 - 2 - 5. 球振分部材
3. 遊技球の動作
 - 3 - 1. 低確率経路の通過時（図 3）
 - 3 - 1 - 1. 球停留部材の非動作時（図 4）
 - 3 - 1 - 2. 球停留部材の作動時（図 5）
 - 3 - 2. 高確率経路の通過時（図 7）
 - 3 - 2 - 1. 球落下部
 - 3 - 2 - 2. 球振分部材上での挙動（図 8）
 - 3 - 3. 球振分動作（図 9, 図 10）
 - 3 - 3 - 1. 低確率経路の場合の振分動作
 - 3 - 3 - 2. 高確率経路の場合の振分動作
4. 演出要素の補足（図 11）
5. 制御系の構成（図 12）
 - 5 - 1. メイン制御基板
 - 5 - 2. サブ制御基板
6. 制御処理の内容
 - 6 - 1. 電源投入時（図 13）
 - 6 - 2. 1 回始動口への入賞時（図 14）
 - 6 - 3. 2 回始動口への入賞時（図 15）
 - 6 - 4. 特別遊技状態
 - 6 - 4 - 1. ラウンド動作（図 16, 図 17）
 - 6 - 4 - 2. ラウンド動作の継続
 - 6 - 4 - 3. 継続予定手段
 - A. 案内動作の実行
 - B. 案内動作の停止
 - 6 - 4 - 4. 入賞機会の付与（図 18）
 - A. 大入賞口の開閉動作との同期
 - B. 球落下時の不均一性

10

20

30

40

50

- 6 - 5 . 最終ラウンド (図 1 9)
- 7 . タイミングチャートに関する補足 (図 1 3 ~ 図 1 9)
- 8 . ラウンド抽選演出処理 (図 2 0)
 - 8 - 1 . 報知手段 (図 2 1)
 - 8 - 2 . 仮継続期間 (図 2 3 , 図 2 4)
 - 8 - 3 . 昇格演出手段 (図 2 5)
 - 8 - 4 . 演出情報 (図 2 6 ~ 図 2 8)
 - A . 遊技の進行と演出情報との関係 (図 2 6 ~ 図 2 8)
 - B . ラウンド終了による結果報知
 - C . 表示態様による昇格信頼度) (図 2 9 , 図 3 0)
 - 8 - 5 . 筋書付演出手段
 - 8 - 6 . 筋書付演出情報 (図 3 1 ~ 図 3 4)
- 9 . 第 2 実施形態 (図 3 5 ~ 図 4 3)
 - 9 - 1 . 報知パターン 1
 - 9 - 2 . 報知パターン 2
 - 9 - 3 . その他のパターン
 - 9 - 4 . 追加手段
- 10 . その他の実施形態についての言及
- 【 0 0 3 8 】

10

(1 . 第 1 実施形態の概要)

20

図 1 は、本発明の第 1 実施形態となるパチンコ機 1 を示している。このパチンコ機 1 は、いわゆる「羽根物」と称される種類に属するものである。

【 0 0 3 9 】

パチンコ機 1 は大きく分けて枠体 2 および遊技盤 4 から構成されており、枠体 2 の内側に遊技盤 4 が着脱可能に設置されている。遊技盤 4 の前面 (盤面) にはほぼ円形の遊技領域が形成されており、ここでの盤面構成によってパチンコ機 1 の機種が特徴付けられている。

【 0 0 4 0 】

遊技領域内には、そのほぼ中央にひときわ大きく目を引くセンター役物 6 が配置されており、このセンター役物 6 は入賞装置としての機能を果たすものとなっている。センター役物 6 の左右には普通入賞口 8 , 10 が配置されているほか、その下方の位置に左右一対の 1 回始動口 12 および中央位置に 1 つの 2 回始動口 14 が配列されている。その他にも、遊技領域には各種の装飾体や装飾ランプ、風車、図示しない多数の障害釘 (いずれも参照符号なし) が設けられているが、これら構成要素には公知のものを適用可能であるため、ここでは個々の説明を省略する。

30

【 0 0 4 1 】

一方の枠体 2 には、その前面 (ガラス枠) に多数の装飾ランプ 2 a が配設されており、これら装飾ランプ 2 a は遊技の進行状況に応じて発光装飾による演出を施す用途に用いられる。また図 1 には示されていないが、枠体 2 の内部にはスピーカが配設されており、これらスピーカは遊技の進行状況に応じて音響出力による演出を施す用途に用いられる。

40

【 0 0 4 2 】

枠体 2 の前面側にて、遊技盤 4 の下方の位置には上皿 16 および下皿 18 が形成されており、これらは遊技球の受皿となる。また枠体 2 の前面には、その右下隅の位置に発射ハンドル 20 が配置されており、遊技者は発射ハンドル 20 をひねり操作することで、所望の強さで遊技球を発射させることができる。その他にも、第 1 実施形態では上皿 16 の左位置にプッシュ式の演出ボタン 22 が配置されており、この演出ボタン 22 は遊技者が適宜プッシュ操作可能となっている。

【 0 0 4 3 】

(2 . 入賞装置)

図 2 は、上記のセンター役物 6 を具体的に示している。センター役物 6 は左右一対の可

50

動片（羽根部材）24を有しており、これら可動片24は図中に実線で示されるように左右方向に開いた状態と、2点鎖線で示されるように内側寄りに閉じた位置との間で変位することができる。これら可動片24が開いた位置にあるとき、センター役物6の大入賞口26が開放された状態となる。センター役物6の背後には図示しない大入賞口ソレノイドが配設されており、左右一对の可動片24は大入賞口ソレノイドにより駆動される。

【0044】

（2-1．大入賞口）

通常、センター役物6が作動されていない場合、図2中の2点鎖線で示されているように可動片24は閉じた位置にあり、それゆえ大入賞口26は閉塞された状態にある。一方、遊技中に上記の1回始動口12または2回始動口14に入賞すると、これを契機としてセンター役物6が作動される。これにより、図2中に実線で示されているように一对の可動片24が開いた位置に移動し、大入賞口26が所定時間（例えば0.4秒程度）だけ開放されて遊技球の入賞を可能とする。可動片24の開閉動作は、1回始動口12および2回始動口14にそれぞれ割り当てられている開閉回数（1回または2回）だけ行われる。なお、1回始動口12に入賞した場合と2回始動口14に入賞した場合とで大入賞口26の開放時間を異ならせてもよい。

10

【0045】

センター役物6内には、左右の大入賞口26にそれぞれ対応して大入賞口カウントスイッチ28が配設されている。各大入賞口26に入賞した遊技球は、対応する大入賞口カウントスイッチ28により通過を検出、つまり入賞個数をカウントされる。

20

【0046】

またセンター役物6内には、左右の大入賞口26の間をつなぐようにして球寄せ通路30が形成されており、各大入賞口26から受け入れられた遊技球は球寄せ通路30上を転がり、その中央位置へ集められる。球寄せ通路30の中央近傍には、センター役物6の奥方向に開口した球入口32が形成されており、球寄せ通路30上を転がって中央位置に集められた遊技球は、球入口32を通過してセンター役物6の奥方向へさらに転がり込む。

【0047】

（2-2．球経路変化部材）

センター役物6内には、球寄せ通路30よりも奥側位置に球経路変化部材（シーソー状部材）34が配設されており、上記の球入口32を通過して転がってきた遊技球は、ここで球経路変化部材34に受け止められる。球経路変化部材34は左右方向に延びる球案内面34aを有しており、この球案内面34a上にて遊技球を左右方向に案内することができる。また、球経路変化部材34は正面からみて左右に揺動することができ、このときの揺動は遊技者からみると、あたかもシーソー運動をしているかのように視認される。

30

【0048】

図2に示されている状態では、球経路変化部材34がちょうど左側へ傾いており（左下がり）、この状態で遊技球は球案内面34a上を転がって左方向へ案内される。また図示されていないが、逆に球経路変化部材34が右側へ傾いた状態（右下がり）に変化すると、遊技球は球案内面34a上を転がって右方向へ案内されることになる。

【0049】

（2-3．第1，第2通過経路）

図2中に破線で示されているように、センター役物6内には球経路変化部材34の左右にそれぞれ低確率経路36および高確率経路38が形成されている。これら2本の経路36，38は球経路変化部材34の左右両端にそれぞれ連なるようにして配置されており、上記の球案内面34a上を左右いずれか一方に転がった遊技球は、低確率経路36または高確率経路38に案内されるようにして送出される。

40

【0050】

また低確率経路36および高確率経路38は、球経路変化部材34から左右方向に延び、センター役物6の両側縁部に沿って下方に屈曲されている。一方、センター役物6の中央には液晶表示器40が配置されており、2本の経路36，38はちょうど、液晶表示器

50

40の上縁からその両側を取り囲むようにして延びている。

【0051】

このうち、低確率経路36は液晶表示器40の下方位置で手前側へ屈曲された後、センター役物6の下縁部の前端に沿って右方向へ回り込むようにして延びている。もう一方の高確率経路38は、液晶表示器40の下方位置で左方向へ屈曲された後、液晶表示器40の下縁に沿ってその中央付近まで延びている。またセンター役物6内には、高確率経路38の途中に高確率経路通過スイッチ（演出用検出スイッチ）39が配置されており、高確率経路38を通過する遊技球は高確率経路通過スイッチ39により検出される。

【0052】

（2-4．球停留部材）

またセンター役物6内には、上記の液晶表示器40の右脇にキャラクタ体42が設置されている。このキャラクタ体42は、箒を手にして掃き掃除をしている人物を模したものであり、ソレノイドと内部リンク機構（いずれも図示されていない）の働きにより、箒を左右に振りながら頭を左右に揺り動かすような動きをすることができる。

【0053】

第1実施形態では、キャラクタ体42が手にしている箒の先端（下端）がちょうど上記の低確率経路36の終端近傍に臨むようにして配置されており、この箒状の部材を遊技球の動きに働きかける球停留部材44として機能させることができる。具体的には、上記のようなキャラクタ体42の動きによって球停留部材44の位置を変化させるとき、そのときの位置（左または右）によって低確率経路36を通過してきた遊技球に対する作用が異

10

20

【0054】

（2-5．球振分部材）

センター役物6内には、液晶表示器40の下方位置に回転式の球振分部材46が配設されており、この球振分部材46はセンター役物6内での遊技球の流れ方向でみて、上記の低確率経路36および高確率経路38よりも下流に位置付けられている。図2ではその外形が明示されていないが、球振分部材46は厚みを有した円盤状の回転体からなり、図示しないモータによって一方向に回転されている。

【0055】

球振分部材46は、上記の低確率経路36または高確率経路38を通過してきた遊技球を受け止め、その行き先を特定入賞口（ここでは特定領域の一態様となるもの）および一般入賞口のいずれか一方に振り分ける働きをなす。なお図2には、特定入賞口および一般入賞口は図示されていない。

30

【0056】

またセンター役物6内には、球振分部材46の下方に2通りの球放出通路48、51が形成されており、このうち一方（ここでは左側）の球放出通路48には、特定領域スイッチ（特定入賞口検出スイッチ）52が設置されている。センター役物6内で特定入賞口に入り込んだ（特定領域を通過した）遊技球は、この特定領域スイッチ52により検出された後に放出される。なお、一般入賞口に入り込んだ遊技球は、右側の球放出通路51を通過してそのまま放出される。

40

【0057】

（3．遊技球の動作）

次に、実際の遊技中におけるセンター役物6内での遊技球の動作態様（転動・案内・振分等）について説明する。

【0058】

（3-1．低確率経路の通過時）

図3は、センター役物6の各所（上部および前面側）を部分的に切断または破断した状態で、これを立体的に示している。大入賞口26に入賞した遊技球が球経路変化部材34によって左方向へ案内されると、図3中の矢印で示されているように、その遊技球は低確率経路36を通じて案内されることになる。

50

【 0 0 5 9 】

低確率経路 3 6 を通じて案内される遊技球は、センター役物 6 の下縁部まで流下すると、上記の球振分部材 4 6 の手前側を横切り、そして奥側へ回り込むようにして転動する。そして低確率経路 3 6 の終端近傍の位置に遊技球が達すると、その転動方向が上記の球停留部材 4 4 によって影響されることになる。

【 0 0 6 0 】

図 4 は、センター役物 6 の内部を具体的に示している。球振分部材 4 6 の周縁には、その周方向に等間隔を存して U 字形状の切欠が複数（この例では 8 つ）形成されている。これら切欠内には遊技球を 1 個ずつ受け入れることができ、このうち特定の 1 つの切欠が特定入賞口案内内部 4 6 a であり、その他（7 つ）の切欠は全て一般入賞口案内内部 4 6 b となっている。 10

【 0 0 6 1 】

特定入賞口案内内部 4 6 a は、他の一般入賞口案内内部 4 6 b よりも中心に向かってより深く切欠が形成されており、形態面で一般入賞口案内内部 4 6 b とは区別されている。また特定入賞口案内内部 4 6 a の周囲には、これを視覚的に際立たせるために装飾的な縁取りが施されているほか、球振分部材 4 6 の中心寄り位置にアルファベットの「V」をデザインした装飾体があしらわれている。

【 0 0 6 2 】

（ 3 - 1 - 1 . 球停留部材の非動作時 ）

上記の球停留部材 4 4 は、低確率経路 3 6 に対しその側方（この例では右側方）から進退するようにして往復動することができる。センター役物 6 内には球停留部ソレノイド（以下、単に「ソレノイド」と略称することがある。）5 4 が装備されており、このソレノイド 5 4 はリンク機構（全体は図示されていない）を介して球停留部材 4 4 を作動（進退）させることができる。第 1 実施形態では、ソレノイド 5 4 に通電されていない（非励磁）場合、球停留部材 4 4 が非動作となり、このとき低確率経路 3 6 に対して前進した状態に保持されるものとなっている。 20

【 0 0 6 3 】

図 4 に示されているように、球停留部材 4 4 が非動作の場合、その先端部分は低確率経路 3 6 内に右側方から進入した状態にある。この状態で、低確率経路 3 6 を通過してきた遊技球は、その終端近傍にて球停留部材 4 4 の先端部分に当接し、このとき図中の矢印で示されるように球振分部材 4 6 に向かって転動するように案内される。 30

【 0 0 6 4 】

上記の各入賞口案内内部 4 6 a , 4 6 b は球振分部材 4 6 の周縁から径方向に開口しているため、転動してくる遊技球を受け入れ可能な相対関係にある。一方、通常遊技状態等では球振分部材 4 6 が一定方向（上からみて時計回り方向）に回転されているため、8 つの入賞口案内内部 4 6 a , 4 6 b の全てに各 8 分の 1 の確率で遊技球が入り込む可能性がある。

【 0 0 6 5 】

（ 3 - 1 - 2 . 球停留部材の作動時 ）

次に図 5 は、球停留部材 4 4 の作動時を示している。ソレノイド 5 4 に通電されると、球停留部材 4 4 が作動状態となり、その先端部分は低確率経路 3 6 から外側方に退避する。この場合、低確率経路 3 6 を通過してきた遊技球は、その終端近傍にて球停留部材 4 4 に当接することなく、そのまま球振分部材 4 6 の側方を素通りする。上記の一般入賞口 5 6 は低確率経路 3 6 の終端位置に形成されており、ここまで達した遊技球は一般入賞口 5 6 に入り込んで、そのまま上記の球放出通路 5 1 を通じて放出される。 40

【 0 0 6 6 】

（ 3 - 2 . 高確率経路の通過時 ）

図 6 は、球経路変化部材 3 4 の動作機構を示している。上記のように、センター役物 6 内には球経路変化部材 3 4 に付設して球経路変化部ソレノイド（以下、単に「ソレノイド」と略称することがある。）5 8 が配置されている。ソレノイド 5 8 が通電されていない 50

(非励磁)状態では、図6中の実線で示されているように球経路変化部材34は正面からみて左側へ倒れた状態にあり、第1実施形態では、この状態を球経路変化部材34の停止状態として説明する。

【0067】

これに対しソレノイド58が通電されると、図6中の2点鎖線で示されるように、機構要素58a, 58b等を介して球経路変化部材34の一端部(この例では左端部)が引き上げられるので、上記のように球経路変化部材34が右側へ倒れた状態(作動状態)となる。

【0068】

図7は、センター役物6内で遊技球が高確率経路38を通じて案内されるときの様子を示している。球経路変化部材34が作動されるタイミングで遊技球が転動してくると、その遊技球は左方向へ案内されて高確率経路38に送り込まれる。なお図7では、センター役物6の各所(上部および前面側)が部分的に切断または破断された状態で示されている。

10

【0069】

(3-2-1. 球落下部)

