

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113452

(P2017-113452A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2015-254736 (P2015-254736)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成27年12月25日 (2015.12.25)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	110001531
			特許業務法人タス・マイスター国際特許事務所
		(72) 発明者	中山 和之
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	鈴木 悠矢
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		(72) 発明者	清水 亮
			東京都江東区有明三丁目7番26号

最終頁に続く

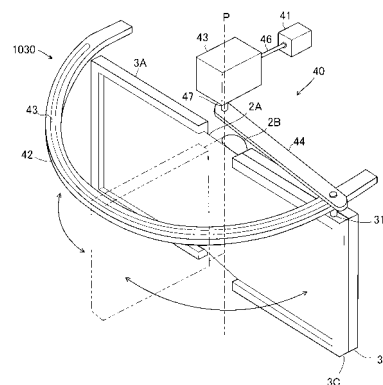
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が飽きることなく集中して遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】演出画像を表示する表示面を対向させて折り畳み可能な複数枚のフレキシブル液晶2A、2Bを備えた液晶表示ユニット1A、1Bを折り畳んだ状態で非表示面同士を接合し、当該液晶表示ユニット1A、1Bの非接合面を遊技機に固定した第2液晶表示装置1030と、第2液晶表示装置1030の開閉時に液晶表示ユニット1A、1B同士を接合した側の自由端の係合ピン31を揺動アーム44と係合させ、液晶表示ユニット1A、1Bを開閉する開閉駆動機構40と、遊技機における遊技状態に応じて液晶表示ユニット1A、1B開閉させながら開状態の液晶表示ユニットにストーリー性を有する画像を表示する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示面を対向させて折り畳み可能な複数枚の表示ユニットを折り畳んだ状態で非表示面同士を接合し、当該表示ユニットの非接合面を遊技機に固定した表示装置と、

前記表示装置の開閉時に前記表示ユニット同士を接合した側の自由端を保持し、表示装置を開閉する開閉駆動機構と、

遊技機における遊技状態に応じて前記表示装置を開閉させながら開状態の前記表示ユニットにストーリー性を有する画像を表示する表示演出制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ストーリー性を有する画像が複数種類の演出画像となるように分割した階層的な画像データとして記憶する画像記憶手段を備え、

前記表示演出制御手段は、一方の開状態にある第 1 画像を表示している前記表示ユニットを閉じて他方の前記表示ユニットを開状態にするとき、遊技状態を判別し、当該判別の結果に応じて画像記憶手段から所定の画像データを選択し、開状態になる前記表示ユニットに第 2 画像として表示する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技状態が所定の状態になったとき、前記表示装置を開動作する過程で、閉状態から開状態に移行する前記表示ユニットを開閉駆動機構によって間欠動作およびリバース動作させる駆動制御手段を備えた、

ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ機およびパチスロ機などの遊技機であって、入賞口などへの遊技球の入球によって遊技者に遊技球が払い出させるとともに、液晶パネルを備えた表示装置で画像の演出処理および役物を作動させる技術に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、遊技機であるパチンコ機において、遊技者に対して大当たりへの期待感を高めるために、所定の物語を演出（ストーリー演出）として画像表示装置に表示可能な構成を有している。当該ストーリー演出は、遊技者が任意に選択可能になっている。例えば、昔話の浦島太郎を複数話（第 1 話から第 7 話）に分割した演出画像をストーリーに沿って順番に表示したり、複数話の演出を実行したにも関わらず次話に移行せずに最初の第 1 話に戻したり、あるいはストーリーに登場するキャラクターのデータの表示などに選択的に切り替え可能に構成されている（特許文献 1 を参照）。

【0003】

また、他のパチンコ機においては、液晶表示装置の近傍に可動する役物を配備し、所定条件を満たしたときに当該役物を作動させる構成が開示されている。例えば、遊技盤の中央に配備した識別情報を変動させる液晶表示装置の横に部分的に透明で内部を視認可能とする円筒状の回転役物体にフィギュアを収納し、所定条件が成立したときに当該回転役物体を回転させて内部のフィギュアを遊技者に視認させることが可能となるように構成されている（特許文献 2 を参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2012-106072 号公報

【特許文献 2】特開 2007-289322 号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載されたパチンコ機は、ストーリー演出によって演出が適時のタイミングで変化するので、当該演出の変化に伴って遊技者にとって有利な遊技状態に移行するのではないかと期待を持たせることができる。しかしながら、遊技当初は、新たなストーリー演出によって遊技者は期待度が高まるものの、遊技を継続するにつれてストーリー演出のパターンが判別できるようになる。したがって、画像表示装置に表示されるストーリー演出のみでは遊技者は遊技に飽きてくる。また、遊技者が遊技に飽きないようにストーリー演出のパリエーションを増そうとすれば、ストーリー演出用の画像データが肥大化するという不都合が生じている。

10

【0006】

また、引用文献2に記載された遊技機は、役物の可動によって遊技者の期待度を高めることは可能であるが、遊技者が遊技を継続するにつれて、当該遊技者は役物の動作によって遊技状態の変動のタイミングを識別する程度にとどまるようになる。換言すれば、遊技者は、役物の動作自体に飽きてくる。

【0007】

また、近年、遊技盤の中央に配備する液晶表示装置が大型化する傾向にあるとともに、当該液晶表示装置を外囲する装飾用の役物も大型化している。したがって、複雑な動作をする可動役物などを設けることが困難になっている。

【0008】

本発明は、上述の問題点に鑑みてなされたものであって、表示装置に表示される演出および役物として機能する当該表示装置の動作との協働によって、遊技の興趣性の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0009】

そこで、本発明は、以下の構成をとる。

すなわち、本発明の実施形態に係る遊技機は、表示面を対向させて折り畳み可能な複数枚の表示ユニット（液晶表示ユニット1A、1B）を折り畳んだ状態で非表示面同士を接合し、当該表示ユニットの非接合面を遊技機に固定した表示装置（第2液晶表示装置1030）と、

30

前記表示装置の開閉時に前記表示ユニット同士を接合した側の自由端を保持し、表示装置を開閉する開閉駆動機構（開閉駆動機構40）と、

遊技機における遊技状態に応じて前記表示装置を開閉させながら開状態の前記表示ユニットにストーリー性を有する画像を表示する表示演出制御手段（サブCPU1007、開閉駆動制御回路1077、表示制御回路1074）と、

を備えたことを特徴とする。

【0010】

上記構成によれば、遊技機に表示ユニットの非接合面を固定された表示装置は、一方の表示ユニットを開状態にすると、他方の表示ユニットが閉状態になる。それ故に、遊技状態に応じて、一方の開状態の表示ユニットに画像が表示されているとき、他方の表示ユニットを遊技者は視認できない。遊技状態が変動するにつれて開閉駆動機構によって表示ユニットを開閉動作させることにより、一方の開状態であった表示ユニットが閉状態になり、他方の閉状態の表示ユニットが開状態に切り替わる。このとき、開状態に移行する表示ユニットに異なる画像が表示される。すなわち、書籍のページめくり動作のように、表示ユニットの開閉動作に連動して開状態に移行する表示ユニットに異なる画像を順に表示することができる。したがって、遊技状態に応じて表示装置を開閉動作させることにより、当該開閉動作と協働して表示されるストーリー性を有する画像に、遊技者の注意を効率的に引き付けることができ、ひいては遊技者の興趣性を向上させることができる。

40

【0011】

なお、上記実施形態において、前記ストーリー性を有する画像が複数種類の演出画像とな

50

るように分割した階層的な画像データとして記憶する画像記憶手段（プログラムROM1072）を備え、

前記表示演出制御手段は、一方の開状態にある第1画像を表示している前記表示ユニットを閉じて他方の前記表示ユニットを開状態にすると、遊技状態を判別し、当該判別の結果に応じて画像記憶手段から所定の画像データを選択し、開状態になる前記表示ユニットに第2画像として表示することが好ましい。

【0012】

この構成によれば、遊技状態に応じて開状態に移行する表示ユニットに表示する次の第2画像の種類が増える。すなわち、ストーリー性を有する複数種類の演出画像に展開してゆることができるので、遊技者が飽きることなく遊技を継続することができる。

10

【0013】

さらに、上記実施形態において、遊技状態が所定の状態（例えば大当たりリーチ）になったとき、前記表示装置を開動作する過程で、閉状態から開状態に移行する前記表示ユニットを開閉駆動機構によって間欠動作およびリバース動作させる駆動制御手段（開閉駆動制御回路1077）を備えることが好ましい。

【0014】

この構成によれば、表示ユニットが、間欠動作またはリバース動作によって不規則な開閉動作をする。それ故に、通常の遊技中に表示ユニットが滑らかに開閉動作し続けているなかで、不規則な動作を交えることにより、当該不規則に動作を視認する遊技者は、通常と異なる動作によって、特別な遊技状態に移行するのではないかと期待感を高められる。また、表示ユニットが当該不規則な状態で開動作する過程で、表示面に画像を表示することにより、半開きで見づらい表示画面を遊技者が覗き込むようになる。すなわち、表示ユニットの開閉動作によって、遊技者の注意をより効率的に引きつけることができる。

20

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、遊技状態の変動に応じて、表示装置の表示ユニットを開閉させながらストーリー性を有する演出画像を切り替え表示するので、当該表示ユニットの開閉動作と演出画像の協働により、遊技技の興趣性の向上を図ることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

30

【0016】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ機の外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態に係る遊技機の分解斜視図である。

【図3】本発明の実施形態に係る遊技機の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る第2液晶表示装置および開閉駆動装置の概略構成を示す斜視図である。

【図5】図5（a）は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニットの第1画面を開状態にした平面図、図5（b）は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニットの可動側ケース体を開閉する動作説明図、および図5（c）は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニットの第2画面を開状態にした平面図である。

40

【図6】本発明の実施形態に係るパチンコ機に係るフレキシブル液晶の一部を破断した断面図である。

【図7】本発明の実施形態に係るパチンコ機に係るフレキシブル液晶の縦断面図である。

【図8】本発明の実施形態に係る遊技機の第2液晶表示装置を構成するフレキシブル液晶の概略構成を示す平面図である。

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機の第2液晶表示装置を構成するフレキシブル液晶を構成するアクティブマトリックス基板の概略構成を示す平面図である。

