

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6021278号
(P6021278)

(45) 発行日 平成28年11月9日 (2016. 11. 9)

(24) 登録日 平成28年10月14日 (2016. 10. 14)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 3 (全 111 頁)

(21) 出願番号	特願2014-226642 (P2014-226642)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成26年11月7日 (2014. 11. 7)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2014-93976 (P2014-93976) の分割	(74) 代理人	100130889 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 弁理士 小原 崇広
原出願日	平成17年12月7日 (2005. 12. 7)	(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
(65) 公開番号	特開2015-24340 (P2015-24340A)	(72) 発明者	藤田 直弘 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
(43) 公開日	平成27年2月5日 (2015. 2. 5)	(72) 発明者	長谷川 有史 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
審査請求日	平成26年12月8日 (2014. 12. 8)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体が受け入れられる受入口が設けられる第一部位と、
 前記第一部位に対して後方側に位置する第二部位と、
 遊技の進行にもとづいて当り判定を行う判定手段と、
 前記当り判定の結果が表示される表示領域を有する表示手段と
 を備える遊技機であって、
 前記表示手段は、
 前記第一部位に対して後方側に位置する前記第二部位に固定されるように取り付けられ
 ており、

複数の可動部材が第1の位置関係で配されたキャラクタ形形成部材が前記表示領域の周
 縁近傍にて設けられてなり、

駆動源と、

前記駆動源からの駆動力を前記キャラクタ形形成部材に対して付与するように設けられ
 た駆動機構と、

前記キャラクタ形形成部材の作動を制御する作動制御手段と、

前記判定手段による当り判定の結果に基づいて複数の表示演出のいずれかを出現させる
 制御を実行可能な演出制御手段と

を備え、

少なくとも前記駆動源及び前記駆動機構は、前記駆動源から前記駆動機構を通じて付与

10

20

される駆動力によって前記キャラクタ形形成部材を作動させる作動演出ユニットとして設けられてなり、

前記作動制御手段は、

前記複数の表示演出のうちの特定の表示演出が出現するときに、前記表示領域の周縁近傍から前記キャラクタ形形成部材を進出させ、前記表示領域の前方において、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係とは異なる第 2 の位置関係で配されることによって特定のキャラクタ形を出現させるキャラクタ現出制御手段

を有しており、

前記表示手段では、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるとき、全部で N 個の図柄列を表示してそれらの図柄列でそれぞれ図柄変動と図柄停止とが行われるようにされており、

10

前記表示手段の表示領域のうち、前記複数の可動部材が前記第 2 の位置関係で配される状態にあるときに現れる前記特定のキャラクタ形としての一の装飾物によって正面視で視認し難くされる領域と、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるときに前記 N 個の図柄列がそれぞれ表示されうる各領域とは重なっており、

さらに、

前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるとき、前記表示手段においては前記当り判定に応じた特定の演出表示が行われるが、

前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係から前記第 2 の位置関係で配されることにより前記表示領域の前方において前記特定のキャラクタ形が出現される状態となる場合に、前記表示手段においては、前記第 2 の位置関係になった前記複数の可動部材によって特定のキャラクタ形が出現するときの専用の演出表示が前記特定の演出表示に代わって行われ、且つ前記特定のキャラクタ形を出現させるように位置する前記複数の可動部材においては、それら可動部材のうち少なくとも 1 つの可動部材による発光演出が、前記表示領域の前方で行われる

20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記判定手段は、

前記受入口への遊技媒体の受け入れに基づいて当り判定を行う

請求項 1 に記載の遊技機。

30

【請求項 3】

前記表示領域には複数の図柄が表示されるものであり、

前記複数の図柄は、前記当り判定の結果に基づいて変動表示され、その後停止表示されるものである

請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものであり、特に、表示手段を用いて、装飾図柄列の変動等、抽選に関する演出表示を行わせる遊技機に関するものである。

40

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に表示手段を備え、数字や記号等の装飾図柄からなる装飾図柄列を表示させるようにした遊技機が知られている。この種の遊技機では、遊技媒体が始動口に入賞したことに基づいて、表示手段において複数の装飾図柄列が変動するとともに、抽選結果に基づいてその変動が所定の停止図柄で停止されるようになっている。つまり、有効ライン上で停止する装飾図柄の組合せによって、有利遊技状態（例えば大当り）の発生の有無を表示させるようになっている。また、装飾図柄列には、装飾図柄として、複数の通常図柄と複数の確率変動図柄（確変図柄）とが設けられており、通常図柄によって大当りの組合

50

せが成立した場合には、その後、通常大当りが発生し、一方、確率変動図柄によって大当りの組合せが成立した場合には、その後、確率変動大当りが発生するようになっている。なお、確率変動大当りでは、大当り状態の終了後、次回の大当りが発生する確率を通常時よりも高く設定するとともに、始動口への入賞のし易さを通常よりも増加させる等、特定の確変遊技状態を発生させるようにしている。

【0003】

また、近年では、時短機能を搭載した遊技機も知られている。この種の遊技機では、大当り状態の終了後、装飾図柄列が所定回数変動するまでの間、装飾図柄列の変動時間を短縮するとともに、始動口への入賞のし易さを通常よりも増加させる等、特定の時短遊技状態を発生させるようにしている。

10

【0004】

なお、これらの遊技機では、始動口への入賞のし易さを高める可動片を備えるとともに、遊技媒体が通過可能な通過ゲート等を備えており、通過ゲートに遊技媒体が通過することに基づいて抽選（普通抽選）が行われ、その抽選結果が当りの場合に、可動片を短時間開放させるようにしている。そして、確変遊技状態や時短遊技状態の際には、抽選結果が当りとなる確率、すなわち可動片が開放する確率を増加させたり、可動片の開放時間を増加させたりすることにより、始動口への入賞のし易さを通常時よりも増加させるようにしている。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0005】

【特許文献1】特開2005-6742号

【特許文献2】特許3039765号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、上記の遊技機であっても、遊技興趣が低下する懸念があった。

【0007】

そこで、本発明は、上記の実情に鑑み、遊技興趣の低下が抑制される遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

手段1：遊技媒体が受け入れられる受入口が設けられる第一部位と、
前記第一部位に対して後方側に位置する第二部位と、
遊技の進行にもとづいて当り判定を行う判定手段と、
前記当り判定の結果が表示される表示領域を有する表示手段と
を備える遊技機であって、
前記表示手段は、
前記第一部位に対して後方側に位置する前記第二部位に固定されるように取り付けられており、

40

複数の可動部材が第1の位置関係で配されたキャラクタ形形成部材が前記表示領域の周縁近傍にて設けられてなり、

駆動源と、

前記駆動源からの駆動力を前記キャラクタ形形成部材に対して付与するように設けられた駆動機構と、

前記キャラクタ形形成部材の作動を制御する作動制御手段と、

前記判定手段による当り判定の結果に基づいて複数の表示演出のいずれかを出現させる制御を実行可能な演出制御手段と

を備え、

少なくとも前記駆動源及び前記駆動機構は、前記駆動源から前記駆動機構を通じて付与

50

される駆動力によって前記キャラクタ形形成部材を作動させる作動演出ユニットとして設けられてなり、

前記作動制御手段は、

前記複数の表示演出のうちの特定の表示演出が出現するときに、前記表示領域の周縁近傍から前記キャラクタ形形成部材を進出させ、前記表示領域の前方において、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係とは異なる第 2 の位置関係で配されることによって特定のキャラクタ形を出現させるキャラクタ現出制御手段

を有しており、

前記表示手段では、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるとき、全部で N 個の図柄列を表示してそれらの図柄列でそれぞれ図柄変動と図柄停止とが行われるようにされており、

10

前記表示手段の表示領域のうち、前記複数の可動部材が前記第 2 の位置関係で配される状態にあるときに現れる前記特定のキャラクタ形としての一の装飾物によって正面視で視認し難くされる領域と、前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるときに前記 N 個の図柄列がそれぞれ表示されうる各領域とは重なっており、

さらに、

前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係で配される状態にあるとき、前記表示手段においては前記当り判定に応じた特定の演出表示が行われるが、

前記複数の可動部材が前記第 1 の位置関係から前記第 2 の位置関係で配されることにより前記表示領域の前方において前記特定のキャラクタ形が出現される状態となる場合に、前記表示手段においては、前記第 2 の位置関係になった前記複数の可動部材によって特定のキャラクタ形が出現するときの専用の演出表示が前記特定の演出表示に代わって行われ、且つ前記特定のキャラクタ形を出現させるように位置する前記複数の可動部材においては、それら可動部材のうち少なくとも 1 つの可動部材による発光演出が、前記表示領域の前方で行われる

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【0115】

本発明によれば、遊技興趣の低下が抑制される。

【図面の簡単な説明】

30

【0116】

【図 1】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【図 2】パチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図 3】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図 4】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図 5】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図 6】図 5 に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【図 7】パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図である。

40

【図 8】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図 9】遊技盤の背面斜視図である。

【図 10】遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。

【図 11】遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。

【図 12】遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。

【図 13】図 12 における主制御基板ボックス、副制御基板ボックス等を外した状態で示す斜視図である。

【図 14】遊技盤を分解して斜め前方から示す斜視図である。

【図 15】前主役物の正面図である。

50

【図 16】前主役物を斜め前方から示す斜視図である。

【図 17】前主役物を斜め後方から示す斜視図である。

【図 18】前主役物を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 19】前主役物のステージ付近を拡大して示す拡大正面図である。

【図 20】左右の可動装飾体及び装飾体駆動ユニットを示す斜視図である。

【図 21】(A)は左可動装飾体を斜め後方から示す斜視図であり(B)は左可動装飾体を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 22】(A)は右可動装飾体を斜め後方から示す斜視図であり、(B)は右可動装飾体を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 23】(A)は左可動装飾体駆動ユニットの分解斜視図であり、(B)は右可動装飾体駆動ユニットの分解斜視図である。

【図 24】左右の可動装飾体の動きを示す説明図である。

【図 25】主入賞口ユニット、遊技領域内装飾体、及び排出誘導部材を斜め前方から示す斜視図である。

【図 26】(A)は主入賞口ユニットにおける始動口の要部を拡大して示す斜視図であり、(B)はその側面図である。

【図 27】(A)は主入賞口ユニットにおけるアタッカ装置の要部を示す斜視図であり、(B)はその側面図である。

【図 28】主入賞口ユニットを斜め後方下側から示す斜視図である。

【図 29】遊技領域内装飾体を斜め後方から示す背面斜視図である。

【図 30】主入賞口ユニット、遊技領域内装飾体、及び排出誘導部材における遊技球の流路を示す断面図である。

【図 31】後主役物を斜め前方から示す斜視図である。

【図 32】後主役物を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 33】後主役物を分解して斜め後方から示す分解斜視図である。

【図 34】後主役物における第一可動役物ユニットを斜め前方から示す斜視図である。

【図 35】第一可動役物ユニットを主要部毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 36】(A)は第一可動役物ユニットにおける第一可動役物を分解して斜め前方から示す分解斜視図であり、(B)は第一可動役物におけるレンズ部を示す拡大正面図である。

【図 37】第一可動役物ユニットにおける第一可動役物駆動ユニットを斜め前方から示す斜視図である。

【図 38】第一可動役物駆動ユニットを斜め後方から示す斜視図である。

【図 39】第一可動役物駆動ユニットを主要部毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 40】図 39 よりも更に分解して示す分解斜視図である。

【図 41】(A)は第一可動役物駆動ユニットにおける第一昇降部材を示す斜視図であり、(B)は第一昇降部材の分解斜視図である。

【図 42】第一昇降部材における第一可動役物ソレノイドと回動伝達部材との関係を示す説明図である。

【図 43】後主装飾体における第二可動装飾体ユニットを斜め前方から示す斜視図である。

【図 44】第二可動装飾体ユニットを主要部毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図 45】第二可動装飾体ユニットにおける第二可動装飾体を分解して示す分解斜視図である。

【図 46】第二可動装飾体ユニットにおける第二可動装飾体駆動ユニットを斜め前方から示す斜視図である。

【図 47】第二可動装飾体駆動ユニットを主要部毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 48】図 47 よりも更に分解して示す分解斜視図である。

10

20

30

40

50

【図 4 9】(A) は第二可動装飾体駆動ユニットにおける第二昇降部材を示す斜視図であり、(B) は第二昇降部材の分解斜視図である。

【図 5 0】第二昇降部材における第二可動装飾体ソレノイドとリンク機構との関係を示す説明図である。

【図 5 1】可動装飾体ユニットカバーを斜め前方から示す斜視図である。

【図 5 2】可動装飾体ユニットカバーの要部を示す説明図である。

【図 5 3】制御構成を概略的に示すブロック図の一部である。

【図 5 4】制御構成を概略的に示すブロック図の他の一部である。

【図 5 5】前主役物における可動装飾体が略垂直方向に回転した状態を示す遊技領域の正面図である。

10

【図 5 6】図 5 5 の状態から更に後装飾体の第一可動装飾体及び第二可動装飾体を可動させた状態を示す遊技領域の正面図である。

【図 5 7】後装飾体の第一可動装飾体及び第二可動装飾体を可動させた状態を示す遊技領域の正面図である。

【図 5 8】主基板に搭載される CPU により実行されるメイン処理、及び電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】主基板に搭載される 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 6 0】主基板に搭載される CPU により実行される特別図柄・特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 1】特別図柄・特別電動役物制御処理における始動口入賞処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】特別図柄・特別電動役物制御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 6 3】特別図柄・特別電動役物制御処理における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】特別図柄・特別電動役物制御処理における変動中処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】特別図柄・特別電動役物制御処理における大当たり遊技開始処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 6】特別図柄・特別電動役物制御処理における小当たり遊技開始処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】特別図柄・特別電動役物制御処理における特別電動役物大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】特別図柄・特別電動役物制御処理における特別電動役物小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】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 7 0】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms 定常処理を示すフローチャートである。

40

【図 7 1】16ms 定常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る。

【図 7 2】16ms 定常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 7 3】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 7 4】装飾図柄変動開始処理における背景選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 5】背景選択処理における特殊背景処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】特殊背景処理におけるカタカタ 1 A 背景処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】特殊背景処理におけるカタカタ 1 B (2) 背景処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】特殊背景処理におけるおしゃべり 1 背景処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】特殊背景処理におけるおしゃべり 2 背景処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 8 0】主基板における第一抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
 【図 8 1】主基板における第二抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
 【図 8 2】有利遊技状態に関する機能的な構成を示すブロック図である。
 【図 8 3】主基板における普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
 【図 8 4】電飾制御基板における演出表示制御及び装飾図柄変動制御に関する機能的な構成を示すブロック図である。
 【図 8 5】特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。
 【図 8 6】大当たり抽選における、当選確率、振分け、及び状態移行等を示す説明図である。

【図 8 7】普通抽選における、当選確率、及び第二始動口の開放時間等を示す説明図である。 10

- 【図 8 8】具体的な演出例、及び保留状態の表示を示す説明図である。
 【図 8 9】演出の状態移行を示す説明図である。
 【図 9 0】大当たり状態での背景画像の変化を示す説明図である。
 【図 9 1】小当たり状態での背景画像の変化を示す説明図である。
 【図 9 2】アイテム振分けテーブル及びアイテム変換テーブルを示す説明図である。
 【図 9 3】第四当たり時のカタカタ選択テーブルを示す説明図である。
 【図 9 4】スロット演出振分け表を示す説明図である。
 【図 9 5】継続導出回数テーブル、役物カタカタ予告演出振分け表、及びカタカタ最終振分け表を示す説明図である。 20

- 【図 9 6】落下ポイント振分け表を示す説明図である。
 【図 9 7】おしゃべり演出におけるモード数振分けテーブルを示す説明図である。
 【図 9 8】おしゃべり演出におけるモード数振分けテーブルを示す説明図である。
 【図 9 9】第一通常状態演出に対する機能的構成を示すブロック図である。
 【図 1 0 0】第二通常状態演出に対する機能的構成を示すブロック図である。
 【図 1 0 1】高確率期待小演出に対する機能的構成を示すブロック図である。
 【図 1 0 2】高確率期待大演出に対する機能的構成を示すブロック図である。
 【図 1 0 3】第一通常状態演出における具体的な演出例である。
 【図 1 0 4】第一通常状態演出における具体的な演出例である。
 【図 1 0 5】第二通常状態演出における具体的な演出例である。 30
 【図 1 0 6】第二通常状態演出における具体的な演出例である。
 【図 1 0 7】高確率期待小演出における具体的な演出例である。
 【図 1 0 8】高確率期待小演出における具体的な演出例である。
 【図 1 0 9】高確率期待大演出における具体的な演出例である。
 【図 1 1 0】高確率状態演出における具体的な演出例である。

【発明を実施するための形態】

【 0 1 1 7 】

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。

[パチンコ機の全体構成について] 図 1 及び図 2 に基づき説明する。 40

図 1 はパチンコ機の前側全体を示す正面図であり、図 2 はパチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図 1 及び図 2 においては遊技領域における装飾部材を省略して示している。

パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、前面枠 4、及び遊技盤 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠 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 の前面の片側には、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。なお、外枠 2 は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

【 0 1 1 8 】

[本体枠の構成について] 図 1 及び図 3 に基づき説明する。 50

図 3 はパチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

本体枠 3 は、前枠体 1 1、遊技盤装着枠 1 2 及び機構装着体 1 3 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 の前枠体 1 1 は、外枠 2 (図 2 参照) の前側の下受板 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。そして、前枠体 1 1 の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具 1 5 が固定されており、外枠 2 の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具 1 4 に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具 1 4、本体枠側ヒンジ具 1 5、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構 7 が構成されている。

【 0 1 1 9 】

前枠体 1 1 の前側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の前下部左側領域にはスピーカボックス部 1 6 が一体に形成され、そのスピーカボックス部 1 6 の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板 1 7 が装着されている。そして、スピーカ装着板 1 7 にはスピーカ 1 8 が装着されている。また、前枠体 1 1 前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール 1 9 が傾斜状に装着されている。また、前枠体 1 1 前面の下部領域内の下半部分には下部前面板 3 0 が装着されている。そして、下部前面板 3 0 の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿 3 1 が設けられ、右側寄りには操作ハンドル 3 2 が設けられ、左側寄りには灰皿 3 3 が設けられている。なお、下皿 3 1 には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー 3 4 が配設されている。

【 0 1 2 0 】

[前面枠の構成について] 図 1 及び図 2 に基づき説明する。

前枠体 1 1 の前面の片側には、その前枠体 1 1 の上端から下部前面板 3 0 の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠 4 がヒンジ機構 3 6 によって前方に開閉可能に装着されている。また、前面枠 4 の略中央部には、遊技盤 5 の遊技領域 3 7 を前方から透視可能な略円形の開口窓 3 8 が形成されている。また、前面枠 4 の後側には開口窓 3 8 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 3 9 が設けられ、その窓枠 3 9 にはガラス板、透明樹脂板等の透明板 5 0 が装着されている。また、前面枠 4 の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠 4 の前面の下部には上皿 5 1 が形成されている。詳しくは、開口窓 3 8 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 5 2 が、下部に上皿 5 1 が、上部に音響電飾装置 5 3 が装着されている。サイド装飾装置 5 2 は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 5 4 を主体として構成されている。サイド装飾体 5 4 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ 5 5 が組み込まれている。音響電飾装置 5 3 は、透明カバー体 5 6、スピーカ 5 7、スピーカカバー 5 8、及びリフレクタ体 (図示しない) 等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。また、上皿 5 1 の左側には、遊技者が操作可能なボタン 5 9 が設けられている。

【 0 1 2 1 】

[施錠装置の構成について] 図 2 及び図 3 に基づき説明する。

前枠体 1 1 のヒンジ機構 3 6 に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠 2 に対し本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対し前面枠 4 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 7 0 が装着されている。すなわち、この実施形態において、施錠装置 7 0 は、外枠 2 に設けられた閉止具 7 1 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 7 2 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 7 3 に係脱可能に係合して前面枠 4 を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 7 4 と、パチンコ機 1 の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体 1 1 及び下部前面板 3 0 を貫通して露出されたシリンダー錠 7 5 とを備えている。そして、シリンダー錠 7 5 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 7 2 と外枠 2 の閉止具 7 1 との係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック 7 4 と前面枠 4 の閉止具 7 3 との係合が外れて前面枠 4 が解錠されるようになっている。

【 0 1 2 2 】

〔遊技盤装着枠の構成について〕 図２乃至図４に基づき説明する。

図４はパチンコ機の後側全体を示す背面図である。

図２及び図３に示すように、本体枠３の遊技盤装着枠１２は、前枠体１１の後側に設けられかつ遊技盤５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。遊技盤５は、遊技盤装着枠１２の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている（図９参照）。遊技盤５の盤面（前面）には、外レール７６と内レール７７とを備えた案内レール７８が設けられ、その案内レール７８の内側に遊技領域３７が区画形成されている。なお、発射レール１９と案内レール７８との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内レール７８を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿３１に案内されるように構成されている。また、遊技盤５の前面には、その案内レール

10

【０１２３】

一方、図４に示すように、遊技盤５の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台９１が設けられている。このボックス装着台９１には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板９２が収納された副制御基板ボックス９３が装着され、その副制御基板ボックス９３の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板９４が収納された主制御基板ボックス９５が装着されている。さらに、遊技盤５の後側に対しボックス装着台９１、副制御基板ボックス９３及び主制御基板ボックス９５がそれぞれ装着された状態において、本体枠３の遊技盤装

20

【０１２４】

〔本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について〕 図７及び図８に基づき説明する。

図７はパチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図８は本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

本体枠３の機構装着体１３には、タンク装着部１１１、レール装着部１１２、及び払出装装置装着部１１３等がそれぞれ形成され、タンク装着部１１１には球タンク１１４が装着されている。球タンク１１４は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク１１４の遊技球の貯留状態が球タンク１１４の後側壁を透して視認可能となっている。また、球タンク１１４の底板部１１５の後側隅部には遊技球を放出する放出口１１６が形成されるとともに、底板部１１５は放出口１１６に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

30

【０１２５】

本体枠３の機構装着体１３には、そのタンク装着部１１１に下方に接近してレール装着部１１２が一体に形成され、そのレール装着部１１２にレール構成部材１１７が装着されることでタンクレール１１８が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部１１１は、本体枠３の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール１１８の前壁部１１９とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図８に向かって左端）から他端（図８に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚１２０が形成されている。そして、レール棚１２０の横方向に延びる上向き面をレール受け部１２１としている。

40

【０１２６】

レール装着部１１２に装着されてタンクレール１１８を構成するレール構成部材１１７は、レール装着部１１２の前壁部１１９との間にレール通路を構成する後壁部１２２と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後２列）に区画する仕切り壁（いずれも図示しない）とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材１１７は、レール装着部１１２に

50

対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール 118 が構成されている。そして、球タンク 114 の放出口 116 から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール 118 の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材 117 は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材 117 の後壁部 122 を透して視認可能となっている。

【0127】

タンクレール 118（レール装着部 112）の前壁部 119 は、遊技盤 5 の後側に突出する装備品（例えば役物）における後部の上端部との干渉を避けるため第 1 空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠 3 の後端部となるレール棚 120 の後端と、タンクレール 118 の後壁部は、球タンク 114 の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク 114 の後壁部に対しタンクレール 118 の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール 118 が遊技盤 5 の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤 5 の後側とタンクレール 118 の前壁部 119 との間に装備品（例えば役物）の後部との干渉を避けるための第 1 空間部が設けられるようになっている。

【0128】

また、タンクレール 118 の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体 123 がその上部において軸 124 を中心として揺動可能に装着されている。この整流体 123 には、その中央部から下部において錘が設けられている。

【0129】

[払出装置装着部及び球払出装置の構成について] 図 7 及び図 8 に基づき説明する。

本体枠 3 の機構装着体 13 の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）125 に対応する縦長の払出装置装着部 113 が形成されている。払出装置装着部 113 は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部 113 の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置 125 の払出用モータ 126（図 3 参照）が突出可能な開口部 127 が形成されている。

【0130】

払出装置装着部 113 の凹部に球払出装置 125 が装着された状態において、遊技盤 5 との間には、第 1 空間部と前後方向に略同一レベルとなる第 2 空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠 3 の後端、すなわち払出装置装着部 113 の周壁部後端、レール棚 120 の後端、球タンク 114、タンクレール 118 及び球払出装置 125 のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【0131】

球払出装置 125 は、払出装置装着部 113 の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装置 125 は、払出装置装着部 113 の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【0132】

また、図示しないが、球払出装置 125 は、タンクレール 118 におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後 2 列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

【 0 1 3 3 】

[本体枠の後側下部の装備について] 図 3 及び図 4 に基づき説明する。

本体枠 3 の前枠体 1 1 の後側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の後下部領域の片側 (図 4 に向かって左側) には、発射レール 1 9 の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー (図示しない) 、その発射ハンマーを作動する発射モータ 1 2 8 等が取付基板 1 2 9 に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット 1 3 0 が装着されている。また、前枠体 1 1 の後下部領域の略中央部には、電源基板 1 3 1 を収容する電源基板ボックス 1 3 2 が装着され、その電源基板ボックス 1 3 2 の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板 1 3 3 を収容する払出制御基板ボックス 1 3 4 が装着されている。払出制御基板 1 3 3 は、遊技球を払い出す数を記憶する R A M を備え、主制御基板 9 4 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板 (図示しない) に伝達して払出用モータ 1 2 6 を作動制御するようになっている。

10

【 0 1 3 4 】

[後カバー体の構成について] 図 4 及び図 5 に基づき説明する。

図 5 はパチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 1 3 5 (図 9 参照) 及び主制御基板ボックス 9 5 の後端部は機構装着体 1 3 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体 1 3 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装置装着部 1 1 3 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 1 3 6 がカバーヒンジ機構 1 3 7 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

20

【 0 1 3 5 】

後カバー体 1 3 6 は、略四角形状の後壁部 1 3 8 と、その後壁部 1 3 8 の外周縁から前方に向けて突出された周壁部 1 3 9 とから一体に構成されている。後カバー体 1 3 6 の周壁部 1 3 9 のうち、一側の壁部 1 3 9 a には、機構装着体 1 3 の側壁部の上下及び中間の計 3 箇所に形成されたヒンジ体 1 4 0 のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン 1 4 1 を下向きに有するヒンジ体 1 4 2 が一体に形成されている。また、後カバー体 1 3 6 の周壁部 1 3 9 のうち、他側の壁部 1 3 9 b には、払出装置装着部 1 1 3 の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体 1 4 3 が一体に形成されている。

30

【 0 1 3 6 】

すなわち、後カバー体 1 3 6 は、その上下及び中間のヒンジ体 1 4 2 の各ヒンジピン 1 4 1 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 1 4 0 のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン 1 4 1 を中心として後カバー体 1 3 6 が機構装着体 1 3 の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 1 4 3 を払出装置装着部 1 1 3 の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体 1 3 の後側に後カバー体 1 3 6 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 1 3 6 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 3 5 (図 9 参照) 全体及び主制御基板ボックス 9 5 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 1 3 6 によって覆われるようになっている。これによって、主制御基板ボックス 9 5 の上部に露出された主制御基板 9 4 の基板コネクタ (主として表示装置制御基板と接続するための基板コネクタ) が後方から視認不能に隠蔽されている。

40

【 0 1 3 7 】

また、主制御基板ボックス 9 5 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 1 3 6 によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス 9 5 の下部には、その主制御基板 9 4 上に配置された検査用コネクタ 1 4 4 が露出されており、後カバー体 1 3 6 が閉じられた状態で主制御基板 9 4 上の検査用コネクタ 1 4 4 に基板検査装置 (図示しない) を接続して検査可能となっている。

【 0 1 3 8 】

後カバー体 1 3 6 には、多数の放熱孔 1 4 5 、 1 4 6 、 1 4 7 、 1 4 8 が貫設されてお

50

り、これら多数の放熱孔 1 4 5、1 4 6、1 4 7、1 4 8 から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体 1 3 6 には、その周壁部 1 3 9 から後壁部 1 3 8 に延びる多数のスリット状の放熱孔 1 4 5 が貫設され、後壁部 1 3 8 の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔 1 4 6 が貫設され、後壁部 1 3 8 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 1 4 7 と所定数の横長四角形状の放熱孔 1 4 8 が貫設されている。

【 0 1 3 9 】

また、横長四角形状の放熱孔 1 4 8 は、主制御基板ボックス 9 5 の封印ねじ（封印部材）によって封印される複数の並列状の封印部 1 4 9 の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体 1 3 6 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 9 5 の複数の並列状の封印部 1 4 9 が放熱孔 1 4 8 の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体 1 3 6 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 9 5 の封印部 1 4 9 の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体 1 3 6 を安価に製作することができる。

【 0 1 4 0 】

後カバー体 1 3 6 の周壁部 1 3 9 のうち、上側壁部 1 3 9 c の所定位置（この実施形態では左右 2 箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 1 5 0 が上方のタンクレール 1 1 8 の後壁面（レール構成部材 1 1 7 の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体 1 5 0 の先端部には、同コード保持体 1 5 0 を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【 0 1 4 1 】

電源コードは、その一端が分電基板 1 5 1 の基板コネクタ 1 5 2 に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体 1 3 6 にコード保持体 1 5 0 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機 1 を運搬、保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【 0 1 4 2 】

[本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について] 図 1 及び図 6 に基づき説明する。

図 6 は、図 5 に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部 1 6 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 1 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 1 5 3 は、球払出装 1 2 5 の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿 5 1 に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿 3 1 に導くためのものである。

【 0 1 4 3 】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 1 5 3 の後壁外面には、インタフェース基板 1 5 4 を収納している基板ボックス 1 5 5 が装着されている。なお、インタフェース基板 1 5 4 は、パチンコ機 1 に隣接して設置される球貸機と払出制御基板 1 3 3 との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板 1 3 3 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【 0 1 4 4 】

[遊技盤の構成について]

図 1 0 は遊技領域を有した遊技盤の構成を示す拡大正面図である。図 1 1 は遊技盤を斜め前方から示す斜視図であり、図 1 2 は遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。図 1 3 は図 1 2 における主制御基板ボックス、副制御基板ボックス等を外した状態で示す斜視図

10

20

30

40

50

である。また、図 1 4 は遊技盤を分解して斜め前方から示す斜視図である。

【 0 1 4 5 】

図 1 0 乃至図 1 4 に示すように、遊技盤 5 は、略円形の開口 2 1 0 を有し開口 2 1 0 内に遊技球を案内する外レール 7 6 及び内レール 7 7 からなる案内レール 7 8 を備えた前構成部材 7 9 と、前面側に前構成部材 7 9 が取り付けられると共に適宜形状の貫通口 2 1 1 を複数有した板状の遊技盤ベース 2 1 2 と、遊技盤ベース 2 1 2 の貫通口 2 1 1 を覆うように、遊技盤ベース 2 1 2 の前面側に取り付けられる主役物 2 1 3、主入賞口ユニット 2 1 4、及び遊技領域内装飾体 2 1 5 と、主役物 2 1 3 と対応し遊技盤ベース 2 1 2 の後面側に取り付けられる後装飾体 2 1 6 と、後装飾体 2 1 6 の後方に配置される演出表示装置 2 1 7 と、遊技盤ベース 2 1 2 の後面側に取り付けられ主入賞口ユニット 2 1 4 に入賞した遊技球を排出誘導する排出誘導部材 2 1 8 とを主に備えている。

10

【 0 1 4 6 】

遊技盤 5 では、前構成部材 7 9 における開口 2 1 0 の内側で、遊技盤ベース 2 1 2 の前面側において、主に遊技領域 3 7 が区画形成されており、この遊技領域 3 7 内には、図 1 0 に示すように多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車 2 1 9 が設けられていると共に、上述の主役物 2 1 3、主入賞口ユニット 2 1 4、及び遊技領域内装飾体 2 1 5 が配置されている。なお、遊技領域 3 7 内の中央最下部には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を遊技領域 3 7 内から排出するアウト口 2 2 0 が設けられている。

【 0 1 4 7 】

20

(主役物の構成について)

次に、遊技盤 5 における主役物 2 1 3 の具体的な構成について図 1 5 乃至図 2 4 に基づき詳細に説明する。図 1 5 は主役物の正面図であり、図 1 6 は主役物を斜め前方から示す斜視図であり、図 1 7 は主役物を斜め後方から示す斜視図である。図 1 8 は主役物を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。また、図 1 9 は主役物のステージ付近を拡大して示す拡大正面図である。図 2 0 は左右の可動装飾体及び装飾体駆動ユニットを示す斜視図であり、図 2 1 の (A) は左可動装飾体を斜め後方から示す斜視図であり (B) は左可動装飾体を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。図 2 2 の (A) は右可動装飾体を斜め後方から示す斜視図であり、(B) は右可動装飾体を分解して斜め前方から示す斜視図である。図 2 3 の (A) は左可動装飾体駆動ユニットの分解斜視図であり、(B) は右可動装飾体駆動ユニットの分解斜視図である。更に、図 2 4 は左右の可動装飾体の動きを示す説明図である。

30

【 0 1 4 8 】

遊技盤 5 における主役物 2 1 3 は、図 1 5 乃至図 1 8 に示すように、額縁状に形成された枠状装飾体 2 3 0 と、枠状装飾体 2 3 0 の前側の右下縁部に取り付けられるキャラクタ体 2 3 1 と、枠状装飾体 2 3 0 の前側の左縁部やや右寄りに取り付けられ自動車を模した装飾部材 2 3 2 と、枠状装飾体 2 3 0 の開口を閉鎖するように枠状装飾体 2 3 0 の後側に取り付けられる透明な板状の隔壁板 2 3 3 と、枠状装飾体 2 3 0 の上縁部の前面下側に配置される右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 と、枠状装飾体 2 3 0 の後側に配置される右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 を夫々所定軸周りに回転させるための右可動装飾体駆動ユニット 2 3 6 及び左可動装飾体駆動ユニット 2 3 7 とを備えている。

40

【 0 1 4 9 】

また、主役物 2 1 3 には、遊技領域 3 7 内の所定領域を通過する遊技球を検出可能なチャッカー 2 3 8 を更に備えている。このチャッカー 2 3 8 は、枠状装飾体 2 3 0 の左縁部に取り付けられ遊技球の通過を検出する通過検出センサ 2 3 9 と、通過検出センサ 2 3 9 を前方から覆うと共に上下方向に遊技球が通過可能な開口を有したチャッカーカバー 2 4 0 とを備えている。このチャッカー 2 3 8 は、チャッカーカバー 2 4 0 の上側から、遊技領域 3 7 内を流下する遊技球が進入すると、その遊技球を通過検出センサ 2 3 9 によって検出し、その後、検出した遊技球をチャッカーカバー 2 4 0 の下側から、再び遊技領域 3 7 内に戻すようになっている。

50

【 0 1 5 0 】

この主役物 2 1 3 の杵状装飾体 2 3 0 には、通過検出センサ 2 3 8 が取り付けられる部位の下側に、ワープ入口 2 5 0 が設けられていると共に、ワープ入口 2 5 0 の下方には杵状装飾体 2 3 0 の内側に開口するワープ出口 2 5 1 が設けられており、杵状装飾体 2 3 0 内部にはワープ入口 2 5 0 とワープ出口 2 5 1 とを連通するワープ通路 2 5 2 が形成されている。このワープ通路 2 5 2 は、断面視コ字状に形成された杵状装飾体 2 3 0 の開放部が隔壁板 2 3 3 の一部によって閉鎖されることで形成されており、遊技盤面に沿って流下する遊技球を、杵状装飾体 2 3 0 の外側（外周）から内側へワープ通路 2 5 2 を介して取り込めるようになっている。

【 0 1 5 1 】

10

主役物 2 1 3 の杵状装飾体 2 3 0 には、その下縁部における上面に、ワープ通路 2 5 2 のワープ出口 2 5 1 から連続し遊技球を左右方向に転動させることのできる転動面 2 5 3 と、転動面 2 5 3 の前側に設けられ左右に開放部 2 5 4 を有した所定高さの堰部 2 5 5 とからなるステージ 2 5 6 が備えられている。このステージ 2 5 6 は、ワープ通路 2 5 2 を介して取り込まれた遊技球を左右方向に転動させてその動きに様々な変化が付けられるようになっていると共に、ステージ 2 5 6 上を転動する遊技球が開放部 2 5 4 からステージ 2 5 6 の前方に流出するようになっている。なお、ステージ 2 5 6 上の遊技球は、杵状装飾体 2 3 0 の後側に取り付けられる隔壁板 2 3 3 によってステージ 2 5 6 の後方へ流出しないようになっている。

【 0 1 5 2 】

20

また、主役物 2 1 3 の杵状装飾体 2 3 0 には、ステージ 2 5 6 上の遊技球を、主入賞口ユニット 2 1 4 の略中央直上に流下するように誘導する球誘導路 2 5 7 を更に備えている。この球誘導路 2 5 7 は、ステージ 2 5 6 の左右の開放部 2 5 4 を挟むように略中央に配置され遊技球をステージ 2 5 6 の後側へ案内する球案内部 2 5 8 と、球案内部 2 5 8 の下方且つステージ 2 5 6 の後側に延出し上方から遊技球を受入可能とされた球受部 2 5 9 と、球受部 2 5 9 に受けられた遊技球を球案内部 2 5 8 の下方且つステージ 2 5 6 の前側に開口する球流出口 2 6 0 から流出するように誘導する球誘導部 2 6 1 とから構成されている。なお、隔壁板 2 3 3 の略中央下部には、後方に突出する球誘導凹部 2 6 2 が形成されており、球案内部 2 5 8 によってステージ 2 5 6 の後側に案内された遊技球が、球誘導凹部 2 6 2 に誘導されて隔壁板 2 3 3 の後側に流出することなく、良好に球受部 2 5 9 に受けられるようになっている。

30

【 0 1 5 3 】

更に、主役物 2 1 3 の杵状装飾体 2 3 0 には、ステージ 2 5 6 を挟んでワープ通路 2 5 2 の反対側に、杵状装飾体 2 3 0 の左右方向中央側が僅かに低くなるような面とされ、ステージ 2 5 6 の転動面 2 5 3 と連続するような延長転動面 2 6 3 を更に備えている。この延長転動面 2 6 3 は、ワープ入口 2 5 0 から取り込まれワープ通路 2 5 2 を介して所定の初速度でステージ 2 5 6 上に供給された遊技球が、ステージ 2 5 6 の堰部 2 5 5 を乗越えてステージ 2 5 6 から流出するのを防止するためのものである。なお、この延長転動面 2 6 3 の前側には、図示するように、キャラクタ体 2 3 1 の一部が配置されるようになっており、隔壁板 2 3 3 と協働して所定深さの溝が形成されるようになっており、延長転動面 2 6 3 において遊技球が弾んだりしても、延長転動面 2 6 3 から遊技球が脱落下し難くなっている（図 1 9 参照）。

40

【 0 1 5 4 】

この延長転動面 2 6 3 の作用を詳述すると、ワープ通路 2 5 2 を介して所定の初速度で供給される遊技球は、ステージ 2 5 6 の左端から右端へと転動して延長転動面 2 6 3 上に供給され、その際に、ステージ 2 5 6 はその中央付近が低く左右両端が高くなるような形状とされているので、遊技球の速度はステージ 2 5 6 の右端に転動するのに従って低下するが、ワープ通路 2 5 2 内を流通する遊技球の速度は様々に異なるため、ステージ 2 5 6 へ供給される時の初速度も様々に異なり、例えば、ステージ 2 5 6 の右端に延長転動面 2 6 3 の代わりに球当接部を設けた場合、遊技球の速度によっては、球当接部への当接によ

50

り弾んでしまいステージ 2 5 6 の堰部 2 5 5 を乗越えてステージ 2 5 6 から脱落し、ステージ 2 5 6 上で遊技球を良好に転動させることができなくなり、遊技球の動きを楽しませられなくなる恐れがある。

【 0 1 5 5 】

これに対して、本例では、ステージ 2 5 6 の右端に延長転動面 2 6 3 を設けており、所定の速度で転動する遊技球がステージ 2 5 6 の右端に到達しても、延長転動面 2 6 3 へと供給されてステージ 2 5 6 の右端で弾んでステージ 2 5 6 から脱落するのを防止することができるようになっている。また、延長転動面 2 6 3 では、キャラクタ体 2 3 1 及び隔壁板 2 3 3 と協働して所定深さの溝が形成されるので、延長転動面 2 6 3 上で遊技球が弾んでも、延長転動面 2 6 3 から遊技球が脱落するのを抑制することができるようになっている。更に、延長転動面 2 6 3 は、杵状装飾体 2 3 0 の中央側（左端）が僅かに下がった平坦面とされているので、延長転動面 2 6 3 からステージ 2 6 3 へ転動する遊技球の速度上昇を抑制させることが可能となり、好適な速度で遊技球をステージ 2 6 3 に戻すことができ、ステージ 2 6 3 上で遊技球を良好に転動させることができるようになっている。

10

【 0 1 5 6 】

主役物 2 1 3 の杵状装飾体 2 3 0 は、図 1 6 及び図 1 7 に示すように、その左側外周に遊技球を外周に沿って下方に案内可能な球案内路 2 7 0 が備えられている。この球案内路 2 7 0 は、杵状装飾体 2 3 0 の外周面 2 7 1 と、遊技盤ベース 2 1 2 の前面側に当接し遊技盤ベース 2 1 2 の該当する貫通口 2 1 1 を閉鎖するように外方に延びるフランジ部 2 7 2 と、フランジ部 2 7 2 から前側に所定距離離反した位置で外方に延び前面に装飾の施された装飾フランジ部 2 7 3 とから構成されている。この球案内路 2 7 0 は、杵状装飾体 2 3 0 の外周面 2 7 1、フランジ部 2 7 2、及び装飾フランジ部 2 7 3 とにより、遊技盤 5 の盤面に沿った外方に開放された断面が略コ字形状に形成されており、その内部を遊技球が流通可能とされている。

20

【 0 1 5 7 】

この球案内路 2 7 0 には、フランジ部 2 7 2 及び装飾フランジ部 2 7 3 の内面側（互いに対向する面側）に、複数の突起（突条）2 7 4 が設けられており、フランジ部 2 7 2 の突起 2 7 4 と、装飾フランジ部 2 7 3 側の突起 2 7 4 は、互いに対向しない位置に交互に夫々形成されている。この球案内路 2 7 0 は、その複数の突起 2 7 4 によって、球案内路 2 7 0 を流下する遊技球が突起 2 7 4 と当接することで、遊技球の流下速度を減衰させて、遊技球の流下速度が上昇するのを抑制することができるようになっている。なお、この球案内路 2 7 0 は、主入賞口ユニット 2 1 4 の下側付近まで遊技球を案内するように形成されている。

30

【 0 1 5 8 】

この球案内路 2 7 0 は、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、遊技領域 3 7 の上部に打ち込まれた遊技球を、主入賞口ユニット 2 1 4 の下側付近まで案内しており、この球案内路 2 7 0 によって遊技球が案内されると、主入賞口ユニット 2 1 4 に入賞する可能性が低くなるので、球案内路 2 7 0 に遊技球が案内されないように、遊技球の打ち込み操作をさせることができ、打ち込み操作が単調となり興味が低下するのを防止することができるようになっている。また、球案内路 2 7 0 によって遊技球が案内された場合、その突起 2 7 4 によって遊技球の流下速度が抑制されるので、球案内路 2 7 0 から勢い良く遊技球が放出されるのを防止して、放出された遊技球が主入賞口ユニット 2 1 4 や遊技領域内装飾体 2 1 5 等と当接するのを防止したり、当接してもその速度を遅くして衝撃を可及的に小さくし、主入賞口ユニット 2 1 4 等が破損するのを防止することができるようになっている。

40

【 0 1 5 9 】

次に、図 2 0 乃至図 2 4 に基づいて、右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 と、右可動装飾体駆動ユニット 2 3 6 及び左可動装飾体駆動ユニット 2 3 7 の構成を詳細に説明する。まず、主役物 2 1 3 の右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 は、略水平方向に延びる水平状態と、略垂直方向に延びる垂直状態との間で回動可能とされている。これら右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 は、図 1 5 及び図 2 4 に示すように、夫

50

々水平状態となると、互いに連続した装飾体となるように構成されており、その前側には複数の文字（本例では、アルファベット）が立体的に造形され、それらの文字は右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 とが一体となることで所定の単語となるようになっている。

【0160】

これら右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 は、文字部 290 が透光性を有する部材とされた装飾部 291 と、装飾部 291 の後側に配置される枠状の本体部 292 と、本体部 292 内に配置され複数の LED 293 を備えた発光基板 294 と、発光基板 294 の後側に配置され本体部 292 の枠内の閉鎖する背板 295 と、所定位置から後側に延出する回動軸 296 とを備えている。この装飾部 291 の後側にはネジ孔を有した取付ボス 297 が形成されていると共に、背板 295 には装飾部 291 の取付ボス 297 に対応した位置に貫通孔 298 が穿設されており、装飾部 291 と背板 295 とで本体部 292 及び発光基板 294 を挟んだ状態で、背板 295 の後側から貫通孔 298 を貫通して取付ボス 297 にビス（図示しない）をねじ込むことで、それらが一体に組み付けられるようになっている（図 21 及び図 22 参照）。

10

【0161】

なお、回動軸 296 は、背板 295 に設けられた取付孔に圧入固定されていると共に、回動軸 296 は、右可動装飾体 234 では右端部付近に、左可動装飾体 235 では左端部付近に夫々配置固定されている。また、夫々の背板 295 には、その後面の回動軸 296 付近の所定位置に突起 299 が形成されており、詳細は後述するが、この突起 299 は右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 の夫々の回動位置を検出するためのものである。

20

【0162】

一方、右可動装飾体駆動ユニット 236 及び左可動装飾体駆動ユニット 237 は、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 を夫々の回動軸 296 の軸芯周りに回動させるものである。これら右可動装飾体駆動ユニット 236 及び左可動装飾体駆動ユニット 237 は、右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 を回動させるための可動装飾体駆動モータ 310 と、可動装飾体駆動モータ 310 の回転軸 311 に固定される駆動ギヤ 312 と、駆動ギヤ 312 と噛合し駆動ギヤ 312 の回転を伝達する伝達ギヤ 313 と、伝達ギヤ 313 と噛合し右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の回動軸 296 が固定される出力ギヤ 314 と、後面に可動装飾体駆動モータ 310 を取り付け可能とされ、駆動ギヤ 312、伝達ギヤ 313、及び出力ギヤ 314 を収容可能なギヤケーシング 315 と、ギヤケーシング 315 の前側開口を閉鎖すると共に右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の回動軸 296 が通過可能な通孔 316 を有した前板 317 とを備えている（図 20、図 23 及び図 24 参照）。

30

【0163】

これら右可動装飾体駆動ユニット 236 又は左可動装飾体駆動ユニット 237 は、可動装飾体駆動モータ 310 が回転駆動させられると、その回転軸 311 に固定された駆動ギヤ 312 が回転し、駆動ギヤ 312 の回転が伝達ギヤ 313 を介して出力ギヤ 314 に回転伝達され、出力ギヤ 314 に固定された右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の回動軸 296 が出力ギヤ 314 と共に回転することで、夫々の回動軸 296 周りに右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 を回動させることができるようになっている。

40

【0164】

また、右可動装飾体駆動ユニット 236 及び左可動装飾体駆動ユニット 237 には、右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の回動に伴って回転する回転部材 318 と、回転部材 318 の回転位置を検出する回転位置検出センサ 319 とを更に備えている。この回転部材 318 は、一端に右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の突起 299 と当接可能な当接ピン 320 と、他端に回転位置検出センサ 319 に検出される被検出部 321 とを有しており、当接ピン 320 と被検出部 321 との間の所定位置において回転可能に前板 317 の裏側に軸支されている。また、前板 317 には、回転部材 318 の当接ピ

50

ン 3 2 0 が挿通可能な円弧状の長孔 3 2 2 が形成されており、右可動装飾体駆動ユニット 2 3 6 及び左可動装飾体駆動ユニット 2 3 7 が組み立てられた状態で、当接ピン 3 2 0 が長孔 3 2 2 を介して前板 3 1 7 の前側に突出するようになっていると共に、円弧状の長孔 3 2 2 により所定の回転角度の範囲内で回転するようになっている。

【 0 1 6 5 】

この回転部材 3 1 8 は、図示するようにその軸支される回転軸で折れ曲がったような形状とされていると共に、当接ピン 3 2 0 側よりも被検出部 3 2 1 側の方が重くなるように形成されており、その重量差によって当接ピン 3 2 0 が上方に回転するようになっている。この回転部材 3 1 8 の当接ピン 3 2 0 は、夫々右可動装飾体 2 3 4 又は左可動装飾体 2 3 5 の突起 2 9 9 の下側に当接するような位置に配置されており、当接ピン 3 2 0 と被検出部 3 2 1 との重量差によって上方に回転しようとする当接ピン 3 2 0 の回転移動が突起 2 9 9 によって阻止されるようになっている。つまり、突起 2 9 9 の回転移動に伴って当接ピン 3 2 0 が回転移動するようになり、回転部材 3 1 8 の回転位置を検出することで突起 2 9 9、即ち、右可動装飾体 2 3 4 又は左可動装飾体 2 3 5 の回転位置を検出できるようになっている。

10

【 0 1 6 6 】

なお、本例では、回転位置検出センサ 3 1 9 は、フォトセンサとされており、被検出部 3 2 1 がフォトセンサ用の遮蔽板とされている。また、本例では、右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 が水平状態の時に、夫々の回転部材 3 1 8 の被検出部 3 2 1 が、回転位置検出センサ 3 1 9 により検出される、つまり、被検出部 3 2 1 がフォトセンサを遮蔽するようになっている。

20

【 0 1 6 7 】

(主入賞口ユニット、遊技領域内装飾体、及び排出誘導部材の構成について)

次に、主入賞口ユニット 2 1 4、遊技領域内装飾体 2 1 5、及び排出誘導部材 2 1 8 の構成について、図 2 5 乃至図 3 0 に基づいて詳細に説明する。図 2 5 は主入賞口ユニット、遊技領域内装飾体、及び排出誘導部材を斜め前方から示す斜視図である。図 2 6 の (A) は主入賞口ユニットにおける始動口の要部を拡大して示す斜視図であり、(B) はその側面図である。図 2 7 の (A) は主入賞口ユニットにおけるアタッカ装置の要部を示す斜視図であり、(B) はその側面図である。図 2 8 は主入賞口ユニットを斜め後方下側から示す斜視図であり、図 2 9 は遊技領域内装飾体を斜め後方から示す斜視図である。また、図 3 0 は主入賞口ユニット、遊技領域内装飾体、及び排出誘導部材における遊技球の流路を示す断面図である。

30

【 0 1 6 8 】

まず、主入賞口ユニット 2 1 4 は、図示するように、その前側の左右方向略中央上部に配置され上方に開口する第一始動口 3 3 0 と、第一始動口 3 3 0 の下方に配置され第一始動口 3 3 0 と一対の可動片 3 3 1 とで閉鎖又は開放可能な第二始動口 3 3 2 と、第二始動口 3 3 2 の下方に配置され左右方向に延びる矩形状の大入賞口 3 3 3 及び大入賞口 3 3 3 を閉鎖可能とし上辺が前方に回動する開閉扉 3 3 4 を有したアタッカ装置 3 3 5 と、アタッカ装置 3 3 5 の左右両側に配置され互いに離反するように斜め上方に開口する一般入賞口 3 3 6 とを備えている。なお、一対の可動片 3 3 1 は、夫々一端側が回転可能に軸支されていると共に、その回転軸とは偏芯した位置に後側に突出する突出ピンが夫々設けられている。

40

【 0 1 6 9 】

また、主入賞口ユニット 2 1 4 は、第二始動口 3 3 2 を開閉する一対の可動片 3 3 1 を開閉駆動させる始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 を更に備えている(図 2 6 参照)。この始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 は、前後方向に進退可能なプランジャ 3 5 1 を有した始動口ソレノイド 3 5 2 と、始動口ソレノイド 3 5 2 におけるプランジャ 3 5 1 の前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向(遊技盤面に沿った方向)に延びる軸周りに回動し、一対の可動片 3 3 1 から後側に延在された突出ピン 3 3 7 を上下方向に移動可能な伝達部材 3 5 3 とを備えている。また、この伝達部材 3 5 3 には、その回動軸 3 5 4 よりも上側且

50

つ後側にプランジャ 3 5 1 先端の鏝部 3 5 5 を係止する係止部 3 5 6 が形成されていると共に、回動軸 3 5 4 よりも前側に可動片 3 3 1 の突出ピン 3 3 7 が挿通される側面視コ字形状の伝達部 3 5 7 が形成されている。