液晶表示器40の下方で、高確率経路38の下流部分は球振分部材46の上方にせり出すようにして延びており、さらにその終端位置に球落下部38aが形成されている。球落下部38aは、その下端に穴が形成されており、この穴を通じて遊技球を落下させることができる。球落下部38aは、ちょうど球振分部材46の中央(正確な中心とは限らない)の直上に位置しており、上記の穴から落下した遊技球は、球振分部材46上に落下する。

20

【0070】

球落下部38aの下端にある穴は、遊技球がちょうど1個だけ通り抜けられる大きさに形成されているが、その上方には漏斗形状(またはテーパ形状、すり鉢形状)の滑らかな案内面が形成されている。このため図7中の矢印で示されるように、高確率経路38を転動してきた遊技球は球落下部38aに到達すると、そこで漏斗形状の案内面に沿って旋回し、そして、次第に勢いを弱めながら下端の穴に落下する。このとき遊技球が球落下部38aから落下するまでに要する時間は常に一定でなく、遊技球の転がり具合(球落下部38aに進入するときの勢いや進入経路)によって不均一となるし、同型の製品であっても製品個体差等が生じることとなる。あるいは、同一のパチンコ機1に限っても、そのときの台の傾斜や設置状況、経年変化等による影響が生じるため、球落下部38aを通して遊技球が落下するまでに要する時間(移動時間)はほとんど一定していない。なお、このような球落下部38aの機能は、いわゆる「一穴クルーン」に相当するものとなっている。

30

【0071】

(3-2-2. 球振分部材上での挙動)

図8は、球振分部材46上での遊技球の挙動を示している。球振分部材46の上面には、中央にやや大きめのステージ46cが形成されており、上記のように球落下部38aから落下した遊技球は、ステージ46c上のほぼ中央に着地する。ステージ46cの周囲は4つの隔壁46dによって囲まれているが、これら隔壁46d同士の切れ目部分には遊技球が通過できるだけの通路が確保されている。

40

【0072】

一方、ステージ46cは、その上面が中高に盛り上がった形状をなしている。このためステージ46c上に落下した遊技球は、図8中の矢印で示されるように各切れ目部分を通じて4方向に転動する可能性がある。このとき切れ目部分の1つは特定入賞口案内部46aにつながっているため、ステージ46c上に落下した遊技球は4分の1の確率で特定入賞口案内部46aに入り込むことができる。

【0073】

(3-3. 球振分動作)

図9は、一般入賞口案内部46bに遊技球が入り込んだ場合の球振分動作を示している

50

。上記のとおり、一般入賞口案内部 4 6 b は球振分部材 4 6 の周縁からみて比較的浅い切欠であり、その奥行きは遊技球の直径より僅かに大きい程度であるため、一般入賞口案内部 4 6 b に入り込んだ遊技球は、球振分部材 4 6 の周囲を取り巻く壁面に押しつけられながら球振分部材 4 6 の回転に伴い周方向に移送される（図 9 中（a））。

【0074】

図 9 には一部のみ示されているが、第 1 実施形態で特定領域の一態様となる特定入賞口 6 0 は球振分部材 4 6 の下方に形成されており、さらに特定入賞口 6 0 は、球振分部材 4 6 の周囲を取り巻く壁面から距離を置いて内側寄りに位置している。このため遊技球は、一般入賞口案内部 4 6 b に入り込んだ状態で特定入賞口 6 0 の上方に位置付けられたとしても、そこから特定入賞口 6 0 内に落下することができず、その上方を素通りして移送されることとなる。

10

【0075】

この後、図 9 中（b）に示されているように、球振分部材 4 6 の回転に伴い遊技球がぐるりと周回して一般入賞口 5 0 の後方（時計回りで 2 時の方向）まで移送されると、遊技球は一般入賞口案内部 4 6 b 内から放出される。放出された遊技球は案内面 6 2 上を転動し、一般入賞口 5 0 内に落下する。

【0076】

これに対し、特定入賞口案内部 4 6 a は比較的深い切欠であり、その奥行きは遊技球の直径よりも十分に大きい。さらに特定入賞口案内部 4 6 a には、球振分部材 4 6 の周縁に沿って球留め 4 6 e が形成されており、特定入賞口案内部 4 6 a に入り込んだ遊技球は、球留め 4 6 e よりも奥まった位置で保持される。このため、特定入賞口案内部 4 6 a に入り込んだ遊技球は球振分部材 4 6 を取り囲む周壁面から少し離れた状態、つまり球振分部材 4 6 のやや内側寄りに位置しながら回転方向に移送されることになる。

20

【0077】

図 10 は、特定入賞口案内部 4 6 a に入り込んだ遊技球が移送される様子を示している。上記のように、特定入賞口案内部 4 6 a に入り込んだ遊技球は球振分部材 4 6 の周囲を取り囲む周壁面から内側寄りに位置付けられているので（図 10 中（a））、特定入賞口 6 0 の上方に遊技球が位置付けられると、そのまま特定入賞口 6 0 内に落下、つまり特定領域を通過することができる。また、特定入賞口 6 0 への遊技球の落下（以下、「V 入賞」と呼称する。）は、上記の特定領域スイッチ 5 2 により検出される。なお、第 1 実施形態では便宜上「特定入賞口」、「V 入賞」等の語を用いているが、これはあくまで特定入賞口 6 0 への遊技球の落下が契機となって何らかの特典が発生することを想起させるためであって、実際に遊技球が盤の裏側へ導かれたり、賞球されたりすることを必須とするものではない。

30

【0078】

以上のように、球振分部材 4 6 は遊技球を受け止めると、これを特定入賞口案内部 4 6 a または一般入賞口案内部 4 6 b に受け入れた状態で回転することにより、遊技球の行き先を特定入賞口 6 0 および一般入賞口 5 0 のいずれか一方に振り分ける働きをする。振り分け先は、遊技球が特定入賞口案内部 4 6 a に入り込むか、それとも一般入賞口案内部 4 6 b に入り込むかによって決まるが、遊技球がいずれの案内内部に入り込むかは、遊技球を受け止めたときの球振分部材 4 6 の姿勢によって異なる。

40

【0079】

（3 - 3 - 1 . 低確率経路の場合の振分動作）

遊技球が低確率経路 3 6 を通過してきた場合、球振分部材 4 6 はその外周方向から遊技球を受け止めることになる。この場合、8 つの案内内部 4 6 a , 4 6 b の全てに遊技球が入り込む可能性があるが、実際には遊技球が低確率経路 3 6 の終端近傍から転がってくるタイミングで、8 つのうちいずれの案内内部 4 6 a , 4 6 b が遊技球に相対するかによって入り込む先が自ずと決まる。

【0080】

したがって、遊技球を受け止めたときに球振分部材 4 6 が特定入賞口案内部 4 6 a を遊

50

技球に相對させる姿勢をとってれば、遊技球はそのまま特定入賞口案内部 4 6 a に入り込むことができるので、その後、特定入賞口 6 0 へ行き先を振り分けられることになる。

【 0 0 8 1 】

これに対し、遊技球を受け止めたときに球振分部材 4 6 が一般入賞口案内部 4 6 b を遊技球に相對させる姿勢をとってれば、遊技球は一般入賞口案内部 4 6 b に入り込み、その後一般入賞口 5 0 へ行き先を振り分けられる。

【 0 0 8 2 】

このとき、全 8 つのうち特定入賞口案内部 4 6 a は 1 つであるため、結果的に低確率経路 3 6 を通じて遊技球が案内される場合、その先で V 入賞する確率は 8 分の 1 になる。ただし、この確率は遊技球が球停留部材 4 4 に案内されることを前提にしたものであり、上記のように球停留部材 4 4 が後退していると、球振分部材 4 6 に受け止められることなく、そのまま一般入賞口 5 0 に入り込むこともある。なお、第 1 実施形態では遊技球が一般入賞口 5 0 に入り込んだことを契機とした特典は取り立てて用意されていないが、その前段階で先に大入賞口 2 6 への入球が検出されたときに賞球払出がなされている。

10

【 0 0 8 3 】

(3 - 3 - 2 . 高確率経路の場合の振分動作)

遊技球が高確率経路 3 8 を通じて案内されてきた場合も同様に考えることができる。この場合、球振分部材 4 6 はそのステージ 4 6 c 上にて遊技球を受け止めることになるため、上記のように特定入賞口案内部 4 6 a か、3 つの一般入賞口案内部 4 6 b のいずれか 1 つに遊技球が入り込む可能性がある。ただし、実際にはステージ 4 6 c の下り傾斜がより大きい方向へ遊技球は転がる傾向にあるため、球振分部材 4 6 の設計上、ステージ 4 6 c に一定の傾斜 (例えば手前側に下り傾斜を有する等) が与えられている場合、その傾斜に基づいた遊技球の振分動作が行われる。

20

【 0 0 8 4 】

したがって、上記の傾斜で考えると、球振分部材 4 6 がそのステージ 4 6 c 上にて遊技球を受け止めたときに、特定入賞口案内部 4 6 a を手前側に位置付ける姿勢をとってれば、遊技球は傾斜にしたがって特定入賞口案内部 4 6 a に入り込むことができるので、その後、特定入賞口 6 0 へ行き先を振り分けられることになる。

【 0 0 8 5 】

これに対し、球振分部材 4 6 がステージ 4 6 c 上にて遊技球を受け止めたときに他の 3 つの一般入賞口案内部 4 6 b を手前側に位置付ける姿勢をとってれば、遊技球は一般入賞口案内部 4 6 b に入り込み、その後一般入賞口 5 0 へ行き先を振り分けられる。

30

【 0 0 8 6 】

したがって、高確率経路 3 8 を通じて遊技球が案内される場合、その先で V 入賞する確率が 4 分の 1 となり、結果的に低確率経路 3 6 を通じて案内される場合よりも V 入賞の確率が高くなっているといえる。

【 0 0 8 7 】

(4 . 演出要素の補足)

上記のセンター役物 6 については、各所に装飾的なデザインが施されているほか、演出要素として内部に装飾用ランプ / L E D (特に図示されていない) が配置されている。装飾用ランプ / L E D は遊技の進行状況に応じて発光装飾による演出を行ったり、またパチンコ機 1 の待ち受け中等においてデモンストレーション発光を行ったりすることができる。

40

【 0 0 8 8 】

また図 1 1 は、センター役物 6 に付設されている予告演出キャラクタ 6 4 を具体的に示している。この予告演出キャラクタ 6 4 は、センター役物 6 において左右の大入賞口 2 6 の間から出現可能 (図 2 を参照) に配置されており、具体的には図 1 1 に示される演出用ソレノイド (キャラクタ駆動ソレノイド) 6 6 によって駆動され、このとき遊技者から視認されるように出現する。

【 0 0 8 9 】

50

予告演出キャラクタ 6 4 は通常、センター役物 6 の奥側へ倒れ込んだ状態で隠れているが、一定の条件下で演出用ソレノイド 6 6 が通電されたときに出現する。すなわち、演出用ソレノイド 6 6 が通電されると、機構要素 6 6 a を介して予告演出キャラクタ 6 4 が約 90° だけ手前側へ旋回し、図示のように手前側へ起き上がった状態となる。

【0090】

通常遊技状態においては、例えば大入賞口カウントスイッチ 2 8 で遊技球が検出されたタイミングと、そのときの球振分部材 4 6 の姿勢（回転角度）との相対関係に基づき、遊技球が特定入賞口案内 4 6 a に入りやすいタイミングである場合に予告演出キャラクタ 6 4 が出現するものとなっている。

【0091】

また別の態様として、大入賞口カウントスイッチ 2 8 で遊技球が検出されたタイミングと、そのときの球経路変化部材 3 4 の姿勢（左右いずれに揺動するか）との相対関係に基づき、遊技球が高確率経路 3 8 に送り込まれやすいタイミングである場合に予告演出キャラクタ 6 4 が出現するものとなっている。

【0092】

さらに第 1 実施形態の場合、予告演出キャラクタ 6 4 の出現に合わせて、その周囲を装飾用ランプ / LED の照明によりライトアップさせたり、効果音を発生させたりすることで視覚的・聴覚的に予告演出による効果を高めるものとしている。

【0093】

（ 5 . 制御系の構成 ）

次に、パチンコ機 1 による遊技動作や演出動作を制御するための構成について説明する。

【0094】

図 1 2 は、パチンコ機 1 の電子機器類に関する構成の一部を概略的に示している。パチンコ機 1 は、遊技動作を制御するためのメイン制御基板（主基板）6 8 や各種の演出動作を制御するためのサブ制御基板 7 0 を有しており、これら基板類が互いに配線を通じて接続されているほか、各基板にそれぞれ付随して電子機器類が接続されている。これら基板類はいずれもパチンコ機 1 の裏面側に配置されており、通常、遊技者からは視認されない。

【0095】

またメイン制御基板 6 8 には払出制御基板 7 2 が接続されており、この払出制御基板 7 2 は図示しない賞球装置の作動を制御する。払出制御基板 7 2 にはさらに発射制御基板 7 4 が接続されており、この発射制御基板 7 4 は図示しない発射モータの作動を制御している。

【0096】

なおパチンコ機 1 には、その他にも電源ユニット基板やインタフェース基板（C R 機の場合）等が装備されているが、これらについては公知のものを適用できるため、図示とともにその説明を省略する。

【0097】

（ 5 - 1 . メイン制御基板 ）

メイン制御基板 6 8 は、図示しない CPU や RAM、ROM、入出力インタフェース等の電子部品類を備えている。メイン制御基板 6 8 には上記の大入賞口カウントスイッチ 2 8 や特定領域スイッチ 5 2 が接続されているほか、1 回始動口スイッチ 7 6 や 2 回始動口スイッチ 7 8、その他入賞口スイッチ 8 0 等のセンサ類が接続されている。このうち、1 回、2 回始動口スイッチ 7 6、7 8 はそれぞれ対応する 1 回、2 回始動口 1 2、1 4 への入賞があったことを検出し、その検出信号をメイン制御基板 6 8 に出力する。また、普通入賞口 8、1 0 やセンター役物 6 の天入賞口への入賞は、それぞれに対応して複数設置されているその他の入賞口スイッチ 8 0 により検出され、その検出信号がメイン制御基板 6 8 に出力される。

【0098】

10

20

30

40

50

一方、上記の大入賞口ソレノイド 8 2 をはじめ球経路変化部ソレノイド 5 8、球停留部ソレノイド 5 4 等の駆動要素は、それぞれメイン制御基板 6 8 からの駆動信号に基づいて作動を制御されるものとなっている。

【0099】

さらに、センター役物 6 内には球振分部モータ 8 4 が装備されており、この球振分部モータ 8 4 はメイン制御基板 6 8 からの指令信号に基づいて球振分部材 4 6 を回転させることができる。また球振分部モータ 8 4 にはモータインデックスセンサ 8 6 が付設されており、このモータインデックスセンサ 8 6 からメイン制御基板 6 8 にインデックス信号が入力されるものとなっている。

【0100】

10

(5-2. サブ制御基板)

また演出要素として、上記のスピーカ 8 8 や演出用ランプ / LED 9 0 等はサブ制御基板 7 0 に接続されている。パチンコ機 1 による遊技の進行中、サブ制御基板 7 0 はメイン制御基板 6 8 から送信される指令信号に基づいて演出動作を制御し、一定の演出パターンにしたがって音響出力や発光装飾等による演出を制御している。上記の演出用ソレノイド 6 6 もまたサブ制御基板 7 0 に接続されており、予告演出キャラクタ 6 4 の出現動作はサブ制御基板 7 0 により制御されている。

【0101】

また画像を用いた演出要素として、上記の液晶表示器 4 0 は液晶制御基板 9 2 を介してサブ制御基板 7 0 に接続されており、液晶表示器 4 0 に対する描画コマンドはサブ制御基板 7 0 から出力されるものとなっている。

20

【0102】

なお、第 1 実施形態ではセンター役物 6 内で高確率経路 3 8 に遊技球が送り込まれた場合、特別に優先順位の高い演出を行うため、上記の高確率経路通過スイッチ 3 9 がサブ制御基板 7 0 に接続されている。サブ制御基板 7 0 は高確率経路通過スイッチ 3 9 から検出信号を受け取ると、通常が表示画像に優先させて特別な演出表示を実行する。

【0103】

(6. 制御処理の内容)

次に、上記のメイン制御基板 6 8 やサブ制御基板 7 0 による制御処理の内容について説明する。なお、以下の説明では主に、センター役物 6 の動作に関する制御内容を取り上げ

30

【0104】

(6-1. 電源投入時)

図 1 3 は、電源投入時の処理および各種スイッチ類の状態をタイミングチャートとして示している。なお図 1 3 以降において、各種部材の「作動状態」は、それぞれ対応するソレノイドまたはモータ等が通電・駆動されていることを意味し、逆に「停止状態」は、ソレノイドまたはモータ等が非通電・非駆動であることを意味する。