【図10】本発明の実施形態に係る遊技機の第1液晶表示装置および第2液晶表示装置の演出表示と第2表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図11】本発明の実施形態に係る遊技機の第1液晶表示装置および第2液晶表示装置の

50

演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図１２】本発明の実施形態に係る遊技機の第１液晶表示装置および第２液晶表示装置の演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図１３】本発明の実施形態に係る遊技機の第１液晶表示装置および第２液晶表示装置の演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図１４】本発明の実施形態に係る遊技機の第１液晶表示装置および第２液晶表示装置の演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図１５】本発明の実施形態に係る遊技機の第１液晶表示装置および第２液晶表示装置の演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。

【図１６】本発明の実施形態に係る遊技機の第１液晶表示装置および第２液晶表示装置の演出表示と第２表示装置の開閉動作を示した動作説明図である。 10

【図１７】本発明の実施形態に係る遊技機の遊技盤の裏面側におけるスイッチ類の配置を示す概略図である。

【図１８】本発明の実施形態に係る遊技機におけるＬＥＤユニットの正面図である。

【図１９】本発明の実施形態に係る遊技機における制御回路を示すブロック図である。

【図２０】本発明の実施形態に係る遊技機の特別図柄決定テーブルを示す図である。

【図２１】本発明の実施形態に係る遊技機の変動パターンテーブルを示す図である。

【図２２】本発明の実施形態に係る遊技機の主制御回路によって行われるメイン処理のフローチャートである。

【図２３】本発明の実施形態に係る遊技機のシステムタイマ割込処理のフローチャートである。 20

【図２４】本発明の実施形態に係る遊技機の特別図柄処理のフローチャートである。

【図２５】本発明の実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理のフローチャートである。

【図２６】本発明の本実施形態に係る遊技機に係るスイッチ入力処理のフローチャートである。

【図２７】本発明の実施形態に係る遊技機の特別図柄関連スイッチチェック処理のフローチャートである。

【図２８】本発明の実施形態に係る遊技機の副制御回路によって行われるメイン処理のフローチャートである。 30

【図２９】本発明の実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理のフローチャートである。

【図３０】本発明の実施形態に係る遊技機に係るタイマ割込処理のフローチャートである。

【図３１】本実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理のフローチャートである。

【図３２】別実施形態に係る遊技機のフレキシブル液晶の構成を示す平面図である。

【発明を実施するための形態】

【００１７】

以下、本発明の実施形態に係るパチンコ機（遊技機）の構成および各種動作などについて、図面を参照しながら説明する。 40

【００１８】

<パチンコ機の構造>

図１～図３を用いて、遊技機の概観について説明する。図１は、本実施形態に係る遊技機における外観を示す斜視図である。図２は、本実施形態に係る遊技機の分解斜視図である。図３は、本実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。

【００１９】

図１および図２に示すように、遊技機１００１は、ガラスドア１０１０、皿ユニット１０１１、発射装置１０１２、第１液晶表示装置１０１３、第２液晶表示装置１０３０および遊技盤１０１４が、ベースドア１０１５に支持された構造を有している。ベースドア１０１５は、裏面側に排出ユニット１０１６および基板ユニット１０１７を支持しており、 50

本体１０１８の開口１１８１に嵌め込まれている。なお、第２液晶表示装置は、本発明の液晶表示装置に相当する。

【００２０】

<ガラスドア>

ガラスドア１０１０は、ベースドア１０１５に対して開閉自在に軸支されている。このガラスドア１０１０は、中央に形成された開口１１０１を有しており、その開口１１０１には透過性を有する保護ガラス１０１９が配設されている。この保護ガラス１０１９は、ガラスドア１０１０が閉鎖された状態で遊技盤１０１４の前面に対面するように配設されている。ガラスドア１０１０には、上部にスピーカ１０２１が配設され、左右にランプ１０２２が配置されている。スピーカ１０２１は、例えば音声での告知や演出、エラー報知を行うためのものである。ランプ１０２２は、演出や告知など各種の報知を行うものである。

10

【００２１】

<皿ユニット>

皿ユニット１０１１は、遊技球を貯留するためのものであり、ガラスドア１０１０の下部においてベースドア１０１５に配設されている。この皿ユニット１０１１は、上皿１１１１の下方に下皿１１１２を一体化したユニットとして構成されている。

【００２２】

上皿１１１１は、後述する遊技領域１１４０に発射させる遊技球を貯留するためのものである。上皿１１１１には、払出口１１１３、操作ボタン１０２０が設けられている。この払出口１１１３は、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うためのものであり、所定の払出条件が成立した場合には、遊技球が排出される。操作ボタン１０２０は、所謂「ＣＨＡＮＣＥボタン」あるいは「プッシュボタン」などと呼ばれるものであり、例えば上述する第１液晶表示装置１０１３において表示されるＣＨＡＮＣＥ演出（いわゆるカットイン演出や可動体の可動の有無など）を行うか否かを選択するために、あるいは大当りの期待度を報知する演出（例えば会話演出の会話内容や文字色）において期待度を報知させるときに遊技者によって操作されるものである。

20

【００２３】

下皿１１１２には、払出口１１１４が設けられている。この払出口１１１４は、払出口１１１３と同様に、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行い、所定の払出条件が成立した場合に遊技球が排出するものである。

30

【００２４】

<発射装置>

発射装置１０１２は、後述する遊技領域１１４０に、上皿１１１１に貯留された遊技球を発射するためのものである。この発射装置１０１２は、パネル体１１２１の表面側に発射ハンドル１１２２を設けたものであり、ベースドア１０１５の右下部に配設されている。

【００２５】

パネル体１１２１は、皿ユニット１０１１および発射装置１０１２をベースドア１０１５に配設するとき、皿ユニット１０１１の右下部と一体化されるものである。このパネル体１１２１の裏側には、遊技球を発射するための駆動装置（図示略）が設けられている。駆動装置としては、例えば発射ソレノイドが使用される。

40

【００２６】

<第１液晶表示装置>

第１液晶表示装置１０１３は、第１始動口１０３４および第２始動口１０３５への遊技球の入賞に基づく大当たり抽選の結果の他、遊技に関する各種の画像、例えば演出用の識別図柄（装飾図柄）、通常状態での演出画像、大当たり中の演出画像、デモ演出、および保留球数を表示するものである。第１液晶表示装置１０１３は遊技盤１０１４の後方でありベースドア１０１５の前方に設置される。また、第１液晶表示装置１０１３は、遊技盤１０１４の略中央付近に位置するように配設されている。

50

【0027】

なお、第1液晶表示装置1013に代えて、または液晶表示装置1013に加えて、例えばプラズマディスプレイ、リアプロジェクションディスプレイ、CRTディスプレイ、ランプ、スピーカあるいは可動役物を単独または組み合わせて使用してもよい。

【0028】

＜第2液晶表示装置および開閉駆動機構＞

次に、第2液晶表示装置1030および開閉駆動機構40について説明する。図4は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る第2液晶表示装置および開閉駆動機構の概略構成を示す斜視図である。図5(a)は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニット1Aの第1画面を開状態にした平面図、図5(b)は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニットの可動側ケース体3Cを開閉する動作説明図、および図5(c)は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係る液晶表示ユニット1Bの第2画面を開状態にした平面図である。

10

【0029】

＜第2液晶表示装置＞

第2液晶表示装置1030は、図1ないし図3に示すように、第1液晶表示装置1013の上部空間に組み込まれている。第2液晶表示装置1030は、図5(a)および図5(c)に示すように、表示面を対向させて半分に折り畳み可能な一对の液晶表示ユニット1A、1Bを折り畳んだ状態で、非表示面の一方同士を接合して構成されている。また、各液晶表示ユニット1A、1B同士を接合していない他の液晶表示ユニット1A、1Bの両非表示面(本体ケース体3A、3B)は、遊技盤1014の奥側の内壁またはフレームなどの構造物に固定されている。したがって、遊技盤1014に設置された第2液晶表示装置1013の一方の液晶表示ユニット1Aは、表示面を遊技盤1014の前側に向けられた視認可能な開状態になっている。

20

【0030】

＜液晶表示ユニット＞

次に、液晶表示ユニット1A、1Bの構成について説明する。なお、液晶表示ユニット1A、1Bは、同一構成であるので、液晶表示ユニット1Aを例にとって説明する。

【0031】

液晶表示ユニット1Aは、図4に示すように、フレキシブル液晶2A、本体側ケース体3Aおよび可動側ケース体3Cなどから構成されている。本体側ケース体3Aが遊技盤1014に固定され、可動側ケース体3Cが他方の液晶表示ユニット1Bの可動側ケース体3Cと接合して開閉する。

30

【0032】

＜フレキシブル液晶＞

図6は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係るフレキシブル液晶の一部を破断した断面図である。図7は本発明の実施形態に係るパチンコ機に係るフレキシブル液晶の縦断面図である。

【0033】

フレキシブル液晶2は、矩形状である。また、フレキシブル液晶2は、図6および図7に示すように、可撓性を有する2枚のプラスチック基板5の配光膜6の設けたれた面で液晶層7を挟み込んでいる。液晶層7は、配光膜6の間に2次元アレー状に形成したポリマー壁8によって液晶を封入して形成されている。すなわち、ポリマー壁8によって画素を区画形成している。当該画素は、画素ごとに画素電極9が設けられている。また、液晶層7を挟んで画素電極9に対向するように透明電極10が設けられている。また、上側のプラスチック基板5の上面には偏光板11が設けられている。さらに、下側のプラスチック基板5の下面には当該プラスチック基板5の側辺に配備したLED(Light Emitting Diode)12からの光をフレキシブル液晶2の前面に向けて導光する導光板13が設けられている。

40

【0034】

50

下側のプラスチック基板 5 には、図 8 に示すよう、ソースドライバ 2 3、表示制御回路 2 4 および電源 2 5 を有する。

【0035】

下側のプラスチック基板 5 は、ソースドライバ 2 3 と電氣的に接続されている。

【0036】

表示制御回路 2 4 は、下側のプラスチック基板 5、ソースドライバ 2 3 および電源 2 5 と電氣的に接続されている。表示制御回路 2 4 は、ソースドライバ 2 3 と、下側のプラスチック基板 5 に形成されているゲートドライバとに制御信号を出力する。制御信号には、フレキシブル液晶に画像を表示するためのリセット信号(CLR)、クロック信号(CKA, CKB)、データ信号などが含まれる。