【 0 1 7 0 】

この主入賞口ユニット 2 1 4 では、始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 における始動口ソレノイド 3 5 2 のプランジャ 3 5 1 が前進すると、伝達部材 3 5 3 の係止部 3 5 6 が前方に押圧されて、伝達部材 3 5 3 が図中反時計回りに回転し伝達部 3 5 7 の高さ位置が相対的に低くなると共に、伝達部 3 5 7 の下降に伴って可動片 3 3 1 の突出ピン 3 3 7 が下降し、可動片 3 3 1 の自由端側が上昇するように回動することとなる。これにより、一对の可動片 3 3 1 が夫々直立したような状態となり、一对の可動片 3 3 1 と第一始動口 3 3 0 とにより第二始動口 3 3 2 が閉鎖されるようになっている。なお、プランジャ 3 5 1 を後退させると、上述とは逆の動作をして、図示するように一对の可動片 3 3 1 の自由端側が互いに離反するように下降し、第二始動口 3 3 2 が開放された状態となるようになっている。また、第二始動口 3 3 2 が開放された状態では、その開口幅が、第一始動口 3 3 0 の開口幅よりも広くなり、遊技球が入賞し易くなるようになっている。

10

【 0 1 7 1 】

また、図示するように、始動口ソレノイド 3 5 2 の下側には第二始動口センサ 3 5 8 が備えられており、第二始動口 3 3 2 に入賞した遊技球が、第二始動口センサ 3 5 8 の貫通孔を通過することで第二始動口センサ 3 5 8 に検出されると共に、主入賞口ユニット 2 1 4 の下側に形成された排出口 3 5 9 から排出されるようになっている（図 2 8 参照）。

20

【 0 1 7 2 】

また、主入賞口ユニット 2 1 4 のアタッカ装置 3 3 5 は、大入賞口 3 3 3 に入賞した遊技球を検出する大入賞口センサ 3 7 0 と、大入賞口 3 3 3 を閉鎖可能な左右方向に延びる矩形状とされ下辺側が軸支されると共に上辺側が直立状態から前方に回動可能とされた開閉扉 3 3 4 と、前後方向に進退可能なプランジャ 3 7 1 を有したアタッカソレノイド 3 7 2 と、アタッカソレノイド 3 7 2 におけるプランジャ 3 7 1 の前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向（遊技盤面に沿った方向）に延びる軸周りに回動して開閉扉 3 3 4 を回動させる伝達部材 3 7 3 と、大入賞口センサ 3 7 0、開閉扉 3 3 4、アタッカソレノイド 3 7 2、及び伝達部材 3 7 3 を支持すると共に大入賞口 3 3 3 に入賞した遊技球を大入賞口センサ 3 7 0 に検出されるように誘導する誘導路 3 7 4 を有したケーシング 3 7 5 とを備えている（図 2 7 参照）。

30

【 0 1 7 3 】

なお、本例では、図 2 7 に示すように、アタッカソレノイド 3 7 2 及び伝達部材 3 7 3 は、大入賞口 3 3 3 よりも左側且つ後側となる位置にケーシング 3 7 5 に収容支持されている。また、開閉扉 3 3 4 の左側下端には、伝達部材 3 7 3 と当接する当接突起 3 7 6 が形成されている。更に、アタッカ装置 3 3 5 の伝達部材 3 7 3 には、その回動軸 3 7 7 よりも上側に配置されプランジャ 3 7 1 先端の鏝部 3 7 8 と係合する係合部 3 7 9 と、回動軸 3 7 7 よりも前側に配置され開閉扉 3 3 4 の当接突起 3 7 6 に上側から当接する当接ピン 3 8 0 とを備えている。

40

【 0 1 7 4 】

このアタッカ装置 3 3 5 では、アタッカソレノイド 3 7 2 のプランジャ 3 7 1 が前進すると、伝達部材 3 7 3 の係合部 3 7 9 が前方に押圧され、伝達部材 3 7 3 が図中反時計回りに回転して伝達部材 3 7 3 の回動軸 3 7 7 の前方に設けられた当接ピン 3 8 0 が回転下降し、当接ピン 3 8 0 の下降により当接ピン 3 8 0 と当接する開閉扉 3 3 4 の当接突起 3 7 6 が下降して開閉扉 3 3 4 がその支持軸芯に対して時計回りに回動する。つまり、図示するような、開閉扉 3 3 4 の下辺を中心として上辺が前方に回転した開状態から、開閉扉 3 3 4 が略直立する閉状態へと回転し、大入賞口 3 3 3 が閉状態となるようになっている。なお、アタッカソレノイド 3 7 2 のプランジャ 3 7 1 が後退すると、上述とは逆の動作をして、開閉扉 3 3 4 の上辺が前方に回転して大入賞口 3 3 3 が開状態となるようになっている。

50

【 0 1 7 5 】

なお、このアタッカ装置 3 3 5 は、大入賞口 3 3 3 の左右方向の幅が、一对の可動片 3 3 1 が開状態となり第二始動口 3 3 2 が開放状態となった時の幅よりも、更に広い幅とされており、遊技球がより入賞し易いようになっている。また、大入賞口 3 3 3 から進入し大入賞口センサ 3 7 0 で検出された遊技球は、そのまま主入賞口ユニット 2 1 4 の下方へ排出されるようになっている（図 2 8 参照）。

【 0 1 7 6 】

この主入賞口ユニット 2 1 4 には、前側に第一始動口 3 3 0、大入賞口 3 3 3、及び一般入賞口 3 3 6 が形成され後側にアタッカ装置 3 3 5 及び始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 等が取り付けられる主入賞口ユニットベース 3 8 1 を更に備えている。この主入賞口ユニットベースの後側には、第一始動口 3 3 0、第二始動口 3 3 2、及び一般入賞口 3 3 6 と対応する位置に、遊技球を後方へ所定距離案内する球樋 3 8 2 が形成されている（図 2 5 及び図 2 8 参照）。また、主入賞口ユニットベース 3 8 1 の外形は、遊技盤ベース 2 1 2 に形成された対応する貫通口 2 1 1 の外形よりも大きい形状とされていると共に、後側に取り付けられるアタッカ装置 3 3 5 及び始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 は、該当する貫通口 2 1 1 を通過可能な大きさとされている。

10

【 0 1 7 7 】

また、主入賞口ユニット 2 1 4 は、図 1 0 に示すように、その第一始動口 3 3 0 が、主役物 2 1 3 の球誘導路 2 5 7 における球流出口 2 6 0 の直下に位置するように遊技盤ベース 2 1 2 に取付固定されており、主役物 2 1 3 の球流出口 2 6 0 から流出した遊技球が、主入賞口ユニット 2 1 4 の第一始動口 3 3 0 に入賞する可能性が高くなるように配置されている。

20

【 0 1 7 8 】

本例の主入賞口ユニット 2 1 4 は、遊技盤ベース 2 1 2 に、その前側から取り付けられるようになっており、詳述すると、遊技盤ベース 2 1 2 の前側から主入賞口ユニット 2 1 4 のアタッカ装置 3 3 5 及び始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 を該当する貫通口 2 1 1 に挿通すると共に、主入賞口ユニットベース 3 8 1 の後面を遊技盤ベース 2 1 2 の前面と当接させ、図示しないビスにより主入賞口ユニットベース 3 8 1 を遊技盤ベース 2 1 2 に固定することで、主入賞口ユニット 2 1 4 が遊技盤ベース 2 1 2 に取り付けられるようになっている。この際に、遊技盤ベース 2 1 2 の該当する貫通口 2 1 1 は、主入賞口ユニットベース 3 8 1 によって前側からは見えないように隠蔽されるようになっている（図 1 1 及び図 1 4 参照）。

30

【 0 1 7 9 】

次に、遊技領域内装飾体 2 1 5 は、特別図柄表示器 3 9 0 と、保留ランプ 3 9 1 と、発光装飾部 3 9 3 と、二つの一般入賞口 3 9 4 とを主に備えている。この特別図柄表示器 3 9 0 は、本例では複数の色を発光することのできる 4 つの L E D から構成されており、第一始動口 3 3 0 及び第二始動口 3 3 2 への遊技球の入賞に応じて、夫々の L E D が消灯、点灯、点滅、変色などをして、各始動口に対応した特別図柄を表示するようになっている。

【 0 1 8 0 】

また、保留ランプ 3 9 1 は、4 つの L E D からなり、夫々の L E D が消灯、点滅、点灯、することができ、それら L E D の点滅、点灯の組合せにより、第一始動口 3 3 0 及び第二始動口 3 3 2 への遊技球の入賞による始動保留数を表示し、夫々 4 つまで始動保留を表示させることができるようになっている。

40

【 0 1 8 1 】

更に、発光装飾部 3 9 3 は、前側に配置された透光性を有するレンズ部 3 9 5 の後側に、種々の色を発光することのできる複数の L E D を有した発光基板 3 9 6 が配置されており、その L E D の発光により、光による装飾ができるようになっている。

【 0 1 8 2 】

また、遊技領域内装飾体 2 1 5 の正面視左側の一般入賞口 3 9 4 は、入賞した遊技球が

50

遊技領域内装飾体 2 1 5 の内部を通して、遊技領域内装飾体 2 1 5 の後側下部に開口した排出口 3 9 7 から外部へ排出されるようになっている。また、正面視右側の一般入賞口 3 9 4 は、入賞した遊技球が排出口 3 9 7 の略上側に設けられた排出部 3 9 8 から排出されるようになっており、この排出部 3 9 8 から遊技球がやや右側に誘導されるように外部へ排出されるようになっている。なお、この遊技領域内装飾体 2 1 5 には、正面視左側の一般入賞口 3 9 4 に入賞した遊技球を検出することができるように、センサ取付部 3 9 9 が備えられている（図 2 9 参照）。

【 0 1 8 3 】

この遊技領域内装飾体 2 1 5 は、その前後方向の略中間に、遊技盤ベース 2 1 2 の該当する貫通口 2 1 1 の外形よりも外方に延びるフランジ部 4 0 0 が備えられており、遊技盤ベース 2 1 2 の前側から、その後側を該当する貫通口 2 1 1 に挿入し、フランジ部 4 0 0 の後面側を遊技盤ベース 2 1 2 の前面側と当接させて貫通口 2 1 1 が前側から見えないように隠蔽すると共に、フランジ部 4 0 0 をその前側からビス（図示しない）により遊技盤ベース 2 1 2 に取り付けることで、遊技領域内装飾体 2 1 5 が遊技盤ベース 2 1 2 に固定されるようになっている（図 1 1 及び図 1 4 参照）。

【 0 1 8 4 】

次に、排出誘導部材 2 1 8 は、遊技盤ベース 2 1 2 を挟んで主入賞口ユニット 2 1 4 及び遊技領域内装飾体 2 1 5 の後側に配置され、遊技盤ベース 2 1 2 に固定された主入賞口ユニット 2 1 4 及び遊技領域内装飾体 2 1 5 の遊技盤ベース 2 1 2 の後面よりも後側に突出した部分の一部を覆うように形成され、主入賞口ユニット 2 1 4 及び遊技領域内装飾体 2 1 5 の入賞口に入賞した遊技球を誘導する各種誘導路を備えたものである（図 2 5 参照）。

【 0 1 8 5 】

この排出誘導部材 2 1 8 は、遊技盤ベース 2 1 2 の後面と当接し遊技盤ベース 2 1 2 に取付固定するためのビス（図示しない）を挿通する挿通孔 4 1 0 を有した取付固定部 4 1 1 と、主入賞口ユニット 2 1 4 の始動口開閉駆動ユニット 3 5 0 及びアタッカ装置 3 3 5 のケーシング 3 7 5 の一部を収容可能な収容凹部 4 1 2 と、主入賞口ユニット 2 1 4 の第一始動口 3 3 0 から続く球樋 3 8 2 と対応し第一始動口 3 3 0 に受入れられた遊技球を排出誘導部材 2 1 8 の下方へ誘導して排出する第一始動口排出誘導路 4 1 3 と、主入賞口ユニット 2 1 4 の正面視右側に配置された一般入賞口 3 3 6 から続く球樋 3 8 2 と対応し当該一般入賞口 3 3 6 に受入れられた遊技球を排出誘導部材 2 1 8 の下方から排出する右一般入賞口排出流路 4 1 4 と、主入賞口ユニット 2 1 4 の正面視左側に配置された一般入賞口 3 3 6 から続く球樋 3 8 2 と対応し当該一般入賞口 3 3 6 に受入れられた遊技球を排出誘導部材 2 1 8 の下方から排出する左一般入賞口排出流路 4 1 5 と、第一始動口排出流路 4 1 3 内を流通する遊技球を検出することで遊技球が第一始動口 3 3 0 に入賞したことを検出する第一始動口センサ 4 1 6 と、右一般入賞口排出流路 4 1 4 内の遊技球を検出することで右側の一般入賞口 3 3 6 に遊技球が入賞したことを検出する右一般入賞口センサ 4 1 7 a と、左一般入賞口排出流路 4 1 5 内の遊技球を検出することで左側の一般入賞口 3 3 6 に遊技球が入賞したことを検出する左一般入賞口センサ 4 1 7 b とを備えている。

【 0 1 8 6 】

この排出誘導部材 2 1 8 は、遊技領域内装飾体 2 1 5 の二つの一般入賞口 3 9 4 に受入れられた遊技球を、左一般入賞口排出流路 4 1 5 を介して排出誘導部材 2 1 8 の下方へ排出するようになっている。具体的には、左一般入賞口排出流路 4 1 5 には、遊技領域内装飾体 2 1 5 の排出口 3 9 7 から排出された遊技球を受けて左一般入賞口センサ 4 1 7 b へ導く第一誘導部 4 1 8 と、遊技領域内装飾体 2 1 5 の排出部 3 9 8 から排出された遊技球を受けて左一般入賞口センサ 4 1 7 b へ導く第二誘導部 4 1 9 とを備えている。なお、第二誘導部 4 1 9 には、第二誘導部 4 1 9 内の遊技球を検出できるようにセンサ取付部 4 2 0 が形成されている。

【 0 1 8 7 】

この排出誘導部材 2 1 8 は、上述のように、主入賞口ユニット 2 1 4 及び遊技領域内装

10

20

30

40

50

飾体 2 1 5 における第一始動口 3 3 0、一般入賞口 3 3 6、3 9 4 に受入れられた遊技球を検出すると共に、排出誘導部材 2 1 8 の下方へ排出することができるようになっている（図 3 0 参照）。なお、左一般入賞口センサは、主入賞口ユニット 2 1 4 の左側の一般入賞口 3 3 6 に受入れられた遊技球だけでなく、遊技領域内装飾体 2 1 5 の二つの一般入賞口 3 9 4 に受入れられた遊技球も検出することができるようになっており、入賞口の数に対して検出センサの数を少なくすることができるようになっている。また、遊技領域内装飾体 2 1 5 及び排出誘導部材 2 1 8 には、夫々センサ取付部 3 9 9 及びセンサ取付部 4 2 0 が設けられており、これらセンサ取付部 3 9 9、4 2 0 に遊技球の検出センサを取り付けることで、上記の何れの入賞口に遊技球が受入れられたのかを判別することができるようになり、各入賞口の差別化ができるようになっている。

10

【 0 1 8 8 】

（後装飾体の構成について）

次に、後装飾体 2 1 6 の構成について、図 3 1 乃至図 5 2 に基づいて詳細に説明する。図 3 1 は後装飾体を斜め前方から示す斜視図であり、図 3 2 は後装飾体を分解して斜め前方から示す分解斜視図である。図 3 3 は後装飾体を分解して斜め後方から示す分解斜視図である。図 3 4 は後装飾体における第一装飾可動体ユニットを斜め前方から示す斜視図であり、図 3 5 は第一装飾可動体ユニットを主要部毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。図 3 6 の（ A ）は第一装飾可動体ユニットにおける第一装飾可動体を分解して斜め前方から示す分解斜視図であり、（ B ）は第一装飾可動体におけるレンズ部を示す拡大正面図である。図 3 7 は第一装飾可動体ユニットにおける第一装飾可動体駆動ユニットを斜め前方から示す斜視図であり、図 3 8 は第一装飾可動体駆動ユニットを斜め後方から示す斜視図である。図 3 9 は第一装飾可動体駆動ユニットを主要部毎に分解して示す分解斜視図である。図 4 0 は図 3 9 よりも更に分解して示す分解斜視図である。図 4 1 の（ A ）は第一装飾可動体駆動ユニットにおける第一昇降部材を示す斜視図であり、（ B ）は第一昇降部材の分解斜視図である。図 4 2 は第一昇降部材における第一装飾可動体ソレノイドと回動伝達部材との関係を示す説明図である。図 4 3 は後装飾体における第二装飾可動体ユニットを斜め前方から示す斜視図であり、図 4 4 は第二装飾可動体ユニットを主要部毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。図 4 5 は第二装飾可動体ユニットにおける第二装飾可動体を分解して示す分解斜視図である。図 4 6 は第二装飾可動体ユニットにおける第二装飾可動体駆動ユニットを斜め前方から示す斜視図である。図 4 7 は第二装飾可動体駆動ユニットを主要部毎に分解して示す分解斜視図である。図 4 8 は図 4 7 よりも更に分解して示す分解斜視図である。図 4 9 の（ A ）は第二装飾可動体駆動ユニットにおける第二昇降部材を示す斜視図であり、（ B ）は第二昇降部材の分解斜視図である。図 5 0 は第二昇降部材における第二装飾可動体ソレノイドとリンク機構との関係を示す説明図である。図 5 1 は装飾可動体ユニットカバーを斜め前方から示す斜視図であり、図 5 2 は装飾可動体ユニットカバーの要部を示す説明図である。

20

30

【 0 1 8 9 】

この後装飾体 2 1 6 は、遊技盤ベース 2 1 2 の後面側で正面視中央よりも右側に取付固定され主に上下方向に移動し所定のキャラクタの上顎を含む顔上部が造形された第一装飾可動体 4 3 0 を有した第一装飾可動体ユニット 4 3 1 と、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 に対して左右方向反対側の遊技盤ベース 2 1 2 の後面側に取付固定され第一装飾可動体 4 3 0 の下側で上下方向に移動し第一装飾可動体 4 3 0 と対応する下顎が造形された第二装飾可動体 4 3 2 を有した第二装飾可動体ユニット 4 3 3 と、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 の外周側と後側を覆い中央に矩形状の開口 4 3 4 を有すると共に後側に演出表示装置 2 1 7 が取付可能とされた装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 と、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 と装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 との間に配置される第一装飾体 4 3 6 と、第二装飾可動体ユニット 4 3 3 と装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 との間に配置される第二装飾体 4 3 7 とを備えている。

40

【 0 1 9 0 】

この後装飾体 2 1 6 は、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 の第一装飾可動体 4 3 0 と、第

50

二装飾可動体ユニット４３３の第二装飾可動体４３２とを、互いに接近させたり離反させたりするように夫々を上下方向に移動させることで、所定のキャラクタの口が開いたり閉じたりするような演出動作をさせることができるものである。

【０１９１】

この後装飾体２１６の第一装飾可動体ユニット４３１は、所定のキャラクタの上顎から眉毛までの間の顔上部を造形した第一装飾可動体４３０と、第一装飾可動体４３０を上下方向に移動させると共に遊技盤５の左右方向に延びる軸周りに回動させ、遊技盤ベース２１２の後面側に取付固定される第一装飾可動体駆動ユニット４５０と、第一装飾可動体駆動ユニット４５０に取り付けて装飾するユニット装飾体４５１とを備えている。

【０１９２】

この第一装飾可動体ユニット４３１の第一装飾可動体４３０は、略黒色のレンズ部４５２を有したサングラス４５３と、キャラクタの目に相当する位置に貫通する開口孔４５４を有した第一装飾可動体本体４５５と、第一装飾可動体本体４５５の後側に配置され第一装飾可動体本体４５５の開口孔４５４を介して前側に所定色の光を発光可能な複数のＬＥＤ４５６が取り付けられた発光基板４５７と、発光基板４５７の後側に配置され、サングラス４５３、第一装飾可動体本体４５５、及び発光基板４５７と一体に組み付けられるベース部材４５８とを備えている。

【０１９３】

この第一装飾可動体４３０におけるサングラス４５３のレンズ部４５２は、図示するように、発光基板４５７のＬＥＤ４５６が発する光の色に応じて、その表面に模様が現れるようになっており、具体的には、ＬＥＤ４５６から赤色の光が発せられると「三日月状の模様」が現れ、ＬＥＤ４５６から青色の光が発せられるとキャラクタに係る「所定の漢字」（ここでは、「所」）が現れるようになっている。このレンズ部４５２の構造は、上述の「三日月状の模様」と「所定の漢字」とが重なるように配置されていると共に、重なった部分が無色又は白色の透光性を有する白色部４５９とされ、「三日月状の模様」の重なっていない部分が赤色の透光性を有する赤色部４６０とされ、「所定の漢字」の重なっていない部分が青色の透光性を有する青色部４６１とされ、その他の部分が略黒色の黒色部４６２とされている。

【０１９４】

本例ではレンズ部４５２が上述の構成となっているので、例えば、ＬＥＤ４５６から赤色の光を照射すると、白色部４５９と赤色部４６０では、その赤色光が透過し、青色部４６１及び黒色部４６２では赤色光が透過しないので、白色部４５９と赤色部４６０とによる「三日月状の模様」が現れる。一方、ＬＥＤ４５６から青色の光を照射すると、白色部４５９と青色部４６１では青色光が透過し、赤色部４６０と黒色部４６２では青色光が透過しないので、白色部４５９と青色部４６１とによる「所定の漢字」が現れることとなる。このように、有色光と透光性を有した有色部材とを適宜組み合わせることで、ＬＣＤ等の高価な表示装置を用いなくても容易に所望の模様を表示することができるようになっている。

【０１９５】

なお、本例では、ＬＥＤ４５６が取り付けられる発光基板４５７が、遮光性の高い部材に形成されている。具体的には、発光基板４５７の裏側に遮光性の高い黒色塗料や黒色フィルム等からなる遮光部材が備えられている。これにより、レンズ部４５２の後側からＬＥＤ４５６以外の光が入光するのを防止して、ＬＥＤ４５６の消灯時に、黒色部４６２以外の白色部４５９、赤色部４６０、及び青色部４６１が見えるのを抑制するようになっている。また、光源としてＬＥＤ４５６を用いており、他の光源と比較して発光させる色の波長帯域が狭く他の色の成分の含有が少ないので、より確実に所望の色の模様を現すことができるようになっている。

【０１９６】

また、第一装飾可動体４３０には、そのベース部材４５８に第一装飾可動体駆動ユニット４５０に固定支持されるための固定部４６３が備えられており、この固定部４６３によ

10

20

30

40

50

り第一装飾可動体 4 3 0 が第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 に支持されるようになっている。

【 0 1 9 7 】

次に、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 は、第一装飾可動体 4 3 0 を支持し第一装飾可動体 4 3 0 と共に上下方向に昇降する第一昇降部材 4 7 0 と、第一昇降部材 4 7 0 を上下方向に案内する案内レール 4 7 1 と、案内レール 4 7 1 の上端部を支持する第一上部支持部材 4 7 2 と、案内レール 4 7 1 の下端部を支持する第一下部支持部材 4 7 3 と、第一上部支持部材 4 7 2 及び第一下部支持部材 4 7 3 を上下方向に所定距離離間して支持すると共に遊技盤ベース 2 1 2 の後面側と当接する取付当接面 4 7 4 を有し板金を屈曲形成した第一ベース 4 7 5 と、第一ベース 4 7 5 の第一上部支持部材 4 7 2 の反対側に配置され第一ベース 4 7 5 及び第一上部支持部材 4 7 2 を貫通してその回転する駆動軸 4 7 6 が突出する第一駆動モータ 4 7 7 と、第一駆動モータ 4 7 7 の駆動軸 4 7 6 の回転に伴って回転する駆動プーリ 4 7 8 と、駆動プーリ 4 7 8 と対となるように第一下部支持部材 4 7 3 の近傍に配置される従動プーリ 4 7 9 と、駆動プーリ 4 7 8 と従動プーリ 4 7 9 とに巻き掛けられる駆動ベルト 4 8 0 と、駆動ベルト 4 8 0 の一部を第一昇降部材 4 7 0 と連結固定するベルト固定部 4 8 1 とを備えている。

【 0 1 9 8 】

なお、本例では、第一駆動モータ 4 7 7 による駆動プーリ 4 7 8 の回転駆動は、第一駆動モータ 4 7 7 の駆動軸 4 7 6 に固定された駆動ギヤ 4 8 2 の回転が、駆動ギヤ 4 8 2 の上側に配置され駆動ギヤ 4 8 2 と噛合し駆動プーリ 4 7 8 と一体に回転する伝達ギヤ 4 8 3 に伝達されることで駆動プーリ 4 7 8 が回転駆動するようになっている。この駆動ギヤ 4 8 2 と伝達ギヤ 4 8 3 を用いることで、第一駆動モータ 4 7 7 の駆動軸 4 7 6 よりも駆動プーリ 4 7 8 の位置をより高くして第一昇降部材 4 7 0 の上下方向の可動範囲が大きくなるようになっている。また、駆動ベルト 4 8 0 の内周面には全周に亘って所定間隔で係合歯 4 8 4 が設けられていると共に、駆動プーリ 4 7 8 には係合歯 4 8 4 と係合する被係合歯 4 8 5 が歯車状に設けられており（図 4 0 参照）、被係合歯 4 8 5 と係合歯 4 8 4 との係合により駆動プーリ 4 7 8 の回転駆動が確実に駆動ベルト 4 8 0 に伝達されるようになっている。なお、従動プーリ 4 7 9 は、被係合歯のない平プーリとされている。

【 0 1 9 9 】

この第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 には、第一昇降部材 4 7 0 が案内レール 4 7 1 の延びる軸方向周りに回転するのを防止するための第一回転防止手段 4 9 0 が更に備えられている。この第一回転防止手段 4 9 0 は、第一上部支持部材 4 7 2 及び第一下部支持部材 4 7 3 にその上端及び下端が支持されると共に案内レール 4 7 1 と略平行に配置される案内ロッド 4 9 1 と、前後方向から案内ロッド 4 9 1 に当接可能とされ第一昇降部材 4 7 0 に取り付けられる案内部材 4 9 2 とを備えている。この第一回転防止手段 4 9 0 は、図示するように、案内ロッド 4 9 1 が案内レール 4 7 1 の右側に所定距離離れて配置されていると共に、断面が略コ字状とされた案内部材 4 9 2 が案内ロッド 4 9 1 の前後側の何れかに当接することで、第一昇降部材 4 7 0 が案内レール 4 7 1 の軸芯周りに回転するのを良好に防止することができるようになっている。

【 0 2 0 0 】

なお、本例では、案内レール 4 7 1 及び案内ロッド 4 9 1 は、共に金属製の丸棒とされており、案内レール 4 7 1 の表面には摺動抵抗を低減させるための摩擦低減層が形成されている。この摩擦低減層は、例えば、フッ素系樹脂としてポリテトラフルオロエチレン（PTFE、（例えば、テフロン（登録商標）））が所定の厚さでコーティングされており、これにより、案内レール 4 7 1 により案内される第一昇降部材 4 7 0 の動摩擦抵抗の値と静摩擦抵抗の値とを可及的に近づけることができ、静止した第一昇降部材 4 7 0 が移動を開始する際に滑らかに移動開始させることができると共に、案内レール 4 7 1 等の摩擦を低減させて耐久性を向上させることができるようになっている。また、案内ロッド 4 9 1 の表面は、クロムメッキが施されており、錆び等の腐食を防止して耐久性を高めると共に、案内レール 4 7 1 より安価なものとなりコストが増加するのを防止することができ

10

20

30

40

50

るようになっている。

【0201】

また、第一装飾可動体駆動ユニット450には、駆動ベルト480に所定の張力を付与するテンション機構493を更に備えている。このテンション機構493は、案内レール471に案内されると共に従動プーリ479を回転可能に支持する移動体494と、一端が移動体494に他端が第一ベース475に取付けられ移動体494を下方に付勢するテンションバネ495とを備えている。

【0202】

このテンション機構493の移動体494は、案内レール471を挿通する案内孔496と、下方に開放され従動プーリ479の両端から突出する軸部497を係止するフック状の係止部498と、案内孔496と係止部498との間に配置されテンションバネ495の一端を取付けるバネ取付部499とを備えている。これにより、従動プーリ479に駆動ベルト480を巻き掛けた状態で、従動プーリ479を移動体494に支持させることができ、組立が容易にできるようになっている。また、案内孔496と従動プーリ479の軸部497を係止する係止部498との間でテンションバネ495により駆動ベルト480を引張るようにしているので、案内レール471の軸に対して案内孔496の軸が大きく傾くのを防止することができ、案内レール471における移動体494の摺動抵抗が増加するのを抑制し、移動体494がスムーズに移動できるようになっていると共に、移動体494の姿勢が大きく変化するのを防止して駆動ベルト480に良好にテンションがかかるようになっている。

【0203】

この第一装飾可動体駆動ユニット450は、図示するように、駆動プーリ478が上側に、従動プーリ479が下側に夫々配置されていると共に、駆動プーリ478と従動プーリ479とに巻き掛けられる駆動ベルト480が、従動プーリ479を介してテンション機構493により下方に付勢されるようになっている。また、駆動ベルト480に第一昇降部材470が固定されているので、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量が駆動ベルト480にかかり、駆動ベルト480の一方側のみに下方に引張る力が作用するようになっていると共に、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量により駆動ベルト480が駆動プーリ478に強く巻き掛けられるようになっている。

【0204】

一方、上側の駆動プーリ478には、駆動ベルト480の係合歯484と係合する被係合歯485が備えられており、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量によって駆動ベルト480が駆動プーリ478に強く巻き掛けられることで駆動ベルト480の係合歯484と駆動プーリ478の被係合歯485との係合がより強くなると共に、第一駆動モータ477による駆動プーリ478の回転が阻止されることで、駆動ベルト480の回転が阻止され、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量が駆動ベルト480を介して駆動プーリ478に支持されることとなり、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量が下側の従動プーリ479やテンション機構493にかからないようになっている。これにより、テンション機構493に余分な負荷をかけることなく良好に第一昇降部材470等を上下動させることができると共に、テンション機構493による付勢力を最小限のものとしてテンション機構493等にかかるコストを低減させることができるようになっている。

【0205】

ところで、駆動プーリ478と従動プーリ479及びテンション機構493の上下配置を逆にした場合、第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量が駆動ベルト480を介して従動プーリ479にかかるが、従動プーリ479には、駆動ベルト480の係合歯484と係合する被係合歯が備えられておらず、また、従動プーリ479は自由回転するようになっているので、従動プーリ479により第一昇降部材470及び第一装飾可動体430の重量を支持することができず、第一昇降部材470が降下すると共に、駆動ベルト480が所定方向に回転することとなる。また、下側の駆動プーリ478では駆動

ベルト４８０が第一昇降部材４７０及び第一装飾可動体４３０の重量により下方に引張られるので、駆動プーリ４７８での駆動ベルト４８０の巻き掛け力が弱くなる。つまり、駆動ベルト４８０の係合歯４８４と駆動プーリ４７８の被係合歯４８５との係合が弱くなり、互いに滑り易くなる。

【０２０６】

そして、駆動プーリ４７８と駆動ベルト４８０との間で滑が発生すると、駆動ベルト４８０が第一駆動モータ４７７の回転に関係なく、第一昇降部材４７０及び第一装飾可動体４３０の重量によって回転してしまい、第一昇降部材４７０が下降することとなり、第一昇降部材４７０を良好に上下動させることができなくなる。そこで、テンション機構４９３による付勢力を大きくすることで、駆動プーリ４７８と駆動ベルト４８０との滑りを防止することが考えられるが、付勢力を大きくすると、テンション機構４９３だけでなく、駆動プーリ４７８、従動プーリ４７９、駆動ベルト４８０、及び第一ベース４７５等の強度を高くする必要があり、第一装飾可動体駆動ユニット４５０のコストが高くなる問題が発生することとなり、本例のように、駆動プーリ４７８を上側に、従動プーリ４７９を下側に夫々配置することが望ましい。

【０２０７】

本例の第一装飾可動体駆動ユニット４５０では、また、第一ベース４７５に、第一上部支持部材４７２と第一下部支持部材４７３の取付位置を位置決めするための位置決め孔５１０が穿設されていると共に、第一上部支持部材４７２及び第一下部支持部材４７３の第一ベース４７５との当接部には、位置決め孔５１０と嵌合する位置決め突起５１１が夫々形成されている。これにより、第一ベース４７５の位置決め孔５１０に、対応する第一上部支持部材４７３及び第一下部支持部材４７３の位置決め突起５１１を嵌合させた上で、夫々を第一ベース４７５に固定することで、第一上部支持部材４７２及び第一下部支持部材４７３を所定位置に正確に位置させることができ、案内レール４７１、駆動プーリ４７８、及び従動プーリ４７９等の組立精度を高精度且つ容易に組み立てられるようになっている。なお、第一ベース４７５の取付当接面４７４には、遊技盤ベース２１２に取付固定するための取付孔５１２が穿設されている。

【０２０８】

この第一装飾可動体駆動ユニット４５０では、図示するように、その第一ベース４７５の取付当接面４７４が、第一ベース４７５の上部に備えられており、遊技盤ベース２１２に対して、第一ベース４７５の上部のみが取付固定されるようになっている。これにより、遊技盤ベース２１２への取付箇所を少なくすることができ、組立コストを低減させることができるようになっている。また、第一ベース４７５の上部で遊技盤ベース２１２に固定するようにしている、つまり、第一ベース４７５にかかる重量の重心よりも上側で固定しているので、仮に第一ベース４７５がその取付当接面４７４を中心として左右に振れても、その重心にかかる重力により元の位置に復帰しようとするので第一ベース４７５をその上部のみで固定しても、第一ベース４７５を良好な状態で固定することができるようになっている。即ち、第一装飾可動体駆動ユニット４５０を、遊技盤ベース２１２に良好に取付固定できるようになっている。

【０２０９】

次に、第一装飾可動体駆動ユニット４５０の第一昇降部材４７０は、第一装飾可動体４３０が取付支持される棒状の支持シャフト５３０と、支持シャフト５３０に挿通される二つの支持ブッシュ５３１と、案内レール４７１に挿通される二つの支持ブッシュ５３２と、案内レール４７１を挿通可能な挿通孔５３３を有し案内レール４７１に挿通される二つの支持ブッシュ５３２を上下方向に所定間隔離れて位置させると共に、支持シャフト５３０に挿通される二つの支持ブッシュ５３１を左右方向に所定間隔離れて位置させることの可能な本体部５３４と、本体部５３４の後側に配置され本体部５３４と協働して案内レール４７１に挿通される二つの支持ブッシュ５３２及び支持シャフト５３０に挿通される二つの支持ブッシュ５３１の位置を固定するブッシュ固定部材５３５とを備えている。

【０２１０】

この第一昇降部材 470 の本体部 534 には、その挿通孔 533 の両端に案内レール 471 に挿通される支持ブッシュ 532 を嵌合可能な段付凹部 536 が形成されていると共に、挿通孔 533 の内径は案内レール 471 が接触しない径とされ、挿通孔 533 と案内レール 471 との間には所定寸法のクリアランスが形成されるようになっている。また、本体部 534 には、支持シャフト 530 に挿通される二つの支持ブッシュ 531 を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部 537 が、左右方向に所定距離離れて対向するように形成されていると共に、対向する二つの嵌合凹部 537 の間には、半円筒状の収容部 538 が形成されており、支持ブッシュ 531 に挿通支持された支持シャフト 530 が本体部 534 と接触しないようになっている。

【0211】

一方、第一昇降部材 470 のブッシュ固定部材 535 には、前側に延在された平面視略 U 字状の抜止片 539 が二つ形成されていると共に、これら抜止片 539 の距離が本体部 534 の挿通孔 533 の長さに対応した距離とされており、本体部 534 にブッシュ固定部材 535 を組み付けることで、二つの抜止片 539 によって挿通孔 533 の段付凹部 536 に嵌合された支持ブッシュ 532 が、段付凹部 536 から抜けるのを防止するようになっている。

【0212】

また、ブッシュ固定部材 535 には、その前側の本体部 534 の二つの嵌合凹部 537 と対応する位置に、支持シャフト 530 に挿通される二つの支持ブッシュ 531 を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部 540 が形成されていると共に、二つの嵌合凹部 540 の間には半円筒状の収容部 541 が形成されている。このブッシュ固定部材 535 の嵌合凹部 540 と本体部 534 の嵌合凹部 537 に夫々支持シャフト 530 に挿通される支持ブッシュ 531 を嵌合させ上で、本体部 534 にブッシュ固定部材 535 を組付固定することで、二つの支持ブッシュ 531 が所定距離離反した位置に固定支持されるようになっている。また、本体部 534 の収容部 538 とブッシュ固定部材 535 の収容部 541 とにより、二つの支持ブッシュ 531 の間では支持シャフト 530 との間に所定寸法のクリアランスが形成されるようになっている。

【0213】

更に、ブッシュ固定部材 535 には、その後側に、下側の抜止片 539 よりも下方に延び、上下方向に延びる溝を有した延出部 542 が形成されている。この延出部 542 は、第一装飾可動体 430 の発光基板 457 に接続される複数の配線コードを保持するものである。

【0214】

上述のように、本体部 534 にブッシュ固定部材 535 を組み付けることで、各支持ブッシュ 531, 532 が所定の位置に固定支持されると共に、夫々二つの支持ブッシュ 532 及び支持ブッシュ 531 によって、案内レール 471 及び支持シャフト 531 が相対回転可能且つそれらの軸方向に相対摺動可能に支持されるようになっている。なお、本体部 534 の挿通孔 533 の長さは、案内レール 471 に案内される第一昇降部材 470 が他の部材に支障を来たさない最大の長さとしてされており、これによって、二つの支持ブッシュ 532 の距離を可及的に長くすることができ、案内レール 471 に対する第一昇降部材 470 のガタツキを小さくすることができるようになっている。

【0215】

本例の第一昇降部材 470 には、本体部 534 に取付けられ前後方向に進退可能なプランジャ 550 を有した第一装飾可動体ソレノイド 551 と、一端が第一装飾可動体ソレノイド 551 におけるプランジャ 550 先端の鐳部 552 に係止され他端が支持シャフト 531 に一体回転可能に固定される回動伝達部材 553 とを更に備えている。この第一装飾可動体ソレノイド 551 は、支持シャフト 530 の下方で支持シャフト 530 とプランジャ 550 とが交差するような位置に配置されており、プランジャ 550 を進退させることで回動伝達部材 553 を介して支持シャフト 530 をその軸周りに所定角度範囲内で回動させることができるようになっている。なお、本体部 534 及びブッシュ固定部材 535

10

20

30

40

50

には、回動伝達部材 5 5 3 の一部を収容可能な収容窪部 5 5 4 が夫々形成されており、この収容窪部 5 5 4 に回動伝達部材 5 5 3 を収容させることで、回動伝達部材 5 5 3 の左右方向の移動を規制することができる、つまり、支持シャフト 5 3 0 の左右方向（その軸方向）の移動が規制されるようになっており、支持シャフト 5 3 0 が本体部 5 3 4 及びブッシュ固定部材 5 3 5 により固定支持された支持ブッシュ 5 3 1 から抜けなくなっている。

【 0 2 1 6 】

なお、第一昇降部材 4 7 0 の本体部 5 3 4 には、挿通孔 5 3 3 の前面側に駆動ベルト 4 8 0 を固定するベルト固定部 4 8 1 が取付けられていると共に、第一装飾可動体ソレノイド 5 5 1 が取付けられる取付部 5 5 5 の下側に第一回転防止手段 4 9 0 の案内部材 4 9 2 が取付けられている。また、図中符号 5 5 6 は、本体部 5 3 4 の前側に取付けられる装飾体である。

10

【 0 2 1 7 】

また、第一昇降部材 4 7 0 には、そのブッシュ固定部材 5 3 5 の後側に位置検出片 5 5 7 が設けられている。この位置検出片 5 5 7 は、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 の所定位置に取付けられる第一装飾可動体位置検出センサ 5 5 8 に検出されるようになっており、本例では、第一昇降部材 4 7 0 が上側端に位置した時に、第一装飾可動体位置検出センサ 5 5 8 によって検出されるようになっている。

【 0 2 1 8 】

この第一昇降部材 4 7 0 は、図示するように、案内レール 4 7 1 を挿通する挿通孔 5 3 3 の左側に支持シャフト 5 3 0 を大きく延びださせて第一装飾可動体 4 3 0 を支持すると共に、挿通孔 5 3 3 の右側に第一装飾可動体ソレノイド 5 5 1 を配置して、挿通孔 5 3 3 を挟んで、第一昇降部材 4 7 0 の左右の重量バランスのアンバランスが少なくなるようになっており、案内レール 4 7 1 や支持ブッシュ 5 3 2 が偏摩耗するのを抑制するようにしている。

20

【 0 2 1 9 】

次に、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 のユニット装飾体 4 5 1 は、図示するように、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 の左側面に取付けられ、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 の案内レール 4 7 1、従動プーリ 4 7 9、駆動ベルト 4 8 0、及びテンション機構 4 9 3 等が遊技盤 5 の前側から視認し難くなるように、それらを覆うと共に、表面の装飾により第一装飾可動体ユニット 4 3 1 を装飾するものである。このユニット装飾体 4 5 1 には、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 から延びる支持シャフト 5 3 0 が通過可能とされていると共に、支持シャフト 5 3 0 が上下方向に移動できるように、上下方向に延びた開口部 5 7 0 を備えている。

30

【 0 2 2 0 】

本例の第一装飾可動体ユニット 4 3 1 は、第一駆動モータ 4 7 7 の回転駆動により、第一昇降部材 4 7 0、つまり、第一装飾可動体 4 3 0 を上下方向に移動させることができると共に、第一装飾可動体ソレノイド 5 5 1 により第一装飾可動体 4 3 0 を前後方向に回転させることができるようになっている。

【 0 2 2 1 】

40

続いて、後装飾体 2 1 6 の第二装飾可動体ユニット 4 3 3 は、第一装飾可動体 4 3 0 の所定のキャラクタの下顎部分を造形した第二装飾可動体 4 3 2 と、第二装飾可動体を上下方向に移動させると共に遊技盤 5 の左右方向に延びる軸周りに回転させ、遊技盤ベース 2 1 2 の後面側に取付固定される第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 と、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 に取り付け装飾するユニット装飾体 6 1 1 とを備えている。

【 0 2 2 2 】

この第二装飾可動体ユニット 4 3 3 の第二装飾可動体 4 3 2 は、所定のキャラクタの唇と下歯が造形された第二装飾可動体本体 6 1 2 と、第二装飾可動体本体 6 1 2 の顎内に配置されると共に所定のキャラクタの舌として造形され透光性を有した舌部材 6 1 3 と、舌部材 6 1 3 と第二装飾可動体本体 6 1 2 との間に配置され舌部材 6 1 3 に向かって光を照

50

射するように複数のＬＥＤ６１４を有した発光基板６１５と、発光基板６１５と舌部材６１３との間に配置され第二装飾可動体駆動ユニット６１０に支持されると共に発光基板６１５からの光を拡散させるレンズ部６１６を有したベース部材６１７とを備えている。

【０２２３】

この第二装飾可動体４３２は、発光基板６１５のＬＥＤ６１４が発光することで、その舌部材６１３が光るようになっている。

【０２２４】

また、第二装飾可動体４３２には、そのベース部材６１７に第二装飾可動体駆動ユニット６１０に固定支持されるための固定部６１８が備えられており、この固定部６１８により第二装飾可動体４３２が第二装飾可動体駆動ユニット６１０に支持されるようになっている。

【０２２５】

次に、第二装飾可動体駆動ユニット６１０は、第二装飾可動体４３２を支持し第二装飾可動体４３２と共に上下方向に昇降する第二昇降部材６３０と、第二昇降部材６３０を上下方向に案内する案内レール６３１と、案内レール６３１の上端部を支持する第二上部支持部材６３２と、案内レール６３１の下端部を支持する第二下部支持部材６３３と、第二上部支持部材６３２及び第二下部支持部材６３３を上下方向に所定距離離間して支持すると共に遊技盤ベース２１２の後面側と当接する取付当接面６３４を有し板金を屈曲形成した第二ベース６３５と、第二ベース６３５の第二上部支持部材６３２の反対側に配置され第二ベース６３５及び第二上部支持部材６３２を貫通してその回転する駆動軸６３６が突出する第二駆動モータ６３７と、第二駆動モータ６３７の駆動軸６３６の回転に伴って回転する駆動プーリ６３８と、駆動プーリ６３８と対となるように第二下部支持部材６３３の近傍に配置される従動プーリ６３９と、駆動プーリ６３８と従動プーリ６３９とに巻き掛けられる駆動ベルト６４０と、駆動ベルト６４０の一部を第二昇降部材６３０と連結固定するベルト固定部６４１とを備えている。

【０２２６】

なお、本例では、第二駆動モータ６３７による駆動プーリ６３８の回転駆動は、第二駆動モータ６３７の駆動軸６３６に固定された駆動ギヤ６４２の回転が、駆動ギヤ６４２の略下側に配置され駆動ギヤ６４２と噛合し駆動プーリ６３８と一体に回転する伝達ギヤ６４３に伝達されることで駆動プーリ６３８が回転駆動するようになっている。また、駆動ベルト６４０の内周面には全周に亘って所定間隔で係合歯６４４が設けられていると共に、駆動プーリ６３８には係合歯６４４と係合する被係合歯６４５が歯車状に設けられており、被係合歯６４５と係合歯６４４との係合により駆動プーリ６３８の回転駆動が確実に駆動ベルト６４０に伝達されるようになっている。なお、従動プーリ６３９は、被係合歯のない平プーリとされている。

【０２２７】

この第二装飾可動体駆動ユニット６１０には、第二昇降部材６３０が案内レール６３１の延びる軸方向周りに回転するのを防止するための第二回転防止手段６５０が更に備えられている。この第二回転防止手段６５０は、第二上部支持部材６３２及び第二下部支持部材６３３にその上端及び下端が支持されると共に案内レール６３１と略平行に配置される案内ロッド６５１と、左右方向から案内ロッド６５１に当接可能とされ第二昇降部材６３０に取り付けられる案内部材６５２とを備えている。この第二回転防止手段６５０は、図示するように、案内ロッド６５１が案内レール６３１の後側に所定距離離れて配置されていると共に、断面が略コ字状とされた案内部材６５２が案内ロッド６５１の左右側の何れかに当接することで、第二昇降部材６３０が案内レール６３１の軸芯周りに回転するのを良好に防止することができるようになっている。

【０２２８】

なお、本例では、案内レール６３１及び案内ロッド６５１は、共に金属製の丸棒とされており、案内レール６３１の表面には摺動抵抗を低減させるための摩擦低減層が形成されている。この摩擦低減層は、例えば、フッ素系樹脂としてポリテトラフルオロエチレン（

P T F E , (例 えば、テフロン (登 録 商 標)) が 所 定 の 厚 さ で コーティング され て お り、こ れ に よ り、案 内 レール 6 3 1 に よ り 案 内 さ れ る 第 二 昇 降 部 材 6 3 0 の 動 摩 擦 抵 抗 の 値 と 静 摩 擦 抵 抗 の 値 と を 可 及 的 に 近 づ け る こ と が で き、静 止 し た 第 二 昇 降 部 材 6 3 0 が 移 動 を 開 始 す る 際 に 滑 ら か に 移 動 開 始 さ せ る こ と が で き る と 共 に、案 内 レール 6 3 1 等 の 摩 耗 を 低 減 さ せ て 耐 久 性 を 向 上 さ せ る こ と が で き る よ う に な っ て い る。ま た、案 内 ロ ッ ド 6 5 1 の 表 面 は、ク ロ ム メ ッ キ が 施 さ れ て お り、錆 び 等 の 腐 食 を 防 止 し て 耐 久 性 を 高 め る と 共 に、案 内 レール 6 3 1 よ り は 安 価 な も の と な り コ ス ト が 増 加 す る の を 防 止 す る こ と が で き る よ う に な っ て い る。

【 0 2 2 9 】

また、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 には、駆動ベルト 6 4 0 に所定の張力を付与するテンション機構 6 5 3 を更に備えている。このテンション機構 6 5 3 は、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 に備えられたテンション機構 4 9 3 と同じ機構であり、案内レール 6 3 1 に案内されると共に従動プーリ 6 3 9 を回転可能に支持する移動体 6 5 4 と、一端が移動体 6 5 4 に他端が第二ベース 6 3 5 に取付けられ移動体 6 5 4 を下方に付勢するテンションバネ 6 5 5 とを備えている。

【 0 2 3 0 】

このテンション機構 6 5 3 の移動体 6 5 4 は、案内レール 6 3 1 を挿通する案内孔 6 5 6 と、下方に開放され従動プーリ 6 3 9 の両端から突出する軸部 6 5 7 を係止するフック状の係止部 6 5 8 と、案内孔 6 5 6 と係止部 6 5 8 との間に配置されテンションバネ 6 5 5 の一端を取付けるバネ取付部 6 5 9 とを備えている。これにより、従動プーリ 6 3 9 に駆動ベルト 6 4 0 を巻き掛けた状態で、従動プーリ 6 3 9 を移動体 6 5 4 に支持させることができ、組立が容易にできるようになっている。また、案内孔 6 5 6 と従動プーリ 6 3 9 の軸部 6 5 7 を係止する係止部 6 5 8 との間でテンションバネ 6 5 5 により駆動ベルト 6 4 0 を引張るようにしているので、案内レール 6 3 1 の軸に対して案内孔 6 5 6 の軸が大きく傾くのを防止することができ、案内レール 6 3 1 における移動体 6 5 4 の摺動抵抗が増加するのを抑制し、移動体 6 5 4 がスムーズに移動できるようになっていると共に、移動体 6 5 4 の姿勢が大きく変化するのを防止して駆動ベルト 4 8 0 に良好にテンションがかかるようになっている。

【 0 2 3 1 】

この第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 は、図示するように、駆動プーリ 6 3 8 が上側に、従動プーリ 6 3 9 が下側に夫々配置されていると共に、駆動プーリ 6 3 8 と従動プーリ 6 3 9 とに巻き掛けられる駆動ベルト 6 4 0 が、従動プーリ 6 3 9 を介してテンション機構 6 5 3 により下方に付勢されるようになっている。また、駆動ベルト 6 4 0 に第二昇降部材 6 3 0 が固定されているので、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量が駆動ベルト 6 4 0 にかかり、駆動ベルト 6 4 0 の一方側のみに下方に引張る力が作用するようになっていると共に、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量により駆動ベルト 6 4 0 が駆動プーリ 6 3 8 に強く巻き掛けられるようになっている。

【 0 2 3 2 】

一方、上側の駆動プーリ 6 3 8 には、駆動ベルト 6 4 0 の係合歯 6 4 4 と係合する被係合歯 6 4 5 が備えられており、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量によって駆動ベルト 6 4 0 が駆動プーリ 6 3 8 に強く巻き掛けられることで駆動ベルト 6 4 0 の係合歯 6 4 4 と駆動プーリ 6 3 8 の被係合歯 6 4 5 との係合がより強くなると共に、第二駆動モータ 6 3 7 による駆動プーリ 6 3 8 の回転が阻止されることで、駆動ベルト 6 4 0 の回転が阻止され、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量が駆動ベルト 6 4 0 を介して駆動プーリ 6 3 8 に支持されることとなり、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量が下側の従動プーリ 6 3 9 やテンション機構 6 5 3 にかからないようになっている。これにより、テンション機構 6 5 3 に余分な負荷をかけることなく良好に第二昇降部材 6 3 0 等を上下動させることができると共に、テンション機構 6 5 3 による付勢力を最小限のものとしてテンション機構 6 5 3 等にかかるコストを低減させることができるようになっている。

【 0 2 3 3 】

ところで、駆動プーリ 6 3 8 と従動プーリ 6 3 9 及びテンション機構 6 5 3 の上下配置を逆にした場合、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量が駆動ベルト 6 4 0 を介して従動プーリ 6 3 9 にかかるが、従動プーリ 6 3 9 には、駆動ベルト 6 4 0 の係合歯 6 4 4 と係合する被係合歯 6 4 5 が備えられておらず、また、従動プーリ 6 3 9 は自由回転するようになっているので、従動プーリ 6 3 9 により第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量を支持することができず、第二昇降部材 6 3 0 が降下すると共に、駆動ベルト 6 4 0 が所定方向に回転することとなる。また、下側の駆動プーリ 6 3 8 では駆動ベルト 6 4 0 が第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量により下方に引張られるので、駆動プーリ 6 3 8 での駆動ベルト 6 4 0 の巻き掛け力が弱くなる。つまり、駆動ベルト 6 4 0 の係合歯 6 4 4 と駆動プーリ 6 3 8 の被係合歯 6 4 5 との係合が弱くなり、互いに滑り易くなる。