【0105】

パチンコ機 1 の電源が投入されると、メイン制御基板 6 8 の CPU は自己診断処理および停電復旧処理を実行し、前回の電源断時にバックアップされた遊技内容を引き継いで通常処理を開始する。

40

【0106】

図 1 3 のタイミングチャートに沿って説明すると、まず電源投入によって各始動口スイッチ 7 6, 7 8 の検出機能が有効化される。これにより、1 回始動口 1 2 および 2 回始動口 1 4 について、それぞれ遊技球が入ることによってセンター役物 6 の作動を開始する機能（始動機能）と賞球動作を行う機能（賞球機能）がともに有効になる。

【0107】

電源投入時には通常、上記の始動口スイッチ 7 6, 7 8 からの入力信号は未入賞の状態であって、大入賞口 2 6 は閉鎖された状態にある（大入賞口ソレノイド 8 2 非通電）。またこの場合、特定領域スイッチ 5 2 の機能は無効にされている。

50

【0108】

一方、センター役物6内においては、球経路変化部材34および球停留部材44がいずれも停止状態となっているが、球振分部材46は電源投入により作動状態となる。このとき球振分部材46は、一定の回転速度A（例えば1回転につき1.9秒程度）で回転される。

【0109】

（6-2. 1回始動口への入賞時）

図14は、通常遊技中に1回始動口12への入賞があった場合の処理を示している。この場合、メイン制御基板68に1回始動口スイッチ76から検出信号が入力されると（未入賞 入賞）、メイン制御基板68は各始動口スイッチ76, 78の機能（始動機能）を無効化させるとともに、特定領域スイッチ52の機能を有効化させる。そして、メイン制御基板68は所定時間（例えば1004ms）経過後に大入賞口ソレノイド82を作動させ、大入賞口26を1回（例えば400ms）開放させる。なお図14以降のタイミングチャート中、各始動口スイッチ76, 78の機能が無効にされている間は、上記の始動機能が無効になるだけであって、賞球機能は引き続き有効である。

【0110】

大入賞口26の開放動作に関連して、メイン制御基板68は球経路変化部材34を一定のパターンにしたがって間欠的に2回だけ作動させる。これにより、大入賞口26に入賞した遊技球が低確率経路36または高確率経路38のいずれかに案内されることになる。

【0111】

また1回始動口12への入賞があると、メイン制御基板68は球振分部材46を回転速度C（例えば1回転につき5.6秒程度）に減速させるとともに、球停留部材44を作動状態と停止状態とに交互に切り替える。これにより、球停留部材44が低確率経路36に対して退避または進入する動作を交互に行い、これに合わせて上記のキャラクタ体42が左右に首を振る動作が演出的に実施される。球停留部材44の作動状態と停止状態とは周期的に切り替えられ、この間にソレノイド54はおおむね50%のデューティ率で駆動される。したがって図14中、球停留部材44の作動時間aと停止時間bとはほぼ同じに設定されている（ $a > b$, $a < b$, $a = b$ でもよい）。また、球停留部材44の作動時間aおよび停止時間bについては、図15においても同様とすることができる。

【0112】

この後、メイン制御基板68は大入賞口26を閉鎖させてから所定時間（例えば0.4秒）が経過すると始動口スイッチ76, 78の機能を復帰（有効化）させる。また合わせて、大入賞口26を閉鎖させてから一定時間（例えば8秒）が経過すると、そこで特定領域スイッチ52の機能を無効化させるとともに、球振分部材46の作動状態を回転速度Aに復帰させる（回転速度C → A）。

【0113】

（6-3. 2回始動口への入賞時）

図15は、通常遊技中に2回始動口14への入賞があった場合の処理を示している。この場合、メイン制御基板68に2回始動口スイッチ78から検出信号が入力されると（未入賞 入賞）、メイン制御基板68は各始動口スイッチ76, 78の機能を無効化させるとともに、特定領域スイッチ52の機能を有効化させる。そして、メイン制御基板68は所定時間（例えば1004ms）経過後に大入賞口ソレノイド82を作動させ、大入賞口26を間欠的に2回（例えば400msずつ）開放させる。また、1回目の開放と2回目の開放との間には、所定の待機時間（例えば1004ms）が確保されている。

【0114】

上記のような大入賞口26の開放動作（2回分）に関連して、メイン制御基板68は球経路変化部材34を一定のパターンにしたがって間欠的に3回作動させる。これにより、大入賞口26に入賞した遊技球が高確率経路38に案内される機会が比較的多く与えられる。

【0115】

また 2 回始動口 1 4 への入賞があると、メイン制御基板 6 8 は球振分部材 4 6 を回転速度 C に減速させるとともに、球停留部材 4 4 を作動状態と停止状態とに交互に切り替える。これにより、球停留部材 4 4 が低確率経路 3 6 に対して退避または進入する動作を交互に行い、これに合わせて上記のキャラクタ体 4 2 が左右に首を振る動作が演出的に実施される。

【 0 1 1 6 】

このとき球停留部材 4 4 の動作時間は 1 回始動口 1 2 への入賞があった場合よりも長く、また球停留部材 4 4 の作動状態と停止状態とが周期的に切り替えられる回数も多く設定されている。なお、ソレノイド 5 4 の駆動デューティ率はおおむね 5 0 % であって 1 回始動口 1 2 への入賞時と同様でよい。

10

【 0 1 1 7 】

同様に、メイン制御基板 6 8 は大入賞口 2 6 を閉鎖させてから所定時間（例えば 0 . 4 秒）が経過すると始動口スイッチ 7 6 , 7 8 の機能を復帰（有効化）させる。また、大入賞口 2 6 を閉鎖させてから一定時間（例えば 8 秒）が経過すると、そこで特定領域スイッチ 5 2 の機能を無効化させるとともに、球振分部材 4 6 の作動状態を回転速度 A に復帰させる（回転速度 C → A）処理も 1 回始動口 1 2 への入賞時と同様である。

【 0 1 1 8 】

なお第 1 実施形態では、図 1 4 , 1 5 において 1 回始動口 1 2 または 2 回始動口 1 4 への入賞を契機に大入賞口 2 6 が開かれる際、球振分部材 4 6 の回転速度を変化（A → C）させているため、例えば球振分部材 4 6 の特定の回転角度を狙って数個分ずつ遊技球を発射し、それによって大当りを狙い打ちするような遊技方法が通用しない仕様となっている。

20

【 0 1 1 9 】

（ 6 - 4 . 特別遊技状態 ）

次に図 1 6 は、センター役物 6 内で遊技球が V 入賞した場合の処理を示している。第 1 実施形態のパチンコ機 1 においては、通常遊技状態で V 入賞すると、特定の条件が満たされたことによって特別遊技状態（大当り遊技）に移行するという特典が付与される。

【 0 1 2 0 】

図 1 6 に示されているように、特定領域スイッチ 5 2 により遊技球の通過が検出されると（ON）、これを契機として大当り遊技に移行する。

30

【 0 1 2 1 】

（ 6 - 4 - 1 . ラウンド動作 ）

大当り遊技に移行すると、これによりセンター役物 6 が所定の動作パターンで作動される。このときの動作パターンは、大入賞口 2 6 の開閉動作を周期的に繰り返すものであり、その開放回数は最大で 1 8 回まで設定されている。

【 0 1 2 2 】

上記のように、大当り遊技として大入賞口 2 6 の開閉が開始される前に所定の演出時間が設けられており、この間にいわゆるラウンド抽選演出が行われる。抽選そのものは、この大当りのきっかけとなった 1 回始動口 1 2 または 2 回始動口 1 4 に遊技球が入賞したタイミングで行われているが、ラウンド抽選演出は液晶表示器 4 0 によるアニメーション表示とスピーカ 8 8 からの音響出力によって実行される。

40

【 0 1 2 3 】

またメイン制御基板 6 8 は、特定領域スイッチ 5 2 から検出信号を受信すると球振分部材 4 6 の作動状態を最初に回転速度 B（例えば 1 回転につき 3 . 7 秒程度）に切り替え、続いて回転速度 A に切り替える。

【 0 1 2 4 】

このように、上記のラウンド抽選演出が進行している間に球振分部材 4 6 の回転速度が 2 段階に切り替えられ、この過程でモータインデックスセンサ 8 6 から 3 回目のインデックス信号をメイン制御基板 6 8 が受信すると、そこで球振分部材 4 6 の回転が停止される。第 1 実施形態の場合、インデックス信号を受信したタイミングで球振分部材 4 6 が停止

50

されると、この状態で特定入賞口案内部 4 6 a が低確率経路 3 6 の終端（遊技球を受け入れ可能な方向）に相対するようにして位置付けられる。また、球経路変化部材 3 4 は停止状態で保持されているので、この間、遊技球を低確率経路 3 6 に案内する姿勢に固定されたままとなる。

【0125】

上記のラウンド抽選演出が終了し、これにより遊技者に対して仮に当選ラウンド数の報知が行われると、大当り遊技のシーケンスにしたがってメイン制御基板 6 8 は大入賞口 2 6 の開閉動作を開始させる。また、これに合わせてメイン制御基板 6 8 は特定領域スイッチ 5 2 の機能を有効化させる。

【0126】

10

（6 - 4 - 2 . ラウンド動作の継続）

第 1 実施形態の場合、大当り遊技は最大で 1 5 ラウンドまで継続可能であり、1 ラウンドの終了条件は、例えば以下の（1）～（3）のいずれかが満たされることである。

（1）大入賞口 2 6 の開閉回数が 1 8 回に達したとき。

（2）大入賞口 2 6 に入賞した遊技球の数が 1 0 個に達したとき。

（3）遊技球が特定領域スイッチ 5 2 により検出されたとき。

【0127】

また、大当り遊技において次ラウンドへの継続条件は、遊技球が特定領域スイッチ 5 2 により検出されること、つまり V 入賞することである。ただし、1 5 ラウンド目においては遊技球が特定領域スイッチ 5 2 により検出されてもラウンド継続は行われない。

20

【0128】

またラウンド抽選は、1 回始動口 1 2 または 2 回始動口 1 4 に遊技球が入賞したタイミングでメイン制御基板 6 8 にて取得されたカウンタ値を元に行われる。抽選されるラウンド数は 2 ラウンド、7 ラウンド、1 5 ラウンドであり、その確率は各々 3 分の 1 である。

【0129】

（6 - 4 - 3 . 継続予定手段）

上記の抽選結果にかかわらず、大当り遊技に移行してから 1 回目のラウンドについては、常に次ラウンドに継続されることが予定されている。あるいは、抽選結果が 1 5 ラウンドとなった場合、2 回目～1 4 回目の全てのラウンドについて次ラウンドへの継続が予定されている。

30

【0130】

（A . 案内動作の実行）

これらの場合、図 1 6 に示されているように、ラウンド実行中は球経路変化部材 3 4 が遊技球を低確率経路 3 6 に案内する状態にあるが、その上で、球振分部材 4 6 が特定入賞口案内部 4 6 a にて遊技球を受け止めやすい姿勢で停止し、かつ、球停留部材 4 4 が低確率経路 3 6 内に向けて前進した状態にある。したがって、ラウンド実行中に大入賞口 2 6 に入賞した遊技球は、その 1 個目が先ず低確率経路 3 6 を通って特定入賞口案内部 4 6 a に案内される。

【0131】

この後、大入賞口 2 6 への入賞球が 2 個～5 個と増えていくと、センター役物 6 内では特定入賞口案内部 4 6 a に入り込んだ遊技球（入賞 1 個目）を先頭に、そこから後続の遊技球（入賞 2 個目～5 個目）が低確率経路 3 6 内に 1 列をなして停留することになる。

40

【0132】

ただし、大入賞口 2 6 の開放が 1 8 回に達する前に 6 個目の入賞球がカウントされると、図 1 6 中の破線で示されているように、6 カウント目の検出信号に基づいてメイン制御基板 6 8 は球停留部材 4 4 を作動させる。この場合、球停留部材 4 4 が低確率経路 3 6 から外側へ退避した状態になるので、それまで停留していた遊技球（3 個目～5 個目）は支えを失い、そのまま低確率経路 3 6 の下流方向へ転動して一般入賞口 5 0 に落下する。

【0133】

またメイン制御基板 6 8 は、ラウンド（1 区切り分）をひとまず終了する場合、大入賞

50

口カウントスイッチ 28 により遊技球が 10 個検出されるか、もしくは大入賞口 26 が 18 回開閉されるかのいずれか早い方のタイミングをきっかけとして、そこから所定時間（例えば 1.8 秒）経過後に球振分部材 46 の回転を再開させる。このとき 1 個目の入賞球が既に特定入賞口案内部 46a に入り込んでいるので、その遊技球は確実に V 入賞する。この結果、特定領域スイッチ 52 により遊技球の通過が検出されるので、次ラウンドへの継続が確定する。

【0134】

ただし、上記のように次ラウンドへの継続が予定されている場合であっても、遊技者が大入賞口 26 に入賞させられなかった場合は継続条件が満たされず、そこで大当り遊技は終了となる。この場合、図 16 に示されているように、大入賞口 26 の開閉動作が停止されてから所定時間（例えば 8 秒）が経過すると、メイン制御基板 68 は各始動口スイッチ 76, 78 の機能を有効化する一方で特定領域スイッチ 52 の機能を無効化する。また、合わせてメイン制御基板 68 は球振分部材 46 の作動状態を回転速度 A（高速）に復帰させるとともに、球停留部材 44 を停止状態に復帰させる。

10

【0135】

図 17 は、大当り遊技中に継続されたラウンドでの処理を示している。処理の内容はほとんど図 16 の場合と同様であるが、ここではラウンド抽選演出のための期間が用意されていない分、特定領域スイッチ 52 により遊技球の通過が検出されてから、大入賞口 26 の開閉動作が開始されるまでの時間（例えば 4 秒）が短縮されている。

【0136】

20

（B．案内動作の停止）

図 16 および図 17 の処理はあくまで、次ラウンドへの継続が予定されている場合の内容である。これに対し、ラウンド抽選の結果が 2 ラウンドまたは 7 ラウンドであった場合、原則として 3 ラウンド目以降または 8 ラウンド目以降への継続は予定されていない。このため、ラウンド抽選の結果が 2 ラウンドまたは 7 ラウンドのときは、当該ラウンド（2 ラウンド目または 7 ラウンド目）では、積極的に次ラウンドに移行させるための処理（案内動作）が行われない。

【0137】

図 18 は、次ラウンドへの継続が予定されていない場合の処理、すなわち、ラウンド抽選の結果、最終ラウンドとして決定された 2 ラウンド目または 7 ラウンド目の処理を示している。この場合、メイン制御基板 68 は 2 ラウンド目または 7 ラウンド目の開始時（大入賞口 26 の開放前）に一旦、球振分部材 46 を定位置で停止させた後、大入賞口 26 の開閉動作を開始するタイミングに同期させて球振分部材 46 の回転を開始させる（時刻 t_s ）。これ以降は球振分部材 46 の回転が維持され、ラウンド中は球振分部材 46 が一定速度 B（中速）で回転したままとなる。

30

【0138】

また、これに合わせてメイン制御基板 68 は球停留部材 44 の前進 / 後退動作を繰り返し実行するが、この動作もまた球振分部材 46 の回転に同期して行われており、ここでも球停留部材 44 は、おおむね 50 % のデューティ率で前進状態と後退状態に駆動される。

【0139】

40

したがって、このときメイン制御基板 68 は、例えば低確率経路 36 の終端近傍に特定入賞口案内部 46a が相対するタイミングで球停留部材 44 を後退させ、逆に一般入賞口案内部 46b が相対するタイミングでは球停留部材 44 を前進させることにより、低確率経路 36 を通過してきた遊技球を特定入賞口案内部 46a へ案内する動作を停止することができる。

【0140】

（6 - 4 - 4 . 入賞機会の付与）

上記の 2 ラウンド目または 7 ラウンド目において V 入賞しなかった場合、ラウンド継続条件が満たされないので、当該ラウンドで大当り遊技は終了となる。ただし、第 1 実施形態のパチンコ機 1 は、遊技者の技術介入によってラウンド継続が可能となる（V 入賞が可

50

能となる)仕様を有しており、以下にその具体的な仕様について説明する。

【0141】

すなわち第1実施形態では、技術介入によってV入賞を可能とする機会がラウンド中の特定タイミングに1度だけ設けられている仕様となっており、その特定タイミングとは、大入賞口26への入賞球が7カウント目に達したときである。この特定タイミングで大入賞口26に入賞した遊技球(7個目)に対し、例えば以下の態様でV入賞の機会が与えられるものとなっている。

【0142】

先ず、大入賞口26への入賞球が6カウントに達するまでの間(時刻 t_s ~時刻 t_c)は、メイン制御基板68は球経路変化部材34を停止状態で固定しているため、この間に大入賞口26に入賞した遊技球はいずれも低確率経路36に送り込まれる。遊技球はその終端近傍で球停留部材44に案内された場合は一般入賞口案内部46bに入り込み、逆に球案内部材44に案内されない場合はそのまま一般入賞口50に落下する。