10

【0037】

電源 5 は、フレキシブル液晶 2、ソースドライバ 2 3 および表示制御回路 2 4 と電氣的に接続されており、各々に電源電圧信号を供給する。

【0038】

フレキシブル液晶 2 において、紙面左右方向の一端から他端までゲート線 2 6 G 群が一定の間隔で略平行に形成されている。

【0039】

また、図 9 に示すように、ゲート線 2 6 G 群と交差するようにソース線 2 3 S 群が形成されている。ゲート線 2 6 G とソース線 2 3 S とで囲まれる領域が 1 つの画素を形成し、全面素領域が液晶表示パネル 1 A の表示領域となる。

20

【0040】

＜ケース体＞

ケース体は、本体側ケース体 3 A、3 B と可動側ケース体 3 C とからなる。各ケース体 3 A～3 C は同形状の矩形である。両ケース体 3 A～3 C は、平板状の支持板において、フレキシブル液晶 2 A、2 B の折り畳み部分を除く 3 辺に補強用の枠体が設けられている。すなわち、長手方向の自由端から中央にかけて両ケース体 3 A と 3 C および両ケース 3 B と 3 C のそれぞれにフレキシブル液晶 2 A、2 B を収納して折り畳んだとき、湾曲した中央部分のフレキシブル液晶 2 A、2 B のそれぞれをケース体で挟み込まないように構成されている。

【0041】

30

また、一方の液晶表示ユニット 1 A または 1 B を折り畳んだとき、図 5 (a)～図 5 (b) に示すように、湾曲変形するフレキシブル液晶 2 A、2 B のそれぞれが、遊技盤 1 0 1 4 の奥側に進入できるように、各ケース体 3 A～3 C は、フレキシブル液晶 2 の湾曲部分を外方に逃すために支持しない長さに設定されている。したがって、図 5 (a) および図 5 (c) に示すように、一方の液晶表示ユニット 1 A を開状態にしたときにフレキシブル液晶 2 A の表示面が略平坦になり、ケース体 3 A と 3 C またはケース 3 B と 3 C によって支持されていないフレキシブル液晶 2 A、2 B の中央部分に適度のテンションが付与される。当該ケース体 3 A～3 B の構成により、閉状態となった他方の液晶表示ユニット 1 B のフレキシブル液晶 2 B の湾曲部分は、開状態で略平坦になったフレキシブル液晶 2 A によって遊技盤 1 0 1 4 の前側への進入が規制されるので、反対側である遊技盤 1 0 1 4 の奥側に強制的に進入させられる。

40

【0042】

可動側カバー体 3 C は、自由端の縁部に沿って設置状態で上向きに突き出た係合ピン 3 1 を備えている。係合ピン 3 1 は、後述する液晶表示ユニット 1 A、1 B の開閉時にガイドレール 4 2 のガイド孔 4 3 を貫通し、開閉駆動機構 4 0 の揺動アーム 4 4 の先端と係合する。

【0043】

なお、各液晶表示ユニット 1 A、1 B は、後述する副制御基板 1 0 0 7 のサブ CPU 1 0 7 1 の指令によって作動する開閉駆動制御回路 1 0 7 7 (図 1 9 参照) によって制御される開閉駆動機構 4 0 によって開閉動作するように構成されている。

50

【0044】

＜開閉駆動機構＞

開閉駆動機構40は、本実施形態ではリンク機構によって構成されている。、図4に示すように、開閉駆動機構40は、動力源41、ガイドレール42、減速ギアボックス43および揺動アーム44などから構成されている。動力源41は、例えば、本実施形態ではパルスモータやダイレクトモータなどを適宜に選択して利用される。

【0045】

ガイドレール42は、液晶表示ユニット1A、1Bの開閉時に可動側ケース体3Cの自由端の旋回軌道上に沿って設けられている。また、ガイドレール42には、可動側ケース体3Cに設けられた係合ピン31が下から上に貫通し、液晶表示ユニット1A、1Bの開閉時に当該係合ピン31を移動可能とする円弧状の長孔45（180度以下または未満）が形成されている。すなわち、ガイドレール42は、係合ピン31の移動軌跡となる円弧の曲率と同じ曲率を有している。なお、ガイドレール42は、遊技盤1014の前面の保護ガラス1101と接触しないように配置されている。したがって、第2液晶表示装置1030は、可動側カバー体3Cも保護ガラス1101と接触しないように遊技盤1014の奥側の空間に配備されている。

【0046】

動力源41であるモータは、液晶表示ユニット1A、1Bの折り畳み部位の上方かつ遊技盤1014の奥側で、回転軸46を遊技盤1014の前面に向けて水平配備されている。回転軸46は、減速ギアボックス43のラテラル軸と連結されている。

【0047】

減速ギアボックス43は、ラテラル軸から受動した動力によって垂直なクロス軸47を回転させる。当該クロス軸47の軸心が、液晶表示ユニット1A、1Bを開閉させるときの仮想垂直軸Pの位置と一致するように、液晶表示ユニット1A、1Bの上方に減速ギアボックス43が配備されている。なお、減速ギアボックスは、当該位置に限定されず、遊技盤1014の奥側に配備するようにしてもよい。例えば、クロス軸47と揺動アーム44の回転中心軸を個別にし、当該クロス軸47と回転中心軸のそれぞれにギアを設け、当該ギアを介して回転動力を揺動アーム44に伝達するように構成してもよい。

【0048】

揺動アーム44は、その一端を減速ギアボックス43のクロス軸47と連結している。また、揺動アーム44の他端は、係合ピン31と係合している。したがって、モータ41を正転または逆転のいずれか一方の回転を与えることにより、揺動アーム44の先端が係合ピン31と一体となってガイドレール42の長孔45に沿って往復移動する。なお、揺動アーム44は、ヒンジを有さない液晶表示ユニット1A、1Bの可動側ケース体3Cが、自重によって下方に落ち込まないように支持する機能も有する。

【0049】

＜第2液晶表示装置の開閉制御＞

本実施形態では、遊技状態が通常状態（初期状態）において、図10に示すように、開状態にある一方の液晶表示ユニット1Aに例えばロゴとしてのアルファベットの文字「A、B、C」が表示されている。

【0050】

例えば、初期状態から大当たりまたは小当たりなどいずれかの所定条件が成立すると、副制御回路1007（図19参照）は、主制御回路1006（図19参照）から送信されるコマンド信号に基づき決定した演出内容に応じて、第1液晶表示装置および第2液晶表示装置1030のそれぞれの表示領域に異なる演出画像を表示する制御を行う。

【0051】

例えば、図10に示す例では、副制御回路1007は、第1液晶表示装置1013の表示領域に識別情報を変動させる。第1液晶表示装置1013の変動に連動して、モータ41を作動させて第2液晶表示装置1030の一方の開状態にある液晶表示ユニット1Aに表示されたロゴの「A、B、C」が、図11に示すように、「スタート」の文字表示に切

10

20

30

40

50

り替わり、所定時間を経過した後に、液晶表示ユニット 1 A を閉じ、図 1 2 に示すように、他方の液晶表示ユニット 1 B を開状態にする。

【0052】

開状態に移行した液晶表示ユニット 1 B にキャラクタ画像とキャラクタの思考または発する文字情報が同一画面状に表示される。このとき、例えば、男の子のキャラクタ 6 0 である A 君が、ガールフレンドの B ちゃんをデートに誘うストーリーの演出が開始される。A 君の画像とセリフ「天気もいいので、A ちゃんをデートに誘おう！うまく誘えるかな？」が表示される。

【0053】

次に、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動している左側の識別情報が停止するタイミングと同期して液晶表示ユニット 1 B が閉作動して他方の液晶表示ユニット 1 A を開状態にする。当該液晶表示ユニット 1 A に前画像（第 1 画像）と異なる次画像（第 2 画像）が表示される。画像は、予め決められた複数種類のストーリーを複数画像または複数話に分割して画像データとして階層的に記録したストーリー演出テーブルとして画像記憶装置として機能する ROM 1 0 7 2 に記憶されている。例えば、図 1 3 に示すように、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 の左側の識別情報が停止して数字の「7」が表示される。当該表示と連動して、液晶表示ユニット 1 A に A 君 6 0 が B ちゃんの好きなプレゼントを想像する画像、例えば花、ケーキおよび宝石の画像およびセリフ「プレゼントは何にしようかな．．．」が表示される。

【0054】

次に、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動している右側の識別情報が停止するタイミングと同期して液晶表示ユニット 1 A が閉作動し、他方の液晶表示ユニット 1 B を開状態にする。このとき、液晶表示ユニット 1 B に前画像（第 2 画像）と異なる次画像（第 3 画像）が表示される。例えば、図 1 4 に示すように、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 の右側の識別情報が停止して数字の「7」が表示される。当該識別情報の停止と連動して、液晶表示ユニット 1 B に A 君が B ちゃんの好みと思われるプレゼントをゲットし、そのセリフをプレゼントの画像が表示される。すなわち、「プレゼントをゲット。データに誘いやすくなった。チャンス！」の文字および宝石のプレゼント画像が表示される。

【0055】

さらに、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動している中央の識別情報の停止するタイミングと同期して液晶表示ユニット 1 B が閉作動し、他方の液晶表示ユニット 1 A を開状態にする。このとき、液晶表示ユニット 1 A に前画像（第 3 画像）と異なる次画像（第 4 画像）が表示される。例えば、図 1 5 に示すように、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 の中央の識別情報が停止して数字の「7」が表示される。当該識別情報の停止と連動して、液晶表示ユニット 1 A に A 君 6 0 が B ちゃん 6 1 と合って、プレゼントを渡す画像が表示されるとともに、当該画像と「大成功！」の文字が表示される。

【0056】

このとき、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 には、識別情報「777」が表示された後に、「大当たり！」の文字が表示される。

【0057】

なお、第 1 液晶表示装置の最後に停止する識別情報がはずれ画像である他の数字、例えば図 1 6 に示すように、「3」を表示する場合、ストーリー演出テーブルの最終下層の画像から他の画像が選択される。例えば、棒を持った老人 6 2 が登場し、当該老人 6 2 にプレゼントを取り上げられて転ぶ A 君 6 0 の画像とともに、「デートのお誘い失敗！」の文字が液晶表示ユニット 1 A に表示される。