10

【 0 2 3 4 】

そして、駆動プーリ 6 3 8 と駆動ベルト 6 4 0 との間で滑が発生すると、駆動ベルト 6 4 が第二駆動モータ 6 3 7 の回転に関係なく、第二昇降部材 6 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 の重量によって回転してしまい、第二昇降部材 6 3 0 が下降することとなり、第二昇降部材 6 3 0 を良好に上下動させることができなくなる。そこで、テンション機構 6 5 3 による付勢力を大きくすることで、駆動プーリ 6 3 8 と駆動ベルト 6 4 0 との滑りを防止することが考えられるが、付勢力を大きくすると、テンション機構 6 5 3 だけでなく、駆動プーリ 6 3 8、従動プーリ 6 3 9、駆動ベルト 6 4 0、及び第二ベース 6 3 5 等の強度を高くする必要があり、第二装飾可動体駆動ユニット 4 3 3 のコストが高くなる問題が発生することとなり、本例のように、駆動プーリ 6 3 8 を上側に、従動プーリ 6 3 9 を下側に夫々配置することが望ましい。

20

【 0 2 3 5 】

本例の第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 では、また、第二ベース 6 3 5 に、第二上部支持部材 6 3 2 と第二下部支持部材 6 3 3 の取付位置を位置決めするための位置決め孔 6 7 0 が穿設されていると共に、第二上部支持部材 6 3 2 及び第二下部支持部材 6 3 3 の第二ベース 6 3 5 との当接部には、位置決め孔 6 7 0 と嵌合する位置決め突起 6 7 1 が夫々形成されている。これにより、第二ベース 6 3 5 の位置決め孔 6 7 0 に、対応する第二上部支持部材 6 3 2 及び第二下部支持部材 6 3 3 の位置決め突起 6 7 1 を嵌合させた上で、夫々を第二ベース 6 3 5 に固定することで、第二上部支持部材 6 3 2 及び第二下部支持部材 6 3 3 を所定位置に正確に位置させることができ、案内レール 6 3 1、駆動プーリ 6 3 8、及び従動プーリ 6 3 9 等の組立精度を高精度且つ容易に組み立てられるようになっている。なお、第二ベース 6 3 5 の取付当接面 6 3 4 には、遊技盤ベース 2 1 2 に取付固定するための取付孔 6 7 2 が穿設されている。

30

【 0 2 3 6 】

この第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 では、図示するように、その第二ベース 6 3 5 の取付当接面 6 3 4 が、第二ベース 6 3 5 の上部に備えられており、遊技盤ベース 2 1 2 に対して、第二ベース 6 3 5 の上部のみが取付固定されるようになっている。これにより、遊技盤ベース 2 1 2 への取付箇所を少なくすることができ、組立コストを低減させることができるようになっている。また、第二ベース 6 3 5 の上部で遊技盤ベース 2 1 2 に固定するようにしている、つまり、第二ベース 6 3 5 にかかる重量の重心よりも上側で固定しているので、仮に第二ベース 6 3 5 がその取付当接面 6 3 4 を中心として左右に振れても、その重心にかかる重力により元の位置に復帰しようとするので、第二ベース 6 3 5 をその上部のみで固定しても、第二ベース 6 3 5 を良好な状態で固定することができるようになっている。即ち、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 を、遊技盤ベース 2 1 2 に良好に取付固定できるようになっている。

40

【 0 2 3 7 】

次に、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 の第二昇降部材 6 3 0 は、第二装飾可動体 4 3 2 が取付支持される棒状の支持シャフト 6 9 0 と、支持シャフト 6 9 0 に挿通される二

50

つの支持ブッシュ 6 9 1 と、案内レール 6 3 1 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 2 と、案内レール 6 3 1 を挿通可能な挿通孔 6 9 3 を有し案内レールに挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 2 を上下方向に所定間隔離れて位置させると共に、支持シャフト 6 9 0 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 1 を左右方向に所定間隔離れて位置させることの可能な本体部 6 9 4 と、本体部 6 9 4 の後側に配置され本体部 6 9 4 と協働して案内レール 6 3 1 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 2 及び支持シャフト 6 9 0 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 1 の位置を固定するブッシュ固定部材 6 9 5 とを備えている。

【 0 2 3 8 】

この第二昇降部材 6 3 0 の本体部 6 9 4 には、その挿通孔 6 9 3 の両端に案内レール 6 3 1 に挿通される支持ブッシュ 6 9 2 を嵌合可能な段付凹部 6 9 6 が形成されていると共に、挿通孔 6 9 3 の内径は案内レール 6 3 1 が接触しない径とされ、挿通孔 6 9 3 と案内レール 6 3 1 との間には所定寸法のクリアランスが形成されるようになっている。また、本体部 6 9 4 には、支持シャフト 6 9 0 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 1 を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部 6 9 7 が、左右方向に所定距離離れて対向するように形成されていると共に、対向する二つの嵌合凹部 6 9 7 の間には、半円筒状の収容部 6 9 8 が形成されており、支持ブッシュ 6 9 1 に挿通支持された支持シャフト 6 9 0 が本体部 6 9 4 と接触しないようになっている。

【 0 2 3 9 】

一方、第二昇降部材 6 3 0 のブッシュ固定部材 6 9 5 には、前側に延在された平面視略 U 字状の抜止片 6 9 9 が二つ形成されていると共に、これら抜止片 6 9 9 の距離が本体部 6 9 4 の挿通孔 6 9 3 の長さに対応した距離とされており、本体部 6 9 4 にブッシュ固定部材 6 9 5 を組み付けることで、二つの抜止片 6 9 9 によって挿通孔 6 9 3 の段付凹部 6 9 6 に嵌合された支持ブッシュ 6 9 2 が、段付凹部 6 9 6 から抜けるのを防止するようになっている。

【 0 2 4 0 】

また、ブッシュ固定部材 6 9 5 には、その前側の本体部 6 9 4 の二つの嵌合凹部 6 9 7 と対応する位置に、支持シャフト 6 9 0 に挿通される二つの支持ブッシュ 6 9 1 を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部 7 0 0 が形成されていると共に、二つの嵌合凹部 7 0 0 の間には半円筒状の収容部 7 0 1 が形成されている。このブッシュ固定部材 6 9 5 の嵌合凹部 7 0 0 と本体部 6 9 4 の嵌合凹部 6 9 7 に夫々支持シャフト 6 9 0 に挿通される支持ブッシュ 6 9 1 を嵌合させ上で、本体部 6 9 4 にブッシュ固定部材 6 9 5 を組付固定することで、二つの支持ブッシュ 6 9 1 が左右方向に所定距離離反した位置に固定支持されるようになっている。また、本体部 6 9 4 の収容部 6 9 8 とブッシュ固定部材 6 9 5 の収容部 7 0 1 とにより、二つの支持ブッシュ 6 9 1 の間では支持シャフト 6 9 0 との間に所定寸法のクリアランスが形成されるようになっている。

【 0 2 4 1 】

上述のように、本体部 6 9 4 にブッシュ固定部材 6 9 5 を組み付けることで、各支持ブッシュ 6 9 2 , 6 9 1 が所定の位置に固定支持されると共に、夫々二つの支持ブッシュ 6 9 2 及び支持ブッシュ 6 9 1 によって、案内レール 6 3 1 及び支持シャフト 6 9 0 が相対回転可能且つそれらの軸方向に相対摺動可能に支持されるようになっている。なお、本体部 6 9 4 の挿通孔 6 9 3 の長さは、案内レール 6 3 1 に案内される第二昇降部材 6 3 0 が他の部材に支障を来たさない最大の長さとしてされており、これによって、二つの支持ブッシュ 6 9 2 の距離を可及的に長くすることができ、案内レール 6 3 1 に対する第二昇降部材 6 3 0 のガタツキを小さくすることができるようになっている。

【 0 2 4 2 】

本例の第二昇降部材 6 3 0 には、ブッシュ固定部材 6 9 5 に取付けられ上下方向に進退可能なプランジャ 7 1 0 を有した第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 と、第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 におけるプランジャ 7 1 0 の進退により支持シャフト 6 9 0 を回動させるリンク機構 7 1 2 とを更に備えている。この第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 は、プランジャ 7 1 0 の先端に鋸部 7 1 3 が形成されていると共に、プランジャ 7 1 0 を前進させる

10

20

30

40

50

方向に付勢するバネ 7 1 4 が備えられており、本例では、プランジャ 7 1 0 が第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 の下側から上下方向に進退するようになっている。

【 0 2 4 3 】

また、リンク機構 7 1 2 は、前後方向に延びるように配置され一端側（後側）がブッシュ固定部材 6 9 5 に回転可能に支持され、一端側と他端側との間に第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 におけるプランジャ 7 1 0 先端の鏝部 7 1 3 を係止する係止部 7 1 5 を有すると共に、他端側に長孔からなる連結部 7 1 6 を有した第一棹部材 7 1 7 と、第一棹部材 7 1 7 の連結部 7 1 6 と連結する被連結部 7 1 8 が一端側に形成され他端側が支持シャフト 6 9 0 に固定される第二棹部材 7 1 9 とから構成されている。この第一棹部材 7 1 7 は、その一端側が、支持シャフト 6 9 0 の後側に配置された第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 のプランジャ 7 1 0 よりも更に後側の位置でブッシュ固定部材 6 9 5 に軸支されると共に、他端側が支持シャフト 6 9 0 よりも前側に位置するように配置されている。なお、支持シャフト 6 9 0 は、その端部にリンク機構 7 1 2 の第二棹部材 7 1 9 が固定されることで、軸方向への移動が阻止されて、支持ブッシュ 6 9 1 から抜けなくなっている。

10

【 0 2 4 4 】

この第二装飾可動体ユニット 4 3 3 では、リンク機構 7 1 2 によって、第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 のプランジャ 7 1 0 を前進（突出）させると、リンク機構 7 1 2 及び支持シャフト 6 9 0 を介して第二装飾可動体 4 3 2 の先端（前側）が上がるように回動し、プランジャ 7 1 0 を後退（没入）させると、リンク機構 7 1 2 及び支持シャフト 6 9 0 を介して第二装飾可動体の先端が下がるように回動するようになっている。

20

【 0 2 4 5 】

なお、第二昇降部材 6 3 0 の本体部 6 9 4 には、挿通孔 6 9 3 の前面側に駆動ベルト 6 4 0 を固定するベルト固定部 6 4 1 が取付けられており、挿通孔 6 9 3 の後面側にブッシュ固定部材 6 9 5 を挟んで第二回転防止手段 6 5 0 の案内部材 6 5 2 が取付けられている。また、図中符号 7 3 0 は、本体部 6 9 4 の前側に取付けられる装飾体である。

【 0 2 4 6 】

また、第二昇降部材 6 3 0 には、そのブッシュ固定部材 6 9 5 の正面視左側に位置検出片 7 3 1 が設けられており、第二下部支持部材 6 3 3 の所定位置には位置検出片 7 3 1 を検出可能な第二装飾可動体位置検出センサ 7 3 2 が取付けられている。本例では、第二昇降部材 6 3 0 が下側端に位置した時に、第二装飾可動体位置検出センサ 7 3 2 によって第二昇降部材 6 3 0 の位置検出片 7 3 1 が検出されるようになっている。

30

【 0 2 4 7 】

この第二昇降部材 6 3 0 は、図示するように、案内レール 6 3 1 を挿通する挿通孔 6 9 3 の正面視右側に支持シャフト 6 9 0 を大きく延びださせて第二装飾可動体 4 3 2 を支持すると共に、挿通孔 6 9 3 の左側に第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 を配置して、挿通孔 6 9 3 を挟んで、第二昇降部材 6 3 0 の左右の重量バランスのアンバランスが少なくなるようになっており、案内レール 6 3 1 や支持ブッシュ 6 9 2 が偏摩耗するのを抑制するようにしている。

【 0 2 4 8 】

次に、第二装飾可動体ユニット 4 3 3 のユニット装飾体 6 1 1 は、図示するように、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 の正面視右側面に取付けられ、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 の案内レール 6 3 1、駆動プーリ 6 3 8、従動プーリ 6 3 9、駆動ベルト 6 4 0、及びテンション機構 6 5 3 等が遊技盤 5 の前側から視認し難くなるように、それらを覆うと共に、表面の装飾により第二装飾可動体ユニット 4 3 3 を装飾するものである。このユニット装飾体 6 1 1 には、第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 から延びる支持シャフト 6 9 0 が通過可能とされており、支持シャフト 5 9 0 が上下方向に移動できるように、上下方向に延びた開口部 7 3 3 を備えている。

40

【 0 2 4 9 】

本例の第二装飾可動体ユニット 4 3 3 は、第二駆動モータ 6 3 7 の回転駆動により、第二昇降部材 6 3 0、つまり、第二装飾可動体 4 3 2 を上下方向に移動させることができる

50

と共に、第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 により第二装飾可動体 4 3 2 の先端を上下方向に回転させることができるようになっている。

【 0 2 5 0 】

続いて、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 は、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 を取付固定するための取付部 7 5 0 が複数備えられており、この取付部 7 5 0 は、夫々ビス孔と位置決めボスとから構成されている。一方、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 の第一ベース 4 7 5、及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 の第二ベース 6 3 5 の対応する位置には、ビス挿通孔と位置決め孔とが夫々形成されており、取付部 7 5 0 の位置決めボスを、第一ベース 4 7 5 又は第二ベース 6 3 5 の対応する位置決め孔に嵌合させることで、取付部 7 5 0 のビス孔と第一ベース 4 7 5 又は第二ベース 6 3 5 のビス挿通孔とが略一致するようになっている。第一ベース 4 7 5 又は第二ベース 6 3 5 のビス挿通孔を貫通するように前側からビスをビス孔にねじ込むことで、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 の所定位置に第一装飾可動体ユニット 4 3 1 及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 が取付けられるようになっている。

10

【 0 2 5 1 】

また、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 には、遊技盤ベース 2 1 2 の後面と当接し、ビスを挿通可能なビス孔 7 5 1 を有した当接面 7 5 2 が複数形成されており、この当接面 7 5 2 を遊技盤ベース 2 1 2 の後面に当接させた上で、図示しないビスを当接面 7 5 2 の後側からビス孔 7 5 1 を介して遊技盤ベース 2 1 2 にねじ込むことで装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 を遊技盤ベース 2 1 2 に取付けられるようになっている。

20

【 0 2 5 2 】

なお、本例の装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 は、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 を取付けた状態では、それらの第一ベース 4 7 5 及び第二ベース 6 3 5 における取付当接面 4 7 4、6 3 4 の取付孔 5 1 2、6 7 2 が、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 の外周よりも外側に位置するようになっている。これにより、第一装飾可動体ユニット 4 3 1 及び第二装飾可動体ユニット 4 3 3 は、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 に取付けられた状態で、それらの第一ベース 4 7 5 及び第二ベース 6 3 5 の取付孔 5 1 2、6 7 2 を介して図示しないビスにより直接遊技盤ベース 2 1 2 の後面側に取付けられるようになっている。

【 0 2 5 3 】

30

また、装飾可動体ユニットカバー 4 3 5 には、第一装飾可動体駆動ユニット 4 5 0 及び第二装飾可動体駆動ユニット 6 1 0 の後側と対向する所定の位置に、配線保持手段 7 7 0 が夫々備えられている。この配線保持手段 7 7 0 は、第一昇降部材 4 7 0 に支持される発光基板 4 5 7、及び第二昇降部材 6 3 0 に支持される発光基板 6 1 5 と接続される複数の配線コード 7 7 1 の所定位置に固定された配線バンド 7 7 2 を保持して、第一昇降部材 4 7 0 や第二昇降部材 6 3 0 が上下動する際に、それらの発光基板 4 5 7、6 1 5 に接続された配線コード 7 7 1 が他の部材に絡まったり、挟まったりしないようにするためのものである。

【 0 2 5 4 】

この配線保持手段 7 7 0 は、具体的には、配線コード 7 7 1 の端部（先端部）に取付けられる接続コネクタが通過可能な貫通口からなるコネクタ通過部 7 7 3 と、コネクタ通過部 7 7 3 に隣接して設けられ配線コード 7 7 1 に固定された配線バンド 7 7 2 が通過不能且つ配線コード 7 7 1 のみが通過可能とされた第一通過部 7 7 4 と、第一通過部 7 7 4 に隣接して設けられ配線コード 7 7 1 に固定された配線バンド 7 7 2 が通過不能且つ配線コード 7 7 1 のみが通過可能とされた第二通過部 7 7 5 とから構成されている。これら第一通過部 7 7 4、及び第二通過部 7 7 5 は、細長いスリット状に形成されていると共に、互いに略平行となるように配置されている。

40

【 0 2 5 5 】

また、配線保持手段 7 7 0 には、第一通過部 7 7 4 と、第二通過部 7 7 5 とを連通すると共に、配線コード 7 7 1 が通過可能とされた連通部 7 7 6 と、連通部 7 7 6 に臨み第一

50

通過部 774 と第二通過部 775 との間に配置され第一通過部 774 及び第二通過部 775 の開口面に対して略直角方向に突出する突出部 777 とを更に備えている。なお、本例では、連通部 776 は、配線コード 771 に固定された配線バンド 772 が通過可能な大きさとされていると共に、突出部 777 は、装飾可動体ユニットカバー 435 の前側と後側の両側に、夫々突出するように備えられている。

【0256】

この配線保持手段 770 は、所定の位置に配線バンド 772 が固定された配線コード 771 を、第一装飾可動体ユニット 431 及び第二装飾可動体ユニット 433 の配置される前側から、後側へそのコネクタ通過部 773 を通過するように挿通させる。続いて、挿通した配線コード 771 の配線バンド 772 よりも基端側を、連通部 776 を介して第一通過部 774 に、装飾可動体ユニットカバー 435 の後側から前側へ通過させ、更に配線バンド 772 の先端側を、同じく連通部 776 を介して第二通過部 775 に、装飾可動体ユニットカバー 435 の前側から後側に通過させる。そして、配線コード 771 に固定された配線バンド 772 を第一通過部 774 の開口部と当接（装飾可動体ユニットカバー 435 の前側と当接）させると共に、第一通過部 774 と第二通過部 775 との間で配線コード 771 が弛まないようにすることで、配線コード 771 をその基端側から引張っても、配線バンド 772 から先端側が動かないように保持することができるようになっている。

【0257】

なお、配線保持手段 770 には、突出部 777 が備えられているので、スリット状の第一通過部 774 及び第二通過部 775 に沿って配線コード 771 が移動しても、突出部 777 によりその移動が規制されるので、配線コード 771 が連通部 776 を介して第一通過部 774 及び第二通過部 775 から外れるのを防止することができるようになっている。

【0258】

〔主基板及び周辺基板の機能的な構成について〕 図 53 及び図 54 に基づき説明する。

図 53 及び図 54 は、制御構成を概略的に示すブロック図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続及び方向を示し、細線の矢印は信号の接続及び方向を示している。本例のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 810 のグループ（図 53 に示す）と、周辺基板 811 のグループ（図 54 に示す）とで分担されており、このうち主基板 810 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 811 のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示、及び装飾体の動作等）を制御している。

【0259】

図 53 に示すように、主基板 810 は、主制御基板 94 と払出制御基板 133 とから構成されている。主制御基板 94 は、中央演算装置としての CPU 812、読み出し専用メモリとしての ROM 813、読み書き可能メモリとしての RAM 814 を備えている。CPU 812 は、ROM 813 に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 811 や払出制御基板 133 に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM 814 には、主制御基板 94 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。なお、主基板 810 は、電源中継端子板 860 を介して電源基板 131 に接続されており、電源基板 131 から作動用電力が供給されるようになっている。

【0260】

この主制御基板 94 の入力インタフェースには、第一始動口 330 への入賞状態を検出する第一始動口センサ 416、第二始動口 332 への入賞状態を検出する第二始動口センサ 358、全ての入賞口に対する入賞数をカウントするための全入賞口入賞数計数センサ 870 が接続されている。また、パネル中継端子板 866 を介して、ゲートに対して遊技球の通過したことを検出するゲートセンサ 990 と、右側の一般入賞口 336 に遊技球が入賞したことを検出する右一般入賞口センサ 417a と、左側の一般入賞口 336 に遊技球が入賞したことを検出する左一般入賞口センサ 417b とが接続され、さらにパネル中

継端子板 8 6 6 に接続された大入賞口中継端子板 8 6 7 を介して大入賞口センサ 3 7 0 が接続されている。そして、これらのセンサから検出信号が主制御基板 9 4 に入力されるようになっている。また、主制御基板 9 4 の入力インタフェースには、前枠体 1 1 の開放状態を検出する内枠開放スイッチ 8 6 2、及び前面枠 4 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 8 6 3 も接続されている。

【 0 2 6 1 】

一方、パネル中継端子板 8 6 6 の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板 8 6 8 を介して、普通図柄・特別図柄表示基板 8 6 9 が接続されており、主制御基板 9 4 から、普通図柄表示器 9 2 8 (図 7 7 参照) 及び特別図柄表示器 3 9 0 へ駆動信号を出力することが可能になっている。また、大入賞口中継端子板 8 6 7 の出力インタフェースには、アタッカ装置 3 3 5 を駆動するアタッカソレノイド 3 7 2、及び可動片 3 3 1 を駆動する始動口ソレノイド 3 5 2 が接続されており、主制御基板 9 4 から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

【 0 2 6 2 】

一方、払出制御基板 1 3 3 は、中央演算装置としての CPU 8 1 5、読み出し専用メモリとしての ROM 8 1 6、及び読み書き可能メモリとしての RAM 8 1 7 を備えている。そして、払出制御基板 1 3 3 は、主制御基板 9 4 から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置 1 2 5 や、発射制御基板 8 6 5 に接続された発射モータ 1 2 8 に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 1 2 5 は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射モータ 1 2 8 は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。なお、主制御基板 9 4 と払出制御基板 1 3 3 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板 9 4 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 1 3 3 から主制御基板 9 4 に ACK 信号が返される。また、払出制御基板 1 3 3 には、下皿 3 1 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチ 8 6 4 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を下皿 3 1 から取り出す旨」の報知がなされる。

【 0 2 6 3 】

また、主制御基板 9 4 及び払出制御基板 1 3 3 には、外部端子板 8 6 1 が接続されており、始動口 3 3 0、3 3 2 や大入賞口 3 3 3 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態、及び抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。

【 0 2 6 4 】

一方、周辺基板 8 1 1 は、図 5 4 に示すように、サブ統合基板 8 3 0 と液晶制御基板 8 3 2 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 9 4 とサブ統合基板 8 3 0 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われており、主制御基板 9 4 からサブ統合基板 8 3 0 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。また、周辺基板 8 1 1 に対しても電源中継端子板 8 6 0 を介して電源基板 1 3 1 から作動用電力が供給されるようになっている。

【 0 2 6 5 】

サブ統合基板 8 3 0 もまた、CPU 8 3 4 をはじめ ROM 8 3 5 や RAM 8 3 6 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。また、サブ統合基板 8 3 0 には、音声や音楽の基となる音源を記憶した ROM 8 8 3 と、ROM 8 8 3 に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源 IC 8 8 2 とが設けられている。なお、サブ統合基板 8 3 0 と液晶制御基板 8 3 2 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【 0 2 6 6 】

一方、液晶制御基板 8 3 2 には、演出表示装置 2 1 7 としての液晶表示器 (LCD) が接続されており、液晶制御基板 8 3 2 は、サブ統合基板 8 3 0 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 2 1 7 に対して駆動信号を出力する。詳しく説明すると、液晶

制御基板 832 には、CPU 851、RAM 857、ROM 854、VDP 884、及び画像 ROM 885 が備えられている。CPU 851 は、サブ統合基板 830 から送られてきたコマンド信号を入力インターフェイスを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP 884 の制御を行う。RAM 857 は、CPU 851 の作業領域を提供するとともに、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM 854 は、CPU 851 用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【0267】

VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）884 は、演出表示装置 217 に組み込まれた LCD ドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。VDP 884 の内部には、レジスタが設けられており、VDP 884 の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報を CPU 851 が書き換えることにより、演出表示装置 217 における表示態様を種々変化させることが可能となる。画像 ROM 885 は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、及び、背景画像用の JPEG 形式画像データ等が記憶されている。

【0268】

また、サブ統合基板 830 には、電飾制御基板 831 及び枠装飾中継端子板 886 が接続されており、さらに、電飾制御基板 831 には、中継端子板として、第一装飾可動体 430 に対応する顔ユニット中継端子板 887 と、第二可動装飾体 432 に対応する下顎ユニット中継端子板 888 と、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 に対応するセンター装飾駆動部中継端子板 889 が、夫々接続されている。そして、顔ユニット中継端子板 887 の入力インタフェースには、第一装飾可動体 430 の位置を検出する第一装飾可動体位置検出センサ 558 が接続され、さらに、出力インタフェースには、第一装飾可動体 430 に設けられた顔ユニット装飾ランプ 456a（LED 346）と、第一装飾可動体 430 を回動させる第一装飾可動体ソレノイド 551 が接続されている。なお、第一装飾可動体 430 を昇降させる第一駆動モータ 477 は、顔ユニット中継端子板 887 を介することなく、電飾制御基板 831 の出力インタフェースに直接接続されている。また、下顎ユニット中継端子板 888 の入力インタフェースには、第二可動装飾体 432 の位置を検出する第二装飾可動体位置検出センサ 732 が接続され、出力インタフェースには第二可動装飾体 432 に設けられた下顎ユニット装飾ランプ 614a（LED 614）と、第二可動装飾体 432 を回動させる第二装飾可動体ソレノイド 711 が接続されている。なお、第二可動装飾体 432 を昇降させる第二駆動モータ 637 は、下顎ユニット中継端子板 888 を介することなく、電飾制御基板 831 の出力インタフェースに直接接続されている。

【0269】

センター装飾駆動部中継端子板 889 の入力インタフェースには、左可動装飾体 235 の位置を検出する左飾モータセンサ 319a と、右可動装飾体 234 の位置を検出する右飾モータセンサ 319b とが接続され、出力インタフェースには、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 に内蔵された LED 293（左装飾ランプ 293a 及び右装飾ランプ 293b）が夫々接続されている。なお、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 を回転させるセンター飾左駆動モータ 310a 及びセンター飾右駆動モータ 310b は、センター装飾駆動部中継端子板 889 を介することなく、電飾制御基板 831 の出力インタフェースに直接接続されている。また、電飾制御基板 831 の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ 890 及びセンター装飾ランプ 891 も接続されており、電飾制御基板 831 では、これらのランプの点灯状態を切り替えることも可能である。また、サブ統合基板 830 に接続された枠装飾中継端子板 886 には、前面枠 4 に装着されたスピーカ 18、57、演出選択スイッチ 892、及び枠装飾ランプ 893 等が接続されており、サブ統合基板 830 は、演出選択スイッチ 892 の操作状態に基づいて演出表示装置 217 に出力される演出態様を切り替えるとともに、スピーカ 18、57 や枠装飾ランプ 893 に対して駆動信号を出力する。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 0 】

[主役物及び後装飾体の動作について] 図 5 5 乃至図 5 7 に基づき説明する。

図 5 5 は、主役物における可動装飾体が略垂直方向に回動した状態を示す遊技領域の正面図である。図 5 6 は、図 5 5 の状態から更に後装飾体の第一装飾可動体及び第二装飾可動体を可動させた状態を示す遊技領域の正面図である。図 5 7 は、後装飾体の第一装飾可動体及び第二装飾可動体を可動させた状態を示す遊技領域の正面図である。

【 0 2 7 1 】

まず、電飾制御基板 8 3 1 では、パチンコ機 1 の電源投入時や、リセット時において、右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 の回転位置を検出する左右の回転位置検出センサ 3 1 9 の検出信号の受信の有無を確認し、回転位置検出センサ 3 1 9 からの検出信号がなければ、右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 が夫々水平状態となるような方向に左右の可動装飾体駆動モータ 3 1 0 を回転駆動させて、各回転位置検出センサ 3 1 9 から検出信号を受信すると、可動装飾体駆動モータ 3 1 0 の回転を停止させる。これにより、右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 は図 1 0 に示すような、略水平状態となる。

10

【 0 2 7 2 】

その後、遊技状態の変化に伴って、サブ統合基板 8 3 0 から電飾制御基板 8 3 1 へ、可動装飾体 2 3 4 , 2 3 5 を駆動制御する所定の制御コマンドが送信されると、電飾制御基板 8 3 1 では、可動装飾体駆動モータ 3 1 0 を回転駆動させて、図 5 4 に示すように右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 が夫々垂直状態となるように回転させる。図示するように、この状態では、主役物 2 1 3 における枠状装飾体 2 3 0 の上縁部下側に、後装飾体 2 1 6 の第一装飾可動体 4 3 0 の一部が見える状態となる。

20

【 0 2 7 3 】

なお、サブ統合基板 8 3 0 からの制御コマンドによっては、可動装飾体駆動モータ 3 1 0 を短周期で正転、逆転を繰り返させて、可動装飾体 2 3 4 , 2 3 5 がブルブル振動するように駆動することもできるようになっている。

【 0 2 7 4 】

この状態で、サブ統合基板 8 3 0 から電飾制御基板 8 3 1 へ、後装飾体 2 1 6 の第一装飾可動体 4 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 を駆動制御する所定の制御コマンドが送信されると、電飾制御基板 8 3 1 では、第一装飾可動体 4 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 2 が互いに接近する方向に第一駆動モータ 4 7 7 及び第二駆動モータ 6 3 7 を回転駆動させて、演出表示装置 2 1 7 の前面に第一装飾可動体 4 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 1 が位置するように移動させる（図 5 6 参照）。なお、これら第一装飾可動体 4 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 1 は、サブ統合基板 8 3 0 からの制御コマンドに応じて、適宜、互いに接近したり、離反したりするように駆動され、第一装飾可動体 4 3 0 と第二装飾可動体 4 3 1 とで表現される所定のキャラクタの口がパクパクと開閉するような動作をさせることができるようになっている。

30

【 0 2 7 5 】

また、サブ統合基板 8 3 0 からの制御コマンドに応じて、電飾制御基板 8 3 1 では、第一装飾可動体ソレノイド 5 5 1 及び第二装飾可動体ソレノイド 7 1 1 を駆動させて、第一装飾可動体 4 3 0 及び第二装飾可動体 4 3 1 を夫々左右方向に延びる軸周りに回転させることで、第一装飾可動体 4 3 0 においてはその顔を前後に回動させると共に、第二装飾可動体 4 3 2 においてはその下顎を前後に回動させ、キャラクタの口の動作をよりリアルな動作となるようにしている。

40

【 0 2 7 6 】

なお、図 5 6 に示すように、下方に移動した第一装飾可動体 4 3 0 は、その左右両端が右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5 によって遮られるので、あたかも第一装飾可動体 4 3 0 が宙に浮いているように見せることができるようになっている。また、第二装飾可動体 4 3 0 では、第二装飾可動体ユニット 4 3 3 の第二昇降部材 6 3 0 に取付けられた装飾体 7 3 0 によって、第二装飾可動体 4 3 2 を支持する支持シャフト 6 9 0 が隠蔽さ

50

れている。

【0277】

また、サブ統合基板 830 からの制御コマンドによっては、図 57 に示すように、第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 431 のみを駆動することもできるようになっている。なお、第一装飾可動体 430 を備えた第一装飾可動体ユニット 431 の第一昇降部材 470 に取付けられた装飾体 556 によって、第一装飾可動体 430 を支持する支持シャフト 530 が隠蔽されており、見栄えを良くして意匠性が高められるようになっている。

【0278】

次に、主制御基板 94 (特に CPU 812) で実行される制御処理の例について、図 58 乃至図 68 を参照して説明する。図 58 (a) は主制御基板 94 に搭載される CPU 812 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り、(b) 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 59 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 60 は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。図 61 は、始動口入賞処理を示すフローチャートである。図 62 は、変動開始処理を示すフローチャートである。図 63 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 64 は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。図 65 は、大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図 66 は、小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図 67 は、特別電動役物大当り制御処理の一例を示すフローチャートである。図 68 は、特別電動役物小当り制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板 94 に搭載される CPU 812 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。

【0279】

図 58 (a) 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、CPU 812 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、RAM 814 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 RAM 814 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 RAM 814 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、RAM 814 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 RAM 814 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、RAM 814 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 94 に搭載される RAM 814 にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM 814 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 830 に主制御基板 94 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 94 が起動したことをサブ統合基板 830 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 RAM 814 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。

【0280】

電源投入時処理が終了すると、CPU 812 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 812 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。すなわち、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 94 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 9 4 に搭載される CPU 8 1 2 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 S 4）。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（この実施の形態では、24V）が復旧した場合に（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 8 1 4 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。

【0281】

ステップ S 2 で停電予告信号が検知されていない場合、すなわ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 S 3）。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。

10

【0282】

図 5 8（b）は、電源断発生時処理（ステップ S 4）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 8 1 2 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 S 4 a）。そして、RAM 8 1 4 のチェックサムを算出し、RAM 8 1 4 の所定領域に保存する（ステップ S 4 b）。このチェックサムは、復電時に停電前の RAM 8 1 4 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。

20

【0283】

次いで、CPU 8 1 2 は、RAM 8 1 4 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 S 4 c）。以上の処理を終えると、CPU 8 1 2 は、RAM 8 1 4 へのアクセスを禁止し（ステップ S 4 d）、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り、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 8 1 2 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 5 8 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 8 1 2 が起動することになる。

30

【0284】

図 5 9 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 9 4 に搭載される CPU 8 1 2 により 4 ms 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 8 1 2 は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S 1 0）、ステップ S 1 1 からステップ S 1 8 の処理を実行する。ステップ S 1 1 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、始動口センサ、カウントセンサ、一般入賞スイッチ等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S 1 2 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。ステップ S 1 3 の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップ S 1 1）にて検出された信号に基づいて払出制御基板 1 3 3 に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを設定する。

40

【0285】

また、ステップ S 1 4 の普通図柄・普通電動役物制御処理では、遊技の進行状態に基づ

50

いて、普通図柄を変動させるとともに、普通電動役物（すなわち始動口ソレノイド 3 5 2 によって開閉される可動片 3 3 1）を制御し、第二始動口 3 3 2 の開閉状態を変化させる処理を実行する。ステップ S 1 5 の特別図柄・特別電動役物制御処理では、遊技の進行状態に基づいて第一特別図柄表示器 3 9 0 a 及び第二特別図柄表示器 3 9 0 で第一特別図柄及び第二特別図柄を変動表示させたり、特別電動役物（すなわちアタッカソレノイド 3 7 2 によって開閉される開閉扉 3 3 4（アタッカ装置 3 3 5））を制御し、大入賞口 3 3 3 の開閉状態を変化させたりする処理を実行する。ステップ S 1 6 の出力データ設定処理では、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（図示しない）に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップ S 1 7 のコマンド送信処理では、演出コマンドをサブ統合基板 8 3 0 に送信する処理を実行する。また、コマンド送信処理では、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 S 1）でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板 8 3 0 に送信する処理も行われる。ステップ S 1 1 からステップ S 1 7 の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップ S 1 8）を実行して、処理を終了する。

【 0 2 8 6 】

ここで、上述した乱数更新処理 1（ステップ S 1 2）および乱数更新処理 2（ステップ S 3）で、主制御基板 9 4 に搭載される CPU 8 1 2 により更新される各種乱数について説明する。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（後述する「小当り」を含む）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用乱数、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）に用いられる大当り図柄用乱数、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特別図柄の停止図柄を決定するために用いられる大当り図柄用乱数、大当り判定にて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外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、第一特別図柄表示器 3 9 0 a 及び第二特別図柄表示器 3 9 0 b に表示されている特別図柄の変動表示パターン（変動時間）を決定するために用いられる変動表示パターン乱数（変動時間用乱数）、可動片 3 3 1 を開放状態に制御するか否かの判定（普通抽選当り判定）に用いられる普通当り判定用乱数、等がある。なお、本例では、大当り判定用乱数を用いて小当り遊技状態を発生させるか否かの抽選も行われる。また、大当り図柄用乱数を用いて確率変動大当り（特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する）とするか否かの判定も行われる。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ともに、演出表示装置 2 1 7 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。

【 0 2 8 7 】

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用乱数、大当り図柄用乱数、および可動片 3 3 1 を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定用乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および可動片 3 3 1 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 4 m s 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数での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、可動片 3 3 1 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および普通抽選に関わらないリーチ判定乱数および変動表示パターン乱数等の更新を行う。

【 0 2 8 8 】

図 6 0 は、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップ S 1 5）の一例を示すフローチャートである。特別図柄・特別電動役物制御処理において、CPU 8 1 2 は、ステップ S 2 0 からステップ S 9 0 の処理を実行する。ステップ S 2 0 の始動口入賞処理では、第一始動口 3 3 0 または第二始動口 3 3 2 に遊技球が入賞したか否かを判別し、入賞した場合に抽選の保留状態を更新する処理を実行する。ステップ S 3 0 の変動開始処理では、夫々の大当り抽選における始動記憶数（保留数）を確認し、始動記憶数（合計始動記憶数）が

0 でなければ、それに対応する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、大当たり遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当たり遊技状態を発生させる場合には、確変大当たりとするか否かを夫々判定する。ステップ S 4 0 の変動パターン設定処理では、各特別図柄および各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、夫々の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（第一特別図柄表示器 3 9 0 a 及び第二特別図柄表示器 3 9 0 b にて特別図柄の変動表示を開始してから停止するまでの時間）をタイマにセットする。

【 0 2 8 9 】

ステップ S 5 0 の変動中処理では、変動表示パターン設定処理（ステップ S 4 0 ）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第一特別図柄表示器 3 9 0 a または第二特別図柄表示器 3 9 0 b 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 3 0 ）にて何れか一方の大当たり抽選で大当た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、同抽選で小当た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「 4 」に更新し、大当たりまたは小当た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。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 6 0 の大当たり遊技開始処理では、大当たり遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、大当たりの種類に応じてアタッカ装置 3 3 5 の開放回数や開放時間等の設定を行う。また、ステップ S 7 0 の小当たり遊技開始処理では、小当たり遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、小当たりにおけるアタッカ装置 3 3 5 の開放回数や開放時間等の設定を行う。ステップ S 8 0 の特別電動役物大当たり制御処理では、大入賞口 3 3 3 を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口 3 3 3 に入賞したとき、または、所定期間が経過したときアタッカ装置 3 3 5 を閉塞状態にするための処理を行う。また、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達していなければ、再び、アタッカ装置 3 3 5 を開放状態にするための処理を行い、大当た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、処理選択フラグを「 5 」に更新する。また、ラウンド回数が所定回数に達した後、確率変動状態及び時短遊技状態を発生させる処理を実行する。ステップ S 9 0 の特別電動役物小当たり制御処理では、大入賞口 3 3 3 を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口 3 3 3 に入賞したとき、または、所定期間が経過したときアタッカ装置 3 3 5 を閉塞状態にするための処理を行う。なお、詳細は後述するが、特別電動役物小当たり制御処理における大入賞口 3 3 3 の開放は、特別電動役物大当たり制御処理（ステップ S 8 0 ）に比べて、遊技者への利益が極めて低くなるように設定されている。次に、ステップ S 2 0 ～ステップ S 9 0 における具体的な処理について説明する。

【 0 2 9 1 】

図 6 1 に示すように、始動口入賞処理では、まず、第二始動口センサ 3 5 8 から検出信号が出力されたか否かを判別し、第二始動口センサ 3 5 8 から検出信号が出力された場合には、第二始動口 3 3 2 に遊技球が入賞したと判別し（ステップ S 2 0 1 にて Y E S ）、第二始動口センサ 3 5 8 からの検出信号が出力されていなければ第二始動口 3 3 2 に遊技球が入賞していない（ステップ S 2 0 1 にて N O ）と判別する。ステップ S 2 0 1 にて第二始動口 3 3 2 に遊技球が入賞したと判別したときには、第二大当たり抽選用の各種乱数（大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、等）を取得し、R A M 8 1 4 に設けられている第二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 2 0 2 ）。そして、ステップ S 2 0 2 で第二保留球数カウンタが 4 未満であれば、第二始動保留記憶処理（ステップ S 2 0 3 ）、及び保留履歴更新処理（ステップ S 2 0 4 ）を実行する。なお、これらの処理については後述する。なお、ステップ S 2 0 2 で第二保留球数カウンタの値が 4 である場合には、第二始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 2 】

一方、ステップ S 2 0 1 で第二始動口センサ 3 5 8 から検出信号が出力されていない場合（ステップ S 2 0 1 にて N O）、または第二保留球数カウンタの値が 4 である場合（ステップ S 2 0 2 にて N O）には、第一始動口 3 3 0 に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップ S 2 0 5）。具体的には、第一始動口センサ 4 1 6 から検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップ S 2 0 5 にて第一始動口 3 3 0 に遊技球が入賞したと判別したときには（ Y E S）、第一大当り抽選用の各種乱数を取得し、R A M 8 1 4 に設けられている第一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 2 0 6）。そして、ステップ S 2 0 6 で第一保留球数カウンタが 4 未満であれば、第一始動保留記憶処理（ステップ S 2 0 7）、及び保留履歴更新処理（ステップ S 2 0 8）を実行する。なお、ステップ S 2 0 6 で第一保留球数カウンタの値が 4 である場合には、第一始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

10

【 0 2 9 3 】

図 6 2 に示すように、変動開始処理では、まず、処理フラグが「 0 」か否かを判別し、「 0 」である場合（ステップ S 3 0 1 にて Y E S）には、ステップ S 3 0 2 以降の処理を実行し、「 0 」でない場合（ステップ S 3 0 1 にて N O）には、変動開始処理を終了する。ステップ S 3 0 2 では、夫々の特別図柄表示器 3 9 0 a、3 9 0 b に対応する二つの保留球数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）がともに「 0 」であるか否かを判別する。二つの保留球数カウンタの値の和は、始動記憶の保存領域（特別図柄用乱数記憶手段 9 4 0（図 7 9 参照））に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップ S 3 0 2 においていずれの保留球数カウンタの値がともに「 0 」であれば（ Y E S）、第一大当り抽選及び第二大当り抽選に関する始動条件が成立していないと判別されてステップ S 3 1 7 に移行する。

20

【 0 2 9 4 】

一方、ステップ S 3 0 2 で何れかの保留球数カウンタの値が「 0 」でなければ（ N O）、始動記憶移行処理を実行する（ステップ S 3 0 3 ~ ステップ S 3 1 1）。図 7 9 に示すように、特別図柄用乱数記憶手段 9 4 0 には八つの記憶領域（記憶領域 [1] 9 4 0 a ~ 記憶領域 [8] 9 4 0 h）が設けられている。つまり、第一始動記憶数と第二始動記憶数との合計である合計始動記憶数（「 1 」 ~ 「 8 」）の値にそれぞれ対応付けられた、八個の記憶領域 9 4 0 a ~ 9 4 0 h が設けられている。各記憶領域 9 4 0 a ~ 9 4 0 h は、大当り判定用乱数が記憶される大当り判定用乱数記憶領域 9 4 6 と、大当り図柄用乱数が記憶される大当り図柄用乱数記憶領域 9 4 7 と、特別図柄判定フラグが記憶される特別図柄判定フラグ記憶領域 9 4 8 とを有している。特別図柄判定フラグとしては、記憶される乱数が第一特別図柄（第一抽選）に関する乱数であることを示す「 0 」と、第二特別図柄（第二抽選）に関する乱数であることを示す「 1 」とが設定されている。そして、始動記憶移行処理では、まず、記憶領域 [1] 9 4 0 a の特別図柄判定フラグ記憶領域 9 4 8 に記憶されている特別図柄判定フラグを基に、次に変動させる図柄が、第二特別図柄であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 3）。第二特別図柄ではない場合、すなわち第一特別図柄である場合には（ステップ S 3 0 3 にて N O）、n 番目（n は 2 以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域 [2] 9 4 0 b ~ 記憶領域 [8] 9 4 0 h）に記憶される各種乱数を、n - 1 番目の記憶領域（記憶領域 [1] 9 4 0 a ~ 記憶領域 [7] 9 4 0 g）に夫々シフトする処理（ステップ S 3 0 4）と、記憶領域 [1] 9 4 0 a に記憶されていた第一特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップ S 3 0 5）とを実行する。また、特別図柄変動フラグに「 1 」をセットする（ステップ S 3 0 6）とともに、第一特別図柄に対応する保留球数カウンタを「 1 」減算する処理（ステップ S 3 0 7）を実行する。

30

40

【 0 2 9 5 】

一方、記憶領域 [1] 9 4 0 a の特別図柄判定フラグ記憶領域 9 4 8 に記憶されている特別図柄判定フラグを基に判別される、次回の変動図柄が、第二特別図柄である場合には（ステップ S 3 0 3 にて Y E S）、ステップ S 3 0 4 と同様、n 番目の各記憶領域（記憶領域 [2] 9 4 0 b ~ 記憶領域 [8] 9 4 0 h）に記憶される各種乱数を、n - 1 番目の

50

記憶領域（記憶領域[1]940a～記憶領域[7]940g）に夫々シフトする処理（ステップS308）と、記憶領域[1]940aに記憶されていた第二特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS309）と、を実行する。また、特別図柄変動フラグに「2」をセットする（ステップS310）とともに、第二特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理（ステップS311）を実行する。

【0296】

その後、確率変動機能作動中か否か、すなわち高確率である確率変動状態か否かを判別し（ステップS312）、確率変動状態でない場合には（ステップS312にてNO）、確率変動未作動時の大当たり判定テーブル、すなわち大当たりとなる確率が低く設定されたテーブルを選択し、一方、確率変動状態の場合には（ステップS312にてYES）、確率変動作動時のテーブル、すなわち大当たりとなる確率が高く設定されたテーブルを選択する。なお、本例では、図80（a）に示すように、確率変動未作動時（すなわち通常時）には、大当たりとなる確率が1/315.5に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には、大当たりとなる確率が1/31.55に設定されている。

【0297】

ステップS313またはステップS314においていずれかのテーブルが選択された後、そのテーブルに基づき、ステップS305またはステップS309にて取得された、いずれかの特別図柄に関する乱数が、大当たり相当する乱数（大当たり値）であるか否かを判別する（ステップS315）。そして、大当たり値である場合には（ステップS315にてYES）、大当たりフラグを「ON」にし（ステップS316）、ステップS317に移行する。一方、取得した乱数が大当たり値ではない場合には（ステップS315にてNO）、その乱数が小当たり相当する乱数（小当たり値）であるか否かを判別する（ステップS318）。そして、小当たり値である場合には（ステップS318にてYES）、小当たりフラグを「ON」にして（ステップS319）、ステップS317に移行し、一方、小当たり値ではない場合には（ステップS318にてNO）、ステップS319を経由することなく、ステップS317に移行する。ステップS317では、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。なお、大当たりフラグおよび小当たりフラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM814に記憶される。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグの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、大当たりフラグおよび小当たりフラグの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。

【0298】

図63に示す変動パターン設定処理では、まず、処理フラグが「1」か否かを判別し、ステップS317によって「1」となっている場合（ステップS401にてYES）には、ステップS402以降の処理を実行し、「1」でない場合（ステップS401にてNO）には、変動パターン設定処理を終了する。ステップS402では、大当たりフラグが「ON」か否かを判別し、ステップS316によって「ON」となっている場合（ステップS402にてYES）には、取得された乱数を基に、確率変動大当たりまたは通常大当たりのいずれの大当たりであるのかを判別する（ステップS403）。そして、確率変動大当たりである場合（ステップS403にてYES）には、特殊当たりか否かを判別する（ステップS404）。詳しくは後述するが、いずれの確率変動大当たりも、「その後の抽選において、特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定した確率変動状態し、且ついずれかの特別図柄表示器で変動する特別図柄の変動時間を短縮させる（通常時よりも相対的に短くする）とともに、第二始動口332への入賞のしやすさを通常よりも増加させるようにした時短遊技状態を発生させる」ことは、共通しているが、特殊当たりである確率変動大当たりと、特殊当たりでない一般の確率変動大当たりとは、遊技者に与える利益の程度が大きく異なるように設定されている。つまり、一般の確率変動大当たりでは、アタッカ装置335（本発明の開閉入賞装置に相当）の一回当たりの開放時間が、複数個（例えば10個）の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の時間に設定されているとともに、アタッカ装置335の開閉動作を、多くの利益を付与する回数（例えば15回）行うように制御される。こ

れに対し、特殊当りである確率変動大当りでは、アタッカ装置 3 3 5 の一回当りの開放時間が、数個（例えば一または二個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の時間に設定されているとともに、アタッカ装置 3 3 5 の開閉動作を例えば二回行うように制御される。

【 0 2 9 9 】

ステップ S 4 0 4 において、特殊当りでないと判別された場合、すなわち一般の確率変動大当りであると判別された場合には（ N O ）、確変大当り時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ S 4 0 5 ）、一方、特殊当りであると判別された場合には（ステップ S 4 0 4 にて Y E S ）、確変特殊当り時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S 4 0 6 ）。なお、ステップ S 4 0 3 において、確率変動大当りでないと判別された場合、すなわち通常大当りであると判別された場合には（ Y E S ）、通常大当り時変動表示パ

10

【 0 3 0 0 】

一方、ステップ S 4 0 2 において、大当りフラグが「 O N 」ではないと判別された場合には（ N O ）、小当りフラグが「 O N 」か否かを判別し（ステップ S 4 0 8 ）、ステップ S 3 1 9 によって「 O N 」となっている場合には（ステップ S 4 0 8 にて Y E S ）、小当り時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S 4 0 9 ）。また、小当りフラグが「 O N 」となっていない場合には（ステップ S 4 0 8 にて N O ）、取得されたリーチ判定用乱数がリーチに相当する乱数（リーチ値）か否かを判別し（ステップ S 4 1 0 ）、リーチ値である場合には（ステップ S 4 1 0 にて Y E S ）、はずれリーチ時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ S 4 1 1 ）、リーチ値でない場合には（ステップ S 4 1 0 にて

20

【 0 3 0 1 】

このように、いずれかのステップにおいて、変動表示パターンテーブルが選択されると、その変動表示パターンテーブル、及びステップ S 3 0 5 またはステップ S 3 0 9 のいずれかにおいて取得された変動表示乱数に基づいて、変動表示パターンを決定する（ステップ S 4 1 3 ）。次いで、ステップ S 4 1 3 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選択値をセットし（ステップ S 4 1 4 ）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板 9 4 に搭載される R A M 8 1 4 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 5 ）。ステップ S 4 1 5 では、ステップ S 4 1 3 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 4 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にてサブ統合基板 8 3 0 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 8 3 0 に送信するときには、第一特別図柄表示器 3 9 0 a 及び第二特別図柄表示器 3 9 0 b に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。その後、処理フラグを「 2 」に更新し（ステップ S 4 1 6 ）、変動パターン設定処理を終了する。

30

【 0 3 0 2 】

図 6 4 に示す変動中処理では、まず、処理フラグが「 2 」か否かを判別し（ステップ S 5 0 1 ）、ステップ S 4 1 6 によって「 2 」となっている場合には（ステップ S 5 0 1 にて Y E S ）、ステップ S 5 0 2 以降の処理を実行し、「 2 」でない場合（ステップ S 5 0 1 にて N O ）には、変動中処理を終了する。ステップ S 5 0 2 では、第一特別図柄表示器 3 9 0 a または第二特別図柄表示器 3 9 0 b にて第一特別図柄または第二特別図柄が変動中か否かを判別し、変動中の場合には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する（ステップ S 5 0 3 ）。そして、変動時間がタイムアップした際、すなわち変動時間が終了した場合には（ステップ S 5 0 3 にて Y E S ）、その変動を停止させる（ステップ S 5 0 4 ）。なお、いずれの特別図柄も変動していない場合（ステップ S 5 0 2 にて N O ）、または変動時間が終了していない場合（ステップ S 5 0 3 にて N O ）には、特別図柄の変動を停止させることなく変動中処理を終了する。