10

【0143】

これに対し、入賞球が7カウントに達すると(時刻 t_c)、メイン制御基板68はこれを契機として球経路変化部材34を所定時間だけ(例えば1.2秒)作動させる。これにより、7カウント目に入賞した遊技球は、ほぼ確実に高確率経路38に送り込まれることになる。この場合、遊技球は高確率経路38を通過して球振分部材46のステージ46a上に落下するので、そこから4分の1の確率で特定入賞口案内部46aに入り込むことができる。

20

【0144】

またこの場合、7カウント目に入賞した遊技球には、球停留部材44による案内動作とは無関係にV入賞の機会が与えられており、そのときのV入賞確率は4分の1と比較的高く設定されている。したがって、遊技者がただ漫然と遊技を行っていた場合であっても、大入賞口26に7個入賞させることができれば、必ず4分の1の確率でV入賞する機会、つまり、ラウンド継続に挑戦する機会が与えられる。その結果、漫然と遊技を行っていた遊技者でも、7カウント目まで入賞させることができれば、そこでラウンド継続を獲得できる可能性があることを知ることになり、自然と遊技に対するモチベーションが高まる。

【0145】

上記のようなパチンコ機1の仕様は、その内容を具体的に情報として遊技者が認識しているか否かにかかわらず、万人に等しく恩恵をもたらすことができる点できわめて優れる。このような仕様による有用性は、あまり熟練度の高くない遊技者(初心者)や情報に疎い遊技者、もともと技術介入に興味のない遊技者等がパチンコ機1で遊技を行った場合に顕著となる。

30

【0146】

また、第1実施形態では7カウント目の入賞球をそれまでと違うルート(高確率経路38)に案内することができるため、視覚的な変化によってV入賞の機会が与えられていることを遊技者が認識し易い。したがって、たとえ遊技者が技術介入の仕様を情報として知らなかった場合であっても、第1実施形態のパチンコ機1では遊技球の動きを一見しただけでその仕様を容易に理解することができ、万人にとって分かりやすく、また面白みのある遊技を提供することができる。

40

【0147】

(A. 大入賞口の開閉動作との同期)

第1実施形態のパチンコ機1による技術介入の仕様には、単に7カウント目にチャンスが訪れるというだけでなく、さらに一段進んで、より高度な要素が付加されている。

【0148】

すなわち、継続が予定されていないラウンドでは、上記のように大入賞口26の1回目の開閉動作が開始されるタイミングに合わせて球振分部材46の回転が開始される(時刻 t_s)。このとき、大入賞口26の開閉動作は一定周期で繰り返されており、また球振分部材46の回転速度(角速度)は一定であるため、これらの動作開始時を起点として考え

50

ると、球振分部材 4 6 の姿勢（回転角度）と大入賞口 2 6 が開放されるタイミングとが一定の相対関係をもって同期することになる。

【0149】

このため、より深い観察力・探求心をもった遊技者であれば、大入賞口 2 6 の開放動作のタイミングと球振分部材 4 6 の回転角度との相対関係を理解した上で遊技を行うことが可能となる。したがって、例えば遊技者がパチンコ機 1 をよくよく観察するうち、何回目の開放タイミングに 7 カウント目の入賞をさせると、その先で V 入賞しやすい傾向にあるかを遊技者が見極めることも可能である。ここまで行き着いた遊技者であれば、他の平均的な遊技者よりも一段と技術介入の楽しみが増えるし、その成果としてのラウンド継続に大きな満足感を覚えることができる。

10

【0150】

（B．球落下時の不均一性）

ただし、機械的にいつも決まった挙動ばかり続くとすると、いずれ遊技者に飽きが来て、技術介入に対する面白みが半減することもある。この点、第 1 実施形態のパチンコ機 1 では、高確率経路 3 8 の終端位置に上記の球落下部（一穴クルーン）3 8 a が形成されていることから、そこで遊技球が旋回しながら落下することで落下までに要する時間に不均一が生じることになる。

【0151】

この場合、大入賞口 2 6 の開閉動作のタイミングと球振分部材 4 6 の回転角度との相対関係に基づき、遊技者が 7 カウント目で V 入賞しやすい開放タイミングを一応は見極めることができたとしても、大入賞口 2 6 に入った先で遊技球が常に同じ挙動（入球してから球振分部材 4 6 に受け止められるまでの移動時間）を示すとは限らない。これにより、遊技者の飽きの到来を遅くすることができるし、また、遊技者の技術の差による出玉の差を少なくすることができる。

20

【0152】

また、遊技者が一通りの仕様を理解した上で遊技を行った場合であっても、技術介入によるラウンド継続に成功するか否かは、パチンコ機 1 の製品個体差や偶然の影響によるばらつきが生じてくるため、そこに別の観点からみた面白みの要素が付加される。したがって、技術介入に積極的な遊技者にとっては、製品個体差による不均一要素をも見極めながら遊技を行う楽しみが増えるので、さらに突っ込んでパチンコ機 1 の仕様や特性を研究した遊技者にとっては、自己の技術介入による成功はもとより、ホールでの立ち回りや台選

30

【0153】

（6 - 5．最終ラウンド）

図 1 9 は、最終ラウンド（1 5 ラウンド）での処理を示している。始動口 1 2 , 1 4 の入賞時に行われた抽選で 1 5 ラウンドとなった場合だけでなく、2 ラウンドまたは 7 ラウンドの抽選結果にもかかわらず、1 5 ラウンドまで大当り遊技を継続することができた場合、その最終ラウンドでは以下の処理が行われる。

【0154】

ここではまず、特定領域スイッチ 5 2 による検出信号が入力されると、メイン制御基板 6 8 は特定領域スイッチ 5 2 の機能を無効化した後、そのままラウンド終了まで有効化させることはない。またメイン制御基板 6 8 は、モータインデックスセンサ 8 6 からのインデックス信号に基づき球振分部材 4 6 を一旦停止させるが、大入賞口 2 6 の開放が開始されるタイミングに合わせて、球振分部材 4 6 の回転を開始させる。さらに、これに合わせて球停留部材 4 4 が作動状態に切り替えられ、そのままラウンド終了まで維持される。その一方で、球経路変化部材 3 4 はラウンド終了まで停止状態のままであるので、大入賞口 2 6 に入賞した遊技球は低確率経路 3 6 を通過し、球振分部材 4 6 に受け止められることなく、単に一般入賞口 5 0 に落下することになる。

40

【0155】

以上の処理を通じて最終ラウンドでは V 入賞が回避されるので、大入賞口 2 6 への入賞

50

が 10 カウントに達するか、大入賞口 26 が 18 回開放されるかのいずれかの条件が満たされると、それによって最終ラウンドが終了となるので、メイン制御基板 68 は一連の大当たり遊技処理を終了する。

【0156】

(7. タイミングチャートに関する補足)

以上で図 13 ~ 図 19 のタイミングチャートを参照した処理の説明を終えるが、これら図面の記載について補足すべき点を以下に挙げておく。

【0157】

(1) 図 13 ~ 図 19 中、球振分部材の状態変化に付帯して示されている矢印付き記号 (A, B, C) は、その指示している期間内での回転速度を表している。

10

【0158】

(2) 図 14 または図 15 中、特定領域スイッチ 52 の有効期間内に遊技球の通過が検出された場合、メイン制御基板 68 は図 16 の処理に移行する。

【0159】

(3) 図 16 ~ 図 19 中、大入賞口の開放動作の終了時期は、18 回目の閉鎖時または 10 個入賞時のいずれか早い方である。

【0160】

(4) 図 16、図 17 中、大入賞口の開閉動作期間中に球停留部材の状態変化として破線で示されている部分は、原則として 6 カウント時に球停留部材 44 が作動状態に切り替えられることを表している。ただし、6 カウントに至らなかった場合、球停留部材 44 は大入賞口 26 の 18 回目の閉鎖時に作動し、大入賞口 26 の開放前に 6 カウントに至った場合は、18 回目の閉鎖時か 10 カウント時に作動する。

20

【0161】

(5) 図 17、図 18 中、特定領域スイッチの立ち上がり時に球振分部材および球停留部材の状態変化としてそれぞれ破線で示されている部分は、これら球振分部材および球停留部材が前ラウンドで作動中であつた場合はその時点で作動状態であり、逆に停止中であつた場合は特定領域スイッチによる検出信号の立ち上がり時に停止状態から作動状態に変化することを表している。

【0162】

(6) 同様に図 19 中、特定領域スイッチの立ち上がり時に球停留部材の状態変化として破線で示されている部分は、球停留部材が前ラウンドで作動中であつた場合はその時点で作動状態であり、逆に停止中であつた場合は特定領域スイッチによる検出信号の立ち上がり時に停止状態から作動状態に変化することを表している。

30

【0163】

(8. ラウンド抽選演出処理)

次にラウンド抽選演出の処理について詳しく説明する。上記の (6-4-1. ラウンド動作) で既に述べたように、ラウンド抽選そのものは、各始動口スイッチ 76, 78 により入賞が検出されたことを契機として行われているが (決定手段)、第 1 実施形態のパチンコ機 1 では、大当たり遊技に際してラウンド抽選演出および昇格演出が実行されるものとなっている。なお、このとき抽選によって選択されるラウンド数は比較的高い段階 (15 ラウンド) か、比較的中程度の段階 (7 ラウンド) か、あるいは比較的低い段階 (2 ラウンド) のいずれか 1 つとなる。また、各ラウンドの抽選確率はいずれも等しく 3 分の 1 である。

40

【0164】

図 20 は、通常遊技状態で大当たりになった場合 (V 入賞した場合)、液晶表示器 40 に表示される画像の一例を示している。この例では、それまでの画面が一転して切り替わり、画面上に「大当たり」の文字が装飾的に表示されるとともに、複数のキャラクタによる演出的な動作の様子が描かれている。また、これら画像の出力に伴ってスピーカ 88 から音声メッセージや効果音が出力される。

【0165】

50

(8 - 1 . 報知手段)

次に図 2 1 は、ラウンド抽選時の演出として表示される画像の一例を示している。このような演出表示は、大当り遊技の 1 ラウンド目で大入賞口 2 6 の開閉動作が開始される前に行われる。ここではラウンド抽選の結果、継続が予定されているラウンド数を装飾的な図柄（数字の「 2 」，「 7 」，「 1 5 」をデザインしたもの）の変動によって演出的に表示することができる。第 1 実施形態では、画面上を縦方向に 3 種類の図柄が例えば縦方向にスクロールし、ある程度の時間が経過するとそのスクロールが停止して図柄が停止表示される。

【 0 1 6 6 】

(8 - 2 . 仮継続期間)

図 2 3 ~ 図 2 4 は、上記のスクロール状態から図柄が停止表示されたときの画像の例を示している。これら画像は、停止表示した図柄の種類に応じてラウンド抽選の結果を遊技者に報知する内容となっており、それぞれ抽選結果が 2 ラウンド（図 2 2 ）、7 ラウンド（図 2 3 ）または最大の 1 5 ラウンド（図 2 4 ）であったことを図柄によって表したものとなっている。

【 0 1 6 7 】

なお、これら停止表示がなされる前に、スクロールされてきた図柄（例えば「 2 」）が一旦停止した後、僅かな間をおいて次の図柄（例えば「 7 」）に変動してから停止表示されたり、さらに間をおいて次の図柄（例えば「 1 5 」）に変動し、そこで最終的な停止表示がされたりする場合もある。このような表示態様の变化により、遊技者にはらはらどきどきさせながらラウンド抽選の結果を演出的に報知する効果が得られる。

【 0 1 6 8 】

このうち、本来の確率 3 分の 1 に基づく抽選結果が 7 ラウンドまたは最大の 1 5 ラウンドであった場合、ラウンド抽選演出において 7 ラウンド（図 2 3 ）または 1 5 ラウンド（図 2 4 ）としてそれぞれ正しい抽選結果が報知される場合もあれば、本当ではない抽選結果が演出として報知される場合もある。具体的には、本当の抽選結果が 1 5 ラウンドであったにもかかわらず、ラウンド抽選演出において 7 ラウンドまたは 2 ラウンドとして報知されることがある。あるいは、本当の抽選結果が 7 ラウンドであったにもかかわらず、ラウンド抽選演出において 2 ラウンドとして報知されることがある。

【 0 1 6 9 】

このように、本当の抽選結果でないラウンド数を演出として報知するか否かの判断は、パチンコ機 1 のサブ制御基板 7 0 において行われる。メイン制御基板 6 8 から本当の抽選結果を指示するコマンドを受信すると、サブ制御基板 7 0 はラウンド抽選演出において報知すべきラウンド数（最大ラウンド数）とその演出時間を決定し、この決定に基づいて液晶表示器 4 0 の表示を制御する。このとき報知されるラウンド数の出現割合は、例えば以下の表 1 に記載されている通りである。

【 0 1 7 0 】

【表 1】

〔出現割合表〕

最大ラウンド数 演出時間	2 ラウンド	7 ラウンド	1 5 ラウンド
短時間演出	6 1. 5 %	2 4. 0 %	1 0. 6 %
長時間演出	0. 0 %	1. 3 %	2. 6 %

【 0 1 7 1 】

表 1 に示される出現割合から次のことが明らかである。すなわち、各ラウンドの本来の抽選確率はいずれも 3 分の 1 (約 33.3%) であることから、大まかにみて、ラウンド抽選演出で 2 ラウンドと報知されるもの (61.5%) のうち、半分は 7 ラウンドか 15 ラウンドが本当の抽選結果であることがわかる。つまり、ラウンド抽選演出で 2 ラウンドと報知された場合であっても、その後の昇格演出で 7 ラウンドか 15 ラウンドに昇格する場合が半分程度ある。したがって第 1 実施形態においては、大当たりになった場合のラウンド抽選演出で報知される 2 ラウンドと 7 ラウンドは、本当の結果も含めて仮に報知される内容 (仮継続期間、仮継続回数) であるといえる。ただし、15 ラウンドが報知された場合はそこから 7 ラウンドや 2 ラウンドに降格される場合はないので、このときは抽選結果が 15 ラウンドに確定する。このようにラウンド抽選演出の手法を構成することによって、遊技者は常にラウンド昇格への期待感をもって大当たり遊技に臨むことができる。

10

【0172】

(8-3. 昇格演出手段)

以上のラウンド抽選演出が行われた後、さらに大当たり遊技中にサブ制御基板 70 によって昇格演出が行われる。この昇格演出は、例えば仮に 2 ラウンドと報知されていたものが、それを上回るラウンド数に変更、つまり昇格の可能性があることを報知するとともに、昇格後のラウンド数を表す演出情報を画像によって表示する内容となっている。

【0173】

第 1 実施形態では、大当たり遊技中に昇格演出が行われるタイミングが 2 度あり、1 度目は 1 ラウンド目の大当たり遊技中で、2 度目は 6 ラウンド目の大当たり遊技中である。例えば、ラウンド抽選演出で仮に 2 ラウンドと報知されていた場合、1 度目の昇格演出では 2 ラウンドのままか、7 ラウンドもしくは 15 ラウンドに昇格するかの演出が行われる。また、仮に 7 ラウンドと報知されていた場合か、もしくは 1 度目の昇格演出で 2 ラウンドから 7 ラウンドに昇格された場合、2 度目の昇格演出では 7 ラウンドのままか、もしくは 15 ラウンドに昇格するかの昇格演出が行われる。なお、最初のラウンド抽選演出で既に 15 ラウンドとして報知されている場合は昇格演出が行われない。同様に、最初のラウンド抽選演出で既に 7 ラウンドとして報知されている場合は 1 ラウンド目の大当たり遊技中に昇格演出が行われない。

20

【0174】

いずれにしても、本当の抽選結果は 3 分の 1 の確率で 3 通りに割り振られているため、上記のラウンド抽選演出において仮に 2 ラウンドまたは 7 ラウンドとして演出的に報知された場合、その後の昇格演出 (1 度目または 2 度目) で最終的に 7 ラウンドまたは 15 ラウンドに昇格される割合は、例えば次に示す表 2 に示される昇格割合に落ち着くことになる。

30

【0175】

【表 2】

〔昇格割合表〕

変更前 \ 変更後	7 ラウンド	15 ラウンド
	2 ラウンド	7 ラウンド
2 ラウンド	16.7%	11.5%
7 ラウンド	—	8.6%

40

【0176】

図 25 は、上記の昇格演出が開始される際に液晶表示器 40 に表示される画像の一例を

50

示している。この例では、画面上に「昇格チャンス！！」と標記した文字情報が大きく表示されており、その背後に仮に報知されていたラウンド数を表示図柄（ここでは「2」）が大きく表示されている。また、合わせてスピーカ88から「昇格チャンス」を意味する音声情報が出力されるとともに、雰囲気盛り上げる効果音が出力される。