【0058】

上述のように、遊技者にとって有利な状態である大当たりや小当たりなどの所定の条件が成立し、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動する識別情報の変動開始および停止のタイミングを連動して第 2 液晶表示装置 1 0 3 0 の液晶表示ユニット 1 A、1 B を開閉させながら開状態となった液晶表示ユニット 1 A または 1 B にストーリー性を有する画像を順番に表

10

20

30

40

50

示することにより、書籍のページをめくりながら読書しているのと同様の感覚が得られ、当該ストーリー演出画像と役物として開閉作動する液晶表示ユニット1 A、1 Bとの相乗効果により、遊技者の注意を第2液晶表示装置1030に向けることができる。すなわち、遊技者が遊技に飽きることなく遊技機を継続することができる。また、第2液晶表示装置1030を単純に表示用の表示器として利用するのではなく、開閉動作する役物として利用しているので、第2液晶表示装置1030と可動する役物を個別に遊技盤1014に備えるの場合に比べて、遊技領域を広く確保することができる。

【0059】

<遊技盤>

次に、遊技盤1014の構成について説明する。図3は、本実施形態に係る遊技機における遊技盤の正面図である。図17は、本実施形態に係る遊技機の遊技盤の裏面側におけるスイッチ類の配置を示す概略図である。図18は、本実施形態に係る遊技機におけるLEDユニットの正面図である。

【0060】

遊技盤1014は、例えばベニヤ板などの不透光性材料により構成されている。そのため、遊技者は、遊技盤1014に形成された孔以外からは、表示領域1103を視認できない。また、この孔の部分に、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などの透光性を有する樹脂等から構成された平板を設置することとしてもよい。

【0061】

また、透光性を有さない遊技盤1014にこのような孔が形成されるのではなく、透光性を有する材料により遊技盤1014で構成してもよい。例えば、遊技盤1014の略中央付近において第1液晶表示装置1013および第2液晶表示装置1030の表示領域1103に対応する位置以外に不透光性のシートを貼り付ける。なお、透光性を有する材料は、上述したように例えばアクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などの樹脂等とすればよい。これにより、遊技者は、不透光性のシートが貼り付けられていない箇所から表示領域1103を視認することができる。

【0062】

遊技盤1014は、保護ガラス1019の後方に位置するように、ベースドア1015の前方に配設されている。この遊技盤1014は、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域1140を有している。この遊技領域1140は、ガイドレール1031（外レール）に囲まれ、複数の遊技釘が打ち込まれたものである。

【0063】

図3に示すように、遊技盤1014には、ガイドレール1031、1032、ステージ1033、第1始動口1034、第2始動口1035、通過ゲート1036、第1および第2保留表示部1037、1038、大入賞口1039、開閉扉1040、および一般入賞口1041、1042、1043、1044、およびLEDユニット1005が設けられている。

【0064】

ガイドレール1031、1032は、外レール1031および内レール1032を備えている。外レール1031は、遊技領域1140を区画（画定）するために遊技領域1140を囲むように配置されている。内レール1032は、外レール1031とともに遊技球を遊技盤1014の上部に案内するためのものであり、遊技盤1014の左側において外レール1031の内側に配設されている。

【0065】

ステージ1033（第2液晶表示装置の上部に設ける）は、遊技領域1140における遊技球の流下領域を振り分けるものであり、遊技盤1014の上部に設けられている。すなわち、第2液晶表示装置1030の上部に設けられている。発射装置1012によって発射された遊技球は、遊技盤1014に打ち込まれた遊技釘（図示せず）、ステージ1033などとの衝突により、その進行方向を変えながら遊技盤1014を流下する。この過程において、第1始動口1034、第2始動口1035、通過ゲート1036、大入賞口

1039、あるいは一般入賞口1041～1044に、遊技球が入賞し、入賞しなかった遊技球はアウト口1045から排出される。遊技球は、発射ハンドル1122の回転角度が小さい場合には遊技球に与えられる打ち出し力が小さいために主としてステージ1033の左側を流下する一方で、発射ハンドル1122の回転角度が大きい場合には遊技球に与えられる打ち出し力が大きいために主としてステージ1033の右側を流下する。一般に、ステージ1033の左側に遊技球を流下させる打ち方は左打ち、ステージ1033の右側に遊技球を流下させる打ち方は右打ちと呼ばれている。

【0066】

第1始動口1034および第2始動口1035は、遊技球の入賞（通過）を条件に大当たり抽選の契機を与えるとともに、図18に示すLEDユニットに、大当たり抽選の結果を第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053や第1液晶表示装置1013において表示させる契機を与えるものである。

10

【0067】

第1始動口1034は、遊技盤1014の中央やや下方位置に設けられている。第1始動口1034の後方には、図17に示すように、第1始動口スイッチ1340が配置されている。第1始動口スイッチ1340によって遊技球が検出された場合、遊技機の内部（図2の基板ユニット1017）において大当たり抽選が行われるとともに、予め設定されている数の遊技球が払出口1113または払出口1114を介して上皿1111または下皿1112に払い出される。

【0068】

20

第2始動口1035は、第1始動口1034の直下に設けられており、その後方に第2始動口スイッチ1350が配置されている。第2始動口スイッチ1350によって遊技球が検出された場合、遊技機1001の内部（図1の基板ユニット1017）において大当たり抽選が行われるとともに、予め設定されている数の遊技球が払出口1113または払出口1114を介して上皿1111または下皿1112に払い出される。この第2始動口1035は、普通電動役物としての羽根部材1046によって入賞困難性が決定される。

【0069】

羽根部材1046は、左右方向に回転するものであり、第2始動口1035への遊技球の入賞を可能とする開放状態と、第2始動口1035への遊技球の入賞を不可能または困難とする閉鎖状態と、を選択可能とするものである。羽根部材1046は、後述する普通図柄表示部1050において所定の図柄で停止表示（点灯・消灯の組み合わせ）されたときに、所定の時間、所定の回数だけ開放状態となり、第2始動口1035に遊技球が入りやすくなる。

30

【0070】

例えば、普通図柄ゲームにおいて、低確率状態（通常状態）における当り確率は、例えば1/256であり、これに当選した場合に、羽根部材1046が0.3秒間、1回開放する。高確率状態（時短状態）における当り確率は、例えば255/256であり、これに当選した場合に、羽根部材1046が1.3秒間、3回開放する。また、普通図柄ゲームの1回の当り遊技に対する第2始動口1035への最大入賞カウント数は8カウントである。

40

【0071】

なお、普通電動役物は、羽根部材1046を左右に回転させるものに限らず、例えば、舌状部材が遊技盤1014の前後に移動するもの、あるいは遊技盤1014の前後に回転して第2始動口1035を開閉する開閉扉であってもよい。

【0072】

通過ゲート1036は、第2始動口1035を開放するための普通図柄抽選を行う契機を与えるものであり、遊技盤1014の左側および右側の中央位置に設けられている。この普通図柄抽選の結果は、後述する普通図柄表示部1050において表示される。後述の普通図柄表示部1050において特定の図柄が停止表示された場合には、普通図柄抽選の結果が当選であることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置1013の表示領域

50

1 1 0 3 に表示されるようにしてもよい。

【0073】

遊技機 1 0 0 1 では、大当り遊技終了後に、通常状態、あるいは大当り確率が通常状態よりも高くなる確率変動状態に移行する。確率変動状態では、普通図柄抽選の当選確率が高確率状態となるため、普通電動役物としての羽根部材 1 0 4 6 のサポートによって第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞が容易となる。この状態は、「電サポ」と呼ばれる状態であり、特別図柄ゲームの保留球が貯まりやすくなるとともに、第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞により遊技球の目減りを抑制することができる。「電サポ」状態は、次に大当りに当選するまで継続するため、遊技者は短時間で、しかも遊技球の減少が抑制された状態で大当りに当選することが可能となる。

10

【0074】

一方、大当り遊技終了後に大当り確率が通常状態とされる場合にも、「電サポ」状態に移行する。この場合の「電サポ」状態は、所定回数分（例えば 1 0 0 回分）の大当り抽選の結果を、特別図柄表示部 1 0 5 2、1 0 5 3 において表示するまで継続する。このような有限回数の「電サポ」状態は、「時短状態」と呼ばれている。

【0075】

第 1 および第 2 保留表示部 1 0 3 7、1 0 3 8 は、後述する第 1 または第 2 特別図柄表示部 1 0 5 2、1 0 5 3 が変動表示しているときに、第 1 または第 2 始動口スイッチ 1 3 4 0、1 3 5 0 によって遊技球が検出された場合、第 1 または第 2 特別図柄表示部 1 0 5 2、1 0 5 3 において変動表示中の第 1 または第 2 特別図柄が停止表示されるまで、第 1 または第 2 始動口 1 0 3 4、1 0 3 5 への遊技球の入球に基づく第 1 または第 2 特別図柄の変動表示の実行（開始）が保留される。変動表示していた第 1 または第 2 特別図柄が停止表示された場合には、保留されていた第 1 または第 2 特別図柄の変動表示が開始される。ここで、第 1 および第 2 特別図柄の変動表示の優先順位は、本実施形態では、第 2 特別図柄のほうが第 1 特別図柄よりも高い。なお、第 1 および第 2 始動口 1 0 3 4、1 0 3 5 への入賞順にしたがって、対応する第 1 および第 2 特別図柄を順次変動表示させるようにしてもよい。

20

【0076】

ここで、特別図柄の変動表示の実行が保留される回数には上限が設定されている。本実施形態においては、第 1 始動口 1 0 3 4 および第 2 始動口 1 0 3 5 への入球による第 1 および第 2 特別図柄の変動表示の保留数は、それぞれ最大で 4 個としている。したがって、第 1 および第 2 特別図柄の双方、すなわち第 1 始動口 1 0 3 4 および第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞保留数は、合計で最大 8 個となる。第 1 特別図柄に対する第 1 特別図柄ゲームが 4 回分保留されている場合には、変動中の第 1 特別図柄に対応する特別図柄ゲームの情報が、メイン RAM 1 0 6 2（図 1 0 参照）の第 1 特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、保留されている 4 回分の特別図柄ゲームの情報は、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶として記憶される。第 2 特別図柄ゲームについても同様に、4 回分保留されている場合には、変動中の第 2 特別図柄に対応する第 2 特別図柄ゲームの情報が、メイン RAM 1 0 6 2（図 1 9 参照）の第 2 特別図柄始動記憶領域（0）に始動記憶として記憶され、保留されている 4 回分の第 2 特別図柄ゲームの情報は、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）に始動記憶として記憶される。