40

【 0 3 0 3 】

ステップ S 5 0 4 によって特別図柄の変動を停止させた後、大当りフラグが「 O N 」か

50

否かを判別し（ステップS505）、大当りフラグが「ON」の場合には、処理フラグを「3」に更新する（ステップS506）。一方、大当りフラグが「ON」でない場合には（ステップS505にてNO）、小当りフラグが「ON」か否かを判別し（ステップS507）、「ON」の場合には処理フラグを「4」に更新し（ステップS508）、「ON」でない場合には処理フラグを「0」に更新する（ステップS509）。このように、ステップS506、ステップS508、またはステップS509のいずれかにおいて処理フラグを更新した後、変動中処理を終了する。

【0304】

図65に示す大当り遊技開始処理では、まず、処理フラグが「3」か否かを判別し、ステップS506によって「3」となっている場合には（ステップS601にてYES）、ステップS602以降の処理を実行し、「3」でない場合には（ステップS601にてNO）、大当り遊技開始処理を終了する。ステップS602では、確率変動機能作動中か否か、すなわち確率変動状態か否かを判別し、確率変動状態である場合には（YES）、確率変動機能の作動を一端停止し、ステップS604に移行する。なお、確率変動状態ではない場合、すなわち通常の低確率状態である場合には（ステップS602にてNO）、ステップS603の処理を実行することなくステップS604に移行する。ステップS604では、時短機能作動中か否か、すなわち時短遊技状態か否かを判別し、時短遊技状態になっている場合には（YES）、時短機能の作動を停止させ（ステップS605）、ステップS606に移行する。一方、時短遊技状態でない場合には（ステップS604にてNO）、ステップS605の処理を実行させることなくステップS606の処理に移行する。

【0305】

ステップS606では、大当りの種類が、一般の大当りであるか特殊当りであるかを判別し、一般の大当りである場合には（ステップS606にてNO）、アタッカ装置335による大入賞口333の開放条件、すなわち大当り用開放回数（例えば最大15回）、一回当りの開放時間（例えば最大18秒）、及び大入賞口333への入賞制限個数（例えば一回当り最大10個）を設定する（ステップS607）。一方、大当りが特殊当りである場合には（ステップS606にてYES）、大入賞口333における特殊当り用開放回数（例えば二回）、入賞制限個数（例えば6個）、及び一回当りの開放時間（例えば1.8秒）を設定する（ステップS608）。その後、処理フラグを「5」に更新し（ステップS609）、大当り遊技開始処理を終了する。

【0306】

一方、図66に示す小当り遊技開始処理では、まず、処理フラグが「4」か否かを判別し、ステップS508によって「4」となっている場合には（ステップS701にてYES）、ステップS702及びステップS703の処理を実行し、処理フラグが「4」でない場合には（ステップS701にてNO）、ステップS702及びステップS703の処理を実行することなく小当り遊技開始処理を終了する。ステップS702では、小当りの場合における大入賞口333の開放条件、すなわちアタッカ装置335による大入賞口333の小当り用開放回数、及び一回当りの開放時間が夫々設定される。なお、小当りにおける開放回数、入賞制限個数、及び開放時間は、特殊当りの場合に設定される条件（ステップS608）と同一になるように設定されている。すなわち、特殊当りと小当りとを、視覚的に判別することができないように設定されている。その後、処理フラグが「6」に更新され（ステップS703）、小当り遊技開始処理を終了する。

【0307】

図67に示す特別電動役物大当り制御処理では、まず、処理フラグが「5」か否かを判別し、ステップS609によって「5」となっている場合には（ステップS801にてYES）、ステップS802以降の処理を実行し、「5」でない場合には（ステップS801にてNO）、特別電動役物大当り制御処理を終了する。ステップS802では、大入賞口333が開放中か否かを判別し、開放中の場合には（YES）、大入賞口333の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステ

ップS 8 0 3)、経過した場合には(ステップS 8 0 3にてYES)、アタッカ装置3 3 5を作動させて大入賞口3 3 3を閉鎖する(ステップS 8 0 5)。なお、設定された開放時間まで経過していない場合でも(ステップS 8 0 3にてNO)、大入賞口3 3 3が開放された後に大入賞口3 3 3に入賞した遊技球の個数が、ステップS 6 0 7で設定された制限個数(例えば1 0 個)を超えた場合には(ステップS 8 0 4にてYES)、ステップS 8 0 5に移行して大入賞口3 3 3を閉鎖する。また、大入賞口3 3 3の開放時間が設定時間に到達しておらず(ステップS 8 0 3にてNO)、しかも遊技球の入賞個数が制限個数に達していない場合には(ステップS 8 0 4にてNO)、特別電動役物大当り制御処理を終了する。

【0308】

一方、ステップS 8 0 2において、大入賞口3 3 3が開放中でない場合には(NO)、アタッカ装置3 3 5による大入賞口3 3 3の開放回数が、ステップS 6 0 7で設定された大当り用開放回数、またはステップS 6 0 8で設定された特殊当り用開放回数に、到達したか否かを判別する(ステップS 8 0 6)。そして、到達していない場合には(ステップS 8 0 6にてNO)、アタッカ装置3 3 5を制御して大入賞口3 3 3を開放し(ステップS 8 0 7)、特別電動役物大当り制御処理を終了する。これにより多量の遊技球を大入賞口3 3 3に入賞させることが可能になる。

【0309】

ステップS 8 0 6において大入賞口3 3 3の開放回数が設定された回数に達した場合(YES)、すなわち、大当り遊技状態が終了した場合には、ステップS 8 0 8～ステップS 8 1 3の処理を実行し、その後の抽選に対しての遊技状態を設定する。具体的には、まず、大当りフラグを「OFF」とし(ステップS 8 0 8)、今回の大当りが、確率変動機能を作動させる当選であるか否かを判別する(ステップS 8 0 9)。つまり、特殊当りを含む確率変動大当りであるか、通常大当りであるかを判別する。確率変動大当りで当選した場合には(ステップS 8 0 9にてYES)、確率変動機能の作動を開始し、高確率である確率変動状態とする(ステップS 8 1 0)。すなわち、その後の抽選において大当りが当選する確率を通常時よりも高く設定する。なお、その大当りが特殊当りである場合には(ステップS 8 1 1にてYES)、確率変動機能または時短機能の作動中の当りか否かを判別する(ステップS 8 1 4)。そして、特殊当りでない場合すなわち一般の確率変動大当りである場合(ステップS 8 1 0にてNO)、または確率変動機能または時短機能が既に作動している場合に特殊当りが当選した場合には、時短機能の作動を開始し(ステップS 8 1 2)、その後、処理フラグを「0」に更新する(ステップS 8 1 3)。つまり、第一特別図柄表示器3 9 0 aまたは第二特別図柄表示器3 9 0 bで変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短縮させるとともに、可動片3 3 1の開放作動によって第二始動口3 3 2への入賞のし易さを通常よりも高くする。一方、確率変動機能及び時短機能の作動中ではない場合、すなわち確率変動状態も時短遊技状態も発生していない状態で、特殊当りが当選した場合には(ステップS 8 1 4にてNO)、時短機能を作動させることなくステップS 8 1 3に移行する。

【0310】

一方、ステップS 8 0 9において確率変動機能を作動させる当選ではない場合、すなわち通常大当りの場合には(NO)、時短機能の作動を開始する(ステップS 8 1 5)とともに、時短機能における作動の規定回数を設定し(ステップS 8 1 6)、その後、ステップS 8 1 3に移行する。つまり、抽選による第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数(規定回数)になるまで時短機能を作動させる。

【0311】

図6 8に示す特別電動役物小当り制御処理では、まず、処理フラグが「6」か否かを判別し、ステップS 7 0 3によって「6」となっている場合には(ステップS 9 0 1にてYES)、ステップS 9 0 2以降の処理を実行し、「6」でない場合には(ステップS 9 0 1にてNO)、特別電動役物小当り制御処理を終了する。ステップS 9 0 2では、大入賞口3 3 3に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達したか否かを判別し

10

20

30

40

50

(ステップS902)、まだ最大入賞数に達していない場合には(NO)、大入賞口333が開放中か否かを判別する(ステップS903)。そして、ステップS903において、大入賞口333が開放中であると判別された場合には(YES)、大入賞口333の開放時間(開放した後の経過時間)が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し(ステップS904)、経過した場合には(ステップS904にてYES)、アタッカ装置335を作動させて大入賞口333を閉鎖する(ステップS905)。その後、大入賞口333の開放回数が予め定めた所定回数(例えば二回)に達したか否かを判別し(ステップS906)、その回数に達した場合には(YES)、処理フラグを「0」に更新し(ステップS907)、特別電動役物小当り制御処理を終了する。なお、ステップS904において大入賞口333の開放時間が所定時間に達していない場合(NO)、またはステップS906において開放回数が所定回数に達していない場合には(NO)、ステップS907の処理を実行することなく、特別電動役物小当り制御処理を終了する。また、ステップS903において、大入賞口333が開放中でない場合には(NO)、大入賞口333を開放し、遊技球の入賞を可能とする(ステップS908)。また、ステップS902において、大入賞口333に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達した場合には(YES)、大入賞口333が開放中か否かを判別し(ステップS909)、開放中の場合には(YES)、大入賞口333を閉鎖し(ステップS910)、ステップS907に移行する。一方、大入賞口333が開放中でない場合には(ステップS909にてNO)、ステップS910の処理を実行することなく、ステップS907に移行する。ステップS907では処理フラグを「0」に更新する。

【0312】

次に、サブ統合基板830に搭載される統合CPU834によって実行される処理について説明する。図69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70は16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0313】

図69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CPU834は、初期設定処理を行う(ステップS1001)。この初期設定処理では、サブ統合基板830に搭載される統合RAM836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S1001)が終了すると、16ms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S1002)。

【0314】

この実施の形態では、統合CPU834は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定常処理を実行する。2ms定常処理では、16ms経過監視カウンタをカウントアップする(16ms経過監視カウンタを1加算する)処理が実行され、16ms経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16ms経過したときに16ms経過フラグTをセットするとともに、16ms経過監視カウンタをリセットする(0にする)処理が実行される。このように、16ms経過フラグTは、2ms定常処理にて16ms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S1002で16ms経過フラグがセットされている(16ms経過フラグTが「1」)ときには、16ms経過フラグをリセットした後(ステップS1003)、16ms定常処理を行う(ステップS1004)。

【0315】

この16ms定常処理では、主制御基板94から受信した演出コマンドに基づいて演出表示装置217、枠ランプ、遊技盤ランプ、スピーカ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S1002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S1003～ステップS1004を繰り返し行う。一方、ステップS1002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。

【0316】

図70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、サブ統合CPU834は、ステップS1100～ステップS1600の処理を実行する。ステップS1100のコマンド解析処理では、主制御基板94から受信した演出コマンドを解析する。ステップS1200の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて演出表示装置217に関わる制御処理を実行する。具体的には、予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0317】

また、ステップS1300の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音（例えばBGM）を発生させるための、スピーカに関わる制御処理を実行する。ステップS1400のランプ制御処理では、遊技盤ランプ、枠ランプに関わる制御処理を実行する。ステップS1500の情報出力処理では、電飾制御基板831にランプ演出コマンドを送信するとともに、電飾制御基板832に表示コマンドを送信する。ステップS1600の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS1200）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。

【0318】

なお、16ms定常処理におけるステップS1100～ステップS1600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S1100のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、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S1002で16ms経過フラグがセットされていると判別されたときに16ms定常処理を開始する。

【0319】

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S1600）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および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0320】

図71は、コマンド解析処理（ステップS1100）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CPU834は、まず、主制御基板94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S1101）。この実施の形態では、主制御基板94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830に搭載される統合RAM836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、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S1101では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、演出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S1102）。

【0321】

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S1103）、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S1103にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基板830に搭載される統合RAM836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S1104）。

【0322】

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S1

10

20

30

40

50

103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S1105)、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S1105にてYES)、確変大当りフラグをセットする(ステップS1106)。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S1105にてNO)、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする(ステップS1107)。

【0323】

図72は、演出制御処理(ステップS1200)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CPU834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S1210～ステップS1290のうちいずれかの処理を行う。

【0324】

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S1210)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およ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ともに、予告演出等の設定を行う。

【0325】

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S1220)では、変動停止コマンドを受信したときに電飾制御基板832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う。

【0326】

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S1290)では、主制御基板94から送信される大当り開始コマンドに応じて演出表示装置217に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示(例えば、ラウンド表示等)をさせる制御を行う。

【0327】

図73は、装飾図柄変動開始処理(ステップS1210)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CPU834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S1221)。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S1100)のステップS1104でセットされ、主制御基板94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。ステップS1221で変動表示パターン受信フラグがセットされていないならば(30 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て処理を終了する。

【0328】

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S1221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S1222)、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S1223a)。

【0329】

変動表示パターンが当りパターンでなければ(ステップS1223aにてNO)、外れ図柄の停止図柄を決定する(ステップS1224)。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S1223a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S1223b)、確変大当りフラグがセットされていれば(YES)、確変大当り図柄の停止図柄を決定し(ステップS1225)、確変大当りフラグがセットされていなければ(ステップS1223b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S1226)。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理(ステップS1230)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S1220)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S1290)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。

【0330】

10

20

30

40

50

なお、この実施の形態では、第一特別図柄と1:1で対応する第一装飾図柄と、第二特別図柄と1:1で対応する第二装飾図柄と、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の両方に関連付けられ第一特別図柄及び第二特別図柄に対応する共通の装飾図柄列（以下、「共通装飾図柄列」と称す）とが表示されるようになっている。第一装飾図柄及び第二装飾図柄は、マル、バツ、サンカク等の図形の組合せで構成されており、確変大当り図柄である組合せ、非確変大当り（通常大当り）である組合せ、小当りである組合せ、及び外れである組合せ等が予め設定されている。つまり、変動表示パターンが当りパターンであれば、第一装飾図柄の確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、または非確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、のうちいずれかの組み合わせ図柄を停止図柄として決定する。

10

【0331】

一方、共通装飾図柄列は、数字を有する複数（例えば3列）の図柄列からなり、変動表示パターンが当りパターンであれば、同一の奇数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確変大当り図柄として決定し、同一の偶数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非確変大当り図柄として決定する。また、ステップS1224で外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・右の共通装飾図柄のうち左および右の共通装飾図柄列が同一図柄であり、中の装飾図柄列は左および右の装飾図柄列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・右の共通装飾図柄列のそれぞれが異なる図柄となるように停止図柄を決定する。

20

【0332】

次いで、統合CPU834は、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判別を行う予告選択処理を実行した後（ステップS1227）、発展演出に関する背景選択処理を実行可能とする（ステップS1228）。なお、この処理の詳細については後述する。その後、変動表示パターンと、予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップS1224、S1225、S1226で決定した共通装飾図柄列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S1229）。そして、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S1230）。なお、ステップS1229でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS1500）にて電飾制御基板832に送信され、電飾制御基板832に搭載される表示CPU851により当該表示コマンドを受信したことに基づいて演出表示装置217にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップS1229で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて、誤って以前の予告演出が実行されることを防止できる。

30

【0333】

続いて、特別図柄、第一装飾図柄、第二装飾図柄、及び共通装飾図柄列を含む演出表示に関する機能的な構成を、図80～図84のブロック図に基づいて説明する。図80は主制御基板94での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図81は主制御基板94での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図82は第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的な構成を示し、図83は主制御基板94での普通抽選に関する機能的な構成を示し、図84は周辺基板811（主にサブ統合基板830及び電飾制御基板832）での演出に関する機能的な構成を示している。

40

【0334】

図80に示すように、主制御基板94には、第一大当り抽選に関する構成として、第一当り判定用テーブル911a、第一当り図柄用テーブル912a、第一当り時変動時間設定用テーブル913a、及び第一外れ時変動時間設定用テーブル914aが予め記憶されており、これらのテーブル911a～914aを基に、第一大当り抽選における抽選の当

50

否、第一特別図柄表示器 3 9 0 a における停止図柄、及び変動時間が決定される。第一当り判定用テーブル 9 1 1 a は、大当り判定用乱数値と大当りまたは小当りの当否との関係を示すものであり、通常時と高確率時とで当選となる割合が異なっている。また、第一当り図柄用テーブル 9 1 2 a は、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器 3 9 0 a における停止図柄との関係を示すものであり、大当り図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と二つの L E D (第一特別図柄) の点灯状態との対応付けがなされている。また、第一当り時変動時間設定用テーブル 9 1 3 a は、第一大当り抽選における当否の結果が大当りまたは小当りの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器 3 9 0 a における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものであり、第一外れ時変動時間設定用テーブル 9 1 4 a は、第一大当り抽選における当否の結果が外れの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器 3 9 0 a における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、通常時のテーブル及び高確率時のテーブルのうち、いずれか一方のテーブルを遊技状態に基づいて選択する処理が第一抽選用確率選択手段 9 2 0 a によって行われる。また、図示してしないが、第一当り図柄用テーブル 9 1 2 a には、確率変動大当り用のテーブル、特殊当り用のテーブル、通常大当り用のテーブル、及び小当り用のテーブルが夫々備えられており、後述する第一当否決定手段 9 3 0 a によって決定された当選の種別に対応したテーブルが選択されるようになっている。

10

【 0 3 3 5 】

また、主制御基板 9 4 には、第一始動口センサ 4 1 6 (本発明の第一入賞状態検出手段に相当) によって第一始動口 3 3 0 への入賞が検出されたとき、ランダムカウンタ (乱数発生手段) から、大当り判定用乱数を抽出する第一当り判定用乱数抽出手段 9 1 6 a と、大当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段 9 1 7 a とが設けられている。また、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段 9 1 8 a が設けられている。また、第一当り判定用乱数抽出手段 9 1 6 a によって大当り判定用乱数が抽出されると、第一当り判定用テーブル 9 1 1 a を用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段 9 3 0 a 、及び第一当り図柄用乱数抽出手段 9 1 7 a によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第一当り図柄用テーブル 9 1 2 a を用いて第一特別図柄表示器 3 9 0 a における停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段 9 3 1 a が設けられている。さらに、第一変動時間用乱数抽出手段 9 1 8 a によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段 9 3 0 a によって大当りであることが決定されると、第一当り時変動時間設定用テーブル 9 1 3 a を用いて第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段 9 3 0 a によって外れであることが決定されると、第一外れ時変動時間設定用テーブル 9 1 4 a を用いて第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段 9 3 2 a が設けられている。

20

30

【 0 3 3 6 】

また、主制御基板 9 4 には、第一特別図柄表示器 3 9 0 a において第一特別図柄の変動を開始するとともに、第一変動時間決定手段 9 3 2 a によって決定された変動時間の経過後、第一停止図柄決定手段 9 3 1 a によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段 9 3 4 と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段 9 3 0 a によって決定された大当りの有無に関する当否コマンド、及び第一特別図柄の変動態様 (時間) に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段 9 3 5 が設けられている。さらに、主制御基板 9 4 には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ 4 1 6 によって第一始動口 3 3 0 への入賞が検出された場合、一定球数 (4 回) を上限として第一始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第一特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第一保留消化手段 9 2 2 a が設けられている。換言すれば、第一始動口センサ 4 1 6 による遊技球の検出に基づく第一処理の実行を待機させる第一保留消化手段 9 2 2 a が設けられている。第一保留消化手段 9 2 2 a についてさらに詳細に説明する。第一保留消化手段 9 2 2 a には、第一保留制御手段 9 4 1 a 及び第一消化制御手段 9 4 2 a が設けられており、第一保留制御手段 9 4 1 a は、第

40

50

一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ４１６によって第一始動口３３０への入賞が検出された場合、第一始動記憶数が上限値「４」に到達していなければ、第一始動記憶数の値を「１」増やすとともに、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、特別図柄用乱数記憶手段９４０の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第一消化制御手段９４２ａは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第一特別図柄の変動が可能になった場合、第一特別図柄に関する始動記憶数が「０」でなければ、始動記憶数〔１〕に対応する記憶領域から第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を読み出すとともに、第一始動記憶数の値を「１」減らし、且つ、各記憶領域ｎに記憶されている各乱数値を、ｎ－１の記憶領域にシフトさせる。ここで、第一当り判定用乱数抽出手段９１６ａ、第一変動時間用乱数抽出手段９１８ａ、第一当否決定手段９３０ａ、及び第一停止図柄決定手段９３１ａ等を組合せたものが本発明の第一抽選手段に相当する。また、特別図柄変動制御手段９３４が本発明の表示制御手段に相当し、第一停止図柄決定手段９３１ａ及び第一変動時間決定手段９３２ａを組合せたものが本発明の表示態様決定手段に相当する。

【０３３７】

また、図８１に示すように、主制御基板９４には、第二大当り抽選に関する構成として、第二当り判定用テーブル９１１ｂ、第二当り図柄用テーブル９１２ｂ、第二当り時変動時間設定用テーブル９１３ｂ、及び第二外れ時変動時間設定用テーブル９１４ｂが予め記憶されており、これらのテーブル９１１ｂ～９１４ｂを基に、第二大当り抽選における抽選の当否、第二特別図柄表示器３９０ｂにおける停止図柄、及び変動時間が決定される。なお、各テーブルの構成は、第一大当り抽選における各テーブルの構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【０３３８】

また、主制御基板９４には、第二始動口センサ３５８（本発明の第二入賞状態検出手段に相当）によって第二始動口３３２への入賞が検出されたときに第二大当り抽選に関する大当り判定用乱数を抽出する第二当り判定用乱数抽出手段９１６ｂと、第二大当り抽選に関する大当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段９１７ｂと、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段９１８ｂとが設けられている。また、第二当り判定用乱数抽出手段９１６ｂによって大当り判定用乱数が抽出されると、第二当り判定用テーブル９１１ｂを用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段９３０ｂ、及び第二当り図柄用乱数抽出手段９１７ｂによって大当り図柄用乱数が抽出されると、第二当り図柄用テーブル９１２ｂを用いて第二特別図柄表示器３９０ｂにおける停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段９３１ｂが設けられている。さらに、第二変動時間用乱数抽出手段９１８ｂによって変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段９３０ｂによって大当りであることが決定されると、第二当り時変動時間設定用テーブル９１３ｂを用いて第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段９３０ｂによって外れであることが決定されると、第二外れ時変動時間設定用テーブル９１４ｂを用いて第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段９３２ｂが設けられている。

【０３３９】

また、前記の特別図柄変動制御手段９３４は、第二特別図柄表示器３９０ｂにおいて第二特別図柄の変動を開始するとともに、第二変動時間決定手段９３２ｂによって決定された変動時間の経過後、第二停止図柄決定手段９３１ｂによって決定された停止図柄で変動停止させる。つまり、特別図柄変動制御手段９３４は、第一始動口センサ４１６及び第二始動口センサ３５８による遊技球の検出順序に従って第一特別図柄または第二特別図柄を順次変動させるとともに、第一停止図柄決定手段９３１ａまたは第二停止図柄決定手段９３１ｂによって決定された停止図柄で第一特別図柄または第二特別図柄の変動を停止させる。さらに、主制御基板９４には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ３５８によって第二始動口３３２への入賞が検出された場合、一定球数（４回）を上限として第二始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第二特別図柄の変動表示

を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第二保留消化手段 9 2 2 b が設けられている。換言すれば、第二始動口センサ 3 5 8 による遊技球の検出に基づく第二処理の実行を待機させる第二保留消化手段 9 2 2 b が設けられている。第二保留消化手段 9 2 2 b についてさらに詳細に説明する。第二保留消化手段 9 2 2 b には、第二保留制御手段 9 4 1 b 及び第二消化制御手段 9 4 2 b が設けられており、第二保留制御手段 9 4 1 b は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ 3 5 8 によって第二始動口 3 3 2 への入賞が検出された場合、第二始動記憶数が上限値「4」に到達していなければ、第二始動記憶数の値を「1」増やすとともに、第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、特別図柄用乱数記憶手段 9 4 0 の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第二消化制御手段 9 4 2 b は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第二特別図柄の変動が可能になった場合、第二特別図柄に関する始動記憶数が「0」でなければ、始動記憶数 [1] に対応する記憶領域から第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を読み出すとともに、第二始動記憶数の値を「1」減らし、且つ、各記憶領域 n に記憶されている各乱数値を、n - 1 の記憶領域にシフトさせる。

【 0 3 4 0 】

ここで、第二当り判定用乱数抽出手段 9 1 6 b、第二変動時間用乱数抽出手段 9 1 8 b、第二当否決定手段 9 3 0 b、及び第二停止図柄決定手段 9 3 1 b 等を組合せたものが本発明の第二抽選手段に相当する。また、第二停止図柄決定手段 9 3 1 b 及び第二変動時間決定手段 9 3 2 b を組合せたものが本発明の表示態様決定手段に相当する。

【 0 3 4 1 】

また、図 8 2 に示すように、主制御基板 9 4 には、第一当否決定手段 9 3 0 a または第二当否決定手段 9 3 0 b による抽選結果を基に、遊技者に有利な遊技状態を付与する五つの有利遊技状態制御手段を備えている。ここで、有利な遊技状態には、アタッカ装置 3 3 5 (本発明の開閉入賞装置に相当) を開放し、大入賞口 3 3 3 に対して遊技球の入賞を可能とすることが含まれており、特定利益付与手段 9 8 1 または所定利益付与手段 9 8 2 のいずれか一方によってアタッカ装置 3 3 5 が開放制御されるようになっている。

【 0 3 4 2 】

さらに詳しく説明すると、所定利益付与手段 9 8 2 は、アタッカ装置 3 3 5 の一回当りの開放時間を、数個 (例えば 1 ~ 2 個) の遊技球が辛うじて入賞できる程度の第一所定時間とするとともに、アタッカ装置 3 3 5 の開閉動作を少なくとも一回以上 (本例では二回) 行うことで、遊技者に所定の利益を付与するものである。これにより、所定数の遊技球を大入賞口 3 3 3 に入賞させることが可能になるが、入賞可能な個数は極めて少ないため、これによって遊技者が受ける利益は比較的少ないものとなる。一方、特定利益付与手段 9 8 1 は、アタッカ装置 3 3 5 の一回当りの開放時間を、複数個 (例えば 1 0 個) の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の第二所定時間とするとともに、アタッカ装置 3 3 5 の開閉動作を、所定の利益を付与する場合の開閉動作の回数よりも多い回数 (本例では 1 5 回) 行うことで、遊技者に特定の利益を付与するものである。これによれば、多数の遊技球を大入賞口 3 3 3 に入賞させることが可能になり、遊技者は大きな利益を得ることができる。

【 0 3 4 3 】

そして、主制御基板 9 4 には、特定利益付与手段 9 8 1 によって特定の利益を付与させる手段として、第一有利遊技状態制御手段 9 3 3 a 及び第二有利遊技状態制御手段 9 3 3 b が設けられ、所定利益付与手段 9 8 2 によって所定の利益を付与させる手段として、第三有利遊技状態制御手段 9 3 3 c、第四有利遊技状態制御手段 9 3 3 d、及び第五有利遊技状態制御手段 9 3 3 e が設けられている。

【 0 3 4 4 】

第一有利遊技状態制御手段 9 3 3 a によって発生する第一有利遊技状態 (図 8 6 (b) の「第一大当り」に相当) は、所謂「確率変動大当り」であり、第一当否決定手段 9 3 0 a または第二当否決定手段 9 3 0 b の抽選結果が第一結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段 9 8 1 によって特定の利益を付与するとともに、高確率状態設

定手段 983 によって、その後の抽選で特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。つまり、高確率である確率変動状態とする。なお、本例では、図 86 (a) に示すように、高確率時の大当り判定テーブルでは、0 ~ 630 までの 631 個の大当り判定用乱数のうち、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、20 個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が $20 / 631$ となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、0 ~ 630 までの 631 個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が 2 個設定され、大当り確率が $2 / 631$ となっている。また、第一有利遊技状態では、第一時短状態設定手段 984 によって、第一特別図柄表示器 390a または第二特別図柄表示器 390b で変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くするとともに、可動片 331 が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選となる確率）を高くすることによって第二始動口 332 への入賞のし易さを通常時よりも増加させる。つまり、時短遊技状態とする。

【0345】

第二有利遊技状態制御手段 933b によって発生する第二有利遊技状態（図 86 (b) の「第二大当り」に相当）は、所謂「通常大当り」であり、第一当否決定手段 930a または第二当否決定手段 930b の抽選結果が第二結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段 981 によって特定の利益が付与される点は第一有利遊技状態と同様であるが、この当りの場合には、その後の抽選で特定の利益が付与される確率は低確率のままである。つまり、確率変動状態にはならず、通常時の確率が維持される。ただし、この第二有利遊技状態では、特定の利益を付与した後、第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（例えば 100 回）になるまでの間、第二時短状態設定手段 985 によって時短遊技状態になり、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くするとともに、可動片 331 が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選する確率）を高くすることによって遊技球の球持ちをよくする。

【0346】

第三有利遊技状態制御手段 933c によって発生する第三有利遊技状態（図 86 (b) の「第三大当り」に相当）は、所謂「特殊大当り」であり、第一当否決定手段 930a または第二当否決定手段 930b の抽選結果が第三結果の場合に発生する。この当りでは、まず、所定利益付与手段 982 によって遊技者に所定の利益（特定の利益よりも有利性の低い利益）を付与する。そして、その後の抽選に対しては、特定の利益が付与される確率を高くする。すなわち、第一有利遊技状態と同様、確率変動状態とする。ただし、時短遊技状態については、この有利遊技状態を発生させる前の遊技状態が所定の条件を満足する場合に限って発生させるようにしている。つまり、遊技状態が確率変動状態ではなく且つ時短遊技状態でもない場合（換言すれば、通常の遊技状態の場合）に第三有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態としている。一方、遊技状態が確率変動状態であるか、または時短遊技状態である場合に、第三有利遊技状態が発生すると、時短発生手段 989 によって第一時短状態設定手段 984 を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【0347】

第四有利遊技状態制御手段 933d によって発生する第四有利遊技状態（図 86 (a) の「小当り」に相当）は、第一当否決定手段 930a または第二当否決定手段 930b の抽選結果が第四結果の場合に発生する。この当りでは、第三有利遊技状態と同様、所定利益付与手段 982 によって遊技者に所定の利益を付与する。ただし、その後の抽選に対しては、新たに確率変動状態も時短遊技状態も発生させない。つまり、当りの前後において遊技状態が何ら変わることがなく、他の有利遊技状態に比べて遊技者への利益の程度が極めて低くなっている。そこで、本例では、このような魅力のない当り（すなわち有利遊技状態を生起することのない当り）を、他の当り（大当り）と区別するため、「小当り」と称している。なお、図 86 (a) に示すように、本例では、0 ~ 630 までの 631 個の小当り判定用乱数（大当り判定用乱数を用いる）のうち、小当り遊技状態を発生させることが決定される小当り判定値が、8 個設定され、小当りとなる確率、すなわち第四有利遊

技状態が発生する確率が 8 / 6 3 1 となっている。

【 0 3 4 8 】

第五有利遊技状態制御手段 9 3 3 e によって発生する第五有利遊技状態（図 8 6（b）の「第四大当り」に相当）は、第一当否決定手段 9 3 0 a または第二当否決定手段 9 3 0 b の抽選結果が第五結果の場合に発生する。この当りでは、所定利益付与手段 9 8 2 によって遊技者に所定の利益を付与すること、及び高確率状態設定手段 9 8 3 によって所定の利益を付与することは、第三有利遊技状態と同様であるが、この有利遊技状態では、遊技状態に拘わらず、第一時短状態設定手段 9 8 4 によって時短遊技状態を発生させるようにしている。

【 0 3 4 9 】

なお、本例では、夫々の大当りにおける当選の割合を図 8 6（b）に示すように振り分けている。具体的には、第一有利遊技状態制御手段 9 3 3 a によって発生する第一大当り、すなわち確率変動状態及び時短遊技状態がいずれも付与される確率変動大当りを、大当り全体の 3 5 % に設定し、第二有利遊技状態制御手段 9 3 3 b によって発生する第二大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく一定回数の時短遊技状態が付与される通常大当りを 3 5 % に設定している。また、第三有利遊技状態制御手段 9 3 3 c によって発生する第三大当り、すなわち確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを 2 7 % に設定し、第五有利遊技状態制御手段 9 3 3 e によって発生する第四大当り、すなわち確率変動状態及び時短遊技状態がいずれも付与される特殊大当りを 3 % に設定している。つまり、第一大当り（確率変動大当り）と第二大当り（通常大当り）とを同じ割合で発生させ、それらよりも幾分低い割合で第三大当り（特殊大当り）を発生させるように設定されている。また、第四大当りが発生する割合は第三大当りの 1 / 9 程度に設定されており、極めて稀にしか発生しないようになっている。

【 0 3 5 0 】

ところで、前記したように、第四有利遊技状態制御手段 9 3 3 d によって小当りが発生する確率は 8 / 6 3 1 に設定され、一方、通常時に大当りが発生する確率は 2 / 6 3 1 に設定されているため、小当りが発生する確率と、第三大当りまたは第四大当りが発生する確率との比率は、1 : 0 . 0 7 5 となる。したがって、所定利益付与手段 9 8 2 によって所定の利益が付与される当りとして、これらの三種類の当りが設けられているものの、その殆どが小当りとなり、確率変動状態が発生する確率は 7 % 程度となる。換言すれば、確率変動状態を発生させることのない、当りとして魅力の少ない「小当り」が頻繁に発生することとなる。このため、もし仮に、これらの当りが夫々明朗に区別して認識可能になると、有利性の少ない「小当り」が頻繁に発生することに対して苛立ちが喚起されることが懸念され、大当りでないことに対する不満によって、遊技への意欲が損なわれる虞がある。

【 0 3 5 1 】

そこで、本例では、遊技状態が確率変動状態ではなく且つ時短遊技状態でもない場合（すなわち通常時の場合）に「第三有利遊技状態」が発生すると、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態となるようにしている。これによれば、いずれの遊技状態であっても第二始動口 3 3 2 の開放状態、すなわち可動片 3 3 1 の動作状態に差異が生じることなく、「第三有利遊技状態（大当り）」は「第四有利遊技状態（小当り）」と比べ、視覚的に区別して認識することができなくなる。換言すれば、「小当り」が発生した場合であっても、「第三有利遊技状態（大当り）」であるかも知れない、すなわち「確率変動状態に突入しているかもしれない」と推測させることができ、遊技者の期待感を高めることが可能になる。したがって、遊技への意欲が高められ、不満による遊技の終了を極力抑制することが可能になる。

【 0 3 5 2 】

なお、第五有利遊技状態では、遊技状態に拘わらず、時短遊技状態を発生させるようにしている。すなわち、時短遊技状態にはならない「小当り」と、明朗に区別することが可能な大当り状態を発生させている。しかしながら、第五有利遊技状態は、第三有利遊技状

10

20

30

40

50

態に比べて発生する頻度が少なく、しかも第五有利遊技状態ではないことが認識されても、第三有利遊技状態である可能性が残されているため、遊技意欲を低下させることはない。それどころか、第五有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態の発生によって確率変動状態になったことが示唆され、ひいては抽選への期待感を大幅に高め、遊技者の気分を高揚させることが可能になる。

【0353】

ところで、第三有利遊技状態では、所定の利益を付与した後、時短遊技状態を発生させることなく確率変動状態としているが、このような制御を遊技状態に拘わらず実行した場合には、不具合が発生することがある。例えば、遊技状態が既に時短遊技状態になっている場合に、上記の制御をそのまま実行すると、時短遊技状態が途中で終了し、不自然さを与えるとともに、遊技者にとって不利な遊技状態になったと認識させてしまう虞がある。また、「第二有利遊技状態」によって特定の利益が付与された後のように、確率変動状態になることなく時短遊技状態が発生している場合において、「第三有利遊技状態」となった際には、時短遊技状態が途中で終了することにより、「第三有利遊技状態」となったこと、すなわち「第四有利遊技状態（小当り）」ではないことが容易に認識できるようになる。換言すれば、「第三有利遊技状態」と「第四有利遊技状態」とが明朗に区別され、「第四有利遊技状態」による期待感の低下を抑制することができなくなる。

【0354】

そこで、本例では、第三有利遊技状態における遊技状態の移行は、それが発生する前の遊技状態に対応して個別に設定されている。具体的には、図86(c)に示すように、確率変動状態及び時短遊技状態のいずれも発生していない場合は、前述の通り、時短遊技状態を発生させることなく確率変動状態を発生させるようにしているが、その他の組合せの場合、すなわち、時短遊技状態または確率変動状態の少なくともいずれか一方が既に発生している場合には、時短遊技状態を発生（または継続）させるとともに、確率変動状態を発生（または継続）させるようにしている。

【0355】

つまり、時短遊技状態になっている場合に「第三有利遊技状態」が発生すると、その時短遊技状態を停止させることなく、確率変動状態を発生させるようになっている。すなわち、既に時短遊技状態が発生している場合には、第三有利遊技状態における機能の一部を変更して遊技者に付与する。これによれば、時短遊技状態がいきなり終了することを防止でき、遊技機に対する不信感を抑制できるとともに、「第三有利遊技状態」と「第四有利遊技状態」との視覚的な区別を不明朗にさせることができる。

【0356】

また、「第三有利遊技状態」になった際に、遊技状態が時短遊技状態でない場合であっても、既に確率変動状態になっている場合には、確率変動状態を維持したまま、時短遊技状態を発生させるようにしている。つまり、前回の「第三有利遊技状態」によって確率変動状態となっている場合において、「第一有利遊技状態」または「第二有利遊技状態」によって特定の利益が付与される前に、再び「第三有利遊技状態」になった場合には、時短遊技状態を付与し、第一特別図柄表示器390aまたは第二特別図柄表示器390bで変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短縮させるとともに、第二始動口332への入賞のし易さを通常よりも増加させるようにしている。これにより、再度の「第三有利遊技状態」による利益として、所定の利益（第四有利遊技状態と同様の利益）以上の利益を与えることが可能になり、大当りへの期待感をさらに高めることができる。なお、この場合、第二始動口332への入賞のし易さが増加することから、「第四有利遊技状態」と区別することが可能になるが、「第三有利遊技状態」が二回連続して発生した場合に限られる制御であるため、「第四有利遊技状態」による期待感の低下に影響を及ぼさない。なぜなら、前回も今回も「第四有利遊技状態」である場合、前回は「第四有利遊技状態」であったが今回初めて「第三有利遊技状態」となった場合、及び、前回は「第三有利遊技状態」で今回「第四有利遊技状態」となった場合、のいずれにおいても時間短縮状態が発生しないためである。

【 0 3 5 7 】

ところで、図 8 3 に示すように、主制御基板 9 4 には、普通抽選（第二始動口 3 3 2 への入賞のし易さを高めるための抽選）に関する構成として、普通当り判定用乱数抽出手段 9 2 4、普通当り判定用テーブル 9 2 6、及び普通当否決定手段 9 2 5 が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段 9 2 4 は、入球状態検出手段 9 9 0（ゲートセンサ）によって通過ゲート（図示しない）への入球が検出されたとき、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、普通当り判定用乱数を抽出するものである。また、普通当り判定用テーブル 9 2 6 は、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとに分かれており、図 8 7（a）に示すように、高確率時の普通当り判定テーブルでは、0～99 までの 100 個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が 5 個設定され、普通当りとなる確率が 5 / 100 となっている。一方、通常時の普通当り判定テーブルでは、0～99 までの 100 個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が 99 個設定され、普通当りとなる確率が 99 / 100 となっている。また、高確率時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が 1 . 1 3 6 秒に設定され、始動口ソレノイド 3 5 2 による可動片 3 3 1 の開放時間が 1 6 5 4 m s、開放回数が 3 回、開放間のインターバルが 8 5 6 m s に設定されている。一方、通常時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が平均 1 4 . 7 秒に設定され、可動片 3 3 1 の開放時間が 1 6 5 0 m s、開放回数 2 回、開放間インターバルが 2 6 0 0 m s に設定されている。

10

【 0 3 5 8 】

また、普通当否決定手段 9 2 5 は、普通当り判定用乱数抽出手段 9 2 4 によって普通当り判定用の乱数が抽出されると、抽出された乱数と普通当り判定用テーブル 9 2 6 に記憶された普通当り判定値とを比較して、一致している場合に普通当りであると決定する。なお、この際、遊技状態判定手段 9 2 3 によって、遊技状態が特定の遊技状態、すなわち確率変動大当り後の遊技状態（確率変動状態）または大当り（例えば通常大当り）後の一定期間における遊技状態（時短遊技状態）か否かが判別され、特定の遊技状態である場合には高確率時のテーブルが選択され、特定の遊技状態でない場合には通常時のテーブルが選択される。

20

【 0 3 5 9 】

また、主制御基板 9 4 には、普通当否決定手段 9 2 5 によって普通抽選の当否が決定されると、普通図柄表示器 9 2 8 に普通図柄を変動表示させるとともに、変動時間（約 1 4 秒または約 1 秒）の経過後、当否の結果を表示させる普通図柄変動制御手段 9 2 7 が設けられている。また、普通当否決定手段 9 2 5 による判別の結果、普通当りが確定した場合、普通図柄の変動停止後、可動片 3 3 1 を開放させ、遊技球を第二始動口 3 3 2 に入賞しやすくする開放制御手段 9 2 9 が設けられている。

30

【 0 3 6 0 】

次に、サブ統合基板 8 3 0 を含む周辺基板 8 1 1 における、演出に関する構成について、図 8 4 等に基づき説明する。本例の演出表示装置 2 1 7 に表示される演出画像には、周期性をもって変動表示される装飾図柄、装飾図柄の変動中（リーチ状態の前）に複数の画像を予め定めた順序に従って段階的に発展表示させることが可能なステップ演出、及び第三有利遊技状態または第四有利遊技状態が発生した後、段階的に発展表示させることが可能な発展演出等が含まれている。以下、装飾図柄、ステップ演出、及び発展演出について詳細に説明する。

40

【 0 3 6 1 】

（装飾図柄について）

本例では、演出表示装置 2 1 7 に表示される装飾図柄として、図 8 8 の演出例に示すように、第一装飾図柄 9 9 1 と、第二装飾図柄 9 9 2 と、共通装飾図柄列 9 9 3 とが設けられている。第一装飾図柄 9 9 1 は第一特別図柄表示器 3 9 0 a に対応し、第二装飾図柄 9 9 2 は第二特別図柄表示器 3 9 0 b に対応しており、これらは、表示画面の右下に並設されている。第一装飾図柄 9 9 1 及び第二装飾図柄 9 9 2 は、丸や三角等の図形の組合せから構成されており、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が開始されると、それに対応

50

した装飾図柄が変動し、特別図柄の変動停止と略同時に、抽選結果に基づいた停止図柄で停止する。

【 0 3 6 2 】

これに対し、共通装飾図柄列 9 9 3 は、表示画面全体にわたって大きく表示されている。共通装飾図柄列 9 9 3 は、第一装飾図柄 9 9 1 及び第二装飾図柄 9 9 2 の両方に共通する図柄列であり、第一装飾図柄 9 9 1 の変動中は、第一特別図柄の変動（即ち第一大当り抽選）に対応した演出となり、第二装飾図柄 9 9 2 の変動中は、第二特別図柄の変動（即ち第二大当り抽選）に対応した演出となる。また、共通装飾図柄列 9 9 3 は、例えば、左・中・右の 3 つの装飾図柄列が設定されており、装飾図柄列毎に変動表示されるようになっている。一連の装飾図柄列は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄と、絵図柄からなる副装飾図柄とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄が表示されると共に各主装飾図柄の間に副装飾図柄が配されて一連の装飾図柄列が構成されている。そして、主装飾図柄と副装飾図柄とが周期性を持って上から下へと変動表示されるようになっており、左装飾図柄列 右装飾図柄列 中装飾図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時に三つの装飾図柄が大当り装飾図柄の組合せ（例えば「7」,「7」,「7」）で揃えば大当りとして特別遊技動画が表示されるようになっている。特に、三つの装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列（中装飾図柄列）が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している二つの装飾図柄（左装飾図柄及び右装飾図柄）が互いに同じ図柄である場合には、これらの装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態が成立する。また、主装飾図柄は、「通常大当り」を示す複数の通常図柄と、「確変大当り」を示す複数の確変図柄とからなり、通常図柄によって大当りの組合せが成立した場合には、「通常大当り」が発生し、確変図柄で大当りの組合せが成立した場合には、「確変大当り」が発生するようになっている。

【 0 3 6 3 】

なお、図 8 8 の演出例に示すように、表示画面の下部側には、二つの抽選における保留状態を示す第一状態表示手段 9 9 5 a 及び第二状態表示手段 9 9 5 b が、表示領域導出手段 9 4 4（図 8 4 参照）によって表示されている。また、第一状態表示手段 9 9 5 a と第二状態表示手段 9 9 5 b との間には、現在変動中の特別図柄がどちらの抽選によるものかを示す変動中表示部 9 9 8 が設けられ、また、第一状態表示手段 9 9 5 a の左側には、特定の演出において付与される演出ポイント（以下、単に「ポイント」を称する）の合計を表示するポイント表示部 9 9 9 が設けられている。図 8 8（b）の拡大図に示すように、第一状態表示手段 9 9 5 a 及び第二状態表示手段 9 9 5 b は、夫々特別図柄用乱数記憶手段 4 4 0 に対応する四個の第一保留状態表示領域 9 9 6 a ～ 9 9 6 d、及び四個の第二保留状態表示領域 9 9 7 a ～ 9 9 7 d から構成されており、内側から外側に向かって降順になるように配置されている。そして、これらの保留状態表示領域には、各特別図柄に対応した図形が、始動記憶数（保留数）に応じて表示されるようになっている。つまり、この例では、第一特別図柄（第一大当り抽選）における始動記憶数が「3」であり、第二特別図柄（第二大当り抽選）における始動記憶数が「2」である状態を示している。また、各保留状態表示領域に表示可能な図柄は、基本的には点灯状態で表示されるが、次の抽選で変動する特別図柄に対応した図柄は点滅状態で表示されるようになっている。このため、遊技者は、変動中表示部 9 9 8 に表示された図柄を視認することにより現在変動している特別図柄がいずれの抽選手段に対応しているのかを認識することができ、また、点滅表示されている図柄が、第一保留状態表示領域 9 9 6 a または第二保留状態表示領域 9 9 7 a のうち、どちらの領域に表示されているのかを視認することにより、次の抽選の種別を認識することができるようになる。なお、図 8 8（b）に示す演出例では、順に行われる抽選の順番を示す数値を上段に表示し、抽選の種別を示す図柄を下段に表示したものを示している。なお、本例では図柄「缶」の形状は略同一であり、図柄の色を互いに異ならせている。

【 0 3 6 4 】

（ステップ演出について）

10

20

30

40

50

ステップ演出では、最初のステップから最後のステップまでの間が時系列的に分割されており、各ステップに対して互いに異なる画像（動画）が定められている。そして、段階的に発展表示されるステップの数が互いに異なるように複数の演出パターンが設定されている。つまり、ステップの数が互いに異なる複数の演出パターンがステップ演出として演出パターン記憶手段（図示しない）に記憶されており、例えばステップの数が一つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップにおける画像のみが表示され、ステップの数が四つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップ～第四ステップにおける画像を段階的に発展表示させることが可能となる。また、このステップ演出は、大当りの予告表示として、演出表示装置 217 における共通装飾図柄列 993 の変動開始から、それらがリーチ状態となるまでの間の所定期間内において導出可能なものであり、段階的に発展表示されるステップの数が多いほど、大当りへの信頼度が高くなるように出現率が振り分けられている。なお、大当りの信頼度とは、外れ時の演出として選択される確率が異なっている複数の演出がある場合、その選択率の異なりによって発生するものである。例えば、外れ時の選択率が低い演出ほど大当りに対する信頼度が高くなり、期待値が高くなる。

10

【0365】

（発展演出について）

発展演出について、図 89～図 110 を基に説明する。図 89 は一連の発展演出に含まれる各演出の流れを示す説明図であり、図 90 は現在の状況、大当りの種類、及びそれによって移行することとなる背景との関係を示すテーブルであり、図 91 は現在の状況と小当りが発生した場合に移行する背景との関係を示すテーブルであり、図 92 乃至図 98 は発展演出において用いられるテーブルであり、図 99 乃至図 102 は発展演出に関する機能的構成を示すブロック図であり、図 103 乃至図 110 は演出例を示す画像である。

20

【0366】

発展演出は、特に第三有利遊技状態（確率変動状態となる特殊大当り）、または第四有利遊技状態（確率変動状態とならない小当り）によって、所定の利益が付与された後に出現可能となる一連の演出である。本例では、図 89 に示すように、通常の遊技状態において導出される「通常背景演出」1001 と、大当り遊技中に導出される「大当り状態演出」1006 との間に、段階的に発展可能な四つの演出、すなわち、「所スロット演出」1002、「カタカタナイトチャンス演出」1003、「おしゃべりタイム演出」1004、及び「超おしゃべりタイム演出」1005 と、これらの演出から移行可能な「所さんメガ天モード演出」1007 とから構成されている。なお、この発展演出は、上述したステップ演出のように一回の抽選の中で段階的に発展表示されるものではなく、複数回の抽選（変動表示）に亘って順に発展可能となるものである。ここで、「通常背景演出」1001 が本発明の第一通常状態演出に相当し、「所スロット演出」1002 が本発明の第二通常状態演出に相当し、「カタカタナイトチャンス演出」1003 が本発明の高確率期待小演出に相当し、「おしゃべりタイム演出」1004 が本発明の高確率期待大演出に相当し、「超おしゃべりタイム演出」1005 が本発明の高確率状態演出に相当し、「所さんメガ天モード演出」1007 が高確率時短状態演出に相当する。

30

【0367】

「通常背景演出」（第一通常状態演出）について

この演出は、有利遊技状態が発生する前の通常遊技状態において行われる演出である。具体的な演出例としては、図 103 及び図 104 に示すように、キャラクター C が所定の部屋（例えばリビング）でギターを弾いている、という内容の演出が行われる。また、この演出とともに装飾図柄列 993 が変動表示されるとともに、演出の下部側には、第一特別図柄に対応した保留状態を示す第一保留表示部 995a と、第二特別図柄に対応した保留状態を示す第二保留表示部 995b と、現在行われている抽選がどちらの特別図柄に対応しているのかを示す抽選状態表示部 998 と、この演出において発生するポイントの累計が示されるポイント表示部 999 とが表示されている。なお、詳細な演出内容に関しては後述する。

40

50

【 0 3 6 8 】

「所スロット演出」（第二通常状態演出）について

この演出は、「通常背景演出」1001の導出中、第三有利遊技状態、第四有利遊技状態、または第五有利遊技状態が発生した場合に出現する演出である。具体的な演出例としては、図105及び図106に示すように、「通常背景演出」1001で背景として表示される所定の部屋から、特定の部屋（スロット部屋H）にキャラクタCが移動する、という内容の演出が行われ、その後、キャラクタCがスロットSのボタンBを押し、スロットSの出力表示を利用して取得されるポイント及び移行先を決定する、という内容の演出が行われる。

【 0 3 6 9 】

「カタカタナイトチャンス演出」（高確率期待小演出）について

この演出は、確率変動状態が潜伏している可能性があることを示す演出であって、「所スロット演出」1002において決定される移行先が「カタカタナイトチャンス」となった場合に出現する演出である。具体的な演出例としては、図107及び図108に示すように、背景が夜となり、ポイントが表示されたポイントカードPが部屋の上から落ちてくる、という内容の演出が行われる。そして、ポイントの合計が100ポイントに達すると、次の演出である「おしゃべりタイム演出」1004への移行が確定する。なお、ポイントの合計が100ポイントに達する前に、通常のポイントカードPとは異なる「ワル所カード」が落ちてきた場合には、「カタカタナイトチャンス演出」1003から「通常背景演出」1001に戻るとともに、ポイント消去手段1103によって、累積されたポイントの全てまたは一部がクリアされる。また、この演出では、ポイントカードPの落下に先立って、左可動装飾体235及び右可動装飾体234がカタカタと動作するように制御されており、これらの可動装飾体234、235と演出画像との協働により演出の臨場感を高めている。また、この演出画面の下部には、ポイントの累計が表示されるポイント表示部PTと、第一特別図柄及び第二特別図柄に対応した各抽選の保留状態を示す保留状態表示部Hとが設けられている。この演出でポイントの合計が100ポイントに達することが、本発明の第一条件に相当する。