【0177】

なお、大当り遊技において昇格演出が実施される場合、ラウンド動作が始まって最初に大入賞口26に遊技球が入賞すると（1カウント目）、これがトリガとなって液晶表示器40に図25に示される表示が現れて実際の昇格演出が開始されるものとなっている。

【0178】

（8-4．演出情報）

図26から図28は、1度目（1ラウンド目）の昇格演出において液晶表示器40に表示される演出情報の例をそれぞれ示している。ここでは演出情報として、以下の3通りの表示態様が挙げられている。

【0179】

（1）2, 7, 15ラウンドを表す図柄を背景に、警察官を模したキャラクターがコミカルな動作で拳銃を乱射しながら図柄を撃ち落としていく態様（図26）。

【0180】

（2）カーリング場を背景とした氷上に2, 7, 15ラウンドを表す図柄が立体的に描かれ、これら3つの立体図柄が鼎に並んだ状態で水平方向に回転しながら滑走する様子が動画として表示される。そして、箒を手にした人物を模したキャラクターが回転する立体図柄をカーリングの要領で滑走方向に案内していき、遊技者からみて正面に位置するべき図柄を次々と変化させる態様（図27）。

【0181】

（3）民家の庭先を背景に2, 7, 15ラウンドを表す図柄が奥行き方向に重ねて表示されており、家庭の主婦を模したキャラクターが3つの図柄をその背後から布団叩きの要領でリズムカルに叩きながら、手前に位置するべき図柄を次々と変化させる態様（図28）。

【0182】

（A．遊技の進行と演出情報との関係）

第1実施形態では、上記（1）～（3）の表示態様を用いた昇格演出において、それぞれの表示態様（キャラクターの動作や図柄の内容）が遊技の進行度合いに応じて変化するものとなっている。すなわち、大当り遊技中に大入賞口カウントスイッチ28で遊技球の入賞が検出されると、この検出結果に基づいてメイン制御基板68からサブ制御基板70に入賞コマンドが送信される。サブ制御基板70は、受信した入賞コマンドに基づいてカウント数表示（例えば「2C」等）の制御を行うとともに、演出情報として挙げられる上記（1）～（3）の各表示態様を変化させる制御を行う。なお第1実施形態では、例えば液晶表示装置40の画面右上部に上記のカウント数表示が行われており、その数値表示が入賞個数の増加に合わせて順次変化する制御が行われているが、これは一般的なカウント数表示であって、第1実施形態でいう「演出情報の表示態様を変化させる」ものには含まれない。

【0183】

これにより、具体的に各表示態様の変化は例えば以下のものとなる。

【0184】

（1）図26の表示態様では、カウント数が増えるにしたがって順番に図柄が撃ち落とされていき、規定のカウント数（例えば10カウント）に達すると、撃ち落とされずに最後に残った図柄で表されるラウンドへの昇格が確定する。ただし、「2」の図柄が最後に残った場合は結局昇格しなかったことになる。

【0185】

（2）図27の表示態様では、カウント数が増えるにしたがって立体的な図柄の位置が順番に入れ替わっていき、規定のカウント数に達すると、最終的に正面を向いた図柄で表

10

20

30

40

50

されるラウンドへの昇格が確定する。ここでも同様に、「2」の図柄が最後に正面を向いた場合は昇格にならない。

【0186】

(3) 図28の表示態様では、カウント数が増えるにしたがって図柄の位置が順繰りに入れ替わっていき、規定のカウント数に達すると、最終的に手前に位置した図柄で表されるラウンドへの昇格が確定する。なお、最後に「2」の図柄が手前に位置した場合に昇格しないことは上記(1)、(2)と同じである。

【0187】

このように、第1実施形態では大当たり遊技中に遊技者を楽しませるための液晶表示器40による演出アニメーションや、昇格演出アニメーションそのものに工夫があるといえる。通常であれば、この種の液晶表示器によるアニメーションの演出は演出用のスケジューラを用いて、所定時間が経過する毎に切り替わる演出であったのに対して、第1実施形態では、大当たり遊技中に大入賞口26に入った遊技球が、大入賞口カウントスイッチ28で検出されたことをトリガとして演出の切り替えを起こすものとなっている。このためあらかじめ時間を区切ったお仕着せの演出ではなく、遊技者にとって真に遊技の進行とリンクした面白い演出となる。

【0188】

また、上記(1)～(3)で例示される昇格演出アニメーションにおいても、それぞれの結果を遊技者が早く見たければ、遊技者は遊技球の発射強度(俗に言う「ストローク」)を適切に調整して極力早く遊技球を大入賞口26に入賞させることが必要になるなどの面白みが増し、さらに遊技者を飽きさせないものとなっている。

【0189】

(B. ラウンド終了による結果報知)

ただし、これだけでは1ラウンドあたりの入賞個数が規定数(10個)に満たない場合に演出アニメーションの結末が見ることができないといった弊害が生じる可能性がある。この点については、1ラウンド中に規定個数の入賞が無くラウンドが終了(大入賞口26の18回目の閉鎖時)してしまった場合には、サブ制御基板70がアニメーションの進行情合を調整し、ラウンド終了によって強制的に昇格演出の結末を表示するように工夫が加えられている。

【0190】

(C. 表示態様による昇格信頼度)

ここで、第1実施形態では昇格演出用の画像として上記(1)～(3)の表示態様が挙げられているが、いずれの態様が出現するかは、より高いラウンドに昇格する可能性(いわゆる信頼度)の高低による。具体的には、上記(1)の態様は昇格の信頼度(または期待度)が比較的低く、次の(2)の態様は昇格の信頼度が比較的中程度であり、最後の(3)の態様は昇格の信頼度が比較的高い。

【0191】

上記(1)～(3)のいずれの表示態様で昇格演出が行われるかはサブ制御基板70の判断に委ねられており、サブ制御基板70は昇格演出の制御において昇格の信頼度が最も低いと判断できる場合(例えば、本当の当選ラウンドが2ラウンドである場合)、上記(1)の態様を用いて昇格演出の制御を行うことができ、また、昇格の信頼度が中程度であると判断できる場合(例えば、本当の当選ラウンドが7ラウンドである場合)、上記(2)の態様を用いて昇格演出の制御を行うことができる。そして、サブ制御基板70は昇格の信頼度が最も高いと判断できる場合(例えば、本当の当選ラウンドが15ラウンドである場合)、上記(3)の態様を用いて昇格演出の制御を行うことができる。

【0192】

このように、昇格の信頼度(より高いラウンドへの昇格の期待度)に応じて演出用の表示態様を異ならせることで、遊技者に対して昇格可能性の高低を示唆することができる。また遊技者は、昇格演出時の表示態様から昇格の信頼度をある程度推測することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 3 】

図 2 9 および図 3 0 は、昇格演出の結末として液晶表示器 4 0 に表示される画像の例を示している。ラウンド抽選演出で仮に 2 ラウンドが報知されていて、1 度目の昇格演出で 7 ラウンドに昇格した場合は図 2 9 に示される画像が表示され、1 5 ラウンドに昇格した場合は図 3 0 に示される画像が表示される。これら画像では、画面の中央に昇格が確定したラウンド数を表す図柄が大きく表示されるとともに、その両脇に分かれて「昇格」の文字情報が表示される。また図柄の背後では、警察官を模したキャラクターと箒を手にした人物を模したキャラクターが並んでコミカルな表情をみせている。また、これら画像の表示に合わせてスピーカ 8 8 から「昇格」等の音声情報が各キャラクターの声色で出力されるとともに、効果音が出力される。

10

【 0 1 9 4 】

(8 - 5 . 筋書付演出手段)

上記のラウンド抽選演出や、1 度目の昇格演出で 7 ラウンドが報知された場合、6 ラウンド目の大当たり遊技中に 7 ラウンドのままか、もしくは 1 5 ラウンドに昇格するかの昇格演出が行われる。このとき第 1 実施形態では演出の興趣を増すために、3、4、5 ラウンド目の液晶表示器 4 0 による演出アニメーションの内容から 1 5 ラウンドに昇格する可能性を暗示するものとしている。

【 0 1 9 5 】

(8 - 6 . 筋書付演出情報)

暗示の方法には色々なものが考えられるが、第 1 実施形態では、3 ~ 5 ラウンドで表示される一連の演出アニメーションにストーリー性をもたせ、そのストーリーに沿って演出アニメーションが進行するものとなっている。すなわち、演出アニメーション中に登場するコミカルなキャラクターがそのときのストーリーに応じて色々な場所（下水管の内部、野原（または河原）、派出所の前、銭湯の煙突の上等）に行き先を変え、色々な行動を取るにより遊技者を楽しませている。

20

【 0 1 9 6 】

一例として、3 ~ 5 ラウンドで表示される演出アニメーションの中に泥棒を模したキャラクターが登場し、これを警察官を模したキャラクターがあちこち行き先を変えながら捜し回る様子が描かれる。また、演出アニメーションの中で泥棒は「1 5」を表す図柄を背負い込んで逃げる仕草をみせており、警察官はこれを取り戻そうとして必死に搜索する行動をみせている。これにより演出アニメーションの中では、1 5 ラウンド昇格の権利が泥棒に盗まれたため、これを取り戻そうと警察官が必死に搜索しているかのようなストーリーが表現されている。このときのストーリーに沿って表示される演出アニメーションのパターンは多様であるが、ストーリーの内容と昇格の可能性との間に一定の関連性が設けられているので、演出アニメーションをよく観察した遊技者であれば、3 ~ 5 ラウンドで表示される演出アニメーションから昇格可能性を推測することが可能となっている。

30

【 0 1 9 7 】

ただし第 1 実施形態においては、上記のストーリーに沿って表示される演出アニメーションのパターンは 1 5 0 種類以上にも及ぶため、暗示の方法としてはやや複雑すぎるともいえる。このため遊技者としては、多様な演出アニメーションの内容から 1 5 ラウンドに昇格する可能性の暗示を感じ取ることは難しい。そこで第 1 実施形態においては、演出アニメーションの中でキャラクターが比較的高所に移動する場合ほど昇格の可能性が高く、比較的低所に移動する場合ほど昇格の可能性が低いことを暗示する手法がさらに採用されている。

40

【 0 1 9 8 】

図 3 1 から図 3 4 は、6 ラウンド目の昇格演出で液晶表示器 4 0 により表示される画像の例を示している。ここでは筋書付演出情報の表示態様として以下の 4 通りの例が挙げられている。

【 0 1 9 9 】

(1) 5 ラウンド目の終盤で警察官を模したキャラクターがマンホールから地下に入り、

50

6 ラウンド目でも同じキャラクタが下水管内部を走りながら泥棒を追いかける態様（図 3 1）。この態様では、現状で報知されている 7 ラウンドを表す図柄と、昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄がキャラクタとともに下水管内部を併走する様子が描かれる。

【 0 2 0 0 】

（ 2 ） 5 ラウンド目の終盤で警察官を模したキャラクタが土手を駆け上がると、6 ラウンド目で幼児を模したキャラクタが出現し、このキャラクタが三輪車に乗って野原（河原）を疾走する態様（図 3 2）。この態様では、現状で報知されている 7 ラウンドを表す図柄と、昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄がキャラクタとともに野原を併走する様子が描かれる。

【 0 2 0 1 】

（ 3 ） 5 ラウンド目の終盤で警察官を模したキャラクタが画面とともにフェードアウトし、6 ラウンド目で同じキャラクタが派出所の前に移動している態様（図 3 3）。この態様では、現状で報知されている 7 ラウンドを表す図柄と、昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄がキャラクタの頭上から落下してきてキャラクタを押しつぶす様子が描かれる。

【 0 2 0 2 】

（ 4 ） 5 ラウンド目の終盤で警察官を模したキャラクタが銭湯の煙突に向かって移動すると、6 ラウンド目で箒を手にした人物を模したキャラクタが出現し、このキャラクタが煙突の天辺で煤払いしている態様（図 3 4）。この態様では、現状で報知されている 7 ラウンドを表す図柄と、昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄が煙突から出たり入ったりする様子が描かれる。

【 0 2 0 3 】

上記（ 1 ）の態様は、キャラクタの行き先が比較的低所であり、これにより昇格の可能性が比較的低いことを暗示したものとなっている。逆に上記（ 4 ）の態様は、キャラクタの行き先が比較的高所であるため、この場合は昇格の可能性が比較的高いことを暗示したものとなる。このように、演出アニメーションのストーリー展開上で大きな方向性と昇格の可能性の高低とを関連付けることにより、複雑なパターンの演出を使っても遊技者に昇格の可能性を分かりやすく暗示することができる。つまりこのような工夫によって、複雑な演出で遊技者を飽きさせないということと、昇格の可能性の高低を遊技者に推測しやすくするという相反する要求を高次元で満たすことができる。

【 0 2 0 4 】

さらに、単純にキャラクタの行き先や移動方向だけで昇格の可能性を判別させるだけでは、いずれ遊技者にも飽きがくることもある。このため、本来ならば昇格の可能性が低い下水管に移動する表示態様でも、それ以降の移動先や行動によって確実に昇格することのあるパターン（俗に言う「鉄板パターン」）を複数設けて、遊技者の探求心を引き出すような工夫がされている。

【 0 2 0 5 】

図 3 5 は、上記の「鉄板パターン」に相当する表示態様の一例を示している。この表示態様では、民家の庭先を背景に、そこで幼児を模したキャラクタが楽しく三輪車をこいでいる様子が描かれており、これに連なって昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄がキャラクタとともに現れる様子が描かれる。

【 0 2 0 6 】

図 3 6 は、6 ラウンド目の昇格演出によって 1 5 ラウンドへの昇格が確定した場合に液晶表示器 4 0 に表示される画像の例を示している。ここでも 1 ラウンド目の昇格演出（図 3 0）と同様に、画面の中央に昇格後の 1 5 ラウンドを表す図柄が大きく表示されるとともに、その両脇に分かれて「昇格」の文字情報が表示される。また、スピーカ 8 8 から音声情報や効果音等が出力される点についてもほぼ同様である。

【 0 2 0 7 】

以上が一連の演出アニメーションを用いた昇格演出の内容であるが、結果的に昇格しない演出（7 ラウンドのまま）が行われる場合も当然あり得る。この場合、昇格演出の最後に現状で報知されている 7 ラウンドを表す図柄が画面上に大きく表示されることで、遊技

10

20

30

40

50

者に昇格がなかったことが分かりやすく報知される。

【0208】

ただし第1実施形態では、一度は昇格がなかったことが演出的に報知された場合であっても、この結果を覆して15ラウンドへの昇格の結果が改めて報知される演出も用意されており、これにより遊技者に対する訴求力を一層高めている。この場合、一旦は昇格しない演出画面が表示されるが、その後、例えば警察官を模したキャラクターが出現し、気合いのこもった表情で奇声（「まだまだ！」等）を発する演出が行われる。そして、これに続いて15ラウンドへの昇格の結果が改めて報知されるので、遊技者からみれば、一度は昇格をあきらめていたものが、あたかも復活して昇格の利益を得られたかのように感じられるので、そこで演出的な興味が高まる。

10

【0209】

（9．第2実施形態）

次に、第1実施形態とは区別される第2実施形態について説明する。

第2実施形態もまた、第1実施形態で用いたパチンコ機1をそのまま適用することができるが、ここでは最大ラウンド数やラウンド抽選演出、ラウンド動作中の演出表示態様が異なっている。以下に、第1実施形態と第2実施形態との相違点を挙げる。

【0210】

（1）第1実施形態では、メイン制御基板68で割り当てられる大当たりラウンド数は最大で15ラウンドの仕様であったが、第2実施形態では最大で16ラウンドまで継続可能となっている。ただし、これは単純に遊技仕様上の相違でしかなく、発明の本質的な差違を生じるものではない。

20

【0211】

（2）第1実施形態では、通常遊技状態で大当たりになった場合（V入賞した場合）、図22～図24に示されているように、ラウンド抽選によって継続が予定されているラウンド数（2，7，15のいずれか）が報知されていたが、第2実施形態では、大当たりになると必ず最大ラウンド数（遊技仕様上、最大で継続可能なラウンド数）が報知され、それとともに継続予定のラウンド数が報知される。

【0212】

なお、ここでいう「最大ラウンド数」は、遊技仕様上で設定されているものであるが、「最大ラウンド数」には複数通りの設定があり、そのときの抽選によって「最大ラウンド数」が振り分けられる仕様であってもよい。例えば、あるときの大当たりで「最大ラウンド数」が16ラウンドに振り分けられたり、別の大当たりでは10ラウンドに振り分けられたりすることで、大当たりごとに遊技者に付与する特典の価値を異ならせることができる。その上で、振り分けられた「最大ラウンド数」以下の範囲内でアシストラウンド数が抽選で決定されるので、例えば「最大ラウンド数」が16ラウンドに振り分けられると、その場合のアシストラウンド数は16以下の範囲内で2，7，16ラウンド等に振り分けられる。あるいは、「最大ラウンド数」が10ラウンドに振り分けられると、その場合のアシストラウンド数は10以下の範囲内で例えば2，7，10ラウンド等に振り分けられる。