30

40

【0077】

なお、第 1 および第 2 保留表示部 1 0 3 7、1 0 3 8 に代えて、あるいは第 1 および第 2 保留表示部 1 0 3 7、1 0 3 8 に加えて、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 において、第 1 始動口 1 0 3 4 への入賞の保留、および第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞の保留を表示するようにしてもよい。

【0078】

大入賞口 1 0 3 9 は、遊技者に有利な遊技状態である特別遊技状態（大当り遊技状態または小当り遊技状態）のときに開放される部分であり、第 1 始動口 1 0 3 4 の直下に設け

50

られている。この大入賞口1039には、カウントスイッチ1390（図17参照）が設けられている。このカウントスイッチ1390は、大入賞口1039への遊技球の入賞数をカウントするためのものであり、遊技球の入賞が確認されると、予め設定されている数の遊技球が払出口1113または払出口1114を介して上皿1111または下皿1112に払い出される。

【0079】

開閉扉1040は、大入賞口1039を開放状態あるいは閉鎖状態に制御するものであり、大入賞口1039を覆うように配置されている。すなわち、開閉扉1040は、大入賞口1039に遊技球の入賞が可能な開放状態、および、遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態、に変化するように駆動される。開閉扉1040による大入賞口1039の開閉駆動は、後述する第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053において特別図柄が特定の停止表示態様となって、大当り遊技状態または小当り遊技状態に移行された場合に行われる。

10

【0080】

ここで、大当り遊技状態には、通常状態よりも遊技球を獲得できる状態（出玉あり大当り遊技状態）と、実質的に遊技球を獲得できない状態（出玉なし大当り遊技状態）とが含まれる。本実施形態では、出玉なし大当り遊技状態の終了後は、大当り当選確率が通常状態よりも高い確率変動状態に移行する。このような出玉なし大当り遊技状態の終了後に確率変動遊技状態に移行させる大当り遊技状態を、突然確率変動という。この突然確率変動は、「突然確変」あるいは「突確」とも呼ばれる。

20

【0081】

また、小当り遊技状態は、開閉扉1040は開放するものの、開閉扉1040の開閉速度が速く、実質的に遊技球を獲得できない状態である。小当りにおける開閉扉1040の開閉動作は、上述の出玉なし大当り遊技状態における開閉扉1040の開閉動作と同一または類似することとしてもよい。これにより、遊技者は、開閉扉1040の開閉動作を確認しただけでは、どちらの当りが成立したか区別することは困難である。

【0082】

開閉扉1040による大入賞口1039の開放状態は、カウントスイッチ1390（図18参照）によるカウント値（遊技球の通過数）が所定個数（例えば7個）となるか、あるいは開放時間が所定時間（例えば約25秒または0.1秒）を経過するまで維持される。一方、遊技球の通過数が所定数となった場合、または開閉扉1040の開放時間が所定時間となった場合には、開閉扉1040は大入賞口1039を閉鎖するように駆動される。

30

【0083】

大当り遊技状態では、大入賞口1039の開放状態と閉鎖状態が繰り返される。本実施形態での大当り遊技状態は、大入賞口1039の開放状態が15回または2回に設定されている。大当り遊技状態において、大入賞口1039が開放状態とされている遊技状態は「ラウンドゲーム」といい、大入賞口1039が開放状態から閉鎖状態にされてから次に大入賞口1039が開放状態とされるまでの大入賞口1039の閉鎖状態を「ラウンド間ゲーム」あるいは「インターバル」という。

40

【0084】

ラウンドゲームは、1ラウンド、2ラウンド等のラウンド数として計数される。例えば、ラウンドゲームの1回目を第1ラウンド（1R）、2回目を第2ラウンド（2R）と呼称する場合がある。本実施形態では、大当り遊技状態での大入賞口1039の開放回数は15回または2回であるが、開放回数が15回の大当りを「15R大当り」、開放回数が2回の大当りを「2R大当り」と呼ぶこともできる。

【0085】

「15R大当り」は、各ラウンドにおける大入賞口1039の最大開放時間が比較的長い時間、例えば約25秒に設定されている。そのため、「15R大当り」となった場合には、遊技者は多くの遊技球を獲得することができる。

50

【0086】

一方、「2R大当り」は、各ラウンドにおける大入賞口1039の開放時間を15R大当りよりも短い時間、例えば0.1秒程度に設定され、実質的に遊技球の獲得が困難とされている。すなわち、「2R大当り」は、「15R大当り」に比べて、大入賞口1039の最大合計開放時間が短く設定されている。この場合、開閉扉1040による大入賞口1039の開閉制御を小当り状態と同一または類似とし、遊技者に「2R大当り」と「小当り」の区別が困難となるようにしてもよい。

【0087】

また、「2R大当り」は、各ラウンドにおける大入賞口1039の開放時間を「15R大当り」と同程度の時間に設定し、大入賞口1039の開放状態での遊技球の入賞を容易として一定数の遊技球を獲得可能なように構成してもよい。また、「2R大当り」として、一定数の遊技球が獲得できる「第1の2R大当り」と遊技球を実質的に獲得できない「第2の2R大当り」とを併用してもよい。

【0088】

なお、大入賞口1039の開放回数は15R大当り（第1の15R大当り）と同じであるが、大入賞口1039の開放時間が短く実質的に遊技球を獲得できない15R大当り（第2の15R大当り）を設け、第2の15R大当りにおける大入賞口1039の開放制御と同一または類似する小当りを設けて、第2の15R大当りおよび小当りの何れかが成立したかが大入賞口1039の開放態様からでは、判別困難または判別不可能としてもよい。また、第2の15R大当り後は、第2の15R大当り前の遊技状態に関わらず、確変状態に移行してもよいし、通常状態に移行してもよい。

【0089】

一般入賞口1041～1044は、遊技球の入賞を条件に規定個数の遊技球を払い出させる役物である。これらの一般入賞口1041～1044は、装飾部材を配置することにより遊技盤1014の左下部および右下部にそれぞれ2個ずつ形成されている。一般入賞口1041～1044に遊技球が入賞したときには、予め設定されている数の遊技球が払出口1113または払出口1114を介して上皿1111または下皿1112に払い出される。

【0090】

また、図17に示すように、上述した第1始動口1034、第2始動口1035、大入賞口1039、一般入賞口1041～1044の後方には、それぞれ、第1始動口スイッチ1340、第2始動口スイッチ1350、一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440が配設され、通過ゲート1036の内部には通過ゲートスイッチ1360が配設され、それぞれの入球または通過が検知される。また、開閉扉1040および羽根部材1046の後方には、それぞれ、大入賞口ソレノイド1400および普通電動役物ソレノイド1460が配設され、それぞれの可動部材の駆動が行われる。

【0091】

図18に示すように、LEDユニット1005は、普通図柄表示部1050、普通図柄用保留表示部1051、第1特別図柄表示部1052、第2特別図柄表示部1053、第1特別図柄用保留表示部1054、および第2特別図柄用保留表示部1055を有している。

【0092】

普通図柄表示部1050は、普通電動役物（羽根部材1046（図3および図17参照））を駆動して第2始動口1035を開放するか否かを決定する「普通図柄ゲーム」に対する抽選結果を表示するものであり、2つのLEDランプ1501、1502を含んでいる。LEDランプ1501、1502は、交互に点灯・消灯を繰り返すことによって普通図柄として変動表示された後、停止表示される。羽根部材1046（図3および図17参照）は、普通図柄表示部50におけるLEDランプ1501、1502の点灯・消灯の組み合わせが所定の態様となったときに、羽根部材1046（図3および図17参照）を所定のパターンで開閉駆動して、第2始動口1035の入球困難性の選択を行う。

【0093】

普通図柄用保留表示部1051は、2つのLEDランプ1511、1512の点灯、消灯または点滅によって保留されている普通図柄の変動表示の実行可能回数を表示するものである。LEDランプ1511、1512による保留表示は、例えば保留数が「1」の場合にはLEDランプ1511が点灯し、LEDランプ1512が消灯する。保留数が「2」の場合にはLEDランプ1511およびLEDランプ1512ともに点灯し、保留数が「3」の場合にはLEDランプ1511が点滅し、LEDランプ1512が点灯し、保留数が「4」の場合にはLEDランプ1511およびLEDランプ1512ともに点滅する。

【0094】

第1および第2特別図柄表示部1052、1053は、「特別図柄ゲーム」に対する大当たり抽選の結果を示すものであり、それぞれ8個のLEDランプ1520、1530を含んでいる。第1特別図柄表示部1052は、第1始動口1034への始動入賞を契機として変動表示を行うとともに、第1始動口1034への入賞に基づく大当たり抽選結果を表示するものである。第2特別図柄表示部1053は、第2始動口1035への始動入賞を契機として変動表示を行うとともに、第2始動口1035への入賞に基づく大当たり抽選結果を表示するものである。第1および第2特別図柄表示部1052、1053の変動表示は、各LEDランプ1520、1530が個別に点灯・消灯を繰り返すことにより行われる。大当たり抽選の結果は、第1および第2特別図柄表示部1052、1053の8つのLEDランプ1520、1530の点灯・消灯によって形成される表示パターン（特別図柄）によって表示される。例えば、第1および第2特別図柄表示部1052、1053のそれぞれを構成する8つのLEDランプ1520、1530のいずれか一方においてすべてが点灯した場合に「15R確変大当たり」、8つのLEDランプ1520、1530のいずれか一方において上部3つが点灯し、残りのランプが消灯した場合に「15R通常大当たり」、8つのLEDランプ1520、1530のいずれか一方において下部3つが点灯し、残りのランプが消灯した場合に「突然確変大当たり」、8つのLEDランプ1520、1530のいずれか一方において中部2つが点灯し、残りのランプが消灯した場合に「小当たり」、8つのLEDランプ1520、1530のいずれか一方において最上部1つが点灯し、残りのランプが消灯した場合に「ハズレ」の表示パターンとすることができる。第1および第2特別図柄表示部1052、1053は、大当たり抽選結果を表示するものであるため、遊技者は8つのLEDランプ1520、1530の表示パターンによって突然確変（例えば下部3つのランプが点灯）と小当たり（中部2つのランプが点灯）とを判別することができる。なお、8つのLEDランプ1520、1530の点灯・消灯の組み合わせと、それに対応する大当たり抽選の結果は、これらの例には限定されず、種々に変更可能である。