【 0 3 7 0 】

「おしゃべりタイム演出」（高確率期待大演出）について

この演出は、確率変動状態が発生している可能性が高いことを示す演出であって、「カタカタナイトチャンス演出」1003において、累積されたポイントの合計が100ポイントに達した場合（すなわち第一条件が成立した場合）に、出現可能となる演出である。なお、「所スロット演出」1002において決定される移行先が「おしゃべりタイム」となった場合に出現する場合もある。具体的な演出例としては、図109に示すように、左可動装飾体235及び右可動装飾体235が回転して垂下された状態になるとともに、第一可動装飾体430及び第二可動装飾体432（本発明の可動装飾体に相当）が夫々動作し、互いに離間したり接近したりする。つまり、おしゃべりしている口の状態が一对の可動装飾体430、432によって作り出されている。また、これらの間に位置するように、演出表示装置217に台詞（例えば、「今日も元気だ」や「イー天気ですね」等）が表示され、さらに、その台詞が音声によっても出力されるようになっている。また、遊技の進行に基づいて台詞が変化するとともに、画像の背景が朝の風景から夜の風景へと次第に変化するようになっている。なお、同じ台詞が続くほど、また風景の切り替わりが遅い場合ほど、「超おしゃべりタイム演出」1005への期待が高まるようになっている。また、この演出は、その後、特別図柄の変動が30回行われるまで出現させることが可能であり、第三有利遊技状態（確率変動状態となる大当たり）の発生によって所定の利益が付与された場合にのみ、次の「超おしゃべりタイム演出」1005へ移行するようになっている。つまり、第三有利遊技状態の発生によって確率変動状態になっているにも拘わらず、「おしゃべりタイム演出」が出現してから30回以上抽選が行われても、第一有利遊技状態または第二有利遊技状態によって特定の利益が付与されない場合に限り、「超おしゃべりタイム演出」1005へ移行することとなる。なお、第四有利遊技状態の発生によって所

10

20

30

40

50

定の利益が付与された場合には、「おしゃべりタイム演出」が出現してからの抽選回数が30回に達する前に、「通常背景演出」1001に戻る事となる。ここで、抽選回数が30回に達することが、本発明の第二条件に相当する。

【0371】

「超おしゃべりタイム演出」（高確率状態演出）について

この演出は、第三有利遊技状態制御手段933cによって確率変動状態が発生していることを示す演出であって、第三有利遊技状態によって所定の利益が付与され、且つ「おしゃべりタイム演出」1004の演出が30回繰り返された場合、すなわち第二条件が成立した場合に出現する演出である。つまり、これまでの演出は、確率変動状態が潜伏している可能性のあること、またはその確率が高いことを示唆するものであるが、この演出は確率変動状態の潜伏が確定していることを示唆するものである。そして、この演出が出現された場合には、第一大当りまたは第二大当りが発生するまで、すなわち第一有利遊技状態または第二有利遊技状態によって特定の利益が付与されるまで、この演出が繰り返される。なお、この演出は、「おしゃべりタイム演出」1004と類似しており、背景が雷（稲妻）に現れることが追加されている。

【0372】

「所さんメガ天モード演出」（高確率時短状態演出）について

この演出は、上記のいずれかの演出1002～1005から移行可能な演出であって、確率変動状態及び時短遊技状態が発生した場合に限って出現する演出である。図86(c)に示すように、第三有利遊技状態が発生した場合であっても、その前の遊技状態が時短遊技状態または確率変動状態であった場合には、時短遊技状態付きの確率変動状態となることは前述した通りであるが、このような場合には、「所さんメガ天モード演出」1007に移行し、確率変動状態になっていることを明確に認識させるようにしている。つまり、所定の利益が付与された後に時短遊技状態になった場合には、第三有利遊技状態によって確率変動状態が発生していることが認識可能となるため、この場合には一連の流れから逸脱した特別の演出を出現させ、抽選への期待感を大幅に高めるようにしている。なお、第五有利遊技状態（第四大当り）が発生した場合も、確率変動状態とともに時短遊技状態が発生するため、遊技者に所定の利益を付与した後、この演出を出現させるようにしている。なお、具体的な演出例としては、図110に示すように、第一可動装飾体430及び第二可動装飾体432を夫々動作させるとともに、演出表示装置217で表示される装飾図柄との協働によって、装飾図柄が噛み砕かれるように見せる、という内容の演出が行われる。なお、この際、第二可動装飾体432から赤色の光が放射されるとともに、遊技者に緊張感を生じさせるサウンドが出力され、遊技者の期待感を高めるようにしている。

【0373】

図90及び図91は、発展演出における状態移行についてまとめたものである。これらの表は、現在の演出状態（すなわち当りが発生する前の背景）と、夫々の当りが発生した後の演出状態（背景）との対応関係を示すものであり、「天国」とは、第一有利遊技状態（確率変動大当り）によって特定の利益が付与された後の背景、すなわち確率変動状態及び時短遊技状態が発生している場合の背景であり、「チャンスタイム」とは、第二有利遊技状態（通常大当り）によって特定の利益が付与された後の背景、すなわち制限回数付きの時短遊技状態が発生している場合の背景である。また、「確変潜伏」とは、第三有利遊技状態の発生によって内部的に確率変動状態になっているが、確率変動状態になっていることを遊技者が断定できない状態（表面には現れていない状態）を示している。また、「ガセ」とは、確率変動状態が発生していると推測させることが可能であるが、実際には「小当り」であって確率変動状態が発生していない状態を示している。この図90から分かるように、「通常背景演出」が表示されているときに、第三有利遊技状態（第三大当り）が発生した場合には、「所スロット演出」を経由して「カタカタナイトチャンス演出」または「おしゃべりタイム演出」のいずれか一方に移行し、確率変動状態になっていない（ガセ）状態で「カタカタナイトチャンス演出」が表示されているときに、第三有利遊技状態が発生した場合には、「おしゃべりタイム演出」に移行する。一方、図91から分かる

ように、「通常背景演出」が表示されているときに、第四有利遊技状態（小当り）が発生した場合には、「所スロット演出」を経由して「カタカナナイトチャンス演出」または「おしゃべりタイム演出」のいずれか一方に移行し、確率変動状態になっていない（ガセ）状態で「カタカナナイトチャンス演出」が表示されているときに、第四有利遊技状態が発生した場合には、「おしゃべりタイム演出」に移行する。

【0374】

つまり、確率変動状態でもなく時短遊技状態でもない場合には、第三有利遊技状態によって大当り（確率変動状態）が発生しても、第四有利遊技状態によって小当りが発生しても、同様の流れで発展演出が行われる。このため、両方の当りを区別することができなくなり、例えば「小当り」が発生した場合であっても、「第三有利遊技状態（大当り）であるかも知れない」、すなわち「確率変動状態に突入しているかもしれない」と推測させることができる。

10

【0375】

なお、ガセの状態で「おしゃべりタイム演出」が表示されているときに、第三有利遊技状態が発生した場合には、「超おしゃべりタイム演出」に移行するが、第四有利遊技状態（小当り）が発生した場合には、「超おしゃべりタイム演出」に移行しないようになっている。このため、「超おしゃべりタイム演出」を、確率変動状態の潜伏が確定している演出と位置付けることができるとともに、所定回数（例えば30回）の変動を待つことなく、「おしゃべりタイム演出」から「超おしゃべりタイム演出」に移行できるパターンが存在することとなり、演出の流れの複雑化によって、演出の変化を一層注目させることが可能になる。

20

【0376】

また、確率変動状態が潜伏している状態で第三有利遊技状態が発生した場合には、どのような演出が行われていても、「所さんメガ天モード演出」に移行するようになっている。これによれば、特別な演出によって、抽選への期待感を大幅に高めることができる。なお、第五有利遊技状態（第四大当り）が発生した場合も同様である。

【0377】

また、第一大当り（第一有利遊技状態）が発生した場合には、どのような演出が行われていても、特定の利益を付与した後、必ず「天国」の背景となり、第二大当り（第二有利遊技状態）が発生した場合には、どのような演出が行われていても、特定の利益を付与した後、必ず「チャンスタイム」の背景になる。

30

【0378】

次に、周辺基板811における機能的な構成について説明する。

図84に示すように、周辺基板811（副制御手段に相当）には、主制御基板94（主制御手段に相当）から送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段951によって受信されると、これを基に演出表示装置217を制御するための各種機能が備えられている。

【0379】

すなわち、第一大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第一当り時演出態様テーブル952aと、第一外れ時演出態様テーブル953aとが予め記憶されており、これらのテーブル952a、953aを基に、ステップ演出及び発展演出等における演出態様が決定されるようになっている。

40

【0380】

まず、演出態様テーブル952a、953aについて詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル952aは、大当り（または小当り）の場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出や発展演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、第一外れ時演出態様テーブル953aは、外れの場合に用いられるテーブルであり、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

【0381】

周辺基板881には、ランダムカウンタ（図示しない）から演出決定用乱数を抽出する

50

第一演出用乱数抽出手段 9 5 7 a と、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段 9 5 8 a とが設けられている。第一演出態様決定手段 9 5 8 a は、コマンド受信手段 9 5 1 を介して制御コマンドを受信すると、第一演出用乱数抽出手段 9 5 7 a によって演出用乱数を抽出するとともに、制御コマンドに含まれる当否コマンドが大当たり（または小当たり）を示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段 9 5 7 a によって抽出された演出用乱数と、第一当たり時演出態様テーブル 9 5 2 a とから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドが外れを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段 9 5 7 a によって抽出された演出用乱数と、第一外れ時演出態様テーブル 9 5 3 a とから演出パターンを決定するものである。なお、発展演出に関しては、複数回の演出にわたって段階的に発展させるため、第三有利遊技状態（大当たり）または第四有利遊技状態（小当たり）が発生した時点において、その後の抽選における基本的な演出の流れ（すなわちどの演出までどのようなパターンで発展させるか）が決定されるようになっている。

10

【 0 3 8 2 】

第一演出態様決定手段 9 5 8 a によって決定された演出パターンは、演出パターン記憶手段（図示しない）から抽出されるとともに、第一演出表示制御手段 9 7 5 a に送られる。第一演出表示制御手段 9 7 5 a は、それらの演出の画像を画像記憶手段（図示しない）から読み出し演出表示装置 2 1 7 に導出する。ここで、第一演出態様決定手段 9 5 8 a 及び第一演出表示制御手段 9 7 5 a を組合せたものが本発明の表示制御手段に相当する。また、第一演出表示制御手段 9 7 5 a が本発明の共通演出実行手段及び第三特有演出実行手段としても機能している。

20

【 0 3 8 3 】

一方、第一装飾図柄 9 9 1 の演出に関する機能的な構成として、第一装飾図柄変動制御手段 9 7 6 a が設けられている。第一装飾図柄変動制御手段 9 7 6 a は、コマンド受信手段 9 5 1 によって受信された制御コマンドを基に、停止図柄を第一装飾図柄記憶手段（図示しない）から読み出し変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄を停止させるものである。

【 0 3 8 4 】

なお、上記では、第一大当たり抽選に関する演出について説明したが、周辺基板 8 8 1 には、第二大当たり抽選に関する演出を行うための機能的構成も備えられている。具体的には、第二大当たり抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当たり時演出態様テーブル 9 5 2 b と、第二外れ時演出態様テーブル 9 5 3 b とが予め記憶されており、これらのテーブル 9 5 2 b , 9 5 3 b を基に、ステップ演出や発展演出における演出態様が決定されるようになっている。演出態様テーブル 9 5 2 b , 9 5 3 b は、第一大当たり抽選に対応する演出態様テーブル 9 5 2 a , 9 5 3 a と同様の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

30

【 0 3 8 5 】

また、周辺基板 8 8 1 には、第二大当たり抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段 9 5 7 b、第二演出態様決定手段 9 5 8 b、第二演出表示制御手段 9 7 5 b、及び第二装飾図柄変動制御手段 9 7 6 b が設けられているが、これらの構成も第一大当たり抽選に対応する機能的構成と同様の機能を有することから、詳細な説明を省略する。

40

【 0 3 8 6 】

また、周辺基板 8 8 1 には、装飾図柄列変動表示手段 9 6 0 及び大当たり表示手段 9 6 4 が設けられている。装飾図柄列変動表示手段 9 6 0 は、第一装飾図柄変動制御手段 9 7 6 a 及び第二装飾図柄変動制御手段 9 7 6 b の出力を基に、あるいはコマンド受信手段 9 5 1 によって受信された制御コマンドを基に、共通装飾図柄列 9 9 3 を変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて共通装飾図柄列 9 9 3 を順に停止させるものである。特に、複数の共通装飾図柄列 9 9 3 のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させる。

50

【 0 3 8 7 】

また、大当り表示手段 9 6 4 は、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第一大当りまたは第二大当りの場合、すなわち、「確変大当り」または「通常大当り」の場合に、その抽選にかかる共通装飾図柄列 9 9 3 の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるものである。なお、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第三大当り、第四大当り、または小当りである場合には、「当り」であることを表示させることなく、共通装飾図柄列 9 9 3 の変動停止後、その抽選にかかる演出を終了する。

【 0 3 8 8 】

さらに、周辺基板 8 8 1 には、当選状態黙示手段 9 9 5 及び当選状態明示手段 9 9 6 が設けられている。当選状態黙示手段 9 9 5 は、第三有利遊技状態及び第四有利遊技状態によって所定の利益を遊技者に付与した場合、いずれの当りによって付与されたのかを、遊技者に不明朗にするものである。具体的には、前述したように、「所スロット演出」、「カタカタナイトチャンス演出」、及び「おしゃべりタイム演出」を、どちらの有利遊技状態においても出現可能とすることである。一方、当選状態明示手段 9 9 6 は、第三有利遊技状態によって所定の利益を付与した場合、その利益の付与から所定回数の抽選が行われても第一有利遊技状態または第二有利遊技状態によって特定の利益が付与されないときに、確率変動状態が潜伏していることを明瞭にするものである。具体的には前述したように「超おしゃべりタイム演出」を出現させることである。これによれば、「確率変動状態になっているにも拘わらず、それに気づかないために途中で遊技を終了してしまうこと」を抑制できる。

【 0 3 8 9 】

続いて、発展演出に関する機能的な構成及び演出の流れについて、詳細に説明する。第一演出表示制御手段 9 7 5 a 及び第二演出表示制御手段 9 7 5 b は、発展演出用として、通常背景演出に関する第一通常状態演出制御手段 1 1 0 0 (図 9 9 に示す) と、所スロット演出に関する第二通常状態演出制御手段 1 2 0 0 (図 1 0 0 に示す) と、カタカタナイトチャンス演出に関する高確率期待小演出制御手段 1 3 0 0 (図 1 0 1 に示す) と、おしゃべりタイム演出に関する高確率期待大演出制御手段 1 4 0 0 (図 1 0 2 に示す) とを備えている。

【 0 3 9 0 】

図 9 9 に示すように、第一通常状態演出制御手段 1 1 0 0 は、機能的な構成として、特殊演出実行手段 1 1 0 1 及びポイント発生許可手段 1 1 0 3 を有している。特殊演出実行手段 1 1 0 1 は、通常背景演出中、特に第二特別図柄を変動させる際に出現可能となる特殊演出を実行させるものであり、演出中に操作ボタン (押しボタン) 1 1 0 2 の操作を要求する。ポイント発生許可手段 1 1 0 3 は、この特殊演出が導出された際に、操作ボタン 1 1 0 2 が押圧操作されると、アイテム (ポイント及びアイテム図柄を含む) を付与することを許可する。換言すれば、通常遊技状態において通常背景演出が行われても、特殊演出ではない場合、または特殊演出が行われても操作ボタン 1 1 0 2 が遊技者によって操作されない場合には、アイテムを表示させないようにしている。

【 0 3 9 1 】

具体的な演出例としては、図 1 0 3 (b) に示すように、特殊演出が実行されると、抽選状態表示部 9 9 8 の部分に「 P U S H 」という文字が表示されて操作ボタン 1 1 0 2 を押すことが要求される。そして、操作ボタン 1 1 0 2 が操作されると、抽選を行い、付与されるアイテムが抽選状態表示部 9 9 8 の部分に表示される。アイテムとしては、図 1 0 4 (a) に示すようなポイント (点数) の場合もあれば、図 1 0 4 (b) に示すようなポイント以外のアイテム図柄 (この例では T シャツ) の場合もある。また、アイテムとしてポイントが付与された場合には、それらのポイントが累計されポイント表示部 9 9 9 に表示されるようになっている。

【 0 3 9 2 】

このように、第二特別図柄の変動時のみ特殊演出を実行可能とし、しかも特殊演出が出現した際に操作ボタン 1 1 0 2 を操作した場合に限って、アイテムの付与を許可すること

から、アイテムが付与される頻度を抑え、アイテムが付与される場合と付与されない場合とのメリハリをつけることができ、ひいてはアイテムが表示されることへの興味を高めることが可能となる。また、第一特別図柄による抽選と第二特別図柄による抽選とを視覚的に識別させることが可能となり、二種類の抽選が行われていることを容易に認識させることができる。特に、第二特別図柄の変動を開始させるための第二始動口332は特定の遊技状態にならなければ遊技球の入賞を抑制することから、通常遊技状態においてもアイテムが付与される頻度を効果的に抑えることができる。さらに、操作ボタン1102の操作を要求するため、単に見ているだけの受動的な演出ではなく、積極的に演出に参加させ、ゲームのような感覚でアイテムを取得させることが可能になる。

【0393】

また、第一通常状態演出制御手段1100は、特典付与制御手段1104、アイテム表示制御手段1120、及び第一ポイント累計手段1121を有している。特典付与制御手段1104は、ポイント発生許可手段1103の出力に基づきアイテムを付与するものであり、ポイントを含む複数の種類のアイテムを記憶したアイテム選択テーブル1105と、殊演出の導出に先立ってアイテム選択用乱数を抽出するアイテム選択用乱数抽出手段1106と、抽出されたアイテム選択用乱数及びアイテム選択テーブル1105に基づいて一つのアイテムを決定するアイテム決定手段1107と、を具備して構成されている。特にアイテム選択テーブル1105は、図92に示すように、アイテム振分けテーブル1108と、アイテム変換テーブル1109とからなる。アイテム振分けテーブル1108には、各パターンに対応するアイテムの種類（アイテムの中身）と、夫々のパターンの振分との関係が示されている。ここで、パターン1～パターン10がアイテム図柄に対応し、パターン11～パターン13がポイントに対応している。アイテム図柄では、パターン1～パターン5の、「テレビ」、「コントローラ」、「ギター」、「バナナ」、及び「Tシャツ（青）」が比較的出現しやすく、パターン6～パターン10の、「Tシャツ（緑）」、「Tシャツ（赤）」、「Tシャツ（白）」、「Tシャツ（金）」、及び「ウインドウ爆発」が比較的出現し難くなっている。一方、ポイントでは、パターン11の「5ポイント」がアイテム全体の40パーセントを占め非常に付与されやすくなっているのに対し、「10ポイント」が全体の2パーセント、「20ポイント」が全体の0.5パーセントとなり、非常に付与されにくくなっている。

【0394】

アイテム変換テーブル1109は、アイテム振分けテーブル1108及びアイテム選択用乱数を基に選択されたパターンが、パターン11～パターン13のいずれかである場合、すなわち付与するアイテムとしてポイントが選択された場合に用いられるテーブルである。このアイテム変換テーブル1109では、ポイントをパターン5（Tシャツ（青））に変換するか否かを、現在までに累計されたポイントの合計に対応させて所定の比率で振分けている。例えば、現在までの合計が0～19点の場合には、全く変換されることはないが、40～59点の場合には、30パーセントが変換され、100点に達しているときには全て変換されるようになっている。つまり、貯えられたポイントの合計が多いほど、パターン5のアイテム画像に変換され易くなっている。換言すれば、100点に近づくほどポイントが付与される確率が低くなるように設定されている。このため、ポイントの合計がすぐに一定値に達するのを抑制することができ、ポイントを収集する楽しみを比較的長期にわたって継続させることができる。

【0395】

ところで、ポイントとして「0点」を設けるようにすれば、ポイントの合計が一定値（100点）に到達しないように制御することができるが、「0点」と表示されると、遊技者に不快感を与える虞があり、特に、それが何度も継続して表示されると苛立たしさを喚起させることも懸念される。これに対し、本例では、「0点」と表示する代わりにアイテム画像を表示させるようにしている。このため、付与されるポイントが「0点」でありポイントの合計が変化しない場合であっても、遊技者の気分の低下を抑制することができるとともに、アイテム画像によって視覚的な興味を与えることができる。特に、アイテム振

10

20

30

40

50

分けテーブル 1 1 0 8 としては、抽選結果が当りの場合に対応するテーブルと、外れの場合に対応するテーブルとが用意されており、夫々のアイテム画像の出現率が、当否の結果（抽選結果）に応じて異なるように振分けられている。換言すれば、夫々のアイテム画像と抽選結果に対する期待値とが関連付けられており、アイテム選択用乱数抽出手段 1 1 0 6 によってアイテム選択用乱数が抽出されると、そのアイテム選択用乱数と、アイテム振分けテーブル 1 1 0 8 と、当否の結果とに基づいて、アイテム画像を決定するようになっている。このように、抽選の期待値に対応したアイテム画像を表示させることが可能になるため、ポイントが表示されない場合であっても、アイテム画像に対して注目させることが可能になる。

【 0 3 9 6 】

10

なお、図 9 9 に示すように、アイテム決定手段 1 1 0 7 によって決定されたポイントまたはアイテム画像は、アイテム表示制御手段 1 1 2 0 によって抽選状態表示部 9 9 8 に表示される。また、ポイントが付与された場合には、第一ポイント累計手段 1 1 2 1 によって累計され、その合計がポイント表示部 9 9 9 に表示される。

【 0 3 9 7 】

一方、第二通常状態演出制御手段 1 2 0 0 は、図 1 0 0 に示すように、機能的な構成として、スロット演出実行手段 1 2 0 3、及びスロットポイント発生手段 1 2 0 4 を有している。スロット演出実行手段 1 2 0 3 は、第三大当り判定手段 1 2 0 1 によって抽選結果が第三大当りであることが判定された場合、または小当り判定手段 1 2 0 2 によって抽選結果が小当りであることが判定された場合に、所スロット演出（本発明の第二通常状態演出に相当）の実行を開始させるものである。スロットポイント発生手段 1 2 0 4 は、スロット演出において、ポイントが発生させるものであり、ポイントの合計と付与されるポイントの振分け（出現率）との関係を示すポイント振分けテーブル 1 2 0 5 と、所スロット演出に先立って付与ポイント判定用乱数を抽出するポイント判定用乱数抽出手段 1 2 0 6 と、付与ポイント判定用乱数が抽出されると、その判定用乱数、貯えられているポイントの合計、及びポイント振分けテーブル 1 2 0 5 に基づいてポイント値を決定するポイント決定手段 1 2 0 7 とを具備して構成されている。

20

【 0 3 9 8 】

ポイント振分けテーブル 1 2 0 5 としては、図 9 4 に示すようなスロット演出振分け表 1 2 0 8 が用いられている。このスロット演出振分け表 1 2 0 8 は、パターンに対応した演出内容と、現在貯えられているポイントの合計、すなわち通常背景演出において累計されたポイントの合計との関係を示すものであり、夫々の数値は分母を 5 0 0 とした場合の割合を表している。ここで、パターン 1 ~ パターン 1 2 は、所スロット演出においてポイント値を表示し、パターン 1 3 ~ パターン 2 2 は、所スロット演出において「おしゃべりタイム演出に移行する旨」を表示する。なお、このテーブル中、「ピタ」とは、スロットのリールが丁度そのポイントまたは移行先で停止することを意味し、「矢印」とは一旦別の図柄（矢印左側の図柄）で停止した後、真の図柄（矢印右側の図柄）に変位することを意味している。例えば、図 1 0 6 (a) に示すように、スロットのディスプレイ D にポイントが丁度停止する状態が「ピタ」であり、(b) に示すように、一旦停止した図柄が再度変動する状態が矢印である。また、スロット演出振分け表 1 2 0 8 には、同じ演出内容のもの（同じ演出結果となるもの）が複数存在する場合（例えばパターン 1 とパターン 2）があるが、これらは変動するリールの形（リールに表示される変動図柄）が互いに異なり、互いに異なった演出過程を表示させるようになっている。

30

40

【 0 3 9 9 】

ところで、所スロット演出において、ポイントが付与された場合、ポイントの合計が一定値に達することがあると、所スロット演出と、その次のカタカナナイトチャンス演出との間で整合が取れなくなる。つまり、カタカナナイトチャンス演出では「付与されるポイントを蓄積し、そのポイントの合計が一定値に達した場合におしゃべりタイム演出へ移行する」という演出が行われるが、カタカナナイトチャンス演出が出現する前にポイントの合計が一定値に到達する場合には、カタカナナイトチャンス演出そのものの存在が無意味

50

なものとなる。

【0400】

ところが、本例のスロット演出振分け表1208によれば、パターン1～パターン12までの領域、すなわちポイントを表示する領域（以下、「第一領域」とする）と、パターン13～パターン22までの領域、すなわち移行先を表示する領域（以下、「第二領域」とする）とに分割されており、第一領域では、貯えられているポイントの合計に、付与されるポイントを加えても一定値（100点）に達しないように、ポイントが振分けられている。一方、決定された演出が第二領域に含まれる場合にはカタカナナイトチャンス演出を出現させることなく、所スロット演出からおしゃべりタイム演出へ移行させるようにしている。つまり、付与されるポイントを加えても一定値に到達しない場合には、ポイント

10

を付与した後にカタカナナイトチャンス演出に移行させ、一方、一定値に到達する場合には、おしゃべりタイム演出へ移行させる。なお、おしゃべりタイム演出へ直接移行する場合には、その後、ポイントは不要となるため、ポイントを表示させることなく、移行先を表示させる。また、スロット演出振分け表1208では、貯えられているポイントの合計が高い程（100点に近いほど）、第二領域の演出が選択される可能性が高くなるように、振分けがなされている。つまり、貯えられているポイントが高いほどおしゃべりタイム演出に移行しやすいようになっている。特に、通常背景演出において貯えられたポイントの合計が100点に達している場合には、付与ポイント判定用乱数に拘わらず、常におしゃべりタイム演出へ移行させるようになっている。このため、演出相互の矛盾を防止するとともに、比較的早い段階で一定値に達したことによる演出の優位性を確実に実感させる

20

ことができる。

【0401】

なお、スロット演出振分け表1208は、抽選結果が第三大当りの場合も小当りの場合も同じテーブルが用いられる。つまり、所スロット演出においては、互いに同一の割合で振分けられたテーブルを用いて演出内容を決定することから、小当りであっても、確率変動状態を伴う特殊当りと比べ、視覚的に区別することができなくなる。

【0402】

なお、ポイント決定手段1207によって、スロット演出振分け表1208の第一領域にあるパターンが選択されると、そのポイントは第二ポイント累計手段1220に出力され、第一ポイント累計手段1121によって累計されたポイント、すなわち通常背景演出において貯えられたポイントの合計に加算される。その後、第一演出移行制御手段1221が動作し、スロット演出振分け表1208において選択されたパターンが第一領域に含まれている場合、すなわちポイントの合計が100点に達していない場合には、所スロット演出からカタカナナイトチャンス演出に移行させ、一方、選択されたパターンが第二領域に含まれている場合には、所スロット演出からおしゃべりタイム演出に移行させるように、特殊背景演出出現手段1222を制御する。なお、特殊背景演出出現手段1222は、いずれかの発展演出を演出表示装置217に表示させるものであり、この特殊背景演出出現手段1222には、移行先予告表示手段1223が備えられており、出現させる演出を切替える際、その前の抽選における演出にて移行先を表示させるようにしている。

【0403】

また、第二通常状態演出制御手段1200には、次の演出であるカタカナナイトチャンス演出用として、ルート決定手段1224及びカタカタ導出回数設定手段1227を備えている。ルート決定手段1224は、抽選結果が小当りであり、且つ第一演出移行制御手段1221によってカタカナナイトチャンス演出に移行することが決定された場合に動作するものであり、カタカナナイトチャンス演出以上に発展させることなく通常背景演出に戻す第一ルート、またはおしゃべりタイム演出まで発展させ、その後、通常背景演出に戻す第二ルート、のいずれか一方を、ポイントの合計に基づいて決定するものである。つまり、ルート決定手段1224は、図93に示すルート振分けテーブル1225を有しており、第一ルート（1A）が第二ルート（1B）かの振分けを、第二ポイント累計手段1220によって累計されたポイントに関連付けて設定している。なお、ルート振分けテーブ

30

40

50

ル 1 2 2 5 では、ポイントの合計が大きいほど、第二ルート（1 B）が選択される確率が高くなるように振分率が設定されている。このため、譬え、カタカタナイトチャンス演出において付与されるポイントが少ない場合であっても、通常背景演出または所スロット演出において蓄積されたポイントの合計が大きい場合には、おしゃべりタイム演出に移行する可能性が高くなる。

【0 4 0 4】

カタカタ導出回数設定手段 1 2 2 7 は、カタカタナイトチャンス 1 0 0 3 の継続導出回数を設定するものであり、ルート決定手段 1 2 2 4 で決定されたルートと継続導出回数との関係を示す導出回数振分けテーブル 1 2 2 8 と、回数判定用乱数を抽出する回数判定用乱数抽出手段 1 2 2 9 と、回数判定用乱数が抽出されると、その判定用乱数、決定されたルート、及び導出回数振分けテーブル 1 2 2 8 に基づいて、継続導出回数を決定する回数決定手段 1 2 4 0 を具備して構成されている。特に、導出回数振分けテーブル 1 2 2 8 では、図 9 5（a）に示すように、継続導出回数（すなわちゲーム数）が 6 回～10 回までの間で変化するようになっており、夫々の回数の振分けがルート毎に設定されている。ここで、数値は、分母を 200 とした場合の割合を示しており、「カタカタ 1 A」は第一ルート、すなわちカタカタナイトチャンス演出で終了するルートであり、「カタカタ 1 B」は第二ルート、すなわちおしゃべりタイム演出まで発展した後に終了するルートであり、「カタカタ 2」は抽選結果が第三大当りであり超おしゃべりタイム演出まで発展する演出である。本例の導出回数振分けテーブル 1 2 2 8 では、「カタカタ 1 B」と「カタカタ 2」における継続導出回数の振分けは同一となっており、継続導出回数を 9 回とする場合が最も多くなっている。これに対し、「カタカタ 1 A」では「カタカタ 1 B」や「カタカタ 2」よりも継続導出回数が少なくなるように設定されており、例えば継続導出回数を 6 回とする場合が最も多く、継続導出回数が増えるほど振分率が小さくなっている。したがって、おしゃべりタイム演出に移行させる場合には、その途中段階であるカタカタナイトチャンス演出によって期待感を次第に高めさせおしゃべりタイム演出に移行した際の気分を高揚させることが可能になる。一方、おしゃべりタイム演出に移行させない場合には、カタカタナイトチャンス演出を比較的早い段階で終了させることにより、おしゃべりタイム演出に発展しなかったことに対する意欲の低下を抑制することが可能になる。ここで、カタカタ導出回数設定手段 1 2 2 7 が本発明の導出回数設定手段に相当する。

【0 4 0 5】

高確率期待小演出制御手段 1 3 0 0 は、図 1 0 1 に示すように、機能的な構成として、カタカタ演出実行手段 1 3 0 1、及びカタカタポイント発生手段 1 3 0 2 を有している。カタカタ演出実行手段 1 3 0 1 は、第一演出移行制御手段 1 2 2 1（図 1 0 0 参照）の出力に基づいてカタカタナイトチャンス演出を開始させるものである。カタカタポイント発生手段 1 3 0 2 は、カタカタナイトチャンス演出中に所定のポイントの特典として付与するものであり、第二ポイント累計手段 1 2 2 0 によって累計されたポイントの合計と付与されるポイント値の振分けとの関係を示すポイント振分けテーブル 1 3 0 3 と、カタカタナイトチャンス演出に移行する前に、付与ポイント判定用乱数を抽出するポイント判定用乱数抽出手段 1 3 0 4 と、付与ポイント判定用乱数が抽出されると、その判定用乱数、累計され貯えられているポイントの合計、及びポイント振分けテーブル 1 3 0 3、に基づいて付与するポイントを決めるポイント決定手段 1 3 0 5 を具備して構成されている。ポイント振分けテーブル 1 3 0 3 は、夫々のパターンとカタカタナイトチャンス演出における演出内容との対応付けを示す予告演出振分け表 1 3 0 6（図 9 5（b）参照）と、夫々のパターンとポイントの合計との関係（振分け）を示す三種類の落下ポイント振分け表 1 3 0 7、1 3 0 8、1 3 0 9（図 9 6 参照）とを有している。図 9 5（b）に示す予告演出振分け表 1 3 0 6 では、パターン 3～パターン 6 がポイントに関する演出、具体的にはポイントが表示されたポイントカード P を落下させる演出であり、パターン 7～パターン 9 が、ポイントカード P 以外のものが落下する演出である。なお、このパターン 7～パターン 9 の演出は、通常背景演出またはおしゃべりタイム演出に移行する前兆として出現されるようになっている。また、パターン 2 は右可動装飾体 2 3 4 及び左可動装飾体 2 3 5

のみを可動させポイントカード P を出現させない演出である。

【 0 4 0 6 】

落下ポイント振分け表は、ルート決定手段 1 2 2 4 によって決定されたルート及び抽選結果を基に分けられている。つまり、抽選結果が小当りであり第一ルート（カタカタ 1 A）が選択された場合に対応した落下ポイント振分け表 1 3 0 7 と、抽選結果が小当りであり第二ルート（カタカタ 1 B）が選択された場合に対応した落下ポイント振分け表 1 3 0 8 と、抽選結果が第三大当りである場合（カタカタ 2）に対応した落下ポイント振分け表 1 3 0 9 とから構成されている。そして、カタカタ 1 B またはカタカタ 2 に対応した落下ポイント振分け表 1 3 0 8 , 1 3 0 9 は互いに同一の振分けとなっており、カタカタ 1 A に対応した落下ポイント振分け表 1 3 0 7 は、他の二つの振分け表 1 3 0 8 , 1 3 0 9 よりも、ポイント値の高いパターンが選択されにくくなっている。また、いずれの落下ポイント振分け表 1 3 0 7 , 1 3 0 8 , 1 3 0 9 も、貯えられているポイントの合計が大きくなるほど大きなポイント値が付与されにくくなっている。

【 0 4 0 7 】

特に、本例では、ポイント値を決定する際、「カタカタ 1 A」の場合にはカタカタ導出回数設定手段 1 2 2 7 によって設定された継続導出回数のカタカタナイトチャンス演出を行ってもポイントの合計が一定値（100 点）に達しないようにポイント値を決定し、一方、「カタカタ 1 B」または「カタカタ 2」の場合には、最終回またはそれより僅かに前の回のカタカタナイトチャンス演出が導出される際にポイントの合計が一定値に達するようにポイント値を決定している。つまり、カタカタナイトチャンス演出では、付与されたポイントが 100 ポイントに達することを条件におしゃべりタイム演出への移行を可能にしているかのように見せているが、実際には、カタカタナイトチャンス演出の継続導出回数、及び演出の移行先（ルート）を予め設定し、その継続導出回数及び移行先に合うように付与されるポイントを決断するようになっている。換言すれば、付与されたポイントの合計が一定値に対しても、カタカタナイトチャンス演出の実行回数が、カタカタ導出回数設定手段 1 2 2 7 によって設定された継続導出回数になるまでおしゃべりタイム演出への移行を延期させている。このため、カタカタナイトチャンス演出が極端に短くなって演出内容を十分に楽しませることができなくなったり、逆に極端に長くなり演出の繰り返しの飽きてしまうことを抑制できる。また、カタカタナイトチャンス演出において、ポイントの合計が一定値に達した場合には、「おしゃべりタイム演出に発展することが約束された」と認識させることができ、おしゃべりタイム演出に移行させることに対しての意欲を高めさせることができる。

【 0 4 0 8 】

ところで、おしゃべりタイム演出に発展する場合には、図 9 6 (b) または (c) に示す落下ポイント振分け表 1 3 0 8 , 1 3 0 9 が用いられるが、夫々の演出パターンは乱数に基づいて決定されることから、設定された継続導出回数のカタカタナイトチャンス演出が行われても、その間にポイントの合計を一定値に到達させることができない場合がある。つまり、一定値に達しないまま、カタカタナイトチャンス演出が終了する可能性がある。そこで、本例では、おしゃべりタイム演出に発展させることが決定されている場合において、最終回のカタカタナイトチャンス演出が行われてもポイントの合計が一定値に達しない場合には、おしゃべりタイム演出に移行する旨の表示、例えばパターン 9 の「大所マーク」を表示させるようにしている。これにより、「ポイントの合計を一定値に到達させることができなかったが、救済処置によりおしゃべりタイム演出に移行した」と認識させることができ、ポイントが一定値に達しないままおしゃべりタイム演出に移行することに対して不可解な気持ちを喚起させることがない。なお、この「大所マーク」は、ポイントの代わりに表示される場合もあり、この場合にはポイントの合計が一定値に達していなくても、おしゃべりタイム演出への移行が確実となる。つまり、図 9 6 (a) に示す落下ポイント振分け表 1 3 0 7 ではパターン 9 に対する振分けは設けられていないが、図 9 6 (b) , (c) に示す落下ポイント振分け表 1 3 0 8 , 1 3 0 9 では、パターン 9 に対して振分けされていることから、おしゃべりタイム演出に移行する場合にのみ出現可能となる

。

【0409】

なお、図101に示すように、カタカタポイント発生手段1302によってポイントが発生すると、そのポイントは第三ポイント累計手段1320に出力され、第二ポイント累計手段1220で累計されたポイントの合計に対して順次加算される。そして、全てのポイントの合計が、カタカタナイトチャンス演出の下部に表示されたポイント表示部PT（図108参照）に表示されるとともに、ポイントの合計が一定値に達した場合にはその旨が表示されるようになっている。

【0410】

また、高確率期待小演出制御手段1300には、カタカタナイトチャンス演出の実行回数をカウントする導出回数カウント手段1321と、カウントされた実行回数が、カタカタ導出回数設定手段1227で設定された継続導出回数に達した場合に、カタカタナイトチャンス演出からおしゃべりタイム演出へ、またはカタカタナイトチャンス演出から通常背景演出へ移行させる第二演出移行制御手段1322とが設けられている。

【0411】

また、高確率期待小演出制御手段1300には、カタカタナイトチャンス演出から通常背景演出に移行する際、貯えられたポイントの一部または全てを消去するポイント消去手段1323が設けられている。ポイント消去手段1323は、残ポイント振分けテーブル1324と、残ポイント判定乱数を抽出する残ポイント判定用乱数抽出手段1325と、抽出された残ポイント判定用乱数、貯えられたポイントの合計（すなわち第三ポイント累計手段1320によって累計されたポイントの合計）、及び残ポイント振分けテーブル1324に基づいてポイントを残すか否かを決定する残ポイント決定手段1326とを具備して構成されている。残ポイント振分けテーブル1324は、図95（c）に示すように、パターン7（ポイントを全く残さない演出）、及びパターン8（ポイントを残す演出）に対する振分けをポイントの合計に対応させて設定したものであり、ポイントの合計が多いほどパターン8が選択される割合が高くなっている。例えば、ポイントの合計が20点以下であれば、ポイントを残す演出は全く行われませんが、ポイントの合計が51点以上の場合には、ポイントを残す演出とポイントを残さない演出とが半々の割合で出現するようになっている。このように、ポイントの合計が大きいくほど、その一部が残され易くなり、残された場合には、通常背景演出に戻った後、残されたポイントから累計が再開されるようになっている。したがって、カタカタナイトチャンス演出から通常背景演出に戻る場合における期待感の低下を軽減することができ、その時点で遊技を終了してしまうことを抑制できる。ここで、ポイント決定手段1305が本発明のポイント値決定手段に相当する。

【0412】

高確率期待大演出制御手段1400は、図102に示すように、機能的な構成として、おしゃべり演出実行手段1401、及びおしゃべり導出回数設定手段1402を有している。おしゃべり演出実行手段1401は、第一演出移行制御手段1221（図100参照）または第二演出移行制御手段1322（図101参照）の出力に基づいておしゃべりタイム演出を開始させるものである。おしゃべり導出回数設定手段1402は、おしゃべりタイム演出における背景演出毎の導出回数を抽選に基づいて決定するものである。詳しく説明すると、おしゃべりタイム演出には、背景演出として、朝、夕方、及び夜からなる三種類の背景画像を有しており、これらの背景画像が順に切り替わり表示されるようになっている。そして夫々の背景画像を用いたおしゃべりタイム演出が、おしゃべり導出回数設定手段1402によって設定された回数ずつ実行されるようになっている。おしゃべり導出回数設定手段1402は、夫々の背景演出の導出回数を組合せてグループ化した回数パターンと抽選結果との関係を示すパターン振分けテーブル1403と、おしゃべりタイム演出に移行する前にパターン選択用乱数を抽出するパターン選択用乱数抽出手段1404と、抽出されたパターン選択用乱数、抽選結果（すなわち第三大当たり判定手段1201または小当たり判定手段1202の出力）、及びパターン振分けテーブル1403、に基づいて

回数パターンを決定するパターン決定手段 1405 と、決定された回数パターンから夫々の背景演出における導出回数を認識する導出回数認識手段 1406 とを具備して構成されている。パターン振分けテーブル 1403 は、図 97 に示すおしゃべり(1)用テーブル 1407 と、図 98 に示すおしゃべり(2)用テーブル 1408 とからなる。ここで「おしゃべり(1)」とは、抽選結果が第四結果(小当り)である状態を示し、「おしゃべり(2)」とは、抽選結果が第三大当り(確率変動状態付の特殊当り)である状態を示している。また、モード数(導出回数に相当)の欄には、三種類の数値が記載されているが、これは左から順に、朝の背景、夕方の背景、及び夜の背景、における導出回数を示している。例えば、最初の欄に記載した(3, 3, 24)は、「朝の背景演出」を3回行い、その後「夕方の背景演出」を3回行い、さらに「夜の背景演出」を24回行うこと、すなわち合計30回のおしゃべりタイム演出を行うことを示している。なお、便宜上省略して示したが、朝の背景を示す数値と夕方の背景を示す数値とが、逆になる場合も設定されており、夫々1:1の割合で振分けられている。例えば、モード数が(3, 6, 8)で、振分率が142/200014の場合には、「朝の背景演出」を3回、「夕方の背景演出」を6回、「夜の背景演出」を8回行うパターンと、朝・夕方が逆になり、「朝の背景演出」を6回、「夕方の背景演出」を3回、「夜の背景演出」を8回行うパターンとが含まれ、夫々71/200014の振分率で選択されるようになっている。

【0413】

おしゃべり(1)用テーブル 1407 及びおしゃべり(2)用テーブル 1408 から分かるように、おしゃべりタイム演出における合計導出回数は、おしゃべり(1)の場合(小当りの場合)には一定回数(本例では30回)未満となり、おしゃべり(2)の場合(第三大当りの場合)には一定回数になるように制限されている。このため、超おしゃべりタイム演出に移行しない場合には、一定回数未満のおしゃべりタイム演出が行われた後、通常背景演出に戻ることであり、超おしゃべりタイム演出に移行する場合には、一定回数のおしゃべりタイム演出が行われた後、発展することになる。したがって、遊技者は、おしゃべりタイム演出が一定回数継続して実行されることを願うようになり、比較的単調な演出が繰り返されても演出の繰り返しに対して不満や苛立ちを喚起させることはない。なお、この一定回数(例えば30回)は、確率変動状態において第一当りまたは第二当りが発生する確率を基に予測される、大当りまでの予測回数よりも多くなる回数に設定されている。このため、大当りになるであろうと予測される抽選回数が経過しても、そのような有利遊技状態にならない場合に、超おしゃべりタイム演出へ移行することとなる。つまり、「確率変動状態が発生していなかったのでは」と、遊技の終了を意識し始めるタイミングを狙って超おしゃべりタイム演出を出現させるため、超おしゃべりタイム演出が出現されることによる喜びを一層大きなものとすることができるとともに、確率変動状態が潜伏しているにもかかわらず遊技を終了してしまうことを抑制できる。

【0414】

また、おしゃべり(2)用テーブル 1408 では、おしゃべり(1)用テーブル 1407 と比べると、「朝の背景演出」または「夕方の背景演出」の導出回数を比較的多くする割合が高くなっている。例えば、「朝の背景演出」及び「夕方の背景演出」の導出回数とともに12回以上となる確率は、おしゃべり(1)の場合には200/200014であるが、おしゃべり(2)の場合には、1100/200014となり、約5.5倍の割合で選択されるようになっている。つまり、抽選結果が第三大当りである場合には、抽選結果が小当りの場合よりも、背景演出の切替わりが遅くなるように設定されている。このように、背景演出の切替わりが遅いほど、第三大当りである可能性、すなわち超おしゃべりタイム演出に発展する可能性高くなることから、背景の切替わりに対しても注目させることが可能になる。

【0415】

なお、図 102 に示すように、高確率期待大演出制御手段 1400 には、おしゃべりタイム演出の実行回数を、背景演出毎にカウントするおしゃべり演出回数カウント手段 1409 と、おしゃべり演出回数カウント手段 1409 によってカウントされた背景演出毎の

10

20

30

40

50

実行回数がおしゃべり導出回数設定手段 1 4 0 2 で設定された導出回数になる毎に背景演出を切替える背景演出切替手段 1 4 2 0 と、おしゃべり演出回数カウント手段 1 4 0 9 でカウントされたおしゃべりタイム演出全体の実行回数が、おしゃべり導出回数設定手段 1 4 0 2 で設定された合計導出回数に達したときに、通常背景演出または超おしゃべりタイム演出のいずれかに移行させる第三演出移行制御手段 1 4 2 1 とが設けられている。つまり、第三演出移行制御手段 1 4 2 1 は、抽選結果が小当りの場合にはおしゃべりタイム演出を継続導出回数の行った後、通常背景演出に移行させ、一方、抽選結果が第三大当りの場合にはおしゃべりタイム演出を継続導出回数の行った後、超おしゃべりタイム演出に移行させる。つまり、超おしゃべりタイム演出に移行する場合も移行しない場合も、夫々の背景演出が、抽選で決定された回数ずつ順に導出されるため、演出の内容や背景の変化を十分に楽しませることができる。

10

【 0 4 1 6 】

次に、上記の発展演出における処理の流れ（背景選択処理）を、図 7 4 乃至図 7 9 に示すフローチャートに基づき説明する。ここで、図 7 4 は背景選択処理を示し、図 7 5 は背景選択処理にける特殊背景処理を示し、図 7 6 は特殊背景処理におけるカタカタ 1 A 背景処理を示し、図 7 7 は特殊背景処理におけるカタカタ 1 B 背景処理を示し、図 7 8 は特殊背景処理におけるおしゃべり 1 背景処理を示し、図 7 9 は特殊背景処理におけるおしゃべり 2 背景処理を示している。

【 0 4 1 7 】

図 7 4 に示す背景選択処理では、まず、特殊背景が選択されているか、すなわち導出すべき発展演出が決定されているかを判別する（ステップ S 1 3 0 1）。そして、特殊背景が選択されている場合には（ステップ S 1 3 0 1 にて Y E S）、抽選結果が第三大当りまたは小当り以外の所定の当りパターン、すなわち、大当り状態演出に移行する第一大当りまたは第二大当り、あるいは所さんメガ天モード演出に移行する第四大当りなどに該当するかを判別する（ステップ S 1 3 0 2）。そして、ステップ S 1 3 0 2 において、所定の当りパターンに含まれている場合には（ステップ S 1 3 0 2 にて Y E S）、背景選択処理を終了し、所定の当りパターンに含まれていない場合には（ステップ S 1 3 0 2 にて N O）、特殊背景処理を実行する（ステップ S 1 3 0 3）。なお、特殊背景処理については後述する。

20

【 0 4 1 8 】

一方、ステップ S 1 3 0 1 において、特殊背景が選択されていない場合には（N O）、抽選結果が小当りであるかを判別し（ステップ S 1 3 0 4）、小当りの場合には（Y E S）、小当り時スロット演出振分表 1 2 0 8（図 9 4 参照）でパターン 1 ～パターン 1 2 のいずれか（すなわち第一領域）が選択されているかを判別する（ステップ S 1 3 0 5）。そして、第一領域のパターンが選択されている場合には（ステップ S 1 3 0 5 にて Y E S）、カタカタ選択テーブル（ルート振分けテーブル 1 2 2 5 に相当（図 9 3 参照））で第一ルート（1 A）が選択されているかを判別する（ステップ S 1 3 0 6）。第一ルート（1 A）が選択されている場合には（Y E S）、カタカタ 1 A フラグをセットし（ステップ S 1 3 0 7）、一方、第一ルートが選択されていない場合、すなわち第二ルート（1 B）が選択されている場合には（ステップ S 1 3 0 6 にて N O）、カタカタ 1 B フラグをセットする（ステップ S 1 3 0 8）。このように、カタカタ 1 A またはカタカタ 1 B のフラグがセットされた後、滞在ゲーム数振分表（導出回数振分けテーブル 1 2 2 8 に相当（図 9 5（a）参照））に基づき、継続導出回数を決定し、その回数を滞在カウンタにセットする（ステップ S 1 3 0 9）。

30

40

【 0 4 1 9 】

一方、スロット演出振分け表 1 2 0 8 でパターン 1 3 ～パターン 2 2 のいずれか（すなわち第二領域）が選択されている場合には（ステップ S 1 3 0 4 にて N O）、おしゃべり 1 のフラグをセットし（ステップ S 1 3 1 0）、おしゃべりモード滞在ゲーム数振分表（おしゃべり（1）用テーブル 1 4 0 7 に相当（図 9 7 参照））に基づき、おしゃべりタイム演出における背景演出毎の導出回数を決定し、その回数をカウンタにセットする（ステ

50

ップ S 1 3 1 1)。

【 0 4 2 0 】

また、ステップ S 1 3 0 4 にて小当りではないと判別された場合には (N O)、抽選結果が第三大当りであるか否かを判別する (ステップ S 1 3 1 2)。そして、第三大当りである場合には (ステップ S 1 3 1 2 にて Y E S)、特定時スロット演出振分表 (小当り時スロット演出振分表 1 2 0 8 と同等) でパターン 1 ~ パターン 1 2 のいずれか (すなわち第一領域) が選択されているかを判別する (ステップ S 1 3 1 3)。そして、第一領域のパターンが選択されている場合には (ステップ S 1 3 1 3 にて Y E S)、おしゃべり 2 フラグをセットし (ステップ S 1 3 1 4)、ステップ S 1 3 1 1 に移行する。なお、ステップ S 1 3 1 1 では、おしゃべりモード滞在ゲーム数振分表としておしゃべり (2) 用テーブル 1 4 0 8 が用いられる。一方、スロット演出振分け表 1 2 0 8 でパターン 1 3 ~ パターン 2 2 のいずれか (すなわち第二領域) が選択されている場合には (ステップ S 1 3 1 3 にて N O)、カタカタ 2 フラグをセットし (ステップ S 1 3 1 5)、ステップ S 1 3 0 9 に移行する。

10

【 0 4 2 1 】

ステップ S 1 3 1 2 において第三大当りと判別されない場合には (N O)、抽選結果が第四大当り (第五結果) であるかを判別し (ステップ S 1 3 1 6)、第四大当りの場合には (Y E S)、第四背景フラグをセットし (ステップ S 1 3 1 7)、背景選択処理を終了する。また、第四大当りと判別されない場合には (N O)、抽選結果が第二大当りであるかを判別し (ステップ S 1 3 1 8)、第二大当りの場合には (Y E S)、第二背景フラグをセットし (ステップ S 1 3 1 9)、背景選択処理を終了する。さらに、第二大当りと判別されない場合には (N O)、抽選結果が第一大当りであるかを判別し (ステップ S 1 3 2 0)、第一大当りの場合には (Y E S)、第一背景フラグをセットし (ステップ S 1 3 2 1)、背景選択処理を終了する。なお、第一大当りでもない場合は、そのまま背景選択処理を終了する。

20

【 0 4 2 2 】

ステップ S 1 3 0 3 に示す特殊背景処理では、図 7 5 に示すように、まず、特殊背景 2 が選択されているか、すなわち導出すべき発展演出として、カタカタナイトチャンス演出またはおしゃべりタイム演出のいずれか一方が選択されているかを判別する (ステップ S 1 3 2 9)。そして、特殊背景 2 が選択されている場合には (ステップ S 1 3 2 9 にて Y E S)、カタカタ 1 A 背景処理 (ステップ S 1 3 3 0)、カタカタ 1 B 背景処理 (ステップ S 1 3 4 0)、カタカタ 2 背景処理 (ステップ S 1 3 5 0)、おしゃべり 1 背景処理 (ステップ S 1 3 6 0)、及びおしゃべり 2 背景処理 (ステップ S 1 3 8 0) を順に実行し、その後、特殊背景パターンに応じた表示コマンドをセットする (ステップ S 1 3 9 5)。