30

【0213】

先に説明した第1実施形態では、遊技仕様としての最大ラウンド数がいくつになるのかが遊技者に報知されていないため、1回の大当たり遊技で果たしてどこまでラウンド動作を継続できる可能性があるのかを遊技者が意識していない場合もある。

40

【0214】

そこで第2実施形態では、遊技者が常に遊技仕様上の最大ラウンド数を明確に認識した上で遊技を行うことができる報知パターン1，2を提供している。以下に、第2実施形態におけるラウンド報知の態様について具体例を挙げて説明する。

【0215】

（9-1．報知パターン1）

図37から図39は、ラウンド数の報知パターン1で用いられる画像の例を示している。この報知パターン1では、例えば画面上部に「最大継続回数」との文字情報が表示され

50

ており、それに続けて画面の右上位置に最大ラウンド数「16」を表す図柄が表示されている。これにより遊技者は、パチンコ機1の遊技仕様上、1回の大当たり遊技によって最大16ラウンドまで大当たり遊技を継続できる可能性があることを認識することができる。

【0216】

加えて報知パターン1では、ラウンド抽選で振り分けられた継続予定回数を表示する図柄（例えば数字の「2」、「7」、「16」をデザインしたもの）が画面の中央に大きく表示されており、遊技者は、この図柄から自己に与えられた当選ラウンド数（継続予定回数）を知ることができる。また、各図柄「2」、「7」、「16」の下方には「アシストラウンド」との文字情報が重ねて付されているため、遊技者は各図柄で表されるラウンド数まではセンター役物6（球振分部材、球停留部材等）内でV入賞がアシストされ、それによって継続が予定されていることを認識することができる。

10

【0217】

また図37～図39中、アシストラウンド数を表示する各図柄「2」、「7」、「16」の右側位置には、それぞれ別個のキャラクタが表示されており、個々のキャラクタはアシストラウンド数別に対応付けて割り当てられている。

【0218】

例えば、図37では小柄な少年を模したコミカルなキャラクタが表示されており、このキャラクタは見るからに残念そうな表情に描かれている。このようなキャラクタの表情は、アシストラウンド数が2ラウンドだけと比較的少なかったため、それだけ遊技者が受ける利益の程度が低く、残念な抽選結果であったことを演出的に表現したものといえる。

20

【0219】

また図38では、ピンクのスーツに蝶ネクタイを締めたキザな人物を模したキャラクタが表示されており、このキャラクタは一見してにこやかな表情に描かれている。この場合、アシストラウンド数が7ラウンドであって、比較的中くらいの程度の利益が受けられる抽選結果であったことが演出的に表現されている。

【0220】

そして図39では、男子学生を模したキャラクタが表示されており、このキャラクタはコミカルなポーズで笑顔を振りまくような表情に描かれている。この場合、アシストラウンド数が16ラウンドであって最大ラウンド数まで継続が予定されているため、最も程度の高い利益が受けられる抽選結果であったことが演出的に表現されている。

30

【0221】

以上の報知パターン1によれば、大当たりになった場合に遊技者は最大ラウンド数と一緒にアシストラウンド数を正しく認識することができる。このため、アシストラウンド数が最大ラウンド数よりも少なかった場合（2ラウンドまたは7ラウンド）、遊技者はアシストラウンド数を過ぎた後の技術介入によるラウンド継続に向けて意識を高めることができるし、最大ラウンド数と同じアシストラウンド数が表示された場合は、遊技者はラウンド抽選によって最大の利益を受けられることに大きな満足感を覚えることができる。

【0222】

（9-2. 報知パターン2）

次に、図40から図43は、報知パターン2で用いられる画像の例を示している。この報知パターン2では、通常遊技中に大当たりになると、演出的な画像（例えば、図20を参照）が表示された後に図40に示される画像が表示され、その後で図41～図43に示される画像が表示されるものとなっている。

40

【0223】

先ず図40では、例えば画面上部に「最大継続回数」との文字情報が表示されており、その下方で画面のほぼ中央位置に最大ラウンド数「16」を表す図柄が大きく表示されている。これにより遊技者は、パチンコ機1の遊技仕様上、1回の大当たり遊技によって最大16ラウンドまで大当たり遊技を継続できる可能性があることを最初に認識することができる。また図40では、最大ラウンド数「16」を表す図柄の近傍に「チャレンジゲーム！」との文字情報が表示されているほか、図柄の下方に「どこまで継続するかな？」との

50

文字情報が表示されている。このため遊技者は、これらの文字情報に接することで最初に最大ラウンド数を認識したとしても、その最大ラウンド数まで継続が必ず約束されているわけではないことを追加して認識することができる。

【0224】

その上で報知パターン2では、図40に示される画像の後に図41～図43に示される画像が表示されるが、これらは背景画像を除いて順繰りにスクロール表示されて最終的にどれか1つが停止表示される態様であってもよいし、図40の次に図41～図43のどれか1つの画像に切り替わる態様であってもよい。これら図41～図43では、それぞれアシストラウンド数を表す図柄（数字の「2」、「7」、「16」をデザインしたもの）が画面中央に大きく表示されており、また各図柄の右側位置には、それぞれ対応する種類のキャラクタ（報知パターン1と同種のもの）が表示されている。なお、各キャラクタの表情の意味するところについては報知パターン1と同様である。

10

【0225】

いずれにしても、図40に示される画像の後で図41～図43に示される画像が表示されると、それによって遊技者は、自己に与えられた当選ラウンド数（アシストラウンド数）を知ることができる。また、上記のように図41～図43に示される画像がスクロール表示される態様であれば、その間に遊技者はよりよいアシストラウンド数が与えられることを期待して、注意深く画像を見守ることができる。

【0226】

報知パターン2によれば、大当たりになった場合、遊技者が最初に遊技仕様上の最大ラウンド数を明確に認識することができるとともに、これに続いて自己がラウンド抽選で得たアシストラウンド数を正しく認識することができる。この場合も同様に、アシストラウンド数が最大ラウンド数よりも少なかった場合（2ラウンドまたは7ラウンド）、アシストラウンド数を過ぎた後の技術介入によるラウンド継続に向けて意識を高めることができるし、最大ラウンド数と同じアシストラウンド数が得られた場合は、遊技者は抽選結果に大きな満足感を覚えることができる。

20

【0227】

さらに、第2実施形態では報知パターン1, 2に共通して次の利点がある。

（1）パチンコ機1の仕様（大当たりで最大ラウンド数やアシストラウンド数等があること）に関しては、遊技者がメーカーから公表されている仕様や情報誌等をもとに最大ラウンド数を容易に知ることができるが、そのような事前情報に遊技者がアクセスしていなかった場合であっても、大当たり時に最大ラウンド数と一緒にアシストラウンド数が報知されるため、パチンコ機1の仕様について正しく認知することができるという利点がある。このため、たとえパチンコ機1の仕様について事前に詳しく知らなかった遊技者でも、経験的に最大継続可能なラウンド数を推測したり、ホール店員にわざわざ尋ねたりすることなく、必要な情報を頭に入れた上で大当たり遊技をスムーズに続けることができる。

30

【0228】

（2）また、大当たり時に最大ラウンド数が必ず報知されるため、遊技に不慣れな初心者等であっても、抽選で与えられたアシストラウンド数を消化した時点で大当たり遊技が強制的（または自動的）に終了するのではないかとの間違った認識をもつことがなくなる。

40

【0229】

（9-3. その他のパターン）

（1）第2実施形態においても、第1実施形態と同様の「昇格演出」を行うことができる。例えば報知パターン1において、最初は図37または図38に示される画像によってアシストラウンド数が「2」または「7」であることが報知されていたとしても、実際のラウンド動作が行われると、1ラウンド目または6ラウンド目で第1実施形態の場合と同様の昇格演出が行われる態様であってもよい。同様に報知パターン2では、図40に示される画像に続いて図41または図42に示される画像によってアシストラウンド数が「2」または「7」であることが報知されていたとしても、実際のラウンド動作が行われると、1ラウンド目または6ラウンド目で第1実施形態の場合と同様の昇格演出が行われる態

50

様とすることができる。

【0230】

(2) ここで、上記の各キャラクタ(図37, 図38, 図39に示されている)は、それぞれアシストラウンド数の「2」, 「7」, 「16」に対応付けられている。このような特性を利用して、例えば実際の大当り遊技(ラウンド動作)中にいずれかのキャラクタを画像中表示することで、今回の大当りで与えられたアシストラウンド数を遊技者に対して常にアピールすることが可能となる。

【0231】

例えば、第1実施形態で用いた図31に示されているように、大当り遊技中は現在のラウンド動作が何回目であることを表す文字情報(「6R」等)や、そのラウンド内での入賞
10 カウント数(「6C」等)が表示されているが、もともとのアシストラウンド数がいくつであったのかが情報として表示されていない。そうかといって、大当り遊技中の画面でアシストラウンド数の情報を合わせて数値表示してしまうと、遊技者が与えられた情報を一見して判読しにくくなるという問題が生じる。

【0232】

そこで第2実施形態では、各アシストラウンド数に対応させたキャラクタを大当り遊技中の画像に追加することで、遊技者が現在のラウンド数や入賞カウント数の他に、もともとのアシストラウンド数がいくつであったのかを容易に再認識できるものとなっている。
20 具体的には、大当り遊技中の画面に図37に示されるキャラクタが出現していると、その大当り遊技で与えられたアシストラウンド数が「2」であることを遊技者が常に再認識することが
20 ことができる。同様に、図38に示されるキャラクタが出現しているとアシストラウンド数が「7」であり、図39に示されるキャラクタが出現している場合はアシストラウンド数が「16」であることを遊技者が再認識できる。

【0233】

これにより、遊技者は大当り遊技の途中で「果たして何ラウンド目までアシストされるのか」といった疑念を抱くことがなくなり、アシストラウンドを全て消化するまでは気持ちの余裕を持って大当り遊技に取り組むことができるし、アシストラウンドの終わりに近づくと、いよいよ技術介入によるラウンド継続(チャレンジゲーム)が始まることを意識し、そこで新たに気持ちを入れ替えて遊技に取り組むことができるという利点がある。

【0234】

なお、各キャラクタは大当り遊技中に常に表示されていてもよいし、特定のタイミングまたは任意のタイミングで表示されてもよい。いずれにしても、キャラクタの表示によって遊技者がアシストラウンド数を再認識できる態様であればよい。

【0235】

(3) 一方、大当り遊技中に現在のラウンド数の他にももともとのアシストラウンド数が表示されている態様であれば、アシストラウンドが終わった後で遊技者が自力で継続させたラウンド回数を容易に知ることができるという利点がある。

【0236】

すなわち、パチンコ機1においてアシストラウンド中はセンター役物6によりラウンド継続(V入賞)がアシストされる状態にあるが、アシストラウンドが終わると、「チャ
40 レンジゲーム」と称する状態に移行し、遊技者が自己の技術介入によってラウンド継続させる必要が生じる。このとき、遊技者が自力で繰り返し何回もラウンドを継続させているとすると、当該遊技中の台がV入賞しやすい特性を有するか、もしくは、その遊技者の技術が優れているかのいずれかである可能性が高い。

【0237】

この場合、上記のキャラクタを用いてアシストラウンド数の表示を行う態様であれば、もともとのアシストラウンド数表示と現在のラウンド数表示とを比較して、遊技者が自力継続させたラウンド数を容易に知ることができるし、客観的に見ても、その遊技中の台がV入賞しやすい特性を有することが分かり易いという利点がある。

【0238】

10

20

30

40

50

(9 - 4 . 追加手段)

上記の第 2 実施形態によれば、以下の遊技機が新たに提供される。

【 0 2 3 9 】

(手段 1) 遊技の進行に伴い特定の条件が満たされると遊技者に特典を付与し、この特典付与の間に所定の入賞装置を所定の動作パターンで作動させながら遊技を進行させる遊技機において、

前記特典の付与により遊技者が受けることが可能な最大の利益の程度を設定する利益程度設定手段と、

前記特定の条件が満たされて前記特典を遊技者に付与するとした場合、前記最大の利益の程度以下の範囲内で遊技者が受けるべき利益の程度を決定する決定手段と、

前記特典が付与される場合、前記利益程度設定手段により設定された最大の利益の程度を遊技者に対して報知するとともに、前記決定手段により決定された利益の程度を遊技者に対して報知する程度報知手段とを備えた遊技機である。

10

【 0 2 4 0 】

この手段 1 によれば、例えば利益程度設定手段により最大で継続可能なラウンド数が設定されているが、大当たり中にアシストの利益を受けられるラウンド数は最大ラウンド数以下の範囲内で抽選される。そして、特定の条件が満たされて大当たりになると、程度報知手段によって最大ラウンド数とともにアシストラウンド数が報知されるので、上記の報知パターン 1 , 2 に共通の利点が生じることとなる。

【 0 2 4 1 】

20

(手段 2) 上記の手段 1 において、

前記程度報知手段は、前記最大の利益の程度を先に報知した後で前記決定された利益の程度を報知する。この手段 2 によれば、特に報知パターン 2 による利点を生じる。

【 0 2 4 2 】

(手段 3) 上記の手段 1 , 2 において、

前記程度報知手段による報知がされた後、前記特典付与により前記入賞装置が所定の動作パターンで作動している間に前記決定手段により決定された利益の程度に関する情報を表示する程度情報表示手段をさらに備えている。

【 0 2 4 3 】

この手段 3 の程度情報表示手段は、例えば上記のアシストラウンド数に対応したキャラクタ等を用いてラウンド動作中に情報を表示することができる。これにより、アシストラウンド数を超えて遊技者が自力で継続させたラウンド数を容易に知ることができるし、客観的にその遊技中の台が V 入賞しやすい良好な特性を有することが分かり易いという利点が生じる。

30

【 0 2 4 4 】

(1 0 . その他の実施形態についての言及)

以上は第 1 , 第 2 実施形態についての説明であるが、本発明の実施の形態がこれに制約されることはない。以下に、その他の実施形態についていくつか例を挙げて言及する。

【 0 2 4 5 】

(1) 各実施形態では、大当たり時の抽選によるラウンド振り分けが 3 通りとなっているが、特にラウンド抽選の仕様が限定されるものではない。したがって、本当のラウンド抽選結果 (継続予定期間、継続予定回数) は 1 5 (または 1 6) ラウンド以外の数でもよいし、大当たりへの移行に際して仮に報知される抽選結果 (仮継続期間、仮継続回数) は 2 , 7 ラウンド以外の数でもよい。

40

【 0 2 4 6 】

(2) 第 1 実施形態で挙げている各種の画像 (演出情報、筋書付演出情報) はあくまで好ましい例示であり、本発明として実施する遊技機の機種やゲーム内容に合わせて画像の具体的な内容を適宜変更することが可能である。

【 0 2 4 7 】

(3) また第 1 実施形態では、演出アニメーションの表示態様として特定のキャラクタ

50

の行動を例に挙げているが、昇格の可能性の高低を暗示できる内容であれば、何らかのキャラクタを前面に押し出した演出内容を採用する必要はない。なお、第1実施形態では演出アニメーションの中でキャラクタが比較的高所に移動すると昇格の信頼度が高いことを暗示するものとなっているが、キャラクタが特定の方角（画面中の方角、背景に対する方角等）に移動することで昇格の可能性を示唆する態様であってもよい。

【0248】

（4）さらに演出アニメーションで表現されるストーリーは、第1実施形態で説明した内容以外のものであってもよい。

【0249】

（5）第1、第2実施形態では、いわゆる「羽根物」のパチンコ機を例に挙げているが、本発明の遊技機は図柄表示器によって特別図柄の変動および停止表示を行うパチンコ機であってよい。

【0250】

この場合、例えば確変大当りであるか、あるいは非確変大当りであるかは始動口への入賞を契機とした抽選で決定されているが（決定手段）、通常遊技状態から特別遊技状態への移行に際して、図柄表示器において通常図柄（非確変図柄）による大当りを表示することで程度の低い特典が付与されることを最初に報知しておくことができる（報知手段）。そして、大当りのラウンド実行中に確変図柄への変更（成り上がり）の可能性を報知するとともに、その変更がなされるか否かの結果に至る過程を演出情報として表示することができる（昇格演出手段）。このとき図柄表示器において、例えば大入賞口への入賞個数の増加に応じて確変図柄への変更の過程を演出的なアニメーションにより表示することとすれば、遊技者が積極的に演出に関与することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0251】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】センター役物の正面図である。