【0095】

また、ラウンドランプを設け、15R大当たりが発生した場合には15R用のラウンドランプが点灯し、2R大当たりが発生した場合には2R用のラウンドランプが点灯することとし、どのラウンドの大当たりが発生したかわかるようにしてもよい。

【0096】

大当たり抽選に当選した場合には、特別図柄が特定の停止表示態様に停止表示された後、通常遊技状態から遊技者に有利な状態である当り遊技状態（特別遊技状態）に遊技状態が移行させられる。この当り遊技状態となった場合には、上述のように開閉扉1040（図3および図17参照）が駆動制御され、大入賞口1039（図3および図17参照）が開放状態とされて遊技球が受け入れ可能な状態となる。一方、大当たり当選しなかった場合（小当たりを除く）には、特別図柄として、ハズレ図柄が停止表示されて遊技状態が維持される。また、小当たりに当選した場合には、小当たりに対応する表示パターンに特別図柄が停止表示され、所定のパターンで開閉扉1040が駆動される。

【0097】

第1液晶表示装置1013の表示領域1103では、第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053において表示される特別図柄と関連する演出画像が表示さ

れる。例えば、第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053で表示される特別図柄の変動表示中においては、特定の場合を除いて、液晶表示装置1013の表示領域1103において、数字からなる識別図柄（装飾図柄）、例えば、「0」、「1」、「2」・・・「9」のような数字が3列変動表示される。一方、第1特別図柄表示部1052（図18参照）および第2特別図柄表示部1053（図18参照）において変動表示されていた特別図柄が停止表示されるとともに、液晶表示装置1013の表示領域1103でも装飾図柄が停止表示される。

【0098】

また、第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053において、変動、停止された特別図柄が特定の停止表示態様の場合には、当りであることを遊技者に把握させる演出画像が液晶表示装置1013の表示領域1103において表示される。具体的には、第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053のいずれか一方において特別図柄が、例えば、多くの出球が獲得可能な大当りに対応する特定の表示態様で停止表示された場合には、第1液晶表示装置1013の表示領域1103において表示される演出用の識別図柄の組合せが特定の表示態様（例えば、複数の図柄列のそれぞれに同一の図柄がすべて揃った状態で停止表示される態様）となり、さらに、大当り用の演出画像が液晶表示装置1013の表示領域1103において表示される。なお、出球を得ることが困難な当り（小当り）の場合は、当りであることを遊技者に把握させる演出画像を、液晶表示装置1013の表示領域1103において表示しなくてもよい。

【0099】

第1液晶表示装置1013の表示領域1103における演出画像の表示に合わせて、第2液晶表示装置を作動させることにより、より複雑で興趣の高い演出を行うことができる。これにより、遊技者は演出を楽しむことができ、飽きずに遊技を継続することとなる。また、視覚効果の高い演出を行うことができるので、遊技者の興趣を高めることができる。

【0100】

＜パチンコ機の電氣的構成＞

パチンコ機の電氣的構成について図を用いて説明する。

図19は、本実施形態に係る遊技機における制御回路を示すブロック図である。図19に示すように、遊技機1001は、遊技の制御を行う主制御回路1006と、遊技の進行に応じた演出の制御を行う副制御回路1007と、を備えている。

【0101】

主制御回路1006は、メインCPU1060、メインROM1061（読み出し専用メモリ）、メインRAM1062（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路1063、I/Oポート1064、コマンド出力ポート1065、およびバックアップコンデンサ1066を備えているとともに、各種の装置や各種のスイッチと接続されている。

【0102】

メインCPU1060は、メインROM1061およびメインRAM1062と接続されており、メインROM1061に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【0103】

メインROM1061は、メインCPU1060により遊技機1001の動作を制御するためのプログラム、例えば、図22～図27に示す処理をメインCPU1060に実行させるためのプログラムの他、各種のテーブルが記憶されている。

【0104】

メインRAM1062は、メインCPU1060の一時記憶領域として、種々のフラグおよび変数の値を記憶する機能を有する。メインCPU1060の一時記憶領域としては、メインRAM1062に代えて、他の読み書き可能な記憶媒体を用いることもできる。

【0105】

初期リセット回路1063は、電源投入時においてリセット信号を生成するものであり

10

20

30

40

50

、メインCPU1060に接続されている。

【0106】

I/Oポート1064は、各種のデバイスからの入力信号をメインCPU1060に送信し、メインCPU1060からの出力信号を各種のデバイスに送信するものである。

【0107】

コマンド出力ポート1065は、メインCPU1060からのコマンドを副制御回路1007に送信するものである。

【0108】

バックアップコンデンサ1066は、電断時において、例えば、メインRAM1062に対して速やかに電源を供給することにより、メインRAM1062に記憶されている各種データを保持することに用いられる。

【0109】

主制御回路1006に接続される各種の装置としては、LEDユニット1005の他、ソレノイド1400、1460、外部端子板1080が含まれる。

【0110】

図18に示すように、LEDユニット1005は、上述のように普通図柄ゲームにおける普通図柄の可変表示を行う普通図柄表示部1050、普通図柄用保留表示部1051、特別図柄ゲームにおける特別図柄の可変表示を行う第1特別図柄表示部1052および第2特別図柄表示部1053、第1特別図柄用保留表示部1054、第2特別図柄用保留表示部1055を含んでいる。

【0111】

ソレノイド1400、1460には、開閉扉1040を駆動させて大入賞口1039を開放状態または閉鎖状態とする大入賞口ソレノイド1400、および普通電動役物としての羽根部材1046を開閉とする電動役物ソレノイド1460が含まれる。

【0112】

外部端子板1080は、ホール係員を呼び出す機能や当たり回数を表示するといった機能を有する図示しない呼出装置、あるいはホール全体の遊技機1001を管理するホールコンピュータ等の外部機器1090にデータ送信するためのものである。

【0113】

主制御回路1006に接続される各種のスイッチとしては、第1始動口スイッチ1340、第2始動口スイッチ1350、通過ゲートスイッチ1360、カウントスイッチ1390、一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440、およびバックアップクリアスイッチ1081が含まれる。第1始動口スイッチ1340および第2始動口スイッチ1350は、第1および第2始動口1034、1035を遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路1006に供給するものである。通過ゲートスイッチ1360は、通過ゲート1036を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路1006に供給するものである。カウントスイッチ1390は、大入賞口1039の所定領域を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路1006に供給するものである。一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440は、一般入賞口1041、1042、1043、1044を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路6に供給するものである。バッククリアスイッチ1081は、電断時等におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアするものである。

【0114】

主制御回路1006にはさらに、払出・発射制御回路1082が接続されている。払出・発射制御回路1082は、払出装置1083および発射装置1012を制御するものであり、払出装置1083、発射装置1012およびカードユニット1084が接続されている。カードユニット1084は、遊技者の操作によって、カードユニット1084に遊技球の貸し出しを要求する信号を出力する球貸し操作パネル1085との間で送受信可能である。払出・発射制御回路1082は、主制御回路1006から供給される賞球制御コマンド、カードユニット1084から供給される貸し球制御信号を受け取り、払出装置1

10

20

30

40

50

０８３に対して所定の信号を送信することにより、払出装置１０８３に遊技球を払い出させる。払出・発射制御回路１０８２はさらに、発射装置１０１２の発射ハンドル１１２２が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射ソレノイドに電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【０１１５】

副制御回路１００７は、コマンド出力ポート１０６５およびコマンド入力ポート１０７０を介して主制御回路１００６に接続されており、主制御回路１００６からコマンドが供給されるように構成されている。この副制御回路１００７は、主制御回路１００６から供給される各種のコマンドに応じて、各種の制御を行うものであり、サブＣＰＵ１０７１、プログラムＲＯＭ１０７２、ワークＲＡＭ１０７３、表示制御回路１０７４、音声制御回路１０７５、ランプ制御回路１０７６および開閉駆動制御回路１０７７を備えている。なお、表示制御回路１０７４は、本発明の表示演出制御手段に相当する。開閉駆動制御回路１０７７は、本発明の駆動制御手段に相当する。

【０１１６】

サブＣＰＵ１０７１は、プログラムＲＯＭ１０７２に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブＣＰＵ１０７１は、主制御回路１００６から供給される各種のコマンドに従って、副制御回路１００７の制御を行う。

【０１１７】

プログラムＲＯＭ１０７２には、サブＣＰＵ１０７１により遊技機１００１の遊技演出を制御するためのプログラムや各種のテーブルが記憶されている。プログラムや各種のテーブルは、プログラムＲＯＭ１０７２に代えて、あるいはプログラムＲＯＭ１０７２に加えて、コンピュータにおいて読み取り可能な他の記憶媒体に記録されたものを使用することができる。この場合の記憶媒体としては、例えばハードディスク装置、ＣＤ－ＲＯＭ、ＤＶＤ－ＲＯＭ、ＲＯＭカートリッジを使用することができる。また、上述のプログラムやテーブルは、電源投入後に遊技機１００１の外部のサーバからダウンロードし、ワークＲＡＭ１０７３に記録するようにしてもよい。

【０１１８】

ワークＲＡＭ１０７３は、サブＣＰＵ１０７１の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶するものである。サブＣＰＵ１０７１の一時記憶領域としては、ワークＲＡＭ１０７３に代えて、あるいはワークＲＡＭ１０７３に加えて、他の読み書き可能な記憶媒体を使用することができる。