30

【 0 4 2 3 】

図 7 6 に示すように、カタカタ 1 A 背景処理では、ステップ S 1 3 0 7 によってカタカタ 1 A フラグがセットされているかを判別し (ステップ S 1 3 3 1)、カタカタ 1 A フラグがセットされている場合には (Y E S)、カタカタナイトチャンス演出の滞在ゲーム数 (実行回数) が最終ゲーム (最終回) に相当するかを判別する (ステップ S 1 3 3 2)。そして、最終ゲームに相当する場合には (ステップ S 1 3 3 2 にて Y E S)、カタカタ最終振分表 (残ポイント振分けテーブル 1 3 2 4 (図 9 5 (c) 参照) に相当) を基に最終演出を選択し (ステップ S 1 3 3 3)、その後、通常背景移行フラグをオンする (ステップ S 1 3 3 4)。一方、滞在ゲーム数が最終ゲームに相当しない場合には (ステップ S 1 3 3 2 にて N O)、落下ポイント振分け表 1 3 0 7 (図 9 6 (a) 参照) にてパターンを選択するとともに、滞在ゲームカウンタに「 1 」を加え、カタカタ 1 A 背景処理を終了する。なお、ステップ S 1 3 3 1 において、カタカタ 1 A フラグがセットされていないと判別された場合には (N O)、そのままカタカタ 1 A 背景処理を終了する。

40

【 0 4 2 4 】

図 7 7 に示すように、カタカタ 1 B 背景処理、及びカタカタ 2 背景処理 (以下、まとめ

50

てカタカタ1 B (2) 背景処理という) では、ステップ S 1 3 0 8 によってカタカタ1 B フラグがセットされているか、またはステップ S 1 3 1 5 によってカタカタ2 フラグがセットされているかを判別し (ステップ S 1 3 4 1) 、カタカタ1 B フラグまたはカタカタ2 フラグがセットされている場合には (Y E S) 、滞在変動カウンタが最大値か否か、すなわち、最終回のカタカタナイトチャンス演出であるかを判別する (ステップ S 1 3 4 2) 。そして、カウンタが最大値の場合には (ステップ S 1 3 4 2 にて Y E S) 、おしゃべり1 フラグ (カタカタ1 B 背景処理の場合) 、またはおしゃべり2 フラグ (カタカタ2 背景処理の場合) をセットし (ステップ S 1 3 4 3) 、さらに、ステップ S 1 3 1 1 と同様、おしゃべりモード滞在ゲーム数振分表に基づき、おしゃべりタイム演出における背景演出毎の導出回数を決定し、その回数をカウンタにセットする (ステップ S 1 3 4 4) 。

10

【 0 4 2 5 】

一方、滞在変動カウンタが最大値になっていない場合には (ステップ S 1 3 4 2 にて N O) 、落下ポイント振分け表 1 3 0 8 , 1 3 0 9 (図 9 6 (b) , (c) 参照) にてパターンを選択するとともに、滞在ゲームカウンタに「1」を加え、カタカタ1 B (2) 背景処理を終了する。なお、ステップ S 1 3 4 1 において、カタカタ1 B フラグまたはカタカタ2 フラグがセットされていないと判別された場合には (N O) 、そのままカタカタ1 B (2) 背景処理を終了する。

【 0 4 2 6 】

図 7 8 に示すように、おしゃべり1 背景処理では、ステップ S 1 3 1 0 またはステップ S 1 3 4 3 によっておしゃべり1 フラグがセットされているかを判別し (ステップ S 1 3 6 1) 、おしゃべり1 フラグがセットされている場合には (Y E S) 、変動カウンタが設定モード数に達したか、すなわち、夫々の背景演出毎に設定された導出回数に達したかを判別する (ステップ S 1 3 6 2) 。そして、設定モード数に達していない場合には (N O) 、変動カウンタに「1」を加え (ステップ S 1 3 6 3) 、おしゃべり1 背景処理を終了する。一方、変動カウンタが設定モード数に達している場合には (ステップ S 1 3 6 2 にて Y E S) 、 「朝の背景演出」を導出中か判別する (ステップ S 1 3 6 4) 。 「朝の背景演出」を導出している場合には (Y E S) 、夕方背景のフラグをオンするとともにカウンタをセットし (ステップ S 1 3 6 5) 、続いて「朝の背景演出」におけるカウンタをリセットする (ステップ S 1 3 6 6) 。また、「朝の背景演出」を導出していない場合には (ステップ S 1 3 6 4 にて N O) 、 「夕方の背景演出」を導出中かを判別する (ステップ S 1 3 6 7) 。そして、「夕方の背景演出」を導出している場合には (Y E S) 、夜背景のフラグをオンするとともに、カウンタをセットし (ステップ S 1 3 6 8) 、続いて「夕方の背景演出」におけるカウンタをリセットする (ステップ S 1 3 6 9) 。また、「夕方の背景演出」も導出していない場合、すなわち、「夜の背景演出」を導出している場合には (ステップ S 1 3 6 7 にて N O) 、第一通常状態演出に関するフラグをオンするとともに (ステップ S 1 3 7 0) 、 「夜の背景演出」におけるカウンタをリセットする (ステップ S 1 3 7 1) 。

20

30

【 0 4 2 7 】

一方、図 7 9 に示すように、おしゃべり2 背景処理では、ステップ S 1 3 1 4 またはステップ S 1 3 4 3 によっておしゃべり2 フラグがセットされているかを判別し (ステップ S 1 3 8 1) 、おしゃべり2 フラグがセットされている場合には (Y E S) 、変動カウンタが設定モード数に達しているか、すなわち、夫々の背景演出毎に設定された導出回数に達しているかを判別する (ステップ S 1 3 8 2) 。そして、設定モード数に達していない場合には (N O) 、変動カウンタに「1」を加え (ステップ S 1 3 8 3) 、おしゃべり2 背景処理を終了する。一方、変動カウンタが設定モード数に達している場合には (ステップ S 1 3 8 2 にて Y E S) 、 「朝の背景演出」を導出中かを判別する (ステップ S 1 3 8 4) 。 「朝の背景演出」を導出している場合には (Y E S) 、夕方背景のフラグをオンするとともにカウンタをセットし (ステップ S 1 3 8 5) 、続いて「朝の背景演出」におけるカウンタをリセットする (ステップ S 1 3 8 6) 。また、「朝の背景演出」を導出していない場合には (ステップ S 1 3 8 4 にて N O) 、 「夕方の背景演出」を導出中かを判別

40

50

する（ステップS 1 3 8 7）。そして、「夕方の背景演出」を導出している場合には（YES）、夜背景のフラグをオンするとともに、カウンタをセットし（ステップS 1 3 8 8）、続いて「夕方の背景演出」におけるカウンタをリセットする（ステップS 1 3 8 9）。また、「夕方の背景演出」も導出していない場合、すなわち、「夜の背景演出」を導出している場合には（ステップS 1 3 8 7にてNO）、超おしゃべりタイム演出に関するフラグをオンするとともに（ステップS 1 3 9 0）、「夜の背景演出」におけるカウンタをリセットする（ステップS 1 3 9 1）。

【0428】

このように、本例のパチンコ機1によれば、抽選結果が第三結果である場合、すなわち第三有利遊技状態（大当たり）の場合に出現可能な表示態様として、通常の遊技状態であることを示す通常状態演出（所スロット演出）と、第三有利遊技状態制御手段933cによって確率変動状態が発生している可能性があることを示す高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）と、第三有利遊技状態制御手段933cによって確率変動状態が発生している可能性が高いことを示す高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）と、第三有利遊技状態制御手段933cによって確率変動状態が発生していることを示す高確率状態演出（超おしゃべりタイム演出）とを有している。これに対し、抽選結果が第四結果である場合、すなわち第四有利遊技状態（小当たり）の場合に出現可能な表示態様として、通常状態演出（所スロット演出）と、高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）と、高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）とを有している。つまり、第四有利遊技状態では、高確率状態演出（確率変動状態が発生していることを示す演出）を出現させることができないものの、それ以外の演出は、第三有利遊技状態と同様に出現可能となっている。

【0429】

また、第三有利遊技状態に限って出現される高確率状態演出（超おしゃべりタイム演出）は、高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）及び高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）の段階を経て出現される演出であり、しかも、高確率期待小演出から高確率期待大演出への移行は第一条件（ポイントの合計が所定値を超えること）の成立を要件とし、高確率期待大演出から高確率状態演出への移行は第二条件（所定回数の抽選が行われること）の成立を要件としていることから、第三有利遊技状態となって確率変動状態が発生しても、「高確率状態演出」がすぐに出現されることはない。換言すれば、所定の利益が付与されてから「高確率状態演出」が出現されるまでのしばらくの間は、第三有利遊技状態と第四有利遊技状態とを区別して認識することができなくなる。このため、第四有利遊技状態（小当たり）が発生した場合であっても、「第三有利遊技状態（大当たり）であるかも知れない」、すなわち「確率変動状態に突入しているかもしれない」と推測させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。したがって、遊技への意欲が高められ、不満による遊技の終了を極力抑制することができる。

【0430】

また、どちらの有利遊技状態の場合も、基本的に、通常状態演出（所スロット演出）から高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）へ移行し、高確率期待小演出から高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）へ移行するため、高確率への期待を段階的に高めることが可能になる。このため、遊技への意欲が向上し、途中で遊技を終了してしまうことを極力防止することができる。さらに、第三有利遊技状態の場合には、最終的に、「確率変動状態になっていること」を示す高確率状態演出が出現されるため、これにより遊技者に安心感を与えるとともに、抽選への期待感、すなわち特定の利益が付与されることへの期待感を激増させることができる。

【0431】

また、本例のパチンコ機1によれば、まず高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）の継続導出回数が設定され、設定された回数の高確率期待小演出を行うようにしている。このため、高確率期待演出が極端に短くなって演出内容を十分に楽しませることができなくなったり、逆に極端に長くなり演出の繰り返しに飽きてしまうことを抑制できる

。また、抽選結果が第四結果の場合には、高確率期待小演出に移行する前に、第一ルートまたは第二ルートのいずれかを抽選によって決定する。第一ルートは、高確率期待小演出から通常状態演出（通常背景演出）に戻るルートであり、第二ルートは、高確率期待小演出から高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）に移行し、その後通常状態演出に戻るルートである。そして、ポイント値を決定するにあたり、抽選結果が第四結果（小当り）であり、第一ルートに決定されている場合には、継続導出回数の高確率期待小演出を行ってもポイントの合計が一定値に達しないようにポイント値を決定する。一方、抽選結果が第三結果の場合、または抽選結果が第四結果であり第二ルートに決定されている場合には、最終回またはそれより少し前の回の高確率期待小演出が導出される際に、ポイントの合計が一定値に達するようにポイント値を決定する。つまり、抽選結果が第三結果の場合は、継続導出回数の高確率期待小演出が行われた後、常に高確率期待大演出に発展させ、一方抽選結果が第四結果の場合には、ルート決定手段によって決定されたルートに基づいて、高確率期待小演出で終了するパターンと、高確率期待大演出に発展するパターンとに分岐される。そして、高確率期待小演出で終了するパターンの場合には、ポイントの合計が一定値に達しないようにポイント値が低めに決定され、高確率期待大演出に発展するパターンの場合には、最終回の近くでポイントの合計が丁度一定値に達するようにポイント値が決定される。このため、確率変動状態であるにも拘わらず遊技を途中でやめてしまうことを防止できるとともに、高確率期待大演出を、「確率変動状態が発生している可能性が高い演出」として位置付けることが可能になる。また、高確率期待小演出が適度な回数だけ導出されることを確保し、しかもポイント値の合計に基づいて高確率期待大演出へ移行するか否かを判別しているように見せることができる。

【0432】

しかも、ポイントの合計が一定値に達してもすぐに高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）へ移行するのではなく、設定された継続導出回数の高確率期待小演出（カタカナナイトチャンス演出）が全て実行されるまで、移行しないようになっている。このため、高確率期待小演出において、ポイントの合計が一定値に達した場合、または一定値に達していなくても高得点となった場合には、「高確率期待小演出から高確率期待大演出へ発展することが約束された」、または「その発展が略確実となった」と認識させることができる。すなわち、「設定された継続導出回数に達するまでもう少し遊技を続けてみよう」という意識を喚起させることができる。

【0433】

また、本例のパチンコ機1によれば、高確率期待小演出（カタカナナイトチャンス演出）の継続導出回数が遊技状態に基づいて変化するため、継続導出回数を予測させることが困難になり、その期間内にポイントの合計が一定値に達するか否かについて一層ハラハラさせることができる。特に、抽選結果が第四結果の場合、高確率期待小演出に移行する前に、第一ルートまたは第二ルートのいずれかを抽選によって決定し、回数判定用乱数と、決定されたルート（第一ルートまたは第二ルート）と、導出回数振分けテーブル1228とに基づいて、継続導出回数を決定するが、導出回数振分けテーブル1228では、第二ルートの方が第一ルートよりも継続導出回数が多くなるように設定されているため、高確率期待小演出の回数は、高確率期待大演出に発展するパターンの方が多くなる。したがって、高確率期待大演出に移行する場合には、その途中段階である高確率期待小演出によって期待感を次第に高めさせ高確率期待大演出へ移行した際の気分を高揚させることができる。一方、高確率期待大演出へ移行しない場合には、高確率期待小演出を比較的早い段階で終了させることにより、高確率期待大演出に発展しなかったことに対する意欲の低下を抑制することができる。

【0434】

また、本例のパチンコ機1によれば、高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）へ移行する場合には、最終回の高確率期待小演出（カタカナナイトチャンス演出）の際に、移行先を示す予告表示が行われる。このため、高確率期待小演出が終わったことと、移行先

が高確率期待大演出であることを、遊技者に認識させることができる。したがって、一連の演出が円滑に行われるとともに、高確率期待大演出に移行することに対して期待感を大きく膨らませることができる。

【0435】

また、本例のパチンコ機1によれば、ポイントは、高確率期待小演出（カタカナナイトチャンス演出）だけではなく、通常状態演出（通常背景演出及び所スロット演出）においても付与される場合がある。したがって、通常状態演出においてポイントを取得する楽しみが増えるとともに、通常状態演出と高確率期待小演出とが互いに関連付けられることにより高確率期待小演出へ移行させたいという意欲を一層高めることができる。つまり、通常状態演出において、一定値に達するようなポイントが付与された場合には、「高確率期待小演出から高確率期待大演出へ発展することが約束された」、または「その発展が略確実となった」と認識させることができ、高確率期待小演出へ移行させることに対しての意欲を高めることができる。すなわち、高確率期待小演出が出現する前の通常遊技状態のときから、高確率期待小演出で行われる遊技に関わることができるようになり、これら一連の演出への関心を一層高めることが可能になる。

10

【0436】

また、本例のパチンコ機1によれば、乱数に基づいた不特定のポイントを発生させることから、ポイントへの注目が一層高まるとともに、ポイントを付与する際にメリハリをつけることができる。また、貯えられているポイントの合計が高いほど、大きなポイント値が付与されにくくなっているため、ポイントの合計がすぐに一定値に達するのを抑制することができる。つまり、ポイントを収集する楽しみを比較的長期にわたって継続させることができる。逆に、ポイントの合計が低い場合には、比較的大きなポイント値を付与することが可能になる。例えば、遊技開始初期に大きなポイント値を付与するようにすれば、それによって遊技者の意識をひきつけることが可能になる。また、通常状態演出には、抽選結果が第三結果または第四結果にならなくても出現可能な第一通常状態演出（通常背景演出）と、第三結果または第四結果になった後に出現可能な第二通常状態演出（所スロット演出）とが含まれており、抽選結果が第三結果または第四結果になると、第一通常状態演出から第二通常状態演出に移行し、その後、高確率期待小演出（若しくは高確率期待大演出）に移行するようになっている。そして、第一通常状態演出では、貯えられているポイントの合計に、付与されるポイント値を加えても、一定値に到達しないように、付与するポイント値を決定する。つまり、一定値に近くなると、付与されるポイントを極めて小さなポイント値に制限したり、ポイント値を「0」とすることにより、一定値に到達しないように処理する。したがって、第三結果または第四結果となった後に導出される第二通常状態演出において、初めて一定値に到達させることが可能になり、一定値に到達した場合にはすぐに次の演出に発展させることが可能になる。このため、累積されたポイントの合計と、演出の移行条件との関係が明確となり、ポイントの信頼性を高めることができる。

20

30

【0437】

また、本例のパチンコ機1によれば、第一通常状態演出（通常背景演出）において付与されるポイント値が「0」である場合には、ポイント値の代りにアイテム画像を表示させるようにしている。このため、ポイント値「0」であり、合計が変化しない場合であっても、遊技者の気分の低下を抑制することができるとともに、アイテム画像によって視覚的な興味を与えることができる。特に複数種類のアイテム画像と、抽選手段の抽選結果に対する期待値とが互いに関係づけられているため、期待値に対応したアイテム画像を表示させることが可能になり、アイテム画像に対する憎悪感を一掃することができる。

40

【0438】

また、本例のパチンコ機1によれば、高確率期待小演出（所スロット演出）におけるスロット演出振分け表1208を、第一領域と第二領域とに分割し、貯えられたポイントの合計に、付与されるポイントを加えても一定値に達しないポイント群を第一領域とし、それ以外の領域すなわち一定値に達するポイント群を第二領域としている。そして、決定さ

50

れたポイント値が第二領域に含まれる場合には高確率期待小演出を出現させることなく、第二通常状態演出から高確率期待大演出へ移行させる。つまり、付与されるポイントを加えても一定値に到達しない場合には、ポイントを付与した後に高確率期待小演出に移行させ、一方、一定値に到達する場合には、高確率期待大演出へ移行させるようにしている。したがって、第二通常状態演出では、ポイントを付与する場合にポイントの合計が一定値に達するか否かを前もって把握し、達する場合には高確率期待大演出へ直接移行させるため、高確率期待小演出の存在に起因する演出相互の矛盾を防止することができる。特に、高確率期待小演出においてポイント値を決定する際には、第一通常状態演出で付与されたポイントの合計が考慮され、ポイントの合計が高いほど、第二領域のポイント値が選択される可能性が高くなるため、例えば「高確率期待小演出においてポイントの合計が一定値に達しないように付与するポイント値を制限するもの」に比べ、第一通常状態演出にて貯えられたポイントを生かした処理が可能となる。

10

【0439】

また、本例のパチンコ機1によれば、高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）を出現させない場合には、第一条件が成立する前、すなわちポイントの合計が一定値に達する前に、高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）から第一通常状態演出（通常背景演出）に戻ることもなるが、この場合には貯えられたポイントの全てまたは一部が消去されるため、ゼロの状態または極めて少ない状態から再び第一通常状態演出を開始させることとなり、例えば小当りが連続して発生しても、蓄積されるポイントの合計が極めて大きくなることを防止できる。

20

【0440】

また、本例のパチンコ機1によれば、第一通常状態演出（通常背景演出）では、第二特別図柄の変動時のみポイントを付与することを可能とし、第一特別図柄の変動時にはポイントが付与されないようにするため、ポイントが付与される頻度を抑え、ポイントが付与される場合と付与されない場合とのメリハリをつけることができ、ひいてはポイントが付与されることへの興味を高めることが可能となる。また、第一特別図柄による抽選と第二特別図柄による抽選とを視覚的に識別することが可能となり、二種類の抽選が行われていることを容易に認識させることができる。特に、第二特別図柄の変動を開始させるための第二始動口332は、特定の遊技状態になったときに入賞させやすくなることから、特定の遊技状態になることへの楽しみをさらに高めることができる。また、第一通常状態演出（通常背景演出）において特殊演出が行われ、操作ボタン1102が操作された場合に限り、ポイントを付与させることを可能にするため、ポイントを付与する頻度を一層効率的に抑え、すぐに一定値に達することを抑制できる。さらに、操作ボタン1102の操作を要求するため、単に見ているだけの受動的な演出ではなく、積極的に演出に参加させ、ゲームのような感覚でポイントを取得させることが可能になる。なお、第一通常状態演出では、貯えられているポイントの合計が常に表示されるようになっている。つまり、ポイントを付与することが可能となるのは、第二特別図柄の変動時のみであるが、ポイントが付与されることのない第一特別図柄の変動時にも、ポイントの合計を表示させるようにしている。したがって、ポイントへの興味を常に意識付けるとともに、これから遊技を始めようとする遊技者にとっては、ポイントに関する情報を、遊技台選びの情報として用いることが可能になる。つまり、「多くのポイントが既に蓄積されている遊技台で遊技したい」という、遊技意欲を高めることができる。

30

40

【0441】

また、本例のパチンコ機1によれば、第三有利遊技状態の場合、高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）が導出された後の抽選回数が一定回数を超えると、第二条件が成立したものと判定し、高確率状態演出（超おしゃべりタイム演出）に移行する。このため、遊技者は、高確率期待大演出が長く続き一定回数を超えることを願うようになる。したがって、譬え、高確率期待大演出が単調な演出であっても、それが継続されることに対して不満を持つことがなくなり、しかも、抽選への期待感を次第に高めることが可能になる。特に、第一有利遊技状態または第二有利遊技状態になるであろうと予測される抽選回数が

50

経過しても、そのような有利遊技状態にならない場合に、高確率状態演出（超おしゃべりタイム演出）へ移行するため、「確率変動状態が発生していなかったのでは」と、遊技の終了を意識し始めるタイミングを狙って高確率状態演出を出現させることができる。したがって、高確率状態演出が出現されることによる喜びを一層大きなものとすることができるとともに、確率変動状態が潜伏しているにもかかわらず遊技を終了してしまうことを抑制できる。また、高確率期待大演出では、遊技の進行に伴って背景画像が順に切り替わるため、高確率期待大演出の出現が一定回数継続しても、演出の内容に変化を持たせ、演出の飽きを抑制することができる。また、背景画像の切り替わりが遅いほど、第二条件が成立する可能性、すなわち高確率状態演出が出現される可能性が高くなることから、背景の切り替わりに対しても注目させることができる。

10

【0442】

また、本例のパチンコ機1によれば、遊技状態が少なくとも確率変動状態ではなく且つ時短遊技状態でもない場合（すなわち通常時の場合）に「第三有利遊技状態」が発生すると、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態となるようにしている。このため、「第三有利遊技状態」と「第四有利遊技状態」との区別を一層困難とすることができる。また、第五有利遊技状態の場合に出現可能となる表示態様は、第五有利遊技状態制御手段933eによって確率変動状態及び時短遊技状態が発生していることを示す高確率時短状態演出である。したがって、「第五有利遊技状態」に当選した場合には、時短遊技状態及び確率変動状態となったことが容易に認識され、ひいては抽選への期待感を大幅に高め、遊技者の気分を高揚させることが可能になる。つまり、所定の利益であるアタッカ装置335の開閉動作等が一層注目されるようになり、遊技の興趣を高めることが可能になる。なお、高確率時短状態遊技が出現しない場合には、「第五有利遊技状態」ではないことが明らかになるが、このような場合であっても「第三有利遊技状態」である可能性が残されていることから、遊技意欲の低下を抑制できる。また、「第三有利遊技状態」を発生させる際に、既に確率変動状態になっている場合には、確率変動状態を維持したまま、時短遊技状態を発生させる。つまり、「第三有利遊技状態」によって確率変動状態となった後、「第一有利遊技状態」または「第二有利遊技状態」によって特定の利益が付与される前に、再び「第三有利遊技状態」になると、時短遊技状態を付与するとともに高確率時短状態演出（所さんメガ天モード演出）を出現させる。これにより、再度の「第三有利遊技状態」による利益として、所定の利益（第四有利遊技状態と同様の利益）以上の利益を与えることが可能になり、大当りへの期待感をさらに高めることができる。なお、この場合、第二始動口332への入賞のし易さが増加し、しかも特定の演出が出現することから、「第四有利遊技状態」と区別することが可能になるが、この制御は「第三有利遊技状態」が連続して発生した場合に限られる制御であるため、たとえ高確率時短状態演出が出現されない場合であっても、遊技者の意欲を低下させることはない。

20

30

【0443】

また、本例のパチンコ機1によれば、遊技領域37に、常時入賞可能な第一始動口330と、開放した場合に遊技球が入賞可能となる第二始動口332とが設けられており、第一始動口330及び第二始動口332のうち何れか一方の始動口に遊技球が入賞した場合には、それらの始動口64, 65に対応する第一特別図柄表示器390a及び第二特別図柄表示器390b、さらには演出表示装置217において所定の演出が導出され、両方の始動口64, 65に遊技球が入賞した場合には、二種類の演出が、所定の順序で導出される。また、「確率変動大当り」終了後の遊技状態等、特定の遊技状態になったことが判定されると、第二始動口332の開閉状態が制御され、遊技球の入賞が極めて困難な状態から極めて容易な状態へと変化する。このため、特定の遊技状態になると、第二始動口332に対して遊技球を入賞させることが容易となり、第一大当り抽選と第二大当り抽選とが並行して順に行われる機会が増大し、ひいては特定の遊技状態における有利性を大きく向上させることが可能になる。

40

【0444】

なお、特定の遊技状態で抽選を頻繁に行わせるために、特定の遊技状態になると、保留

50

球数の上限値を増加させるようにした遊技機も知られている。しかし、このように保留球数の上限値を増加させても、始動口に遊技球を入賞させ難い遊技機においては、抽選の頻度を増加させることができず、遊技者に満足感を与えることができない。これに対し、本例では、特定の遊技状態になると、抽選手段の数を実質的に増え、しかも並行して所定の順に演出表示が行われるため、通常時と比べ、大当たり抽選の頻度を確実に、且つ大幅に増加させることが可能となり、抽選への期待感を大きく膨らませることができる。

【 0 4 4 5 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、特定の利益が付与される大当たりでは最大ラウンド数が「 1 5 」に設定されているのに対し、所定の利益が付与される大当たりまたは小当たりでは、ラウンド数が「 2 」に設定されており、しかも開放時間も極めて短いため、特定の利益と所定の利益とにおける有利性を明確に差別化することができる。

10

【 0 4 4 6 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、普通当り抽選の当選確率を変化させることにより、第二始動口 3 3 2 を、殆ど開放しない状態から頻繁に開放する状態へと変化させるため、第二始動口 3 3 2 における遊技球の入賞のし易さを簡単に変化させることができる。

【 0 4 4 7 】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、第一装飾図柄 9 9 1 及び第二装飾図柄 9 9 2 に加え、共通装飾図柄列 9 9 3 も表示されるため、第一装飾図柄 9 9 1 または第二装飾図柄 9 9 2 によって、どちらの抽選が行われているのかを容易に把握させることができ、しかも、演出内容や抽選結果を共通装飾図柄列 9 9 3 の変動及び停止によって認識させることができる。換言すれば、第一装飾図柄 9 9 1 及び第二装飾図柄 9 9 2 の大きさを比較的小さくしても変動の有無を認識させる得ることから、その分、共通装飾図柄列 9 9 3 の表示領域を増加させ、画面全体に共有装飾図柄列 9 9 3 を表示させた迫力のある演出が可能となる。

20

【 0 4 4 8 】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【 0 4 4 9 】

すなわち、上記実施形態では、第一大当り抽選における各種テーブルと、第二大当り抽選における各種テーブルとを、別々のテーブルとして構築するものを示したが、同一のテーブルを共用するようにしてもよい。但し、上記実施形態のように夫々の抽選に対するテーブルを別個に構築することにより、抽選頻度を単に増加させるだけでなく、異なる内容の抽選が加わることから、演出内容や抽選結果等に対する興趣を大きく向上させることができる。

30

【 0 4 5 0 】

また、上記実施形態では、第一始動口 3 3 0 を、開口度合が固定であるポケット型の入賞口から構成したものを示したが、第二始動口 3 3 2 と同じように、左右一對の可動片を有する電動開閉入賞装置から構成し、遊技状態に基づいて、第一始動口 3 3 0 への入賞のし易さを変化させるようにしてもよい。但し、本例のように、第一始動口 3 3 0 の開口度合を常に一定とさせるようにすれば、互いに異なるタイプの始動口の組合せにより、遊技性を高めることが可能になる。

40

【 0 4 5 1 】

また、上記実施形態では、特定の遊技状態になると、普通抽選における当選確率、すなわち可動片 3 3 1 が開放する割合を高めるとともに、普通図柄表示器 9 2 8 の変動時間を短縮することにより、第二始動口 3 3 2 への入賞のし易さを高めるものを示したが、変動時間を変化させることなく、普通抽選における当選確率のみを高めるようにしてもよい。

【 0 4 5 2 】

また、上記実施形態では、第一特別図柄の変動及び第二特別図柄の変動を、第一始動口 3 3 0 または第二始動口 3 3 2 に対する遊技球の入賞順に従って行わせるものを示したが

50

、第一特別図柄の変動を第二特別図柄の変動よりも先に実行させるようにしてもよい。しかし、本例のように入賞順に変動させるようにすれば、二つの始動口 3 3 0 , 3 3 2 に対する入賞のし易さに差があっても、入賞のし易さに応じた割合で順に消化させることができ、例えば、一方の処理のみが多く残され、それに対応する表示態様が連続して導出されることによる演出の単調化を抑制することが可能になる。

【 0 4 5 3 】

また、上記実施形態では、装飾図柄列の変動、及び発展演出等の演出を周辺基板 8 1 1 で実行させるもの、すなわち主制御基板 9 4 から発信されるコマンドを基に演出表示を制御するものを示したが、主制御基板 9 4 において全ての演出処理を行うようにしてもよい。但し、上記実施形態のように演出処理を分担するようにすれば、主制御基板 9 4 における処理の負担を軽減するとともに、これらの処理を一層多様化することができる。

10

【 0 4 5 4 】

さらに、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、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機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。

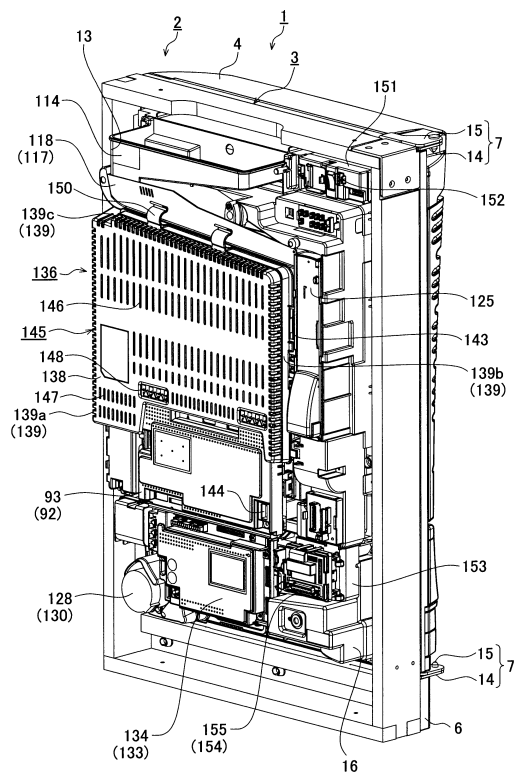
【 符号の説明 】

【 0 4 5 5 】

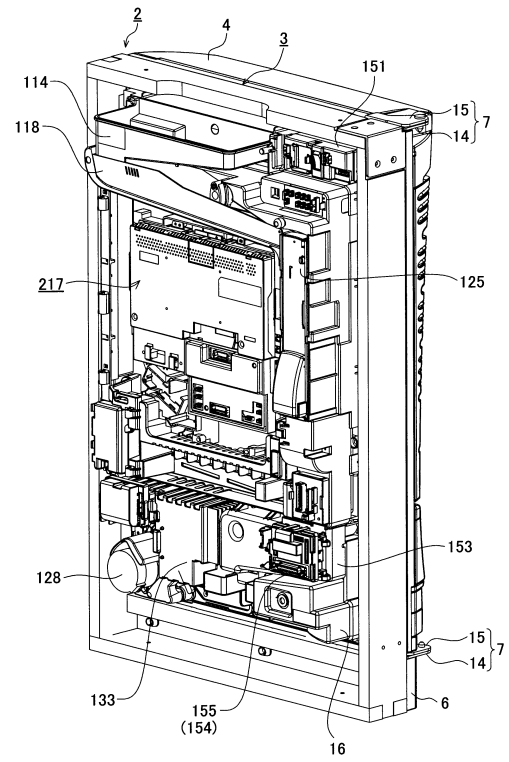
1	パチンコ機	
9 2	副制御基板	
9 4	主制御基板	20
1 3 0	発射装置ユニット（発射装置）	
2 1 7	演出表示装置	
3 3 0	第一始動口（始動口）	
3 3 2	第二始動口（始動口）	
3 3 5	アタッカ装置（開閉入賞装置）	
3 5 8	第二始動口センサ（第二入賞状態検出手段）	
3 9 0	特別図柄表示器	
3 9 0 a	第一特別図柄表示器	
3 9 0 b	第二特別図柄表示器	
4 1 6	第一始動口センサ（第一入賞状態検出手段）	30
8 1 0	主基板（主制御手段）	
8 1 1	周辺基板（副制御手段）	
9 1 1 a	第一当り判定用テーブル	
9 1 1 b	第二当り判定用テーブル	
9 1 2 a	第一当り図柄用テーブル	
9 1 2 b	第二当り図柄用テーブル	
9 1 3 a	第一当り時変動時間設定用テーブル	
9 1 3 b	第二当り時変動時間設定用テーブル	
9 1 4 a	第一外れ時変動時間設定用テーブル	
9 1 4 b	第二外れ時変動時間設定用テーブル	40
9 1 6 a	第一当り判定用乱数抽出手段（抽選手段、第一抽選手段）	
9 1 6 b	第二当り判定用乱数抽出手段（抽選手段、第二抽選手段）	
9 1 7 a	第一当り図柄用乱数抽出手段	
9 1 7 b	第二当り図柄用乱数抽出手段	
9 1 8 a	第一変動時間用乱数抽出手段（抽選手段、第一抽選手段）	
9 1 8 b	第二変動時間用乱数抽出手段（抽選手段、第二抽選手段）	
9 2 3	遊技状態判定手段	
9 2 5	普通当否決定手段	
9 2 9	開放制御手段	
9 3 0 a	第一当否決定手段（抽選手段、第一抽選手段）	50

9 3 0 b	第二当否決定手段（抽選手段、第二抽選手段）	
9 3 1 a	第一停止図柄決定手段（表示態様決定手段、第一表示態様決定手段）	
9 3 1 b	第二停止図柄決定手段（表示態様決定手段、第二表示態様決定手段）	
9 3 2 a	第一変動時間決定手段（表示態様決定手段、第一表示態様決定手段）	
9 3 2 b	第二変動時間決定手段（表示態様決定手段、第二表示態様決定手段）	
9 3 3 a	第一有利遊技状態制御手段	
9 3 3 b	第二有利遊技状態制御手段	
9 3 3 c	第三有利遊技状態制御手段	
9 3 3 d	第四有利遊技状態制御手段	
9 3 3 e	第五有利遊技状態制御手段	10
9 3 4	特別図柄変動制御手段（第一特別図柄変動制御手段、第二特別図柄変動制御手段）	
9 3 5	コマンド発信手段	
9 5 8 a	第一演出態様決定手段（表示制御手段）	
9 5 8 b	第二演出態様決定手段（表示制御手段）	
9 6 0	装飾図柄列変動表示手段	
9 6 4	大当たり表示手段	
9 7 5 a	第一演出表示制御手段（表示制御手段、共通演出実行手段、第三特有演出実行手段）	
9 7 5 b	第二演出表示制御手段（表示制御手段、共通演出実行手段、第三特有演出実行手段）	20
9 7 6 a	第一装飾図柄変動制御手段	
9 7 6 b	第二装飾図柄変動制御手段	
9 8 1	特定利益付与手段	
9 8 2	所定利益付与手段	
9 9 3	装飾図柄列	
9 9 5	当選状態黙示手段	
1 0 0 1	通常背景演出（第一通常状態演出）	
1 0 0 2	所スロット演出（第二通常状態演出）	
1 0 0 3	カタカタナイトチャンス演出（高確率期待小演出）	30
1 0 0 4	おしゃべりタイム演出（高確率期待大演出）	
1 0 0 5	超おしゃべりタイム演出（高確率状態演出）	
1 2 2 3	移行先予告表示手段	
1 2 2 4	ルート決定手段	
1 2 2 5	ルート振分けテーブル	
1 2 2 7	カタカタ導出回数設定手段（導出回数設定手段）	
1 2 2 8	導出回数振分けテーブル	
1 2 2 9	回数判定用乱数抽出手段	
1 2 4 0	回数決定手段	
1 3 0 3	ポイント振分けテーブル	40
1 3 0 4	ポイント判定用乱数抽出手段	
1 3 0 5	ポイント決定手段（ポイント値決定手段）	
1 3 2 3	ポイント消去手段	
1 3 2 4	残ポイント振分けテーブル	
1 3 2 5	残ポイント判定用乱数抽出手段	
1 3 2 6	残ポイント決定手段	

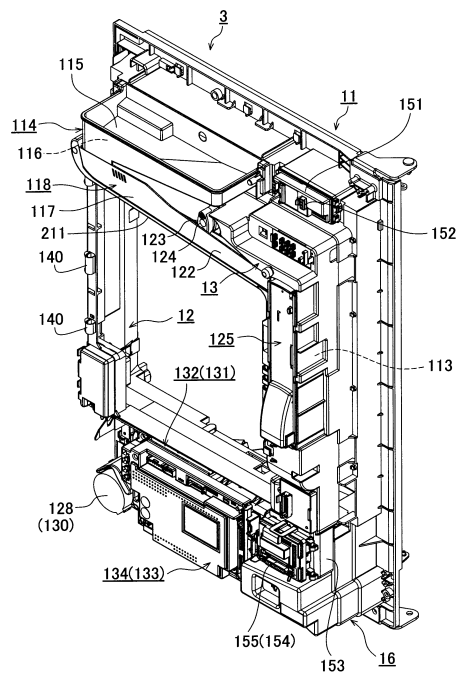
【図 5】



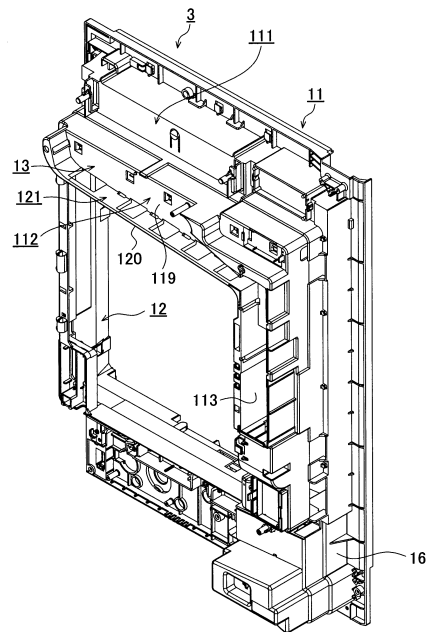
【図 6】



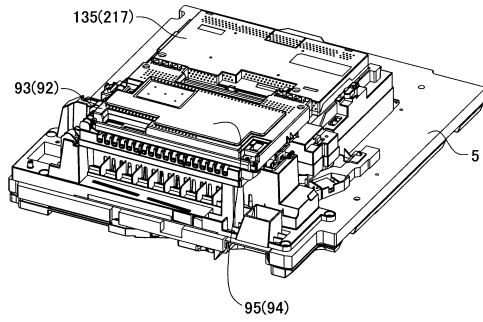
【図 7】



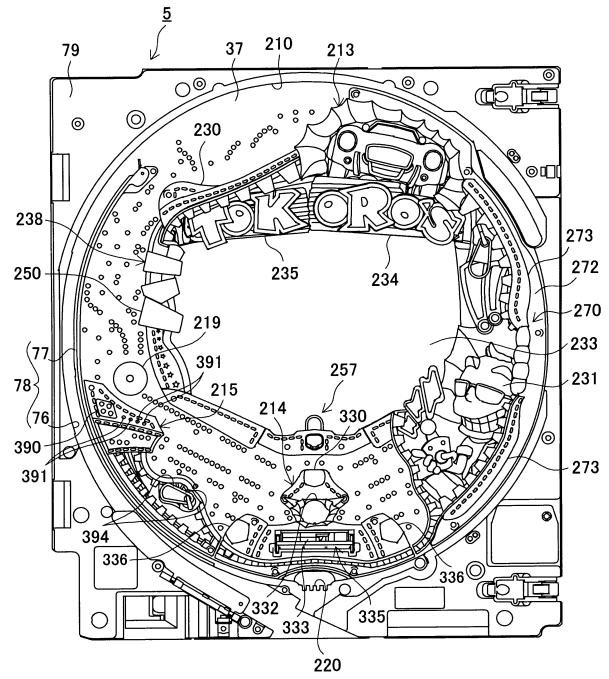
【図 8】



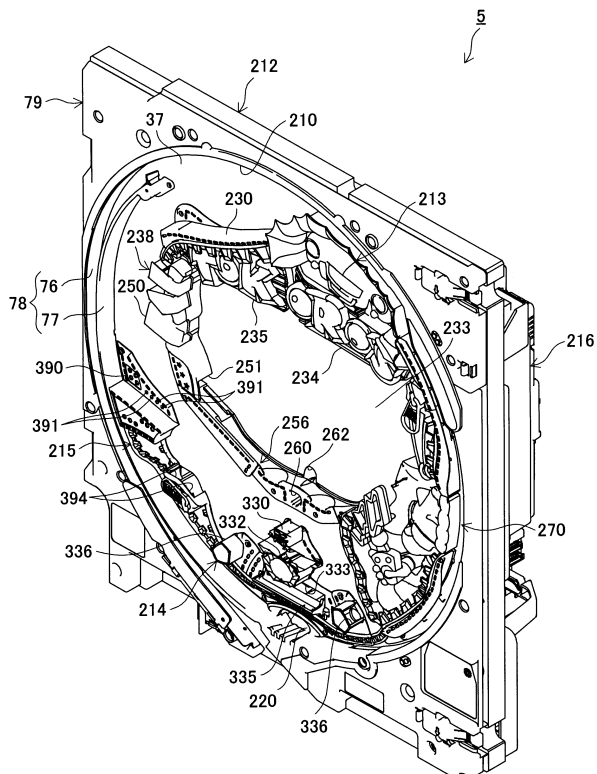
【図 9】



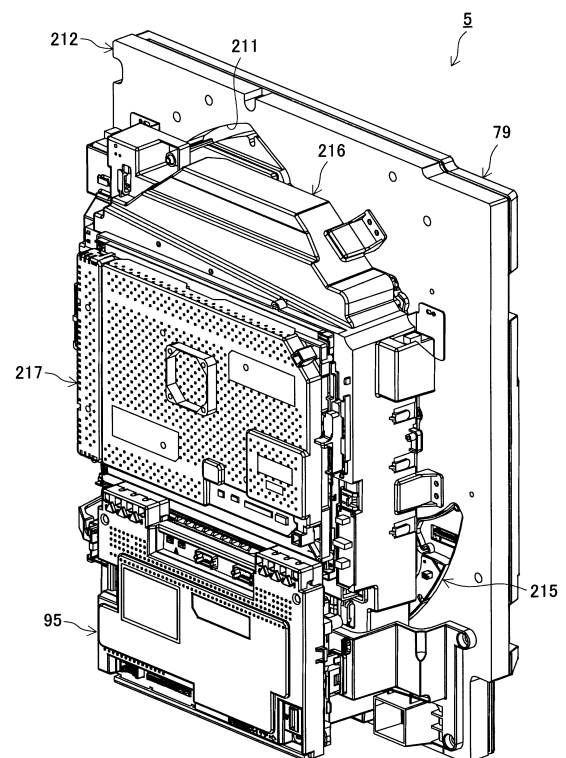
【図 10】



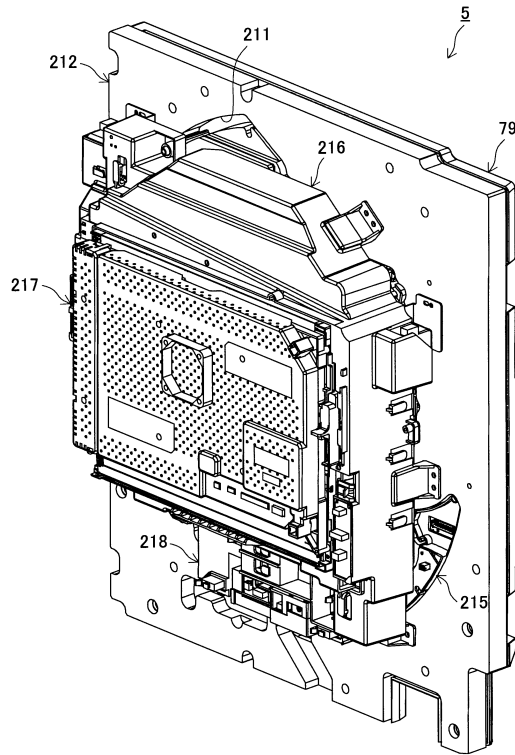
【図 11】



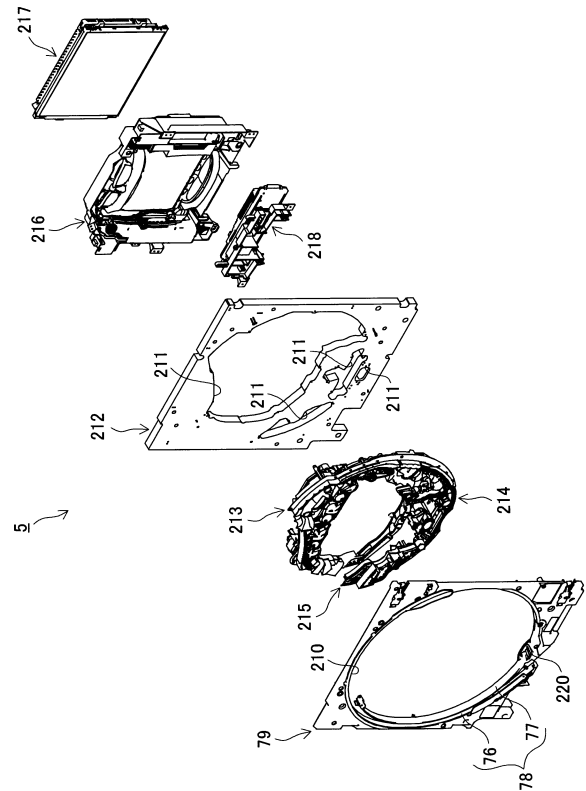
【図 12】



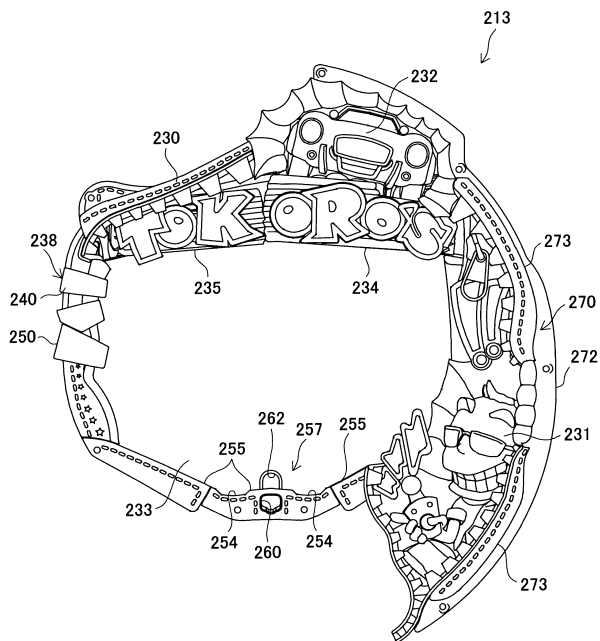
【図 13】



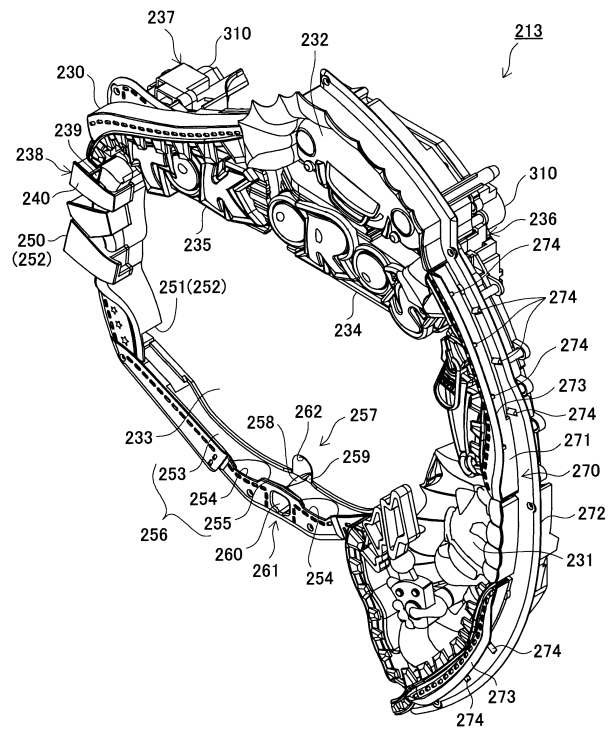
【図 14】



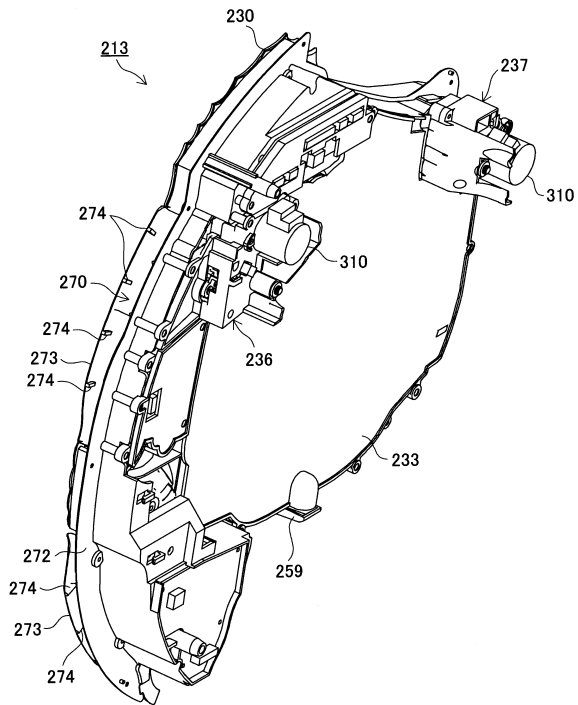
【図 15】



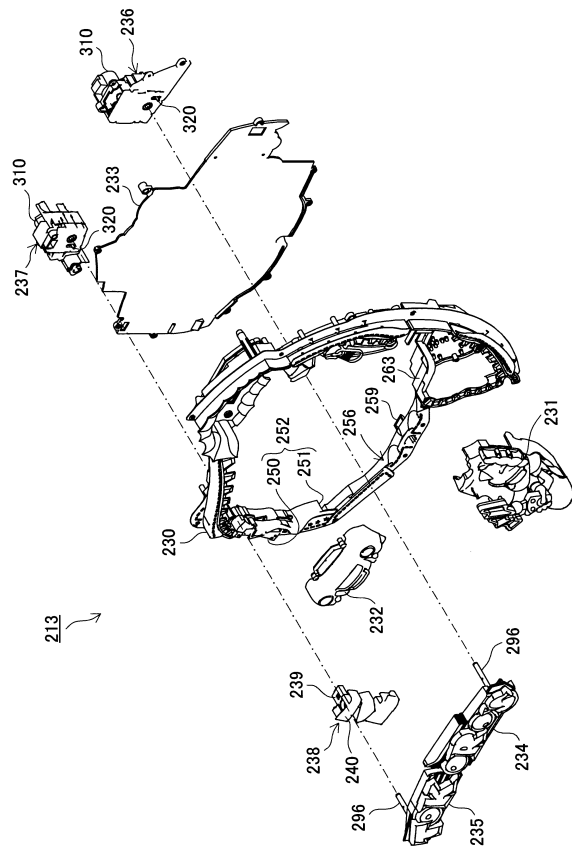
【図 16】



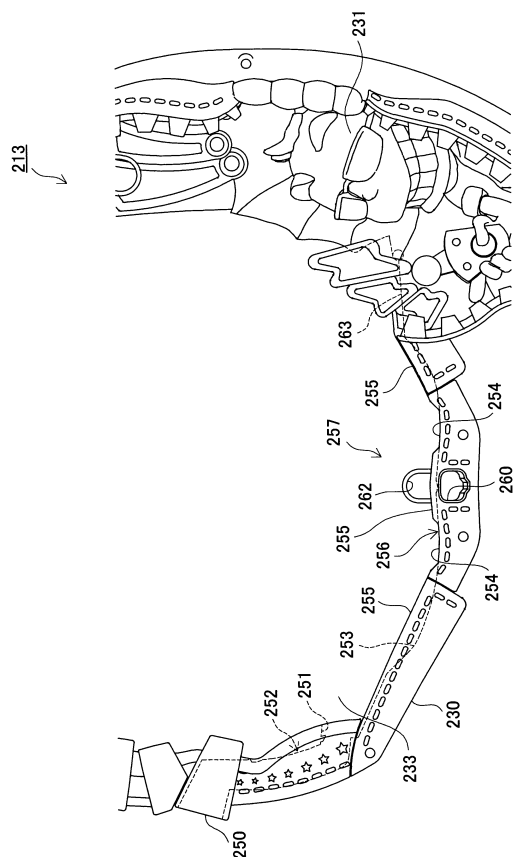
【図 17】



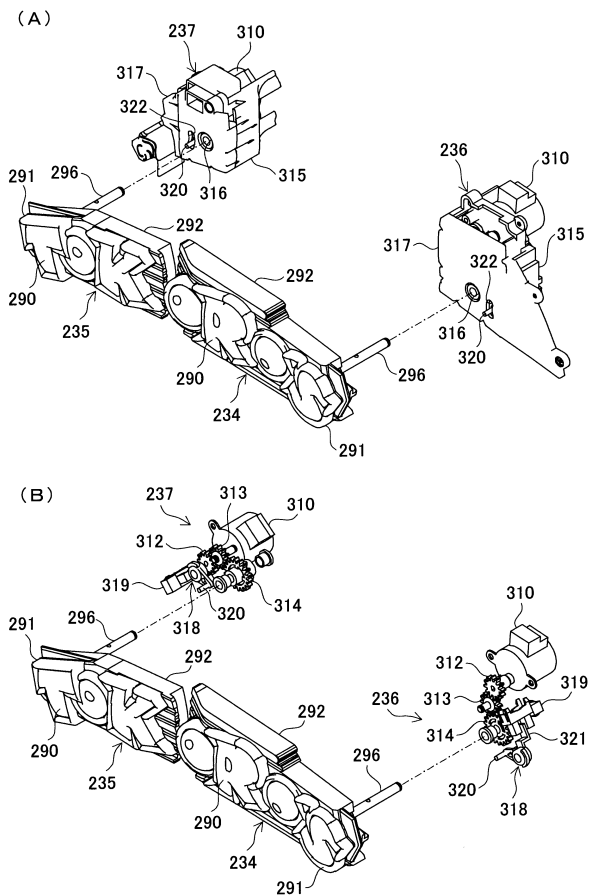
【図 18】



【図 19】

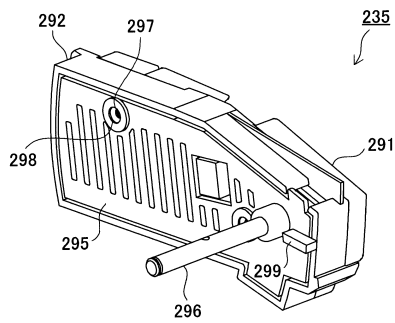


【図 20】

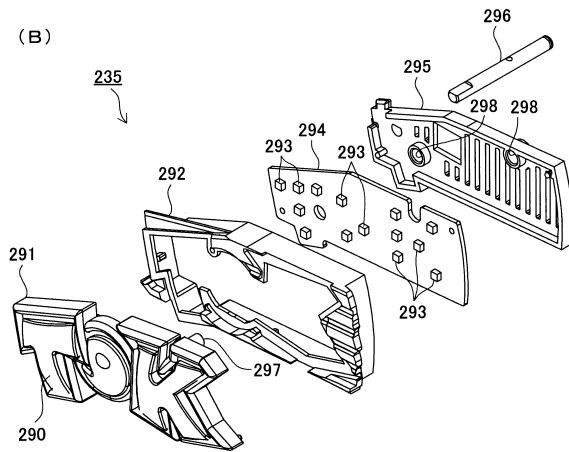


【図 2 1】

(A)