【図3】センター役物内で遊技球が低確率経路を通過する場合の斜視図である。

【図4】低確率経路の終端近傍で、遊技球が球停留部材に案内されて振分部材に向かう様子を示した平面図である。

【図5】低確率経路の終端近傍で遊技球が球停留部材に案内されることがなく、一般入賞口に落下する様子を示した平面図である。

【図6】球経路変化部材の作動を説明するための斜視図である。

【図7】センター役物内で遊技球が高確率経路を通過する場合の斜視図である。

【図8】高確率経路を通過してステージ上に落下した遊技球の行き先（4通り）を示した平面図である。

【図9】球振分部材の一般入賞口案内部に入り込んだ遊技球の移動を表す図である。

【図10】球振分部材と特定領域スイッチとの関係を示した斜視図である。

【図11】予告演出キャラクタの出現動作を説明するための斜視図である。

【図12】パチンコ機の制御構成を概略的に示した図である。

【図13】電源投入時のタイミングチャートである。

【図14】1回始動口に遊技球が入賞した場合のタイミングチャートである。

【図15】2回始動口に遊技球が入賞した場合のタイミングチャートである。

【図16】大当り時（1ラウンド目）のタイミングチャートである。

【図17】大当り時（継続予定ラウンド）のタイミングチャートである。

【図18】大当り時（抽選による最終ラウンド）のタイミングチャートである。

【図19】大当り時（最終（15）ラウンド）のタイミングチャートである。

【図20】V入賞により大当りになった場合に示される画像の一例を示した図である。

【図21】ラウンド抽選演出時に図柄がスクロール表示される画像の一例を示した図である。

【図22】ラウンド抽選の結果として2ラウンドを仮に報知する場合に表示される画像の

一例を示した図である。

【図 2 3】ラウンド抽選の結果として 7 ラウンドを仮に報知する場合に表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 4】ラウンド抽選の結果として 1 5 ラウンドを報知する場合に表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 5】昇格演出の開始にあたって表示される画像の一例を示した図である。

【図 2 6】2 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（射的）を示した図である。

【図 2 7】2 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（カーリング）を示した図である。

【図 2 8】2 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（布団叩き）を示した図である。 10

【図 2 9】7 ラウンドへの昇格を報知する場合に表示される画像の一例を示した図である。

【図 3 0】1 5 ラウンドへの昇格を報知する場合に表示される画像の一例を示した図である。

【図 3 1】6 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（下水管内部）を示した図である。

【図 3 2】6 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（野原）を示した図である。

【図 3 3】6 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（派出所前）を示した図である。 20

【図 3 4】6 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（煙突上）を示した図である。

【図 3 5】6 ラウンド目の昇格演出時に表示される画像の例（民家の庭先）を示した図である。

【図 3 6】6 ラウンド目の昇格演出によって 1 5 ラウンドへの昇格が確定した場合に表示される画像の例を示した図である。

【図 3 7】大当たり時に最大継続回数とともにアシストラウンド数が 2 であることを報知するための画像例である。

【図 3 8】大当たり時に最大継続回数とともにアシストラウンド数が 7 であることを報知するための画像例である。 30

【図 3 9】大当たり時に最大継続回数とともにアシストラウンド数が 1 6 であることを報知するための画像例である。

【図 4 0】大当たり時に最大継続回数を報知するための画像例である。

【図 4 1】大当たり時にアシストラウンド数が 2 であることを報知するための画像例である。

【図 4 2】大当たり時にアシストラウンド数が 7 であることを報知するための画像例である。

【図 4 3】大当たり時にアシストラウンド数が 1 6 であることを報知するための画像例である。

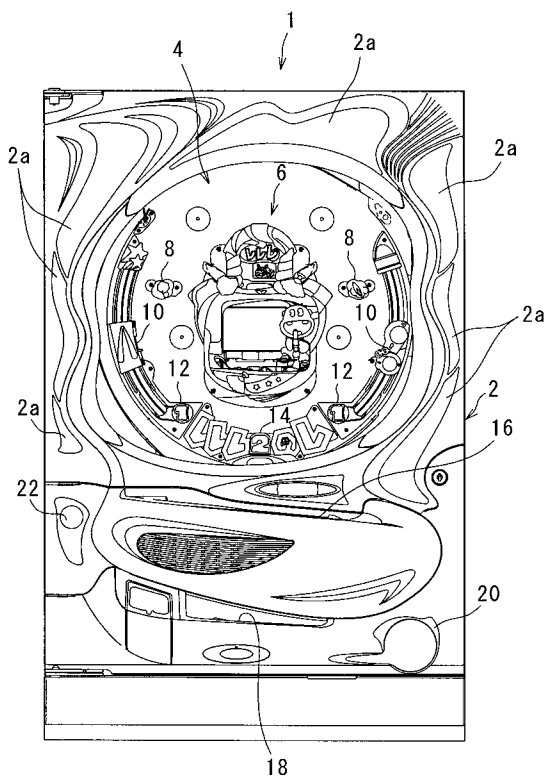
【符号の説明】 40

【0 2 5 2】

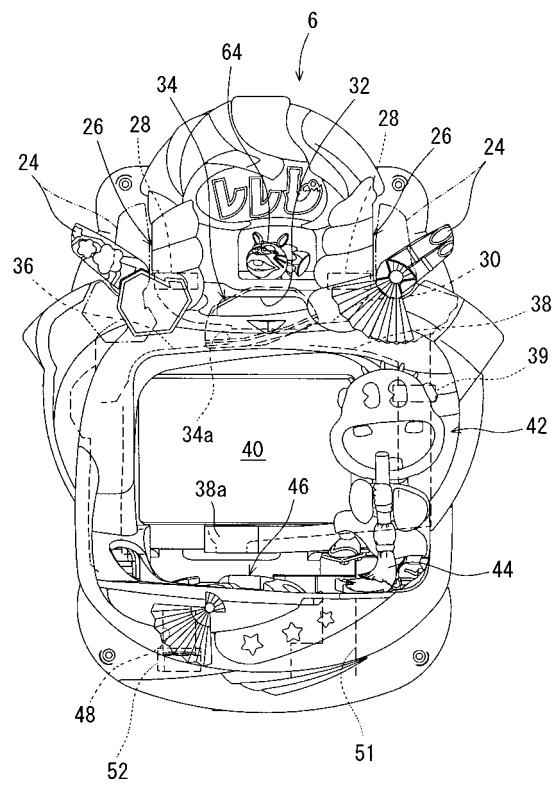
- 1 パチンコ機
- 2 遊技盤
- 6 センター役物
- 2 6 大入賞口
- 2 8 大入賞口カウントスイッチ
- 4 0 液晶表示器
- 5 2 特定領域スイッチ
- 6 8 メイン制御基板
- 7 0 サブ制御基板

88 スピーカ

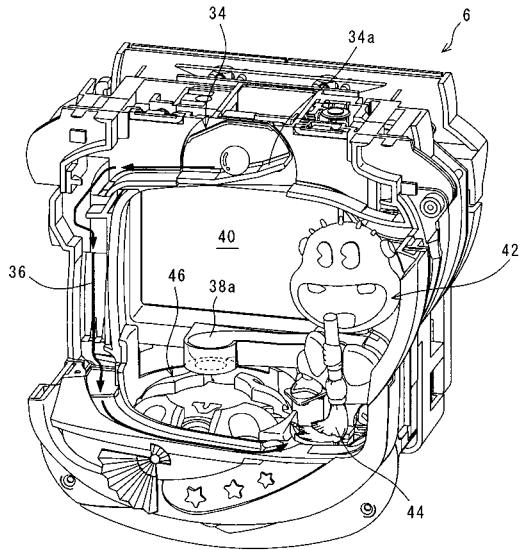
【図 1】



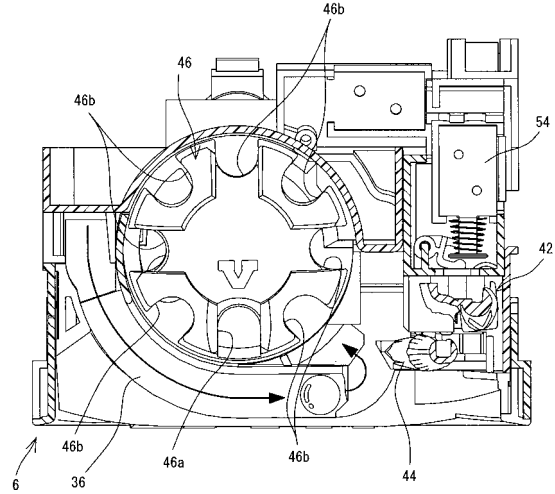
【図 2】



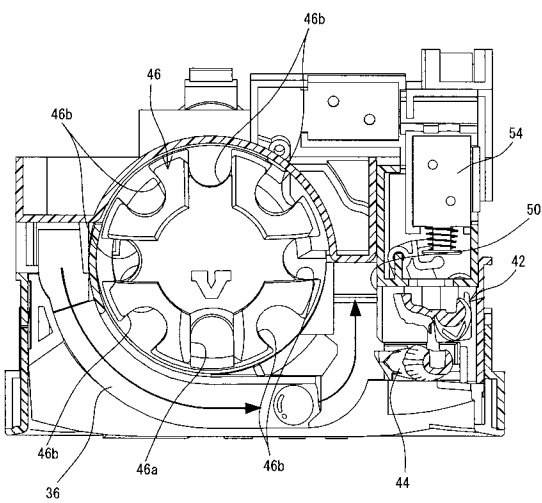
【図 3】



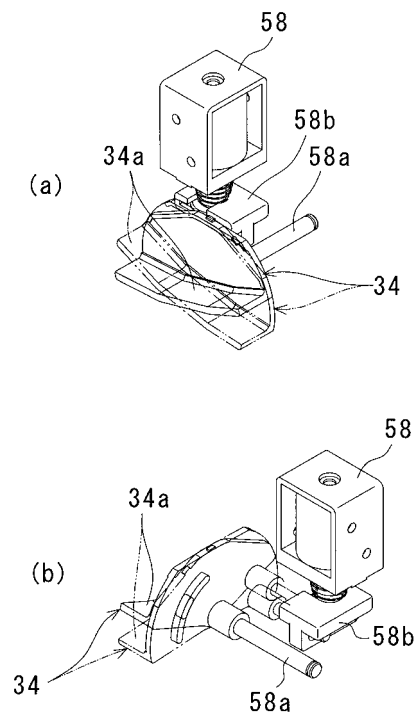
【図 4】



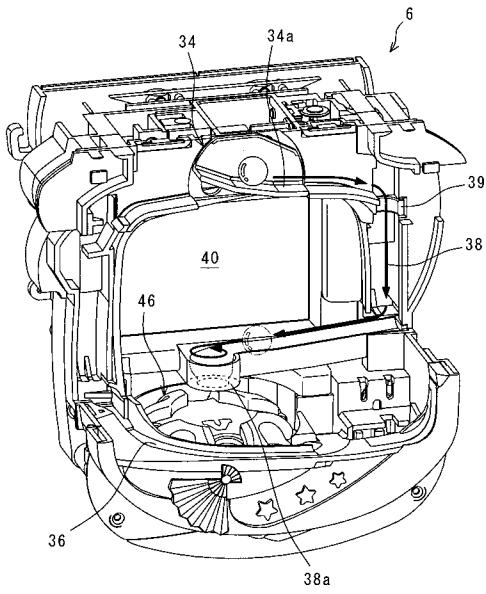
【図 5】



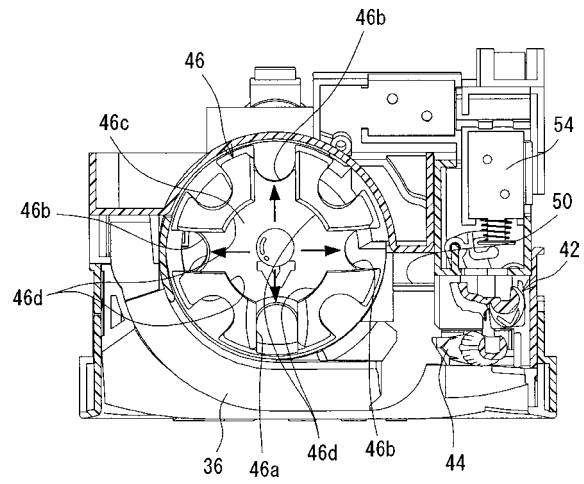
【図 6】



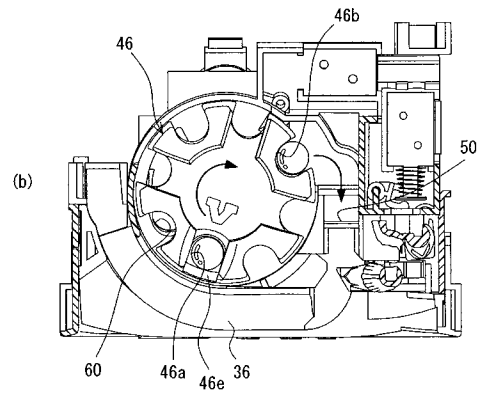
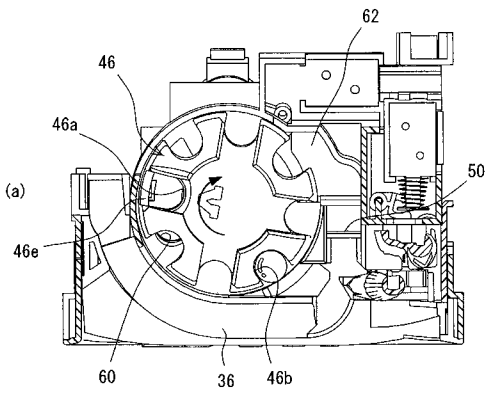
【 図 7 】



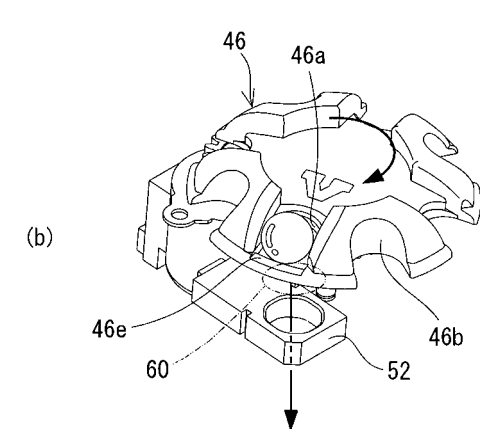
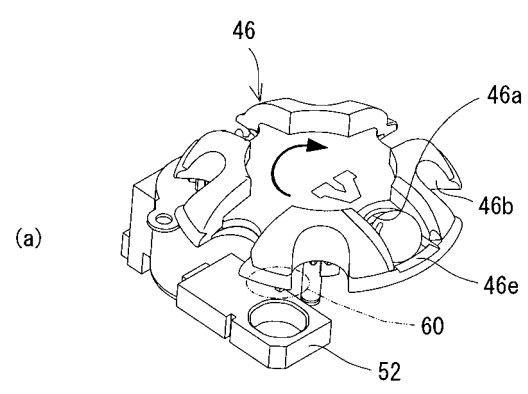
【 図 8 】