【０１１９】

表示制御回路１０７４はサブＣＰＵ１０７１から供給されるデータに応じて、第１液晶表示装置１０１３および第２液晶表示装置１０３０における表示制御を行うためのものである。表示制御回路１０７４は、例えば、画像データプロセッサ（ＶＤＰ）、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データＲＯＭ、画像データをバッファするフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するＤ／Ａコンバータ等から構成されている。表示制御回路１０７４は、サブＣＰＵ１０７１から供給される画像表示命令に応じて、第１液晶表示装置１０１３および第２液晶表示装置１０３０に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。画像データとしては、例えば装飾図柄画像データ、背景画像データ、各種演出用画像データが含まれる。

【０１２０】

表示制御回路１０７４はさらに、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをＤ／Ａコンバータに供給する。Ｄ／Ａコンバータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングでこの画像信号を第１液晶表示装置１０１３および第２液晶表示装置１０３０に供給する。第１および第２液晶表示装置１０１３、１０３０は、Ｄ／Ａコンバータからの画像信号に基づいて画像が表示される。

【０１２１】

音声制御回路１０７５は、スピーカ１０２１から発生させる音声に関する制御を行うためのものであり、例えば音声に関する制御を行う音源ＩＣ、各種の音声データを記憶する

音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（AMP）を含んでいる。音源ICは、スピーカ1021から発生させる音声の制御を行うものである。音源ICは、サブCPU1071から供給される音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択することができる。音源ICはさらに、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、その音声信号をAMPに供給することもできる。AMPは、音声信号を増幅させ、スピーカ1021から音声を発生させる。

【0122】

ランプ制御回路1076は、装飾ランプ等を含むランプ1022の制御を行うためのものであり、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターンが記憶されている装飾データROM等から構成されている。

10

【0123】

開閉駆動制御回路1077は、動力源41であるモータを正逆転駆動させて当該モータと係合ピン31と連結した揺動アーム44を介して、ガイドレール42に沿って液晶表示ユニット1A、1Bを開閉させるタイミングの制御を行うためのものである。開閉駆動制御回路1077は、駆動用のモータに駆動信号を供給するためのドライブ回路を有している。

【0124】

副制御回路1007はさらに、操作ボタン1020の操作に応じて所定の信号を出力する操作ボタンスイッチ1201に接続されている。副制御回路1007は、操作ボタンスイッチ1201から出力される信号に基づいて、例えば表示制御回路1074、音声制御回路1075、およびランプ制御回路1076を制御してチャンス演出を行う。

20

【0125】

本実施形態では、図19に示すように、主制御回路1006から副制御回路1007に信号を供給できるが、副制御回路1007から主制御回路1006に対して信号を供給できないように構成されている。しかし、副制御回路1007から主制御回路1006に対して信号を送信できるような構成としてもよい。

【0126】

<遊技機の特別図柄決定テーブル>

図20は、本実施形態に係る遊技機の特別図柄決定テーブルを示す図である。特別図柄決定テーブルに関するデータは、第1特別図柄および第2特別図柄の別を問わず共通化されたテーブルとして、メインROM1061に記憶されている。

30

【0127】

特別図柄ゲームにおいて、低確率状態（通常状態）における大当たり確率は、第1始動口1034および第2始動口1035のいずれの始動入賞の場合であっても共通に1/150、高確率状態（確変状態）における大当たり確率は、第1始動口1034および第2始動口1035のいずれの入賞の場合であっても共通に1/15である。すなわち、0～149の150個の乱数値のうち、低確率状態（通常状態）では1個（乱数値5）が大当たりとされ、高確率状態（確変状態）では10個（乱数値5～14）が大当たりとされる。小当たり確率は、第1始動口1034および第2始動口1035のいずれの始動入賞の場合であっても共通に1/150（乱数値100が当たり）である。特別図柄ゲームにおいて大当たりまたは小当たりに当選した場合、主制御回路1006において大当たり図柄決定用乱数値の抽選が0～3の数値範囲で行われる。

40

【0128】

図20に示すように、第1始動口1034への入賞（第1特別図柄）および第2始動口1035への入賞（第2特別図柄）のいずれの場合でも、大当たり図柄決定用乱数値が「0」の場合が15R通常大当たり、「1」の場合が15R確変大当たり、「2」および「3」の場合が2R確変大当たり（突然確変）とされており、低確率状態（通常状態）および高確率状態の別を問わず、確変当選確率は75%である。第1始動口1034への入賞（第1特別図柄）および第2始動口1035への入賞（第2特別図柄）のいずれの大当たりでも、1

50

5 R 確変大当りおよび 2 R 確変大当り（突然確変）の場合には、次回大当りまで時短に突入または継続する。一方、1 5 R 通常大当りの場合には時短が 1 0 0 回である。すなわち、第 1 始動口 1 0 3 4 の入賞および第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞での大当りの振り分けでは、1 5 R 通常大当り（時短 1 0 0 回）が 2 5 %、1 5 R 確変大当り（次回大当りまで時短）が 2 5 %、突然確変（次回大当りまで時短）が 5 0 %となっている。

【0 1 2 9】

図 2 0 に示すように、第 1 始動口 1 0 3 4 への入賞（第 1 特別図柄）および第 2 始動口 1 0 3 5 への入賞（第 2 特別図柄）のいずれの場合でも、低確率状態（通常状態）および高確率状態の別を問わず、0 ~ 1 4 9 の 1 5 0 個の乱数値のうち 1 個（乱数値 1 0 0）が小当りとされている。したがって、小当り確率は 1 / 1 5 0 である。特別図柄ゲームにおいて小当りに当選した場合には、大当り時と同様に大当り図柄決定用乱数値が 0 ~ 3 の数値範囲で抽選される。ただし、小当りの場合には、大当り図柄決定用乱数値の値に関係なく、小当り終了後には小当り当選前の遊技状態に戻る。すなわち、小当り当選前が通常状態であれば、小当り終了後に通常状態に戻って大当り抽選が行われ、小当り当選前が高確率状態であれば、小当り終了後に高確率に戻って大当り抽選が行われる。また、小当り当選前が非時短状態で無ければ小当り終了後に非時短状態に戻り、小当り当選前が時短状態で有れば小当り終了後に時短状態に戻る。

【0 1 3 0】

大当り図柄決定用乱数値は、所定の大当り図柄および図柄指定コマンドに対応付けられている。

【0 1 3 1】

大当り図柄または小当り図柄は、その数値が当りの種類に対応しており、変動パターンを決定する際（図 2 1 参照）に参照されるものである。大当り図柄において、1 5 R 通常大当りは「0」、1 5 R 確変大当りは「1」、2 R 確変大当り（突然確変）は「2」に対応しており、小当り図柄において、小当りは「3」に対応している。また、これら 0 ~ 3 のそれぞれに、第 1 および第 2 特別図柄表示部 1 0 5 2、1 0 5 3 のそれぞれを構成する 8 つの L E D ランプ 1 5 2 0、1 5 3 0 の点灯パターンが対応している。例えば「1」が決定された場合は、第 1 および第 2 特別図柄表示部 1 0 5 2、1 0 5 3 のそれぞれを構成する 8 つの L E D ランプ 1 5 2 0、1 5 3 0 のいずれか一方においてすべてが点灯する。また、例えば「0」が決定された場合は、8 つの L E D ランプ 1 5 2 0、1 5 3 0 のいずれか一方において上部 3 つが点灯し、残りのランプが消灯する。また、例えば「2」が決定された場合は、8 つの L E D ランプ 1 5 2 0、1 5 3 0 のいずれか一方において下部 3 つが点灯し、残りのランプが消灯する。また、例えば「3」が決定された場合は、8 つの L E D ランプ 1 5 2 0、1 5 3 0 のいずれか一方において中部 2 つが点灯し、残りのランプが消灯する。

【0 1 3 2】

図柄指定コマンドは、そのコマンドが当りの種類に対応している。図柄指定コマンドは、1 5 R 通常大当りでは「z 0」、1 5 R 確変大当りでは「z 1」、2 R 確変大当り（突然確変）では「z 2」、小当りでは「z 3」とされる。なお、ハズレの場合には図柄指定コマンドは一律に「z 4」とされる。

【0 1 3 3】

<遊技機の変動パターンテーブル>

図 2 1 は、本実施形態に係る遊技機の変動パターンテーブルを示す図である。変動パターンテーブルは、変動パターンを決定するためのテーブルである。変動パターンテーブルは、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の別、あるいは通常遊技状態および確変状態の別を問わず共通化されたテーブルとして、メイン R O M 1 0 6 1 に記憶されている。

【0 1 3 4】

変動パターンテーブルでは、大当り図柄または小当り図柄と演出条件選択用乱数値とに基づいて変動パターンを決定することができる。なお、大当り図柄および小当り図柄は、先に説明した通り図 1 1 に示す特別図柄決定テーブルにおいて当りの種類に応じて決定さ

れ、演出条件用乱数値は、主制御回路1006における抽選によって、0～9の数値範囲から決定される。変動パターンが決定された場合、変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドが決定される。この変動パターン指定コマンドは、主制御回路1006から副制御回路1007に送信され、この変動パターン指定コマンドを受信した副制御回路1007のワークRAM1073（図19参照）に記憶されており、演出データを決定する際に利用される。

【0135】

図21に示すように、大当り図柄が「0」である15R確変大当りおよび大当り図柄が「1」である15R通常大当りの場合、演出条件選択用乱数値が0～4のときに変動時間が5sの変動パターン（1）および変動パターン指定コマンド「h0」が決定される。そして、演出条件選択用乱数値が5～9のときに変動時間が10sの変動パターン（2）および変動パターン指定コマンド「h1」が決定される。

10

【0136】

また、大当り図柄が「2」である2R確変大当り（突然確変）の場合には、変動時間が5sの変動パターン（3）および変動パターン指定コマンド「h2」が決定される。

【0137】

また、小当り図柄が「3」である小当りの場合は、演出条件選択用乱数値に関係なく、変動時間が5sである変動パターン（4）および変動パターン指定コマンド「h3」が決定される。

【0138】

また、ハズレの場合には、演出条件選択用乱数値が0～4のときに変動時間が5sの変動パターン（5）および変動パターン指定コマンド「h4」が決定される。そして、演出条件選択用乱数値が5～9のときに変動時間が10sの変動パターン（6）および変動パターン指定コマンド「h5」が決定される。