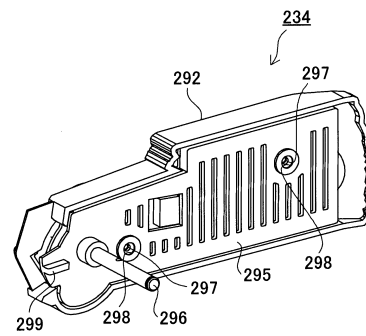


(B)

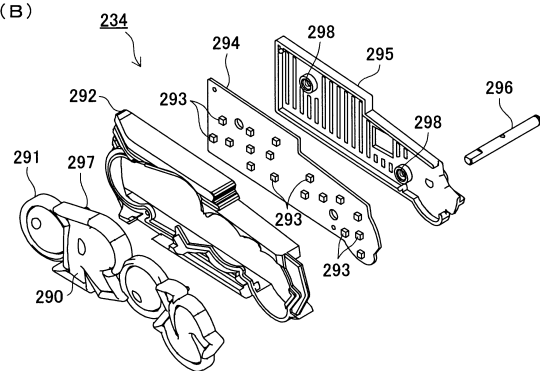


【図 2 2】

(A)

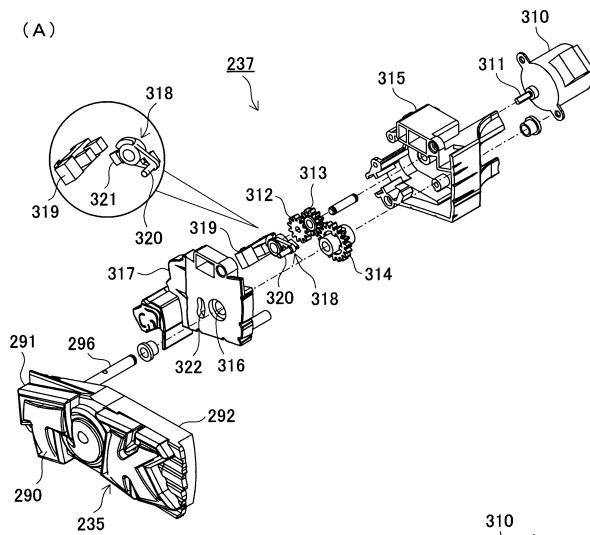


(B)

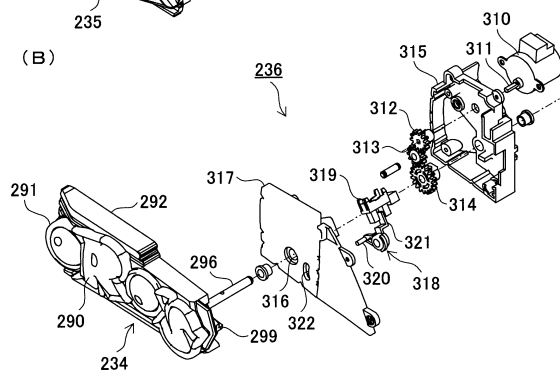


【図 2 3】

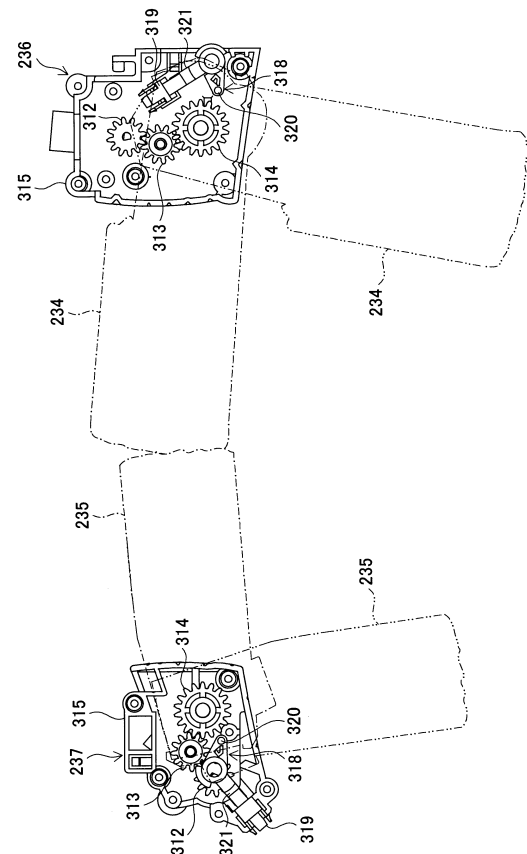
(A)



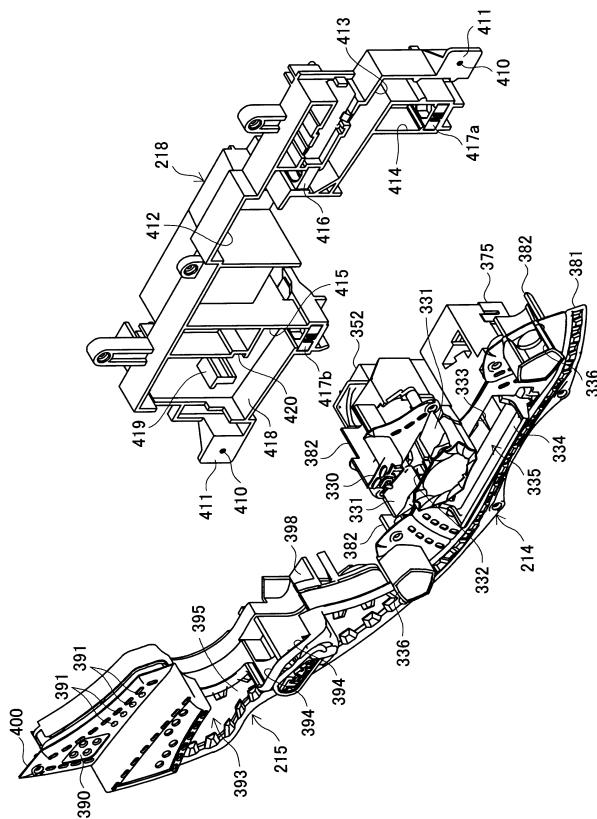
(B)



【図 2 4】

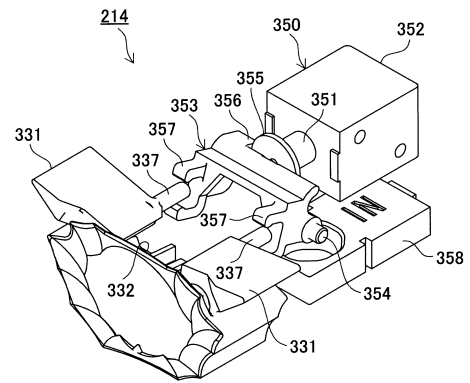


【図 25】

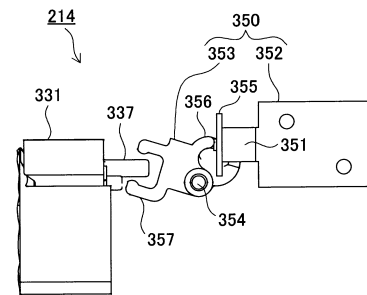


【図 26】

(A)

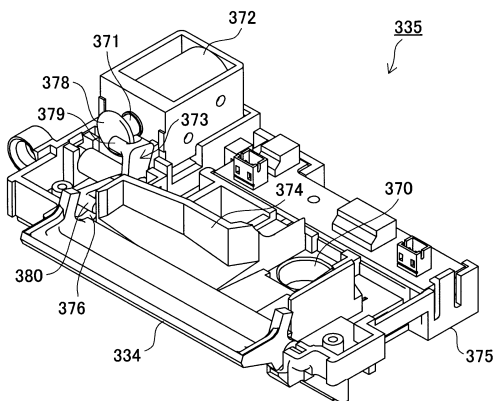


(B)

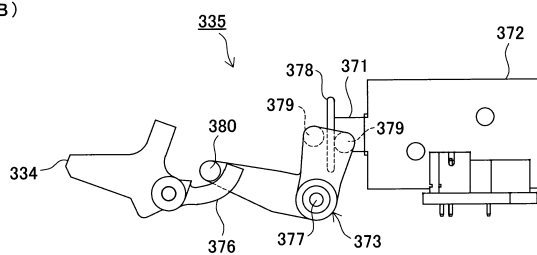


【図 27】

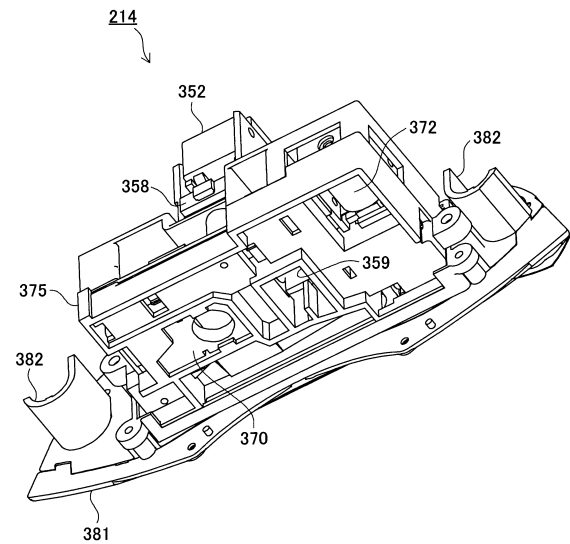
(A)



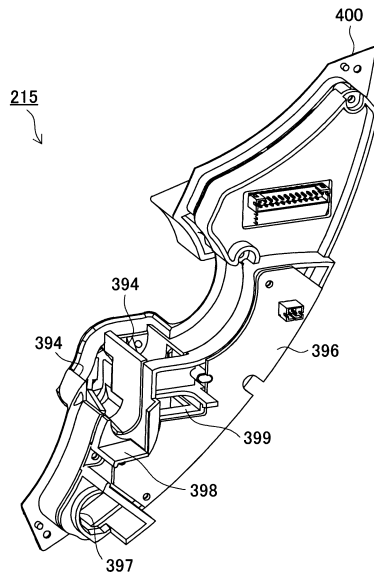
(B)



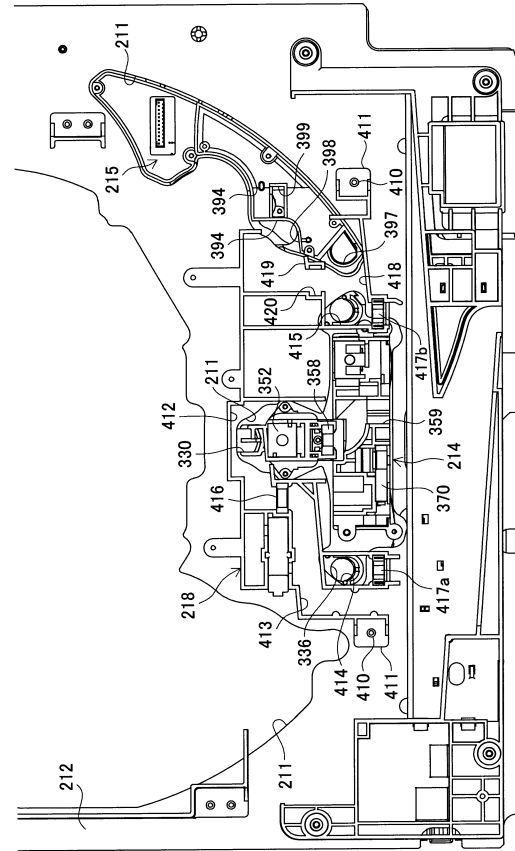
【図 28】



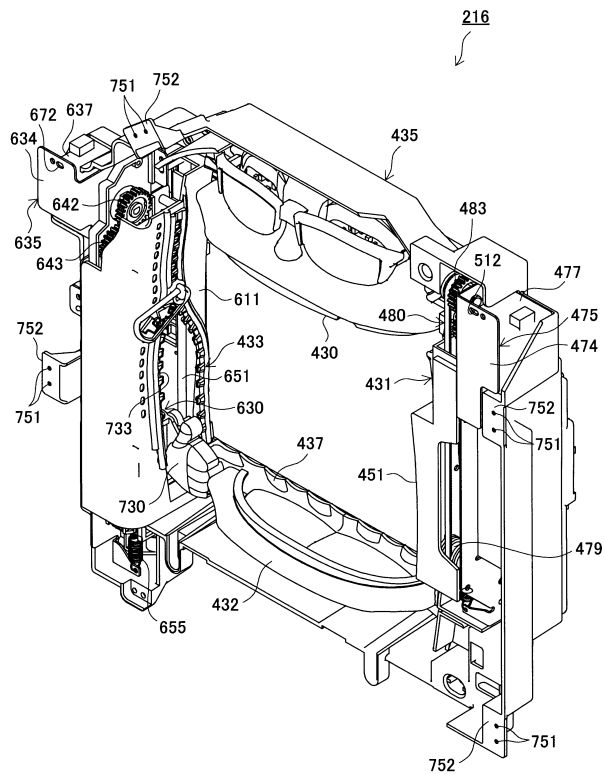
【図 29】



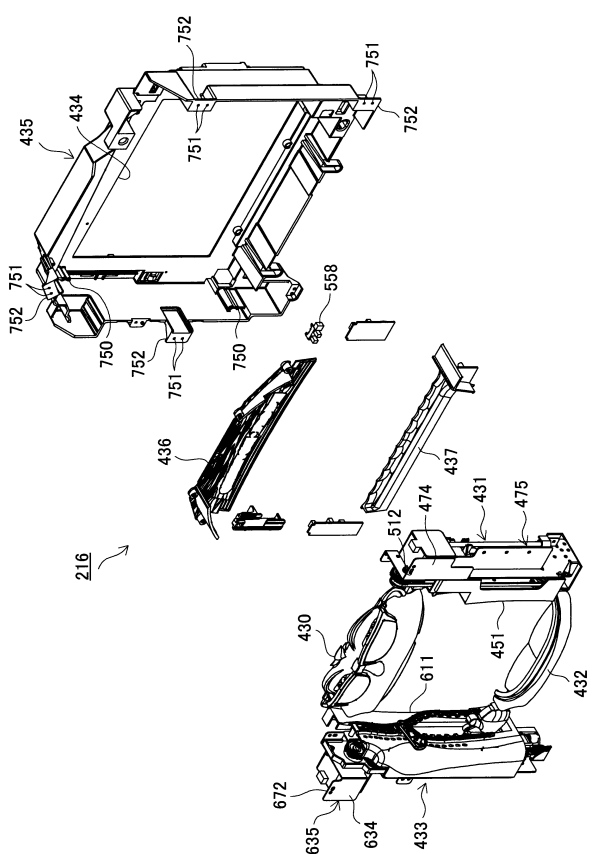
【図 30】



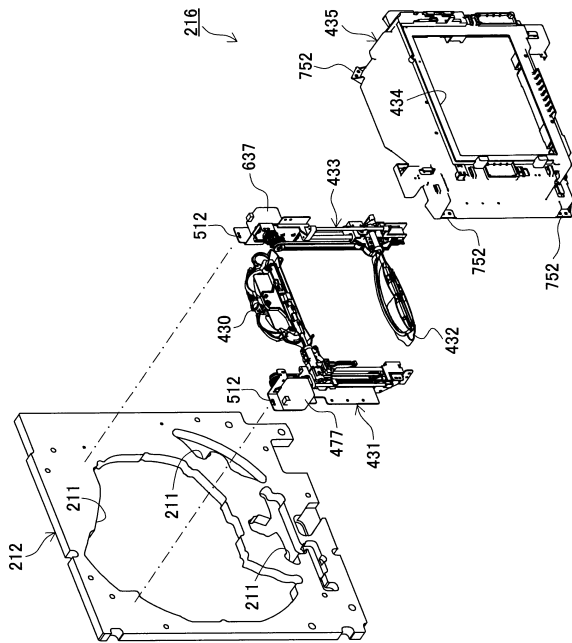
【図 31】



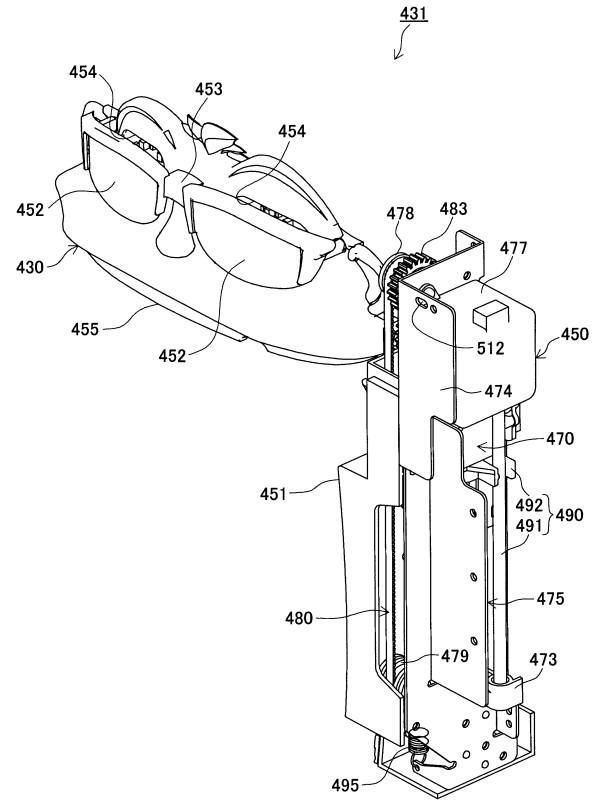
【図 32】



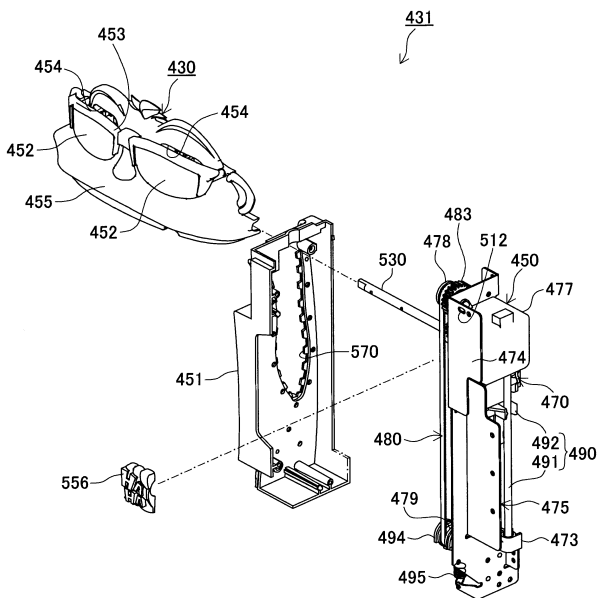
【図 3 3】



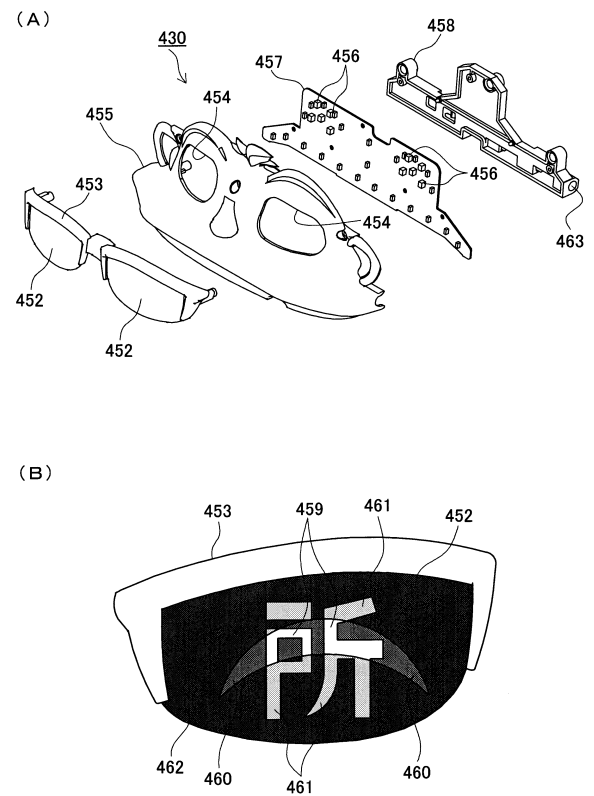
【図 3 4】



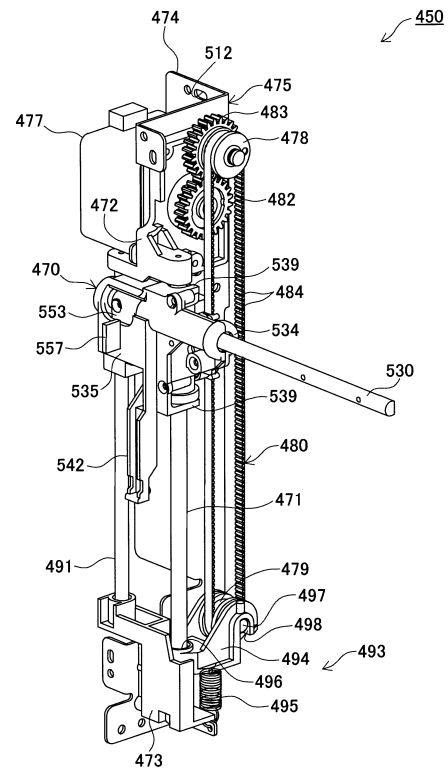
【図 3 5】



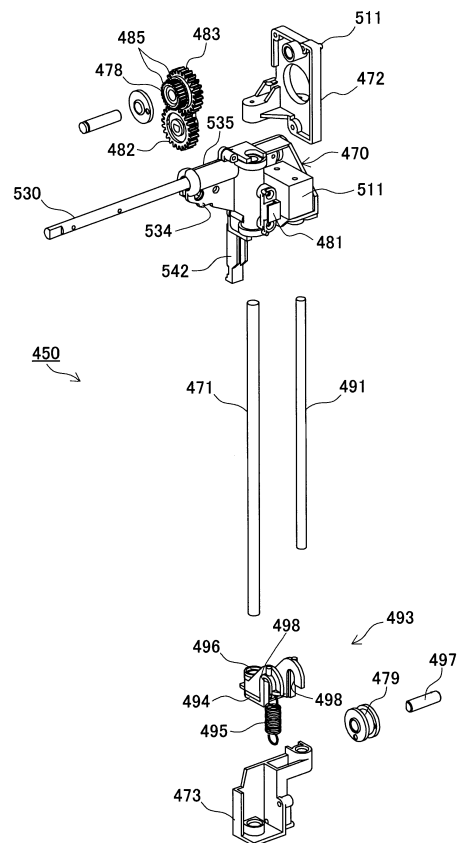
【図 3 6】



【 図 3 8 】

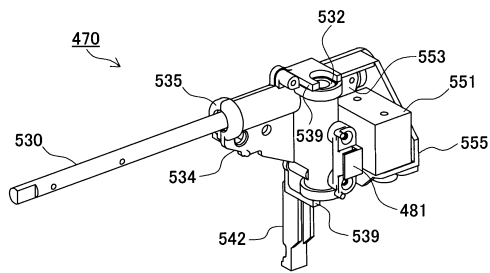


【 図 4 0 】

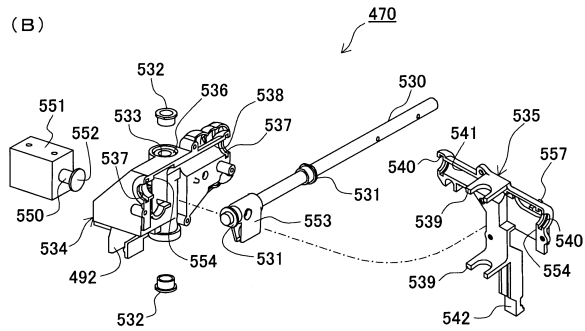


【図 4 1】

(A)

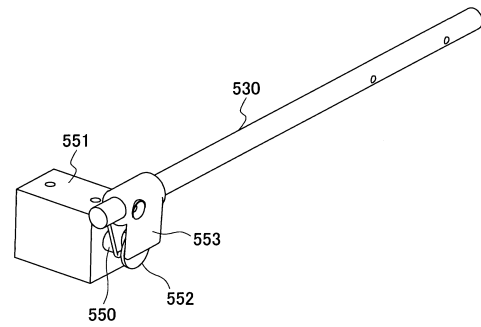


(B)

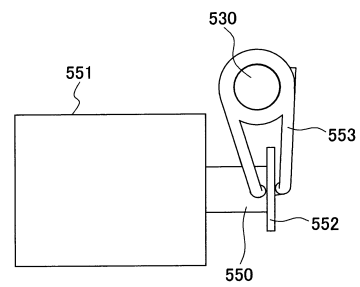


【図 4 2】

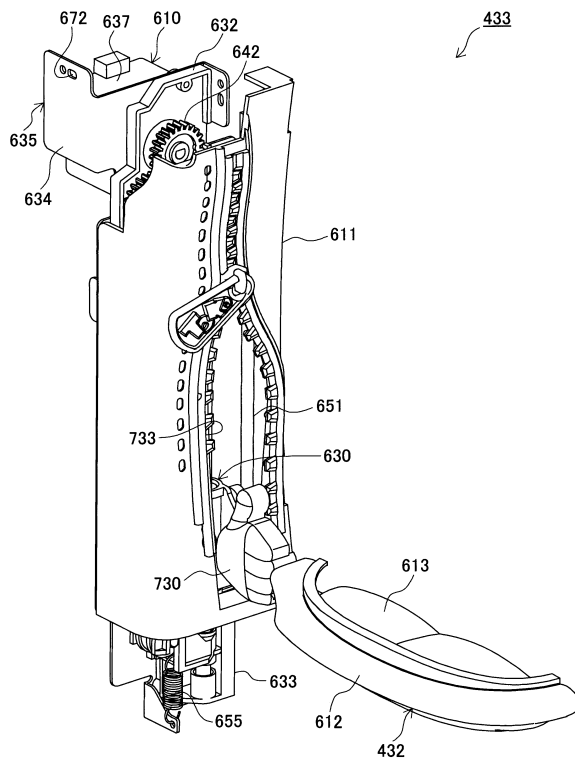
(A)



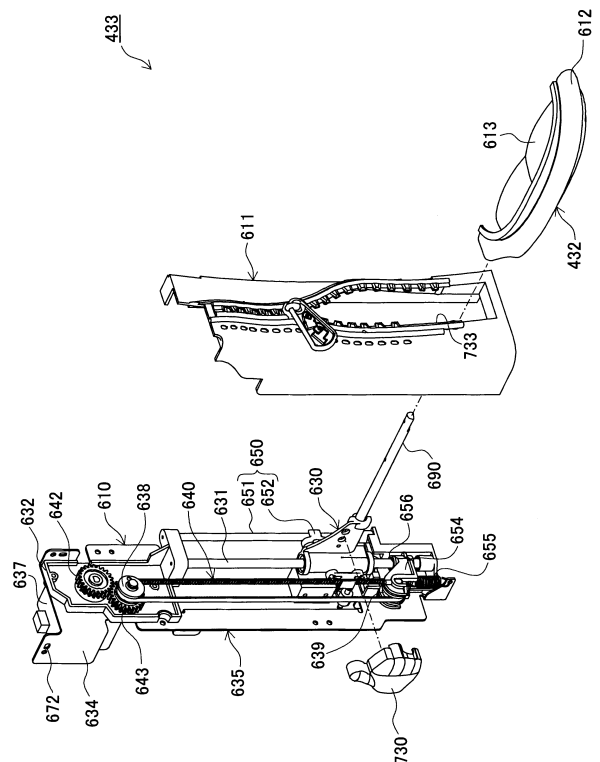
(B)



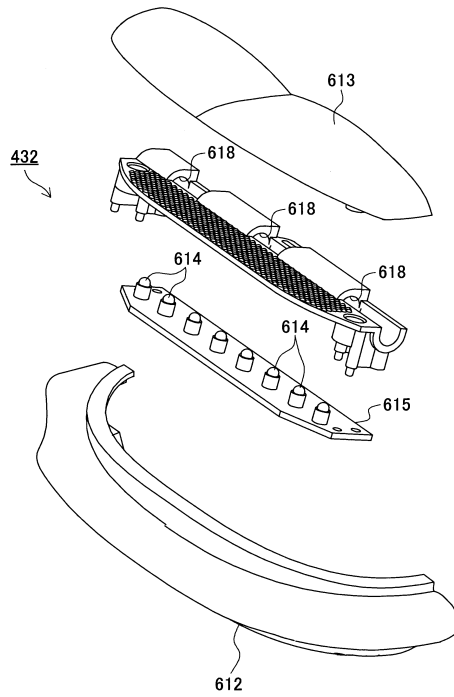
【図 4 3】



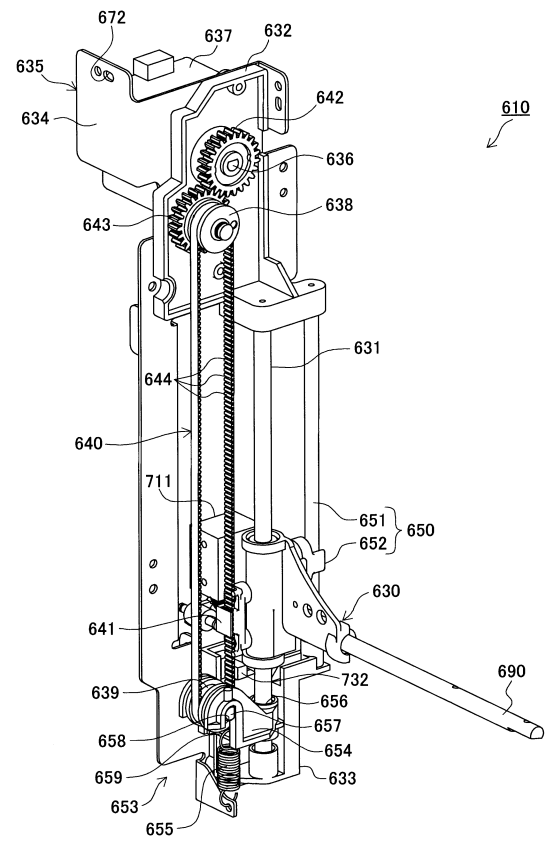
【図 4 4】



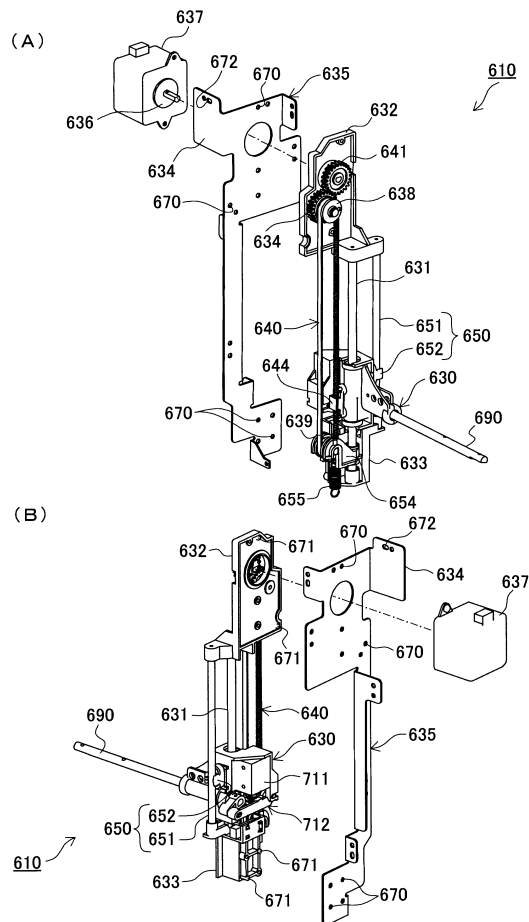
【図 4 5】



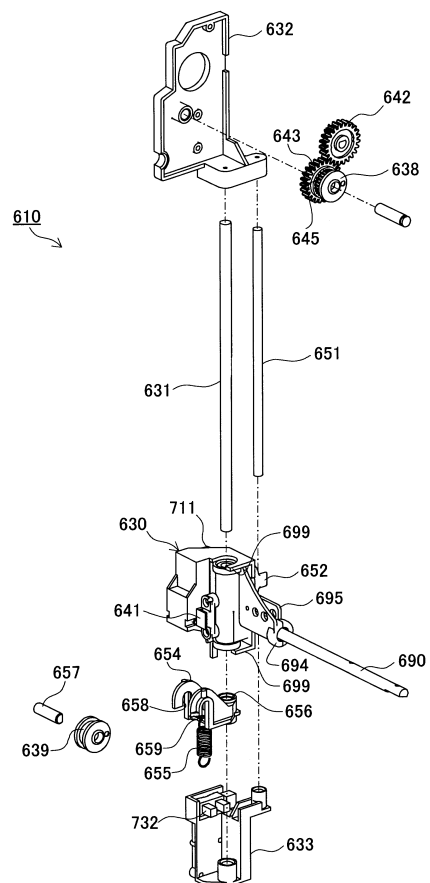
【図 4 6】



【図 4 7】

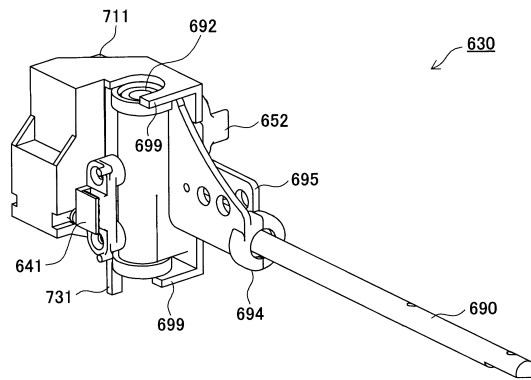


【図 4 8】

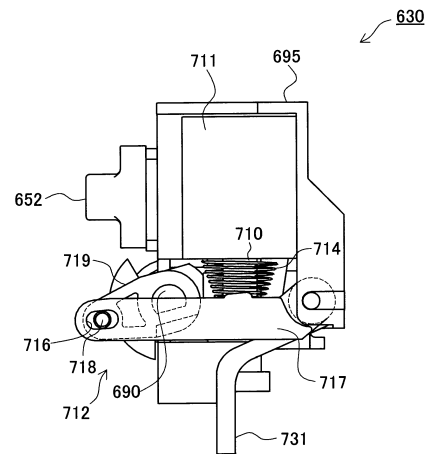


【図 49】

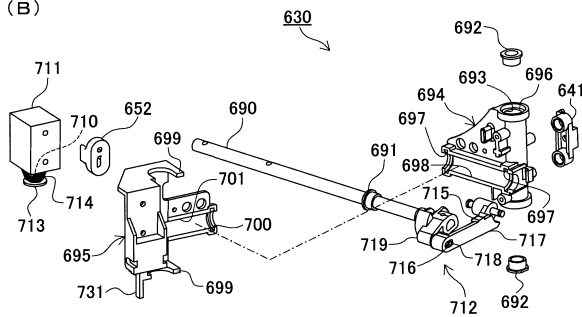
(A)



【図 50】

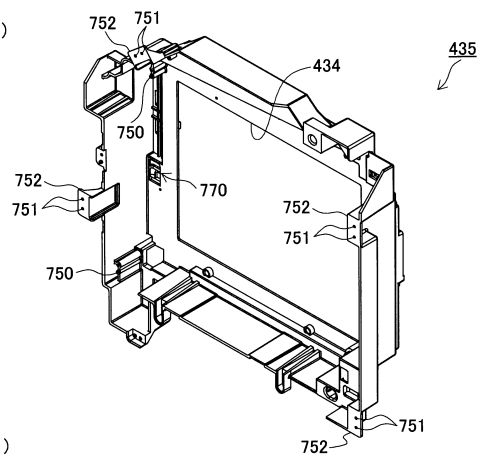


(B)

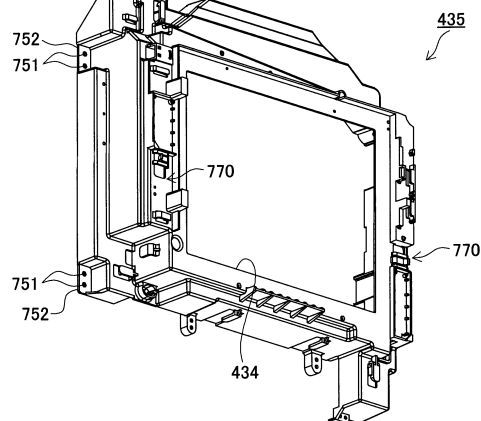


【図 51】

(A)

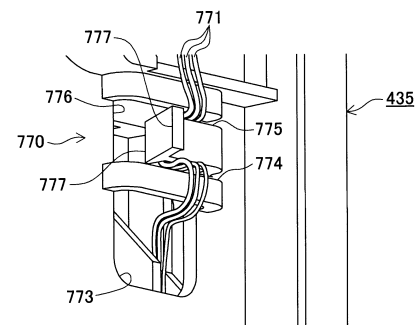


(B)

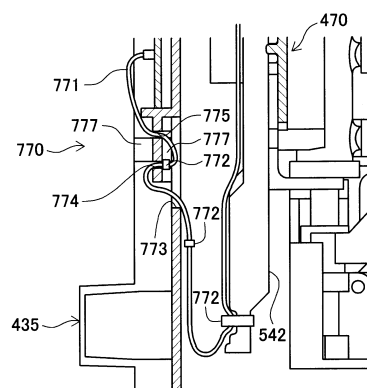


【図 52】

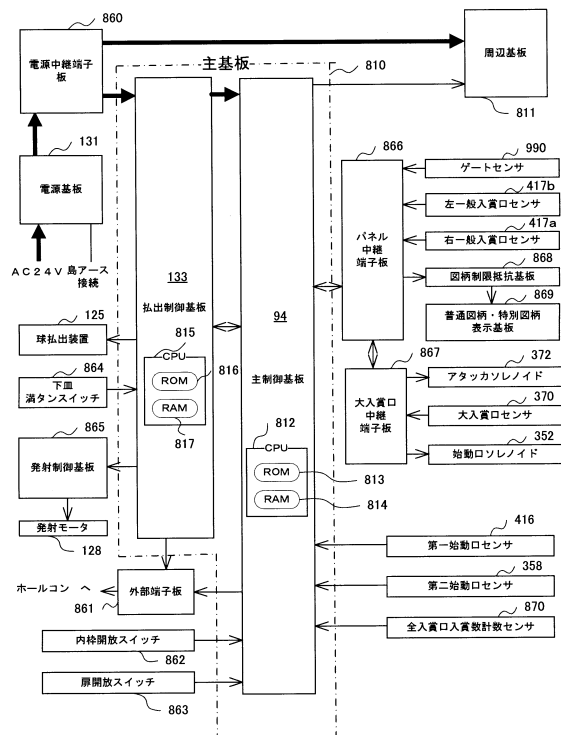
(A)



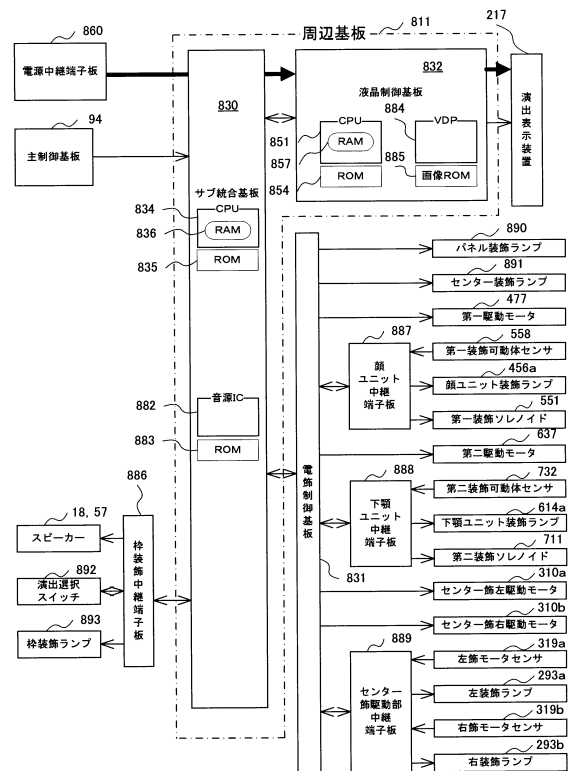
(B)