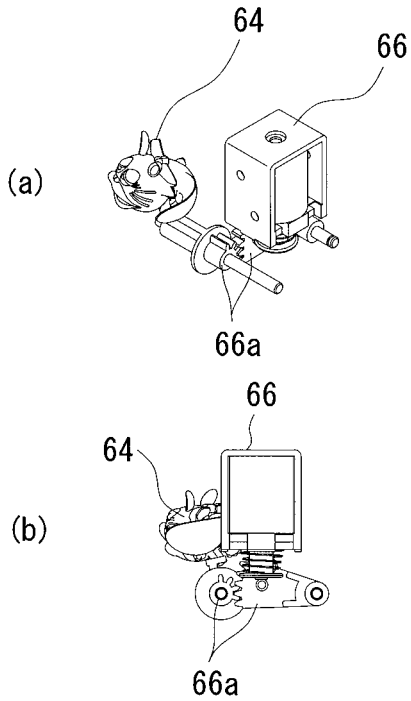
【 図 9 】



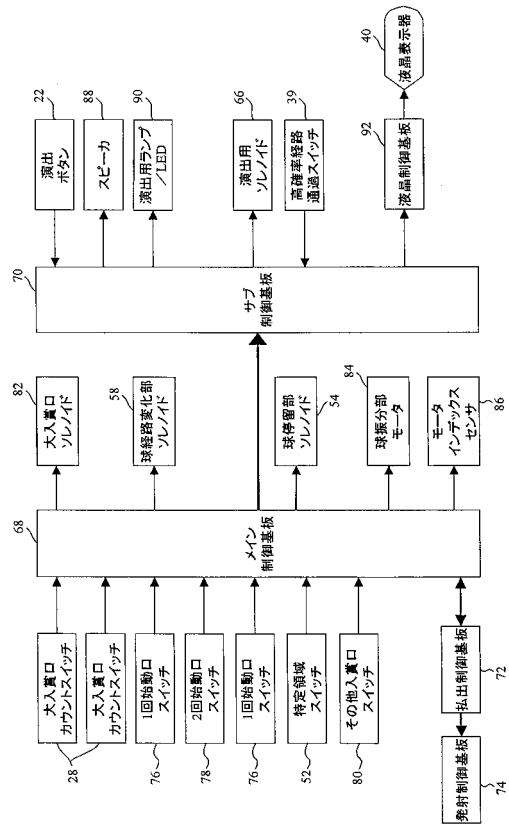
【 図 10 】



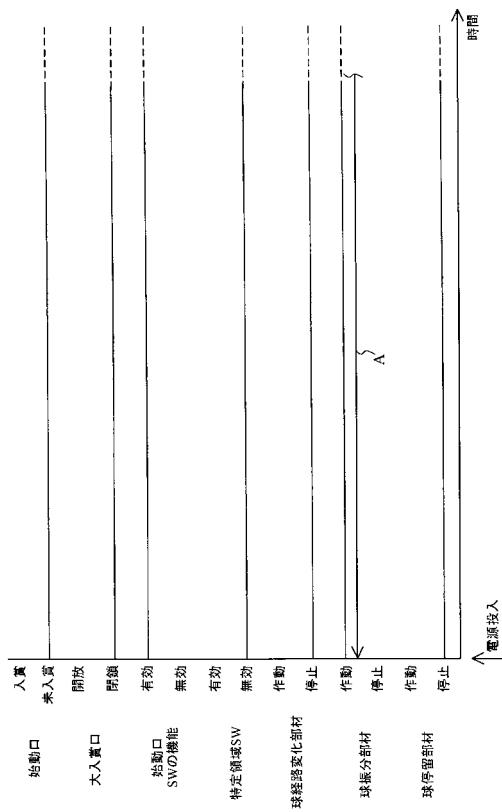
【図 1 1】



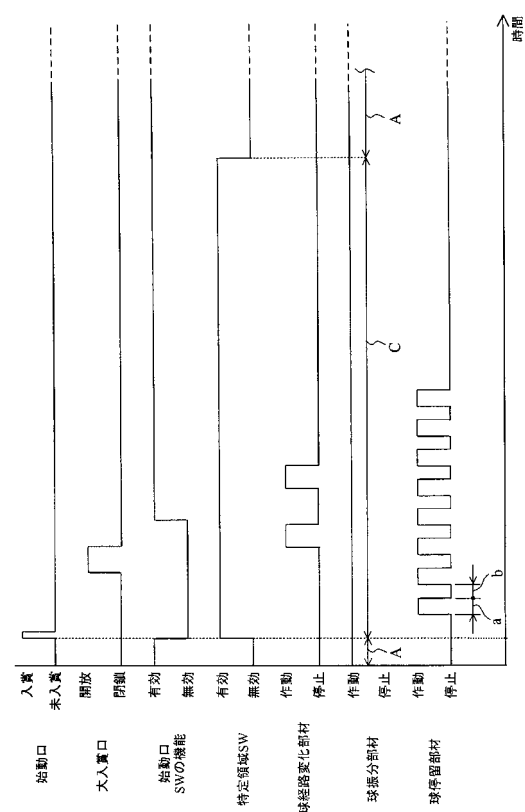
【図 1 2】



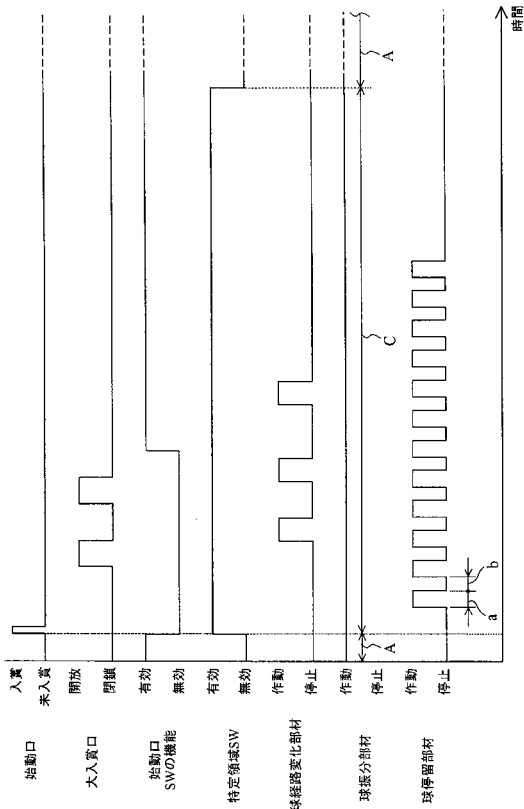
【図 1 3】



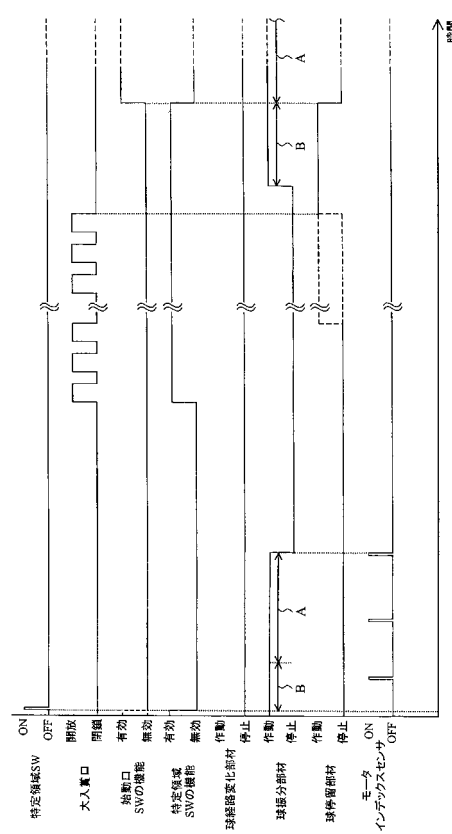
【図 1 4】



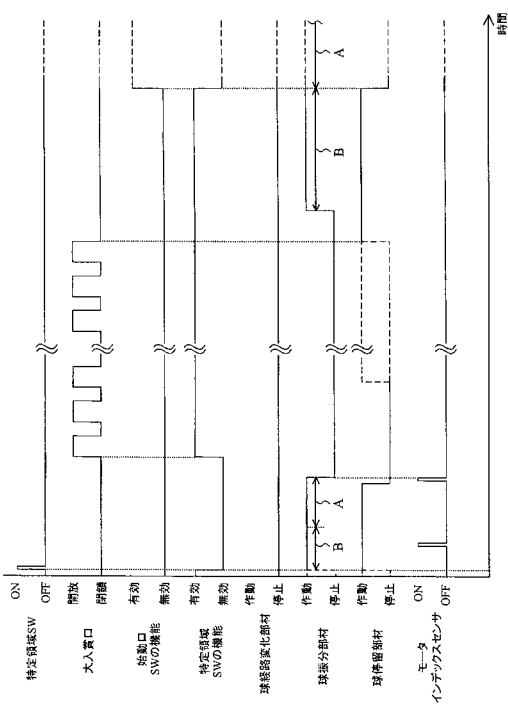
【図 15】



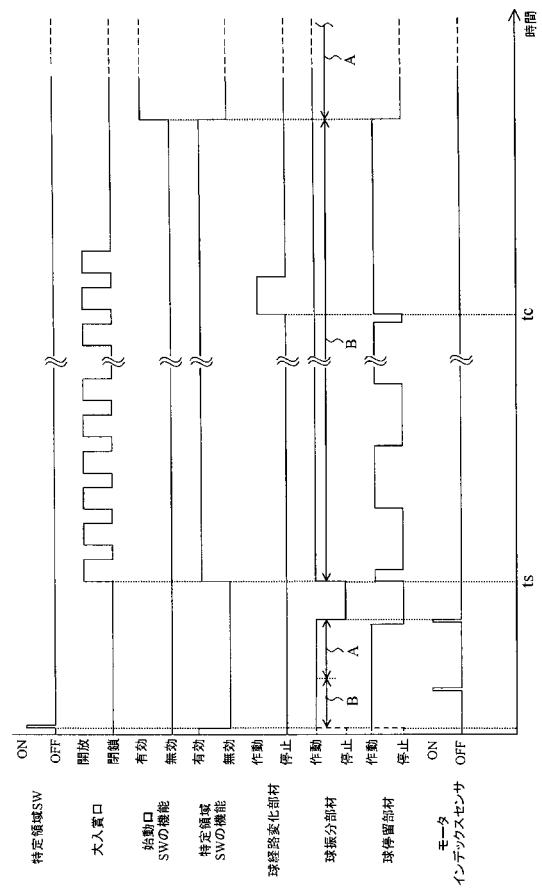
【図 16】



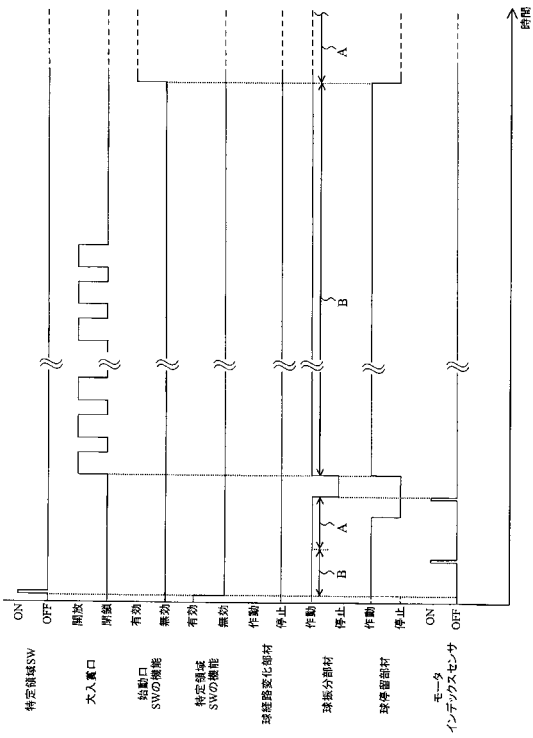
【図 17】



【図 18】



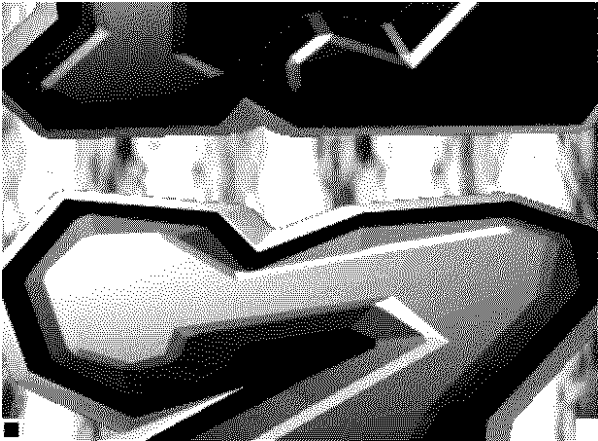
【 図 1 9 】



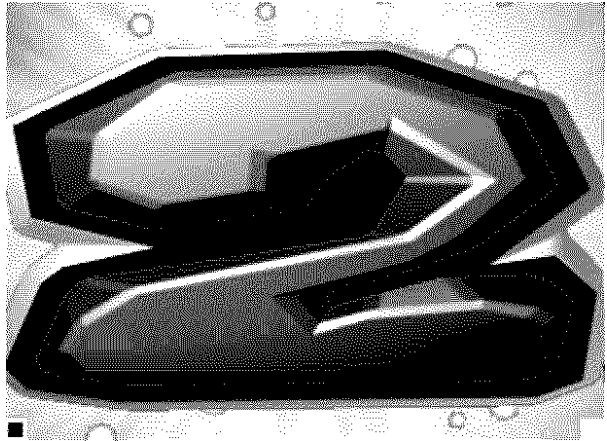
【 図 20 】



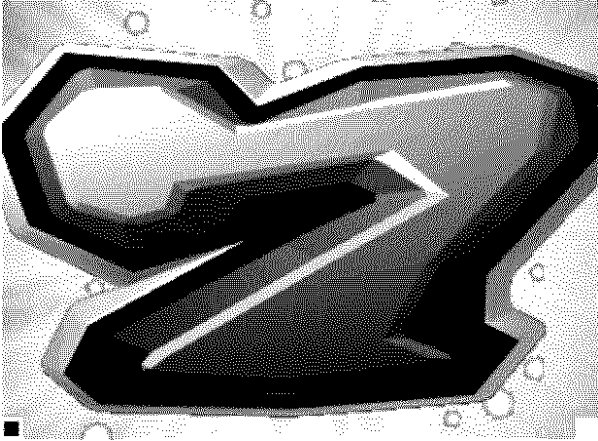
【 図 2 1 】



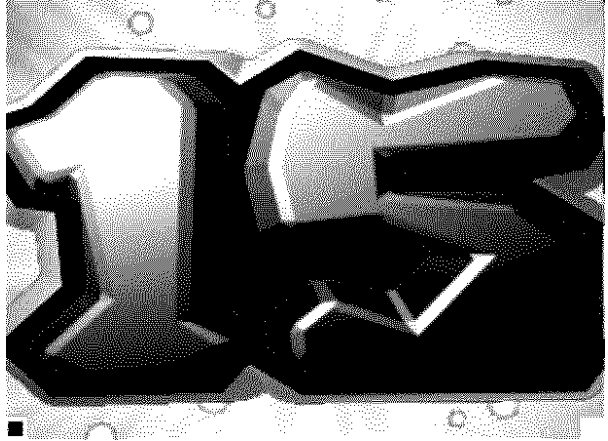
【 図 2 2 】



【図 23】



【図 24】



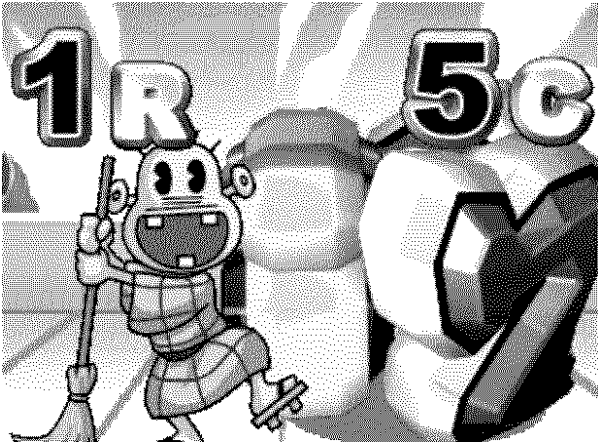
【図 25】



【図 26】



【図 27】



【図 28】



【図 29】



【図 30】



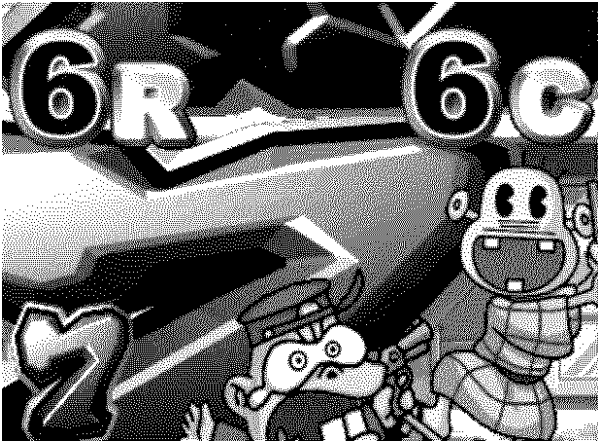
【図 3 1】



【図 3 2】



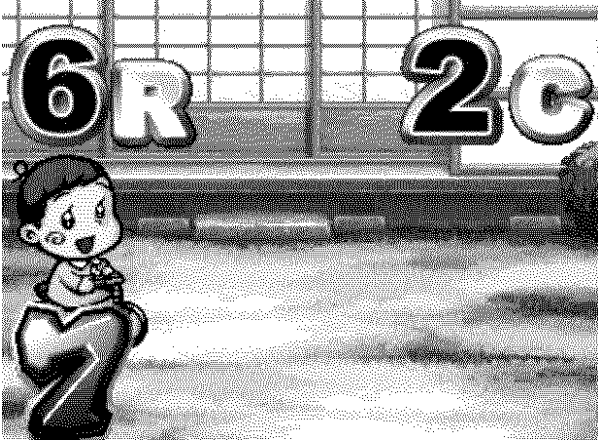
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 35】



【図 36】



【図 37】



【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 41】



【図 42】



【 図 4 3 】



フロントページの続き

(72)発明者 加藤 雄司

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内

(72)発明者 川口 宏二

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内

F ターム(参考) 2C088 AA43 EB78