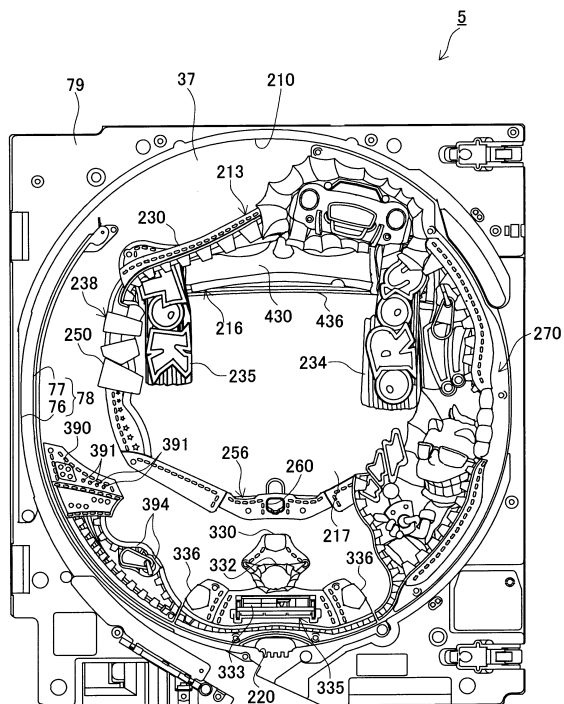
【図 5 3】



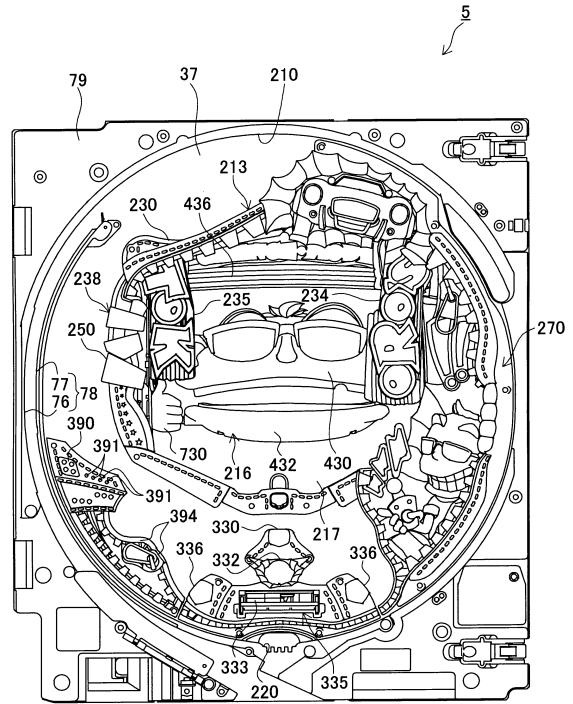
【図 5 4】



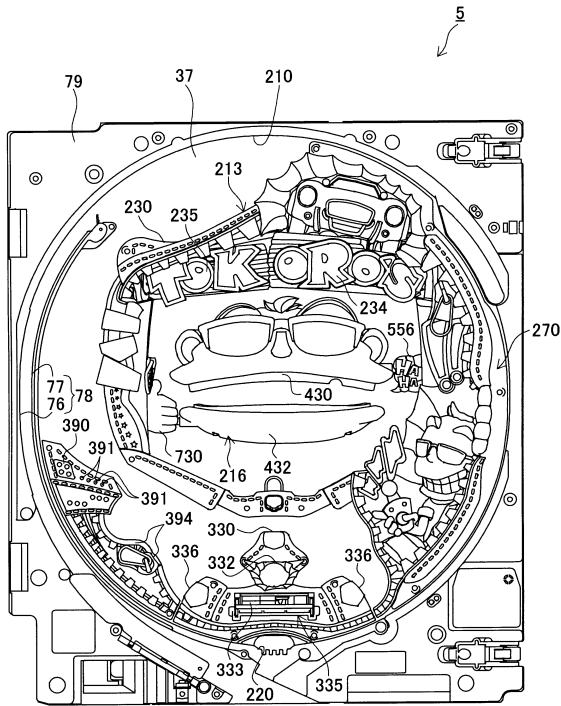
【図 5 5】



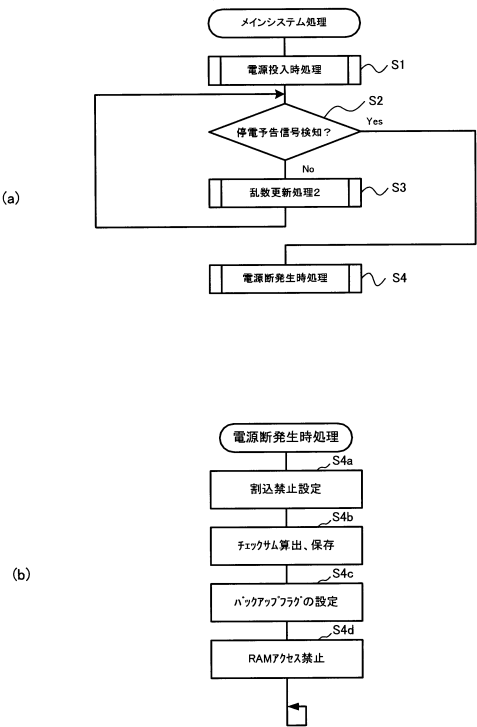
【図 5 6】



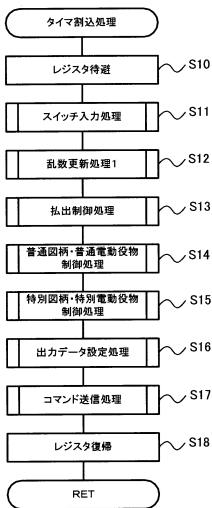
【図 57】



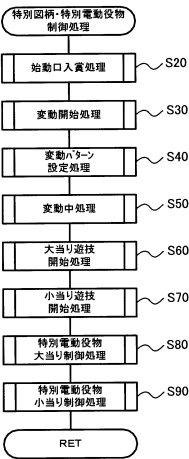
【図 58】



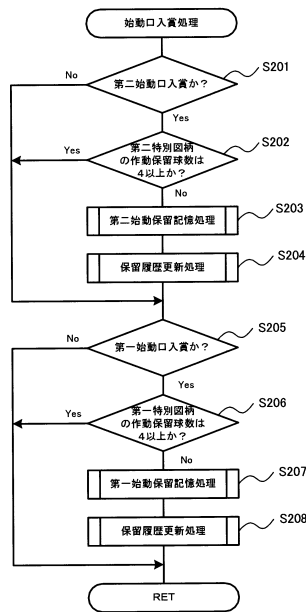
【図 59】



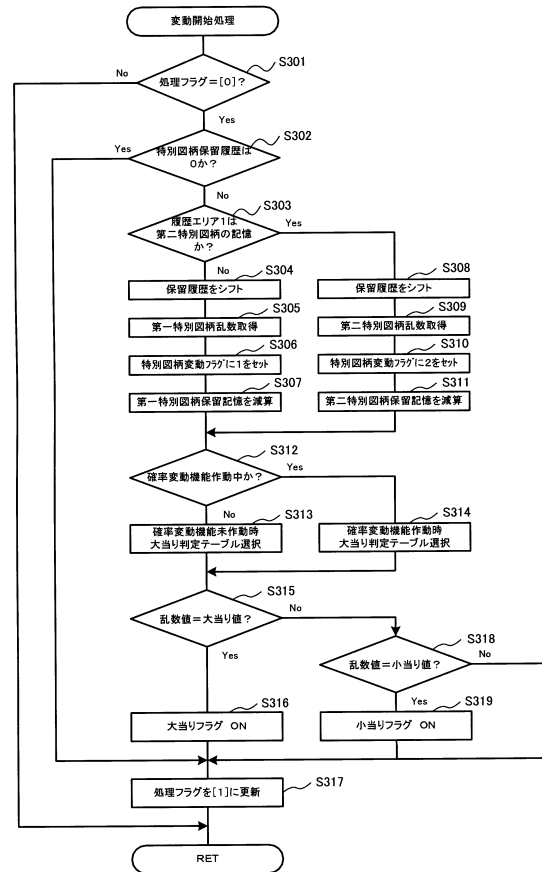
【図 60】



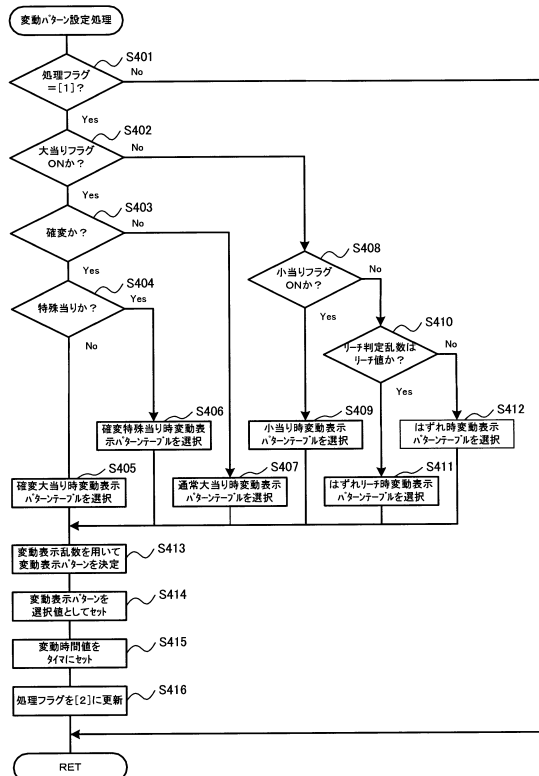
【図 6 1】



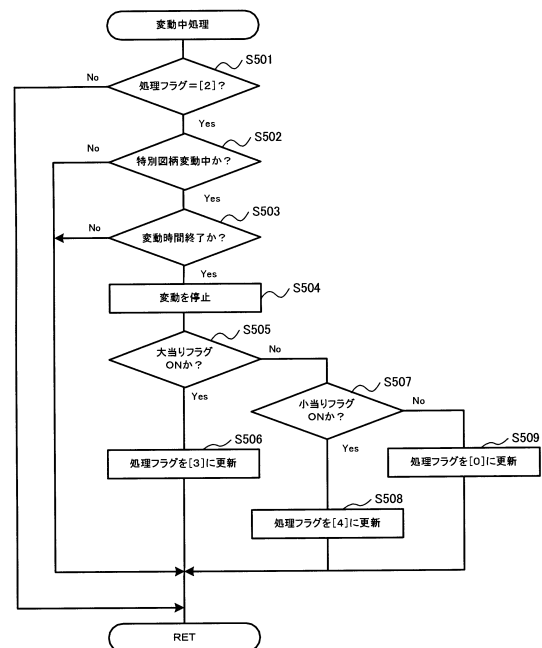
【図 6 2】



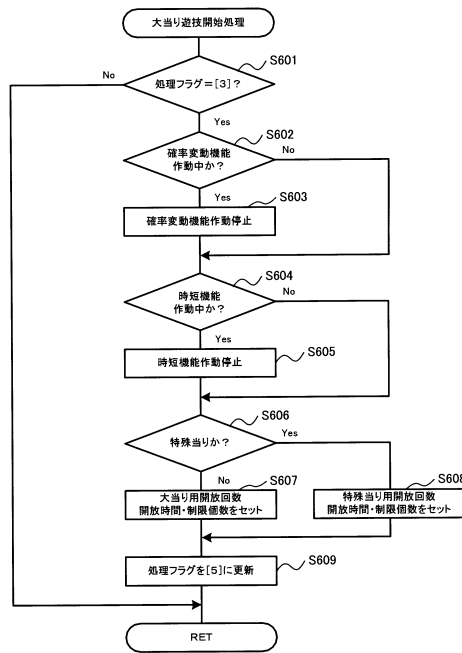
【図 6 3】



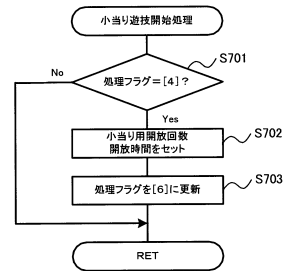
【図 6 4】



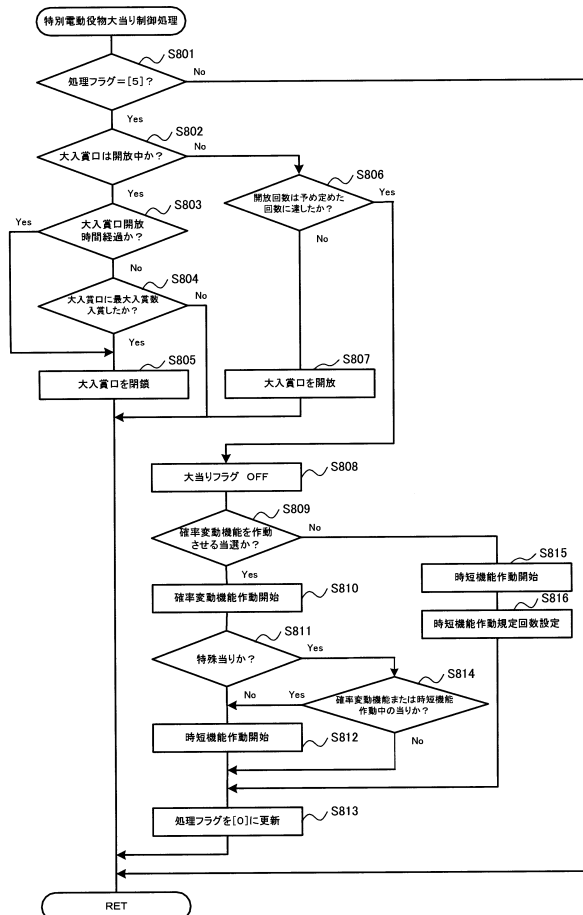
【図 65】



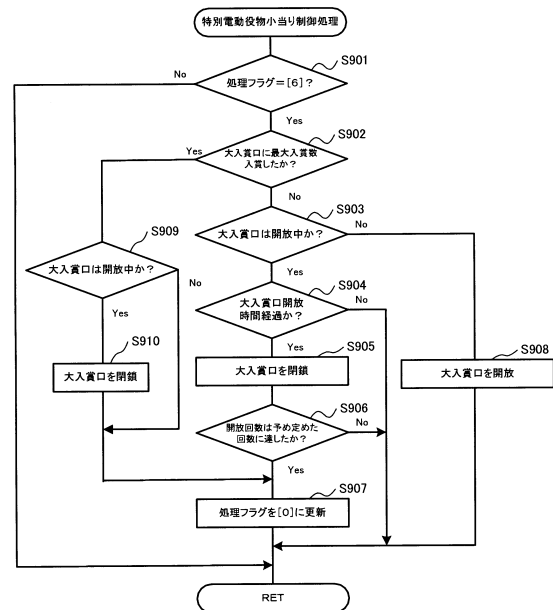
【図 66】



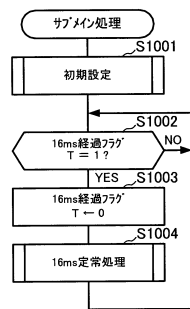
【図 67】



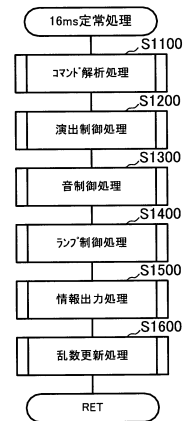
【図 68】



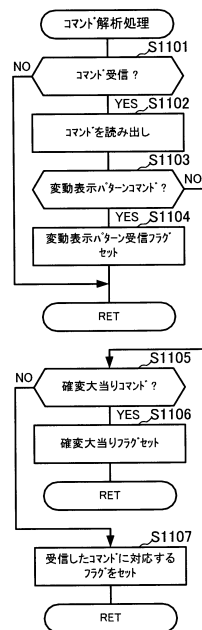
【図 69】



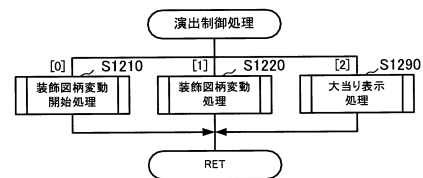
【図 70】



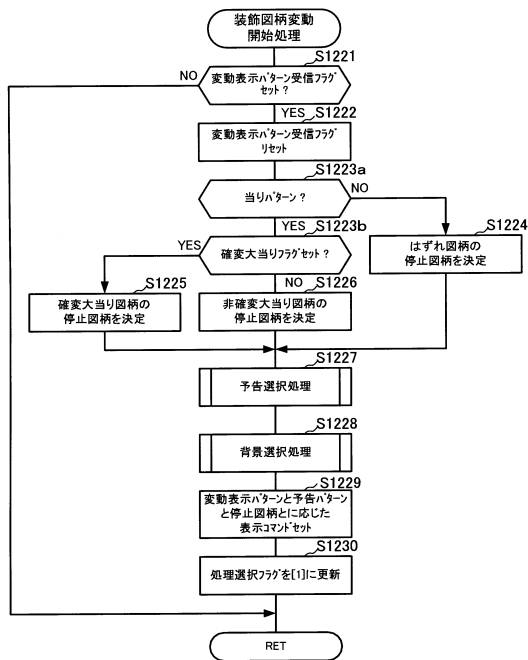
【図 71】



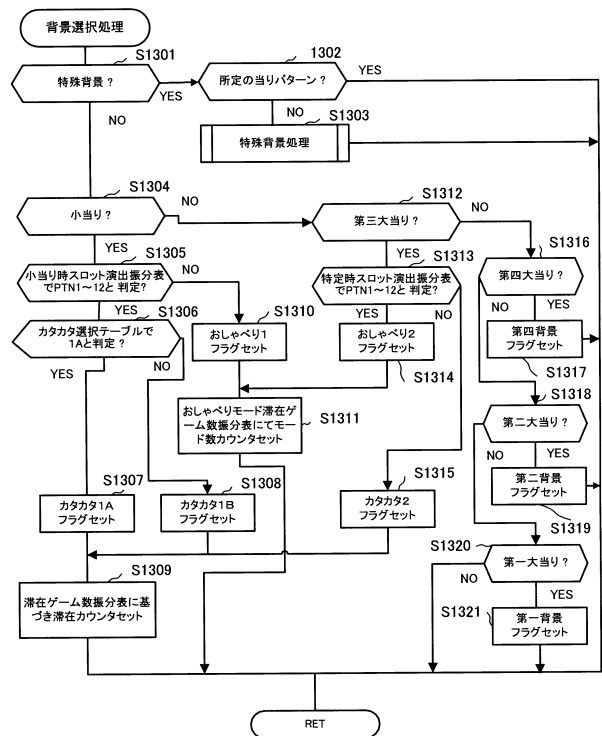
【図 72】



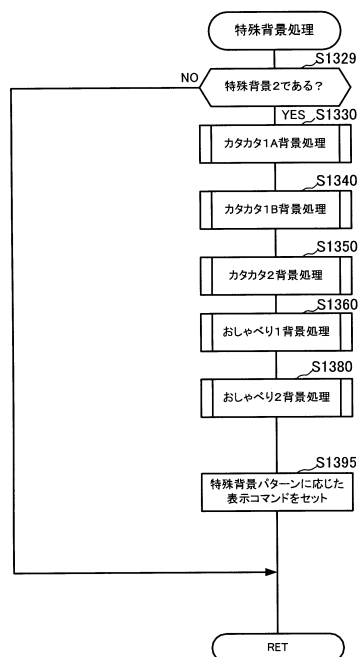
【 図 7 3 】



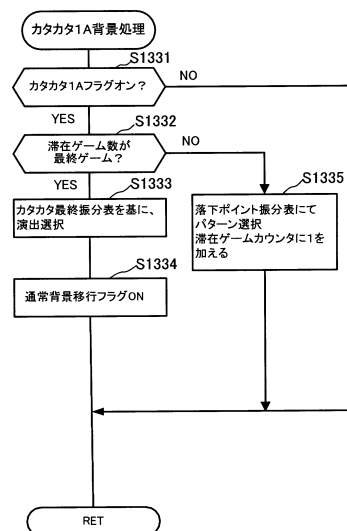
【 図 7 4 】



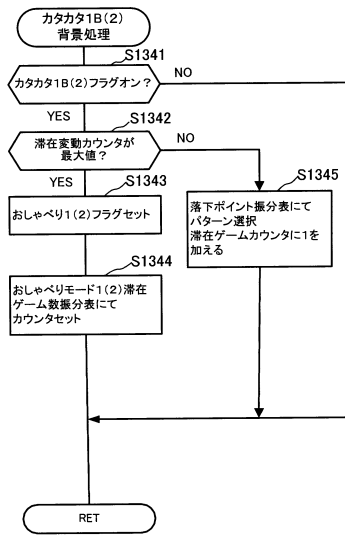
【 図 7 5 】



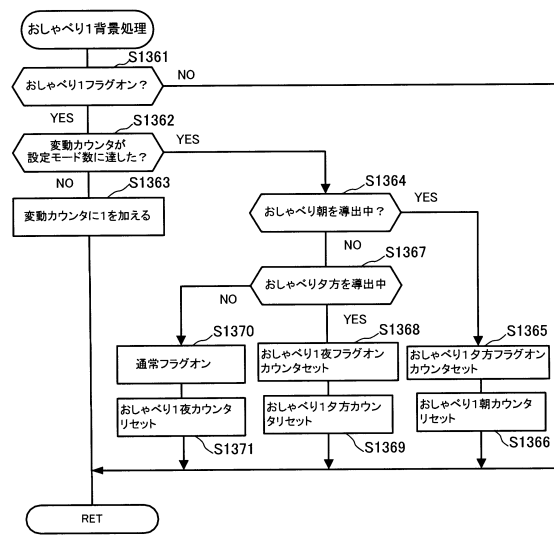
【 図 7 6 】



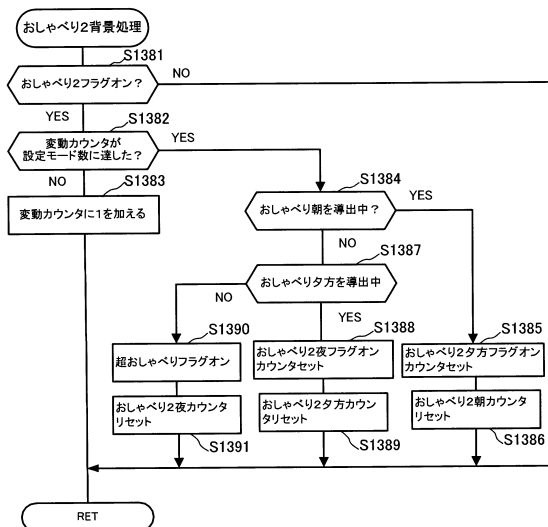
【図 77】



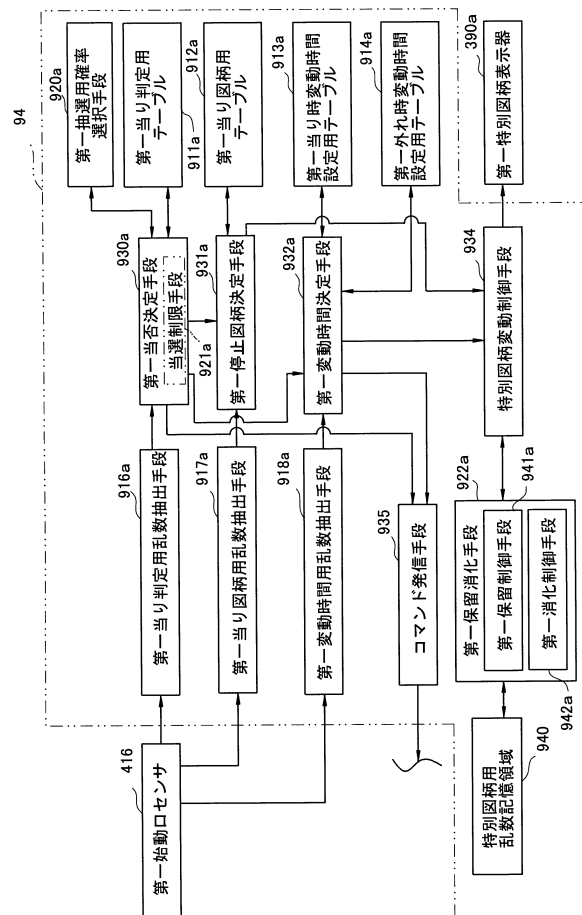
【図 78】



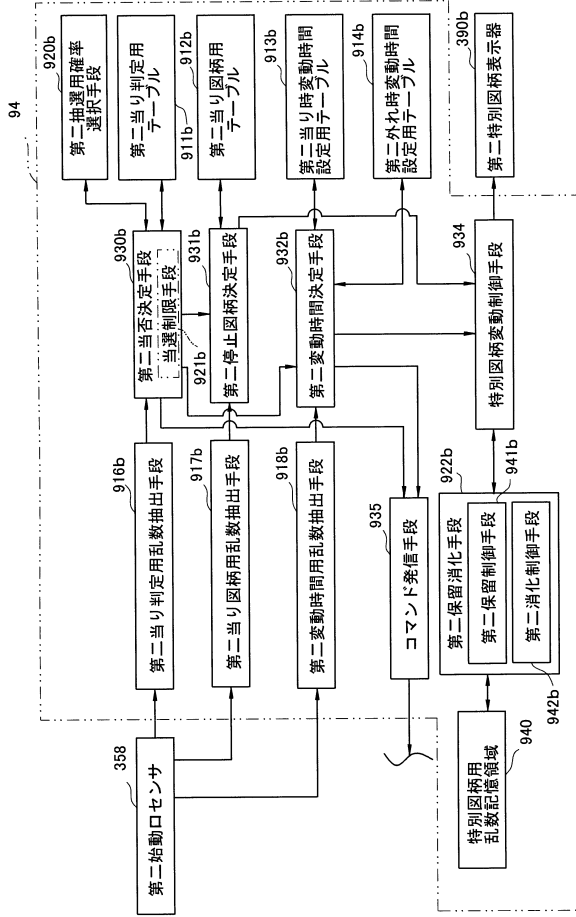
【図 79】



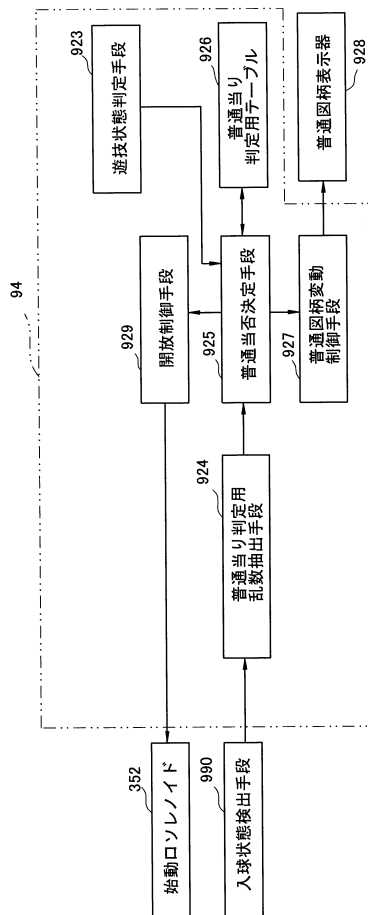
【図 80】



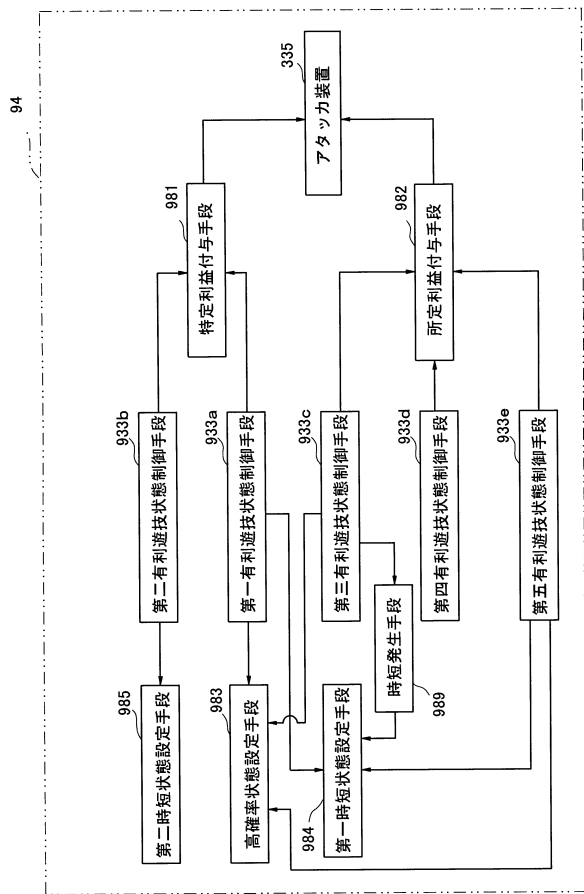
【 図 8 1 】



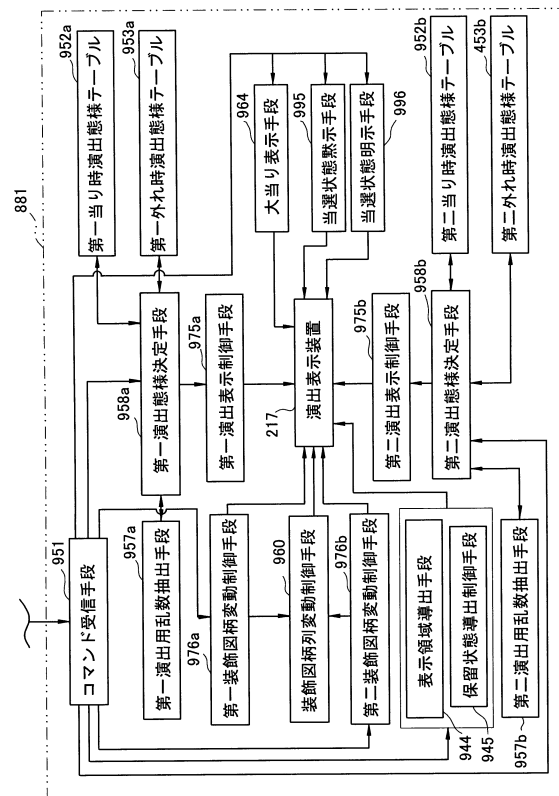
【 図 8 3 】



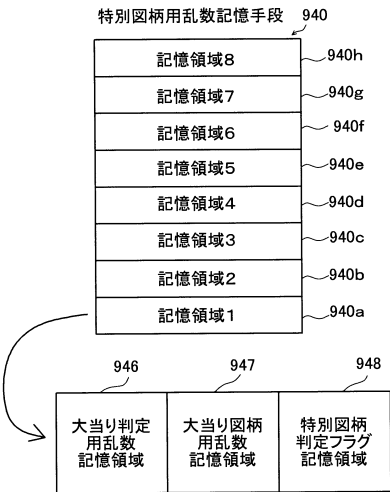
【 図 8 2 】



【 図 8 4 】



【図 8 5】



【図 8 6】

当選確率及び乱数

		範囲	割合	当り乱数
(a)	大当たり確率	通常時	0〜630	2/631
		高確率時	0〜630	20/631
	小当たり確率		0〜630	8/631

大当たりの種類の内訳

大当たりの種類	ラウンド	割合
(b) 第一大当り(確率変動あり・時短あり)	15	35/100
第二大当り(確率変動なし・時短あり)	15	35/100
第三大当り(確率変動あり・条件付時短)	2	27/100
第四大当り(確率変動あり・時短あり)	2	3/100

第三大当り時の状態移行

当選前	当選後
時短付き高確率	時短付き高確率
時短無し高確率	時短付き高確率
時短付き低確率	時短付き高確率
時短無し低確率	時短無し高確率

【図 8 7】

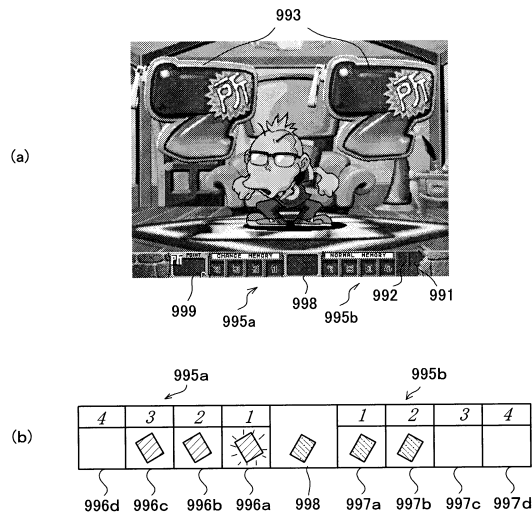
当選確率及び乱数

		範囲	割合	当り乱数
(a)	普通抽選の当り確率	通常時	0〜99	5/100
		高確率時	0〜99	99/100

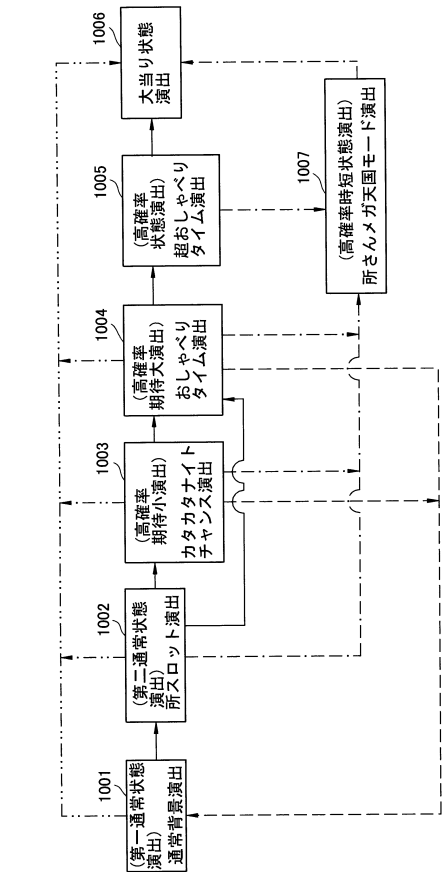
普通電動役物作動

(b)	可動片	開放時間	開放間 インターバル	普通図柄変動時間
		通常時	1650*2	2600
		高確率時	1654*3	856

【図 8 8】



【図 89】



【図 90】

現在の状態		当りの種類と、移行する背景				
背景	高確率	時短	第三大当り	第四大当り	第一大当り	第二大当り
通常状態 (各部屋)	×	×	カタカタ (潜伏)	メガ天	天国	チャンスタイム
天国 (確変背景)	○	○	天国	天国	天国	チャンスタイム
チャンスタイム (時短)	×	○	メガ天	メガ天	天国	チャンスタイム
メガ天	○	○	メガ天	メガ天	天国	チャンスタイム
超おしゃべり	○	×	メガ天	メガ天	天国	チャンスタイム
おしゃべり (確変潜伏)	○	×	メガ天	メガ天	天国	チャンスタイム
おしゃべり (ガセ)	×	×	超おしゃべり	メガ天	天国	チャンスタイム
カタカタナイト (確変潜伏)	○	×	メガ天	メガ天	天国	チャンスタイム
カタカタナイト (ガセ)	×	×	おしゃべり (潜伏)	メガ天	天国	チャンスタイム

【図 91】

現在の状態		移行する背景	
背景	高確率	時短	小当り
通常状態 (各部屋)	×	×	カタカタ (ガセ) おしゃべり (ガセ)
天国 (確変背景)	○	○	天国
チャンスタイム (時短)	×	○	チャンスタイム
メガ天	○	○	メガ天
超おしゃべり	○	×	超おしゃべり
おしゃべり (確変潜伏)	○	×	おしゃべり (潜伏)
おしゃべり (ガセ)	×	×	おしゃべり (ガセ)
カタカタナイト (確変潜伏)	○	×	おしゃべり (潜伏)
カタカタナイト (ガセ)	×	×	おしゃべり (ガセ)

【図 92】

(a) アイテム振分けテーブル (振り分け分母1000)

PTN	アイテムの中身	パターン振分
1	テレビ	90
2	コントローラー	90
3	ギター	90
4	バナナ	80
5	Tシャツ(青)	120
6	Tシャツ(緑)	40
7	Tシャツ(赤)	30
8	Tシャツ(白)	20
9	Tシャツ(金)	10
10	ウインドウ爆発	5
11	5ポイント	400
12	10ポイント	20
13	20ポイント	5

(b) アイテム変換テーブル (分母/ 100)

現在のポイント					
0~19	20~39	40~59	60~79	80~99	100
変換なし 100	90	70	30	10	0
変換あり 0	10	30	70	90	100

【図 9 3】

第四当り時カタカタ選択テーブル 分母 / 50

現在のポイント

状態	0~20	21~40	41~60	61~69	70~79	80~89	90~99	100
1A	45	43	40	30	20	10	5	0
1B	5	7	10	20	30	40	45	50

【図 9 4】

1208

↖

500

分母／

スロット演出振り分け表

現在のポイント

PTN	演出内容	0～15	16～35	36～49	50～74	75～84	85～89	90～	100
1	0ピタ	0	0	0	0	125	185	240	23
2	0ピタ	10	10	10	10	10	10	10	27
3	5ピタ	44	190	310	220	155	50	0	0
4	10ピタ	100	196	100	75	50	50	0	0
5	0～20	25	25	25	5	0	0	0	0
6	20ピタ	291	49	25	10	0	0	0	0
7	20ピタ	10	10	10	5	0	0	0	0
8	0～50	2	2	2	0	0	0	0	0
9	5～50	2	2	2	0	0	0	0	0
10	10～50	2	2	2	0	0	0	0	0
11	20～50	2	2	2	0	0	0	0	0
12	50ピタ	2	2	2	0	0	0	0	0
13	0～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
14	0～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
15	5～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
16	10～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
17	20～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
18	20～おしやべり	1	1	1	1	5	10	15	45
19	おしやべりピタ	1	1	1	1	5	10	15	45
20	おしやべりピタ	1	1	1	1	5	10	15	45
21	おしやべりピタ	1	1	1	1	5	10	15	45
22	おしやべりピタ	1	1	1	1	5	10	15	45
									500

【図 9 5】

(a) 継続演出回数テーブル 分母 / 200

ゲーム数	カタカタ1A	カタカタ1B	カタカタ2
5	-	-	-
6	80	0	0
7	60	20	20
8	40	60	60
9	20	80	80
10	0	40	40
11	-	-	-

【図 9 6】

(a) 落下ポイント振り分け表(カタカタ1A) 分母/500

PTN	0~75	76~85	86~90	91~
2	150	150	350	500
3	50	200	150	0
4	200	150	0	0
5	100	0	0	0
6	0	0	0	0
9	0	0	0	0

(b) 役物カタカタ予告演出振り分け表

PTN	演出
1	なし
2	カタカタのみ
3	5ポイント
4	10ポイント
5	20ポイント
6	50ポイント
7	ワル所カード(0)
8	ワル所カード(20)
9	大所マーク

(b) 落下ポイント振り分け表(カタカタ1B) 分母/500

PTN	0~75	76~85	86~90	91~99	100
2	140	145	250	225	500
3	25	105	125	165	0
4	150	100	50	50	0
5	175	125	50	25	0
6	10	15	15	25	0
9	0	10	10	10	0

(c) カタカタ最終振分表 分母 / 500

PTN	現在のポイント		
	0~20	21~50	51~
7	500	400	250
8	0	100	250

(c) 落下ポイント振り分け表(カタカタ2) 分母/500

PTN	0~75	76~85	86~90	91~99	100
2	140	145	250	225	500
3	25	105	125	165	0
4	150	100	50	50	0
5	175	125	50	25	0
6	10	15	15	25	0
9	0	10	10	10	0

【図 97】

モード数	おしゃべり1
3,3,24	-
3,6,7	72
3,6,8	142
3,6,9	214
3,6,10	286
3,6,11	358
3,6,12	428
3,6,13	514
3,6,14	500
3,6,15	428
3,6,16	358
3,6,17	286
3,6,18	214
3,6,19	142
3,6,20	72
3,6,21	-
3,9,4	72
3,9,5	142
3,9,6	214
3,9,7	286
3,9,8	358
3,9,9	428
3,9,10	500
3,9,11	500
3,9,12	428
3,9,13	358
3,9,14	286
3,9,15	214
3,9,16	142
3,9,17	72
3,9,18	-
6,6,4	72
6,6,5	142
6,6,6	214
6,6,7	286
6,6,8	358
6,6,9	428
6,6,10	500
6,6,11	500
6,6,12	428
6,6,13	358
6,6,14	286
6,6,15	214
6,6,16	142
6,6,17	72
3,12,3	48
3,12,4	96
3,12,5	142
3,12,6	190
3,12,7	238
3,12,8	286
3,12,9	286
3,12,10	238
3,12,11	190
3,12,12	142
3,12,13	96
3,12,14	48
3,12,15	-

モード数	おしゃべり1
6,9,3	48
6,9,4	96
6,9,5	142
6,9,6	190
6,9,7	238
6,9,8	286
6,9,9	286
6,9,10	238
6,9,11	190
6,9,12	142
6,9,13	96
6,9,14	48
6,9,15	-
3,15,12	-
6,12,3	64
6,12,4	128
6,12,5	192
6,12,6	256
6,12,7	320
6,12,8	256
6,12,9	192
6,12,10	128
6,12,11	64
6,12,12	-
9,9,3	64
9,9,4	128
9,9,5	192
9,9,6	256
9,9,7	320
9,9,8	256
9,9,9	192
9,9,10	128
9,9,11	64
9,9,12	-
6,15,9	-
9,12,3	50
9,12,4	100
9,12,5	150
9,12,6	150
9,12,7	100
9,12,8	50
9,12,9	-
9,15,6	-
12,12,3	100
12,12,4	66
12,12,5	34
12,12,6	-
12,15,3	-

分母／ 200014
1407

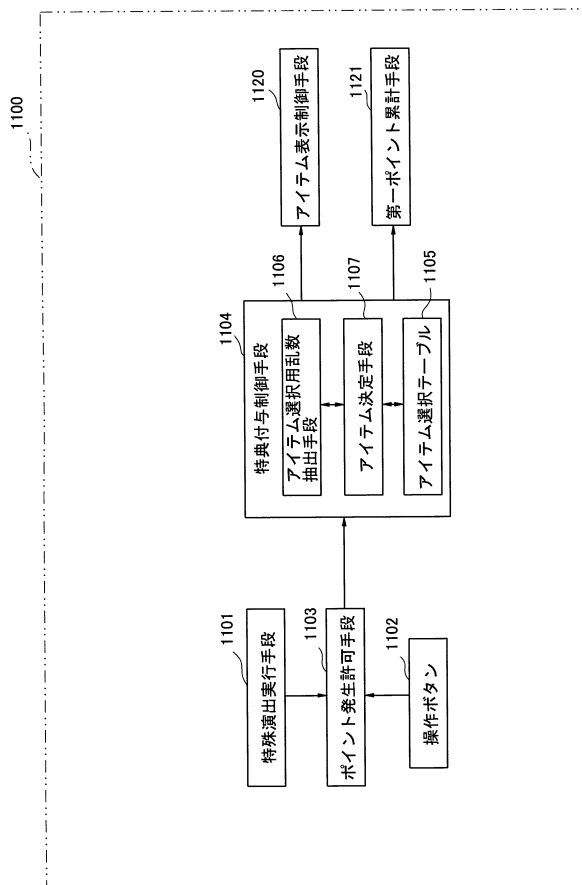
【図 98】

モード数	おしゃべり2
3,3,24	414
3,6,7	96
3,6,8	-
3,6,9	-
3,6,10	-
3,6,11	-
3,6,12	-
3,6,13	-
3,6,14	-
3,6,15	-
3,6,16	-
3,6,17	-
3,6,18	-
3,6,19	-
3,6,20	-
3,6,21	3000
3,9,4	-
3,9,5	-
3,9,6	-
3,9,7	-
3,9,8	-
3,9,9	-
3,9,10	-
3,9,11	-
3,9,12	-
3,9,13	-
3,9,14	-
3,9,15	-
3,9,16	-
3,9,17	-
3,9,18	3000
6,6,4	-
6,6,5	-
6,6,6	-
6,6,7	-
6,6,8	-
6,6,9	-
6,6,10	-
6,6,11	-
6,6,12	-
6,6,13	-
6,6,14	-
6,6,15	-
6,6,16	-
6,6,17	-
6,6,18	3000
3,12,3	-
3,12,4	-
3,12,5	-
3,12,6	-
3,12,7	-
3,12,8	-
3,12,9	-
3,12,10	-
3,12,11	-
3,12,12	-
3,12,13	-
3,12,14	-
3,12,15	2000

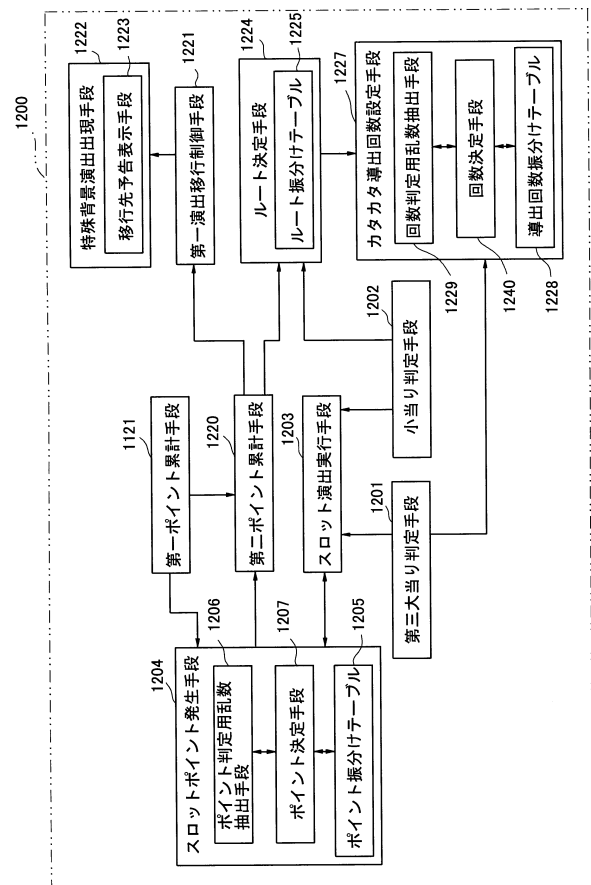
モード数	おしゃべり2
6,9,3	-
6,9,4	-
6,9,5	-
6,9,6	-
6,9,7	-
6,9,8	-
6,9,9	-
6,9,10	-
6,9,11	-
6,9,12	-
6,9,13	-
6,9,14	-
6,9,15	2000
3,15,12	100
6,12,3	-
6,12,4	-
6,12,5	-
6,12,6	-
6,12,7	-
6,12,8	-
6,12,9	-
6,12,10	-
6,12,11	-
6,12,12	2000
9,9,3	-
9,9,4	-
9,9,5	-
9,9,6	-
9,9,7	-
9,9,8	-
9,9,9	-
9,9,10	-
9,9,11	-
9,9,12	2000
6,15,9	100
9,12,3	-
9,12,4	-
9,12,5	-
9,12,6	-
9,12,7	-
9,12,8	-
9,12,9	1200
9,15,6	100
12,12,3	-
12,12,4	-
12,12,5	-
12,12,6	1000
12,15,3	100

分母／ 200014
1408

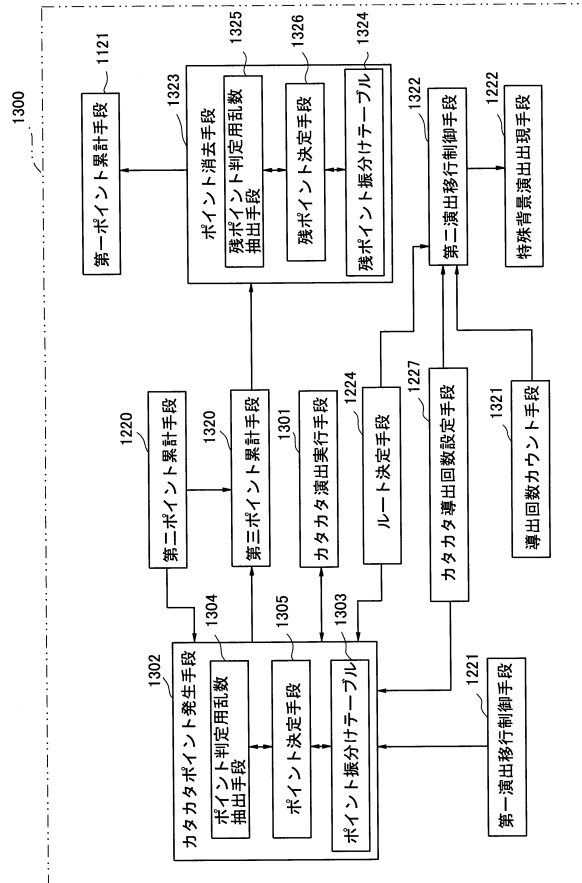
【図 99】



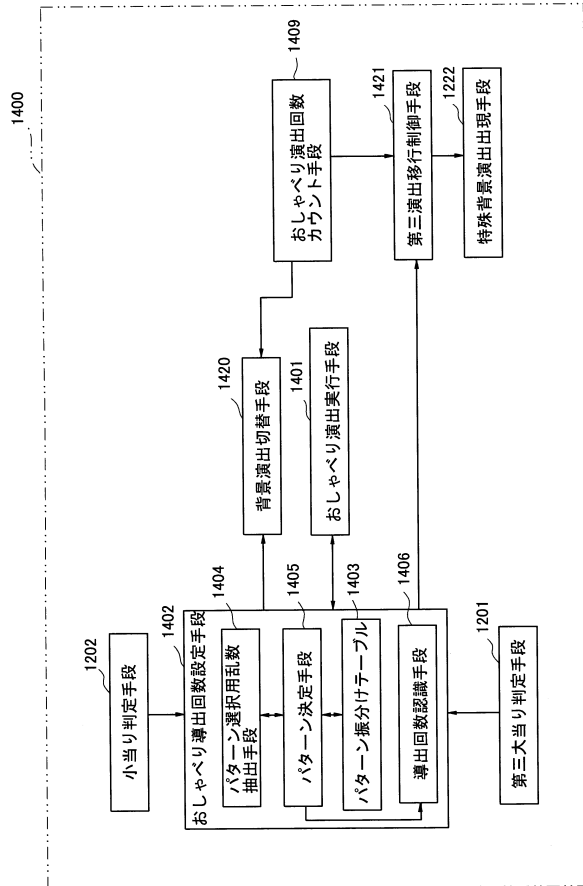
【図 100】



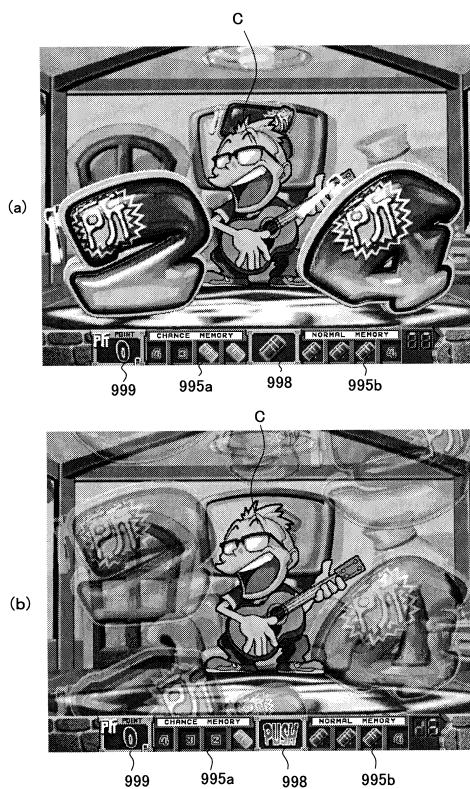
【 図 1 0 1 】



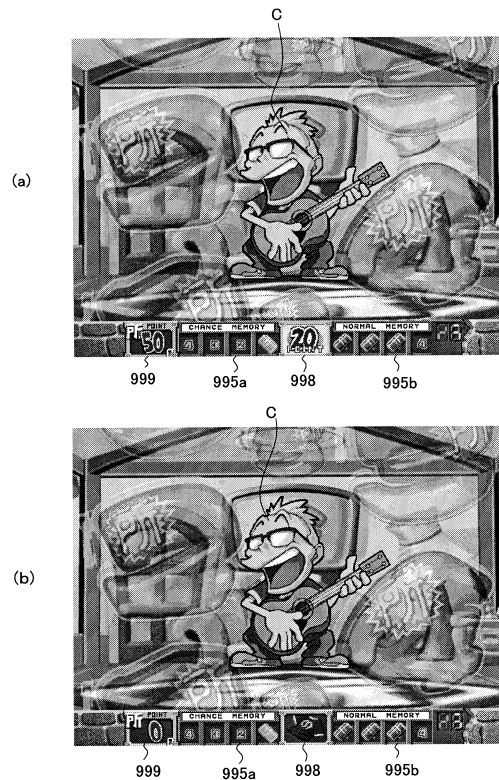
【 図 1 0 2 】



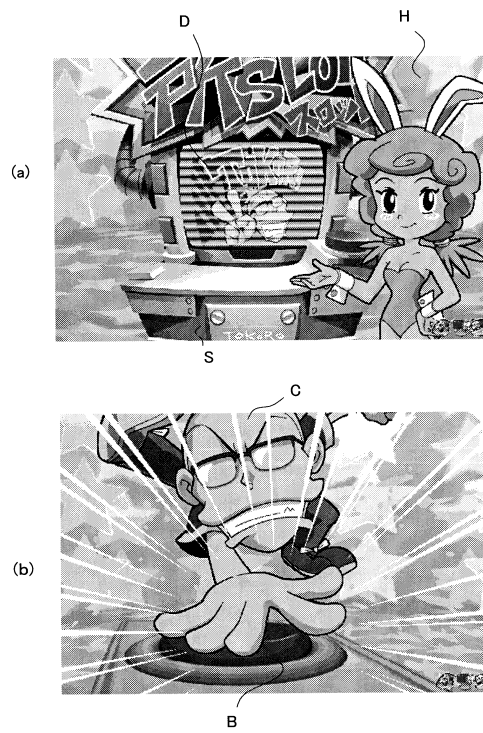
【 図 1 0 3 】



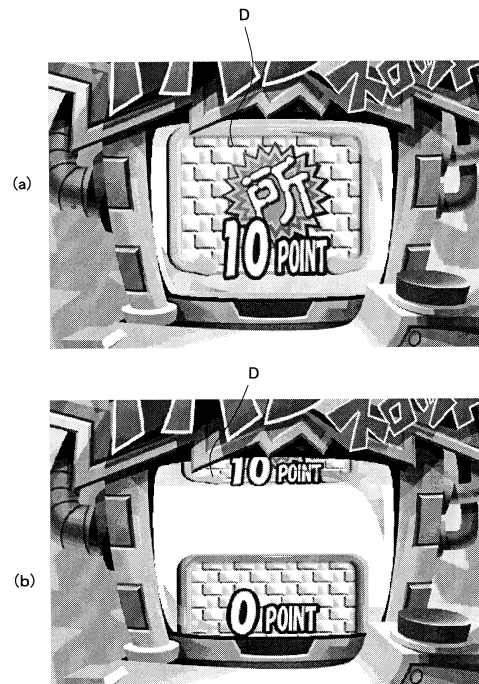
【 図 1 0 4 】



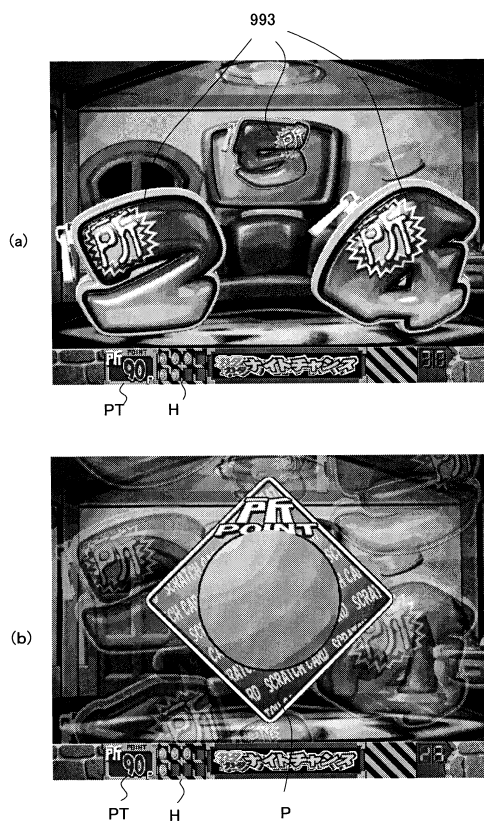
【図105】



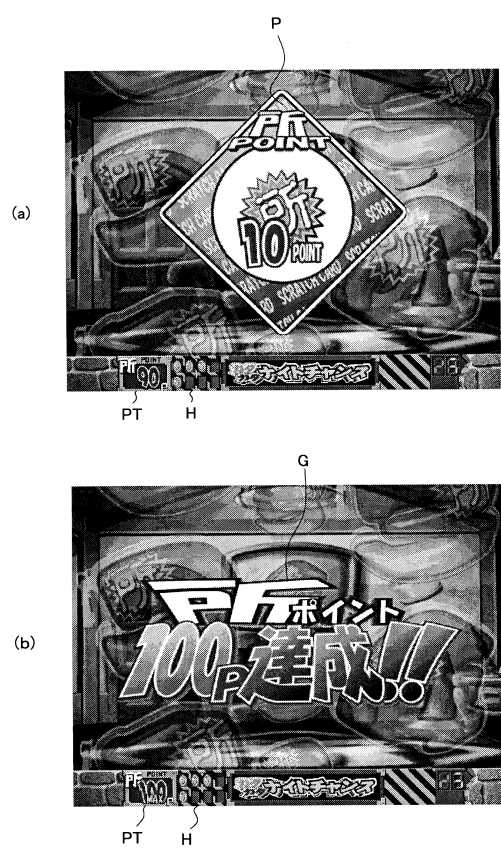
【図106】



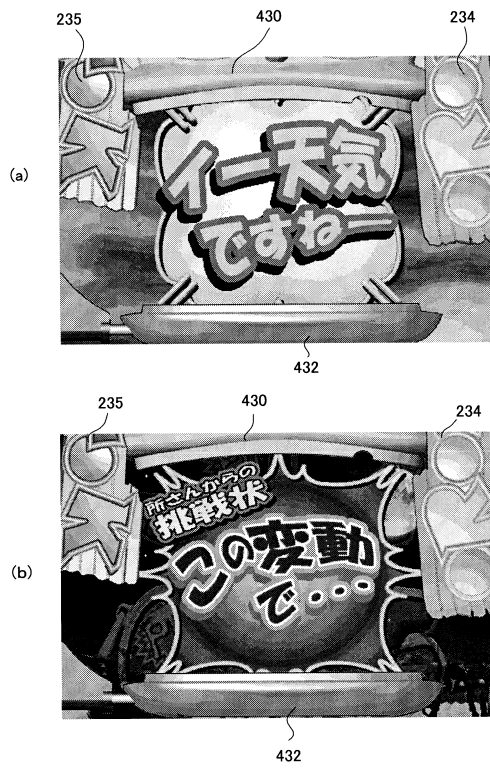
【図107】



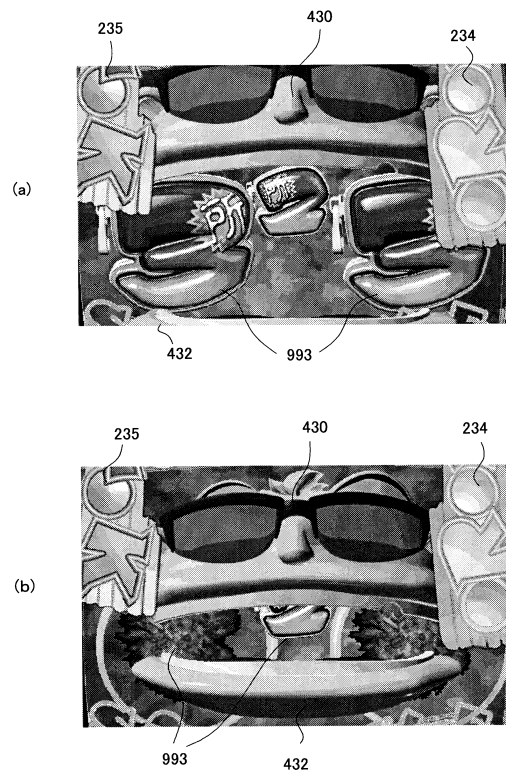
【図108】



【図 109】



【図 110】



フロントページの続き

審査官 井上 昌宏

(56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 0 2 4 3 3 8 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 5 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 8 0 8 6 6 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 2 5 5 1 7 8 (J P , A)
特開 2 0 0 1 - 1 3 7 4 6 1 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 0 6 2 2 5 0 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 8 0 8 2 1 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2