20

【0139】

なお、プログラムROM1072には、変動パターン指定コマンドおよび演出決定用乱数値に基づいて演出内容を決定するための演出決定テーブル（図示せず）が記憶されている。この演出決定テーブルでは、変動パターン指定コマンドと演出決定用乱数値とに基づいて、特別図柄の変動表示に伴う演出を実行するための演出データを決定することができる。

30

【0140】

演出データとしては、大当り演出、突然確変演出、小当り演出、およびハズレ演出に対応する演出データを含んでいる。大当り演出は、例えば液晶表示装置1013において表示される数字などの装飾図柄がすべて同じ図柄で揃う演出である。この場合、例えば装飾図柄が数字で1～9の数字であるときには、揃った数字が奇数のときに15R確変大当り、偶数のときに15R通常大当りとなる。突然確変大当り演出および小当り演出は共通化されている。突然確変大当り演出および小当り演出は、表示領域1103において、例えば左右の装飾図柄が同一であるリーチ状態において中図柄に「当」の文字が表示（例えば「7当7」）される演出である。ハズレ演出は、装飾図柄が揃わない演出（突然確変大当り演出および小当り演出を除く）である。

40

【0141】

上述したように、決定された演出データに応じて第1液晶表示装置1013が動画による表示演出を表示するが、このような動画による表示演出に加えて、第2液晶表示装置1030の液晶表示ユニット1A、1Bを開閉させ、所定のストーリー性を有する演出画像による表示演出を行えばよい。

【0142】

<遊技機のメイン処理>

主制御回路1006（メインCPU1060）によって行われるメイン処理について図22を参照して説明する。図22は、本実施形態に係る遊技機の主制御回路によって行われるメイン処理のフローチャートである。

50

【0143】

図22に示すように、メインCPU1060は、まず初期化処理を行う（S2001）。この処理において、メインCPU1060は、バックアップ復帰処理、初期化設定処理等を行う。

【0144】

初期化処理の後、メインCPU1060は、乱数値更新処理を行う（S2002）。この処理において、メインCPU1060は、初期値乱数値カウンタ、演出条件選択用乱数値カウンタ等の更新を行う。

【0145】

乱数値更新処理の後、メインCPU1060は、タイマ更新処理を行う（S2003）。この処理において、メインCPU1060は、メインCPU1060とサブCPU1071との同期をとるためのタイマ、大入賞口1039の開放時間タイマ等、各種タイマの更新を行う。

【0146】

タイマ更新処理の後、メインCPU1060は、特別図柄に対する制御を行う（S2004）。この処理において、メインCPU1060は、第1始動口スイッチ1340、第2始動口スイッチ1350からの検知信号に応じて、大当たり判定用乱数値と大当たり図柄決定用乱数値を抽出し、メインROM1061に記憶される当たり判定テーブルを参照し、特別図柄抽選（大当たりまたは小当たり）に当選したか否かを判定し、判定の結果をメインRAM1062に記憶する処理を行う。

【0147】

特別図柄制御処理の後、メインCPU1060は、普通図柄に対する制御を行う（S2005）。この処理において、メインCPU1060は、通過ゲートスイッチ1360からの検知信号に応じて、乱数値を抽出し、メインROM1061に記憶される普通図柄当選テーブルを参照し、普通図柄抽選に当選したか否かを判定し、判定の結果をメインRAM1062に記憶する処理を行う。

【0148】

なお、普通図柄抽選に当選した場合は、普通電動役物（羽根部材1046（図3および図17参照））が開放状態となって、第2始動口1035に遊技球が入球しやすくなる。

【0149】

普通図柄制御処理の後、メインCPU1060は、図柄表示装置制御処理を行う（S2006）。この処理において、メインCPU1060は、ステップS2004、ステップS2005でメインRAM1062に記憶された特別図柄制御処理の結果および普通図柄制御処理の結果に応じて、第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053、および普通図柄表示部1050を駆動するための制御信号をメインRAM1062に記憶する処理を行う。メインCPU1060は、制御信号を第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053に制御信号を送信する。第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053は、受信した制御信号に基づき特別図柄を変動表示および停止表示する。普通図柄表示部1050は受信した制御信号に基づき普通図柄を変動表示および停止表示する。

【0150】

図柄表示装置制御処理の後、メインCPU1060は、遊技情報出力処理を行う（S2007）。この処理において、メインCPU1060は、外部機器1090（例えばホールコンピュータや呼出装置）へ遊技情報を出力する。

【0151】

遊技情報出力処理の後、メインCPU1060は、ポート出力処理を行う（S2008）。この処理において、メインCPU1060は、大入賞口1039（開閉扉1040）や第2始動口1035（羽根部材1046）を駆動制御するための信号を出力する。

【0152】

ポート出力処理の後、メインCPU1060は、コマンド出力処理を行う（S2009

10

20

30

40

50

）。この処理において、メインCPU1060は、副制御回路1007（サブCPU1071）に対して各種コマンドを送信する。

【0153】

コマンド出力処理の後、メインCPU1060は、払出処理を行う（S2010）。この処理において、メインCPU1060は、大入賞口1039、第1始動口1034、第2始動口1035、一般入賞口1041～1044に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出要求コマンドを払出・発射制御回路1082に送信する。この処理が終了した場合には、メインCPU1060は、ステップS2002に処理を移し、ステップS2002～ステップS2010の処理を繰り返す。

【0154】

<遊技機のシステムタイマ割込処理>

主制御回路1006（メインCPU1060）は、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、システムタイマ割込処理を実行する場合がある。メインCPU1060によって行われるシステムタイマ割込処理について図23を参照して説明する。図23は、本実施形態に係る遊技機のシステムタイマ割込処理のフローチャートである。

【0155】

メインCPU1060は、レジスタ退避処理を行う（S2011）。この処理において、メインCPU1060は、レジスタに記憶されている実行中のプログラムを退避させる。

【0156】

レジスタ退避処理の後、メインCPU1060は、乱数値更新処理を行う（S2012）。この処理において、メインCPU1060は、大当たり判定用乱数値カウンタ、大当たり図柄決定用乱数値カウンタ等の更新を行う。

【0157】

乱数値更新処理の後、メインCPU1060は、スイッチ入力処理を行う（S2013）。この処理において、メインCPU1060は、第1および第2始動口スイッチ1340、1350、一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440等への信号の入力の有無を判定する。

【0158】

スイッチ入力処理の後、メインCPU1060は、レジスタ復帰処理を行う（S2014）。この処理において、メインCPU1060は、退避させたプログラムをレジスタに復帰させる。この処理が終了した場合、本ルーチンを終了する。

【0159】

<遊技機の特別図柄制御処理>

図22のステップS2004において実行されるサブルーチン（特別図柄制御処理）について図24を用いて説明する。図24は、本実施形態に係る遊技機の特別図柄処理のフローチャートである。図24において、ステップS2022からステップS2029の側方に描いた数値は、それらのステップに対応する特別図柄制御状態フラグを示し、メインRAM1062における特別図柄制御状態フラグとして機能する記憶領域に記憶されている。メインCPU1060は、メインRAM1062に記憶されている特別図柄制御状態フラグの数値に応じて、その数値に対する1つのステップが実行され、特別図柄ゲームが進行することになる。また、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグの値に基づいて、各ステップにおける各種の処理を実行するか否かを判定する。この特別図柄制御状態フラグは、特別図柄ゲームの遊技の状態を示すものであり、ステップS2022からステップS2029における処理のいずれかを実行可能にするものである。それに加えて、メインCPU1060は、各ステップに対して設定された待ち時間タイマなどに応じて決定される所定のタイミングで各ステップにおける処理を実行する。なお、この所定のタイミングに至る前においては、各ステップにおける処理を実行することなく終了することになり、他のサブルーチンを実行することになる。もちろん、所定の周期で図23に示す

10

20

30

40

50

システムタイマ割込処理も実行する。

【0160】

特別図柄制御処理においては、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグをロードする処理を実行する（S2021）。この処理が終了した場合には、ステップS2022からステップS2029に処理を移す。

【0161】

メインCPU1060は、特別図柄記憶チェック処理を実行する（S2022）。この処理の詳細については後述する。

【0162】

特別図柄記憶チェック処理の後、メインCPU1060は、特別図柄変動時間管理処理を実行する（S2023）。この処理において、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが特別図柄変動時間管理を示す値（01H）であり、先の特別図柄変動において、所定の変動時間が経過した場合（特別図柄変動が変動停止した場合）に、特別図柄表示時間管理を示す値（02H）を特別図柄制御状態フラグにセットし、確定後待ち時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、確定後待ち時間が経過した後、ステップS2024の処理を実行するように設定する。

【0163】

特別図柄変動時間管理処理の後、メインCPU1060は、特別図柄表示時間管理処理を実行する（S2024）。メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが特別図柄表示時間管理を示す値（02H）であり、確定後待ち時間が経過した場合に、当り（大当たりまたは小当り）か否かを判定する。メインCPU1060は、当りである場合に、当り開始インターバル管理を示す値（03H）を特別図柄制御状態フラグにセットし、当り開始インターバルに対応する時間を待ち時間タイマにセットする。つまり、当り開始インターバルに対応する時間が経過した後、ステップS2025の処理を実行するように設定する。一方、メインCPU1060は、当りではない場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（07H）をセットする。すなわち、当りではない場合にはメインCPU1060は、ステップS2029の処理を実行するように設定する。

【0164】

特別図柄表示時間管理処理の後、メインCPU1060は、当り開始インターバル管理処理を実行する（S2025）。この処理において、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが当り開始インターバル管理を示す値（03H）であり、その当り開始インターバルに対応する時間が経過した場合に、メインROM1061から読み出された大入賞口1039を開放させるためのデータをメインRAM1062に記憶する。メインCPU1060はメインRAM1062に記憶された大入賞口1039を開放させるためのデータを読み出し、大入賞口1039を開放させる旨の信号を、大入賞口ソレノイド1400に供給する。このように、メインCPU1060などは、大入賞口1039の開閉制御を行う。つまり、所定の有利な遊技状態（大入賞口1039の開放状態と閉鎖状態が繰り返される遊技状態）が提供されるラウンドゲームを、15回または2回繰り返し行う大当たり遊技、または大入賞口1039を2回開放させる小当たり遊技が実行されることになる。

【0165】

さらに、メインCPU1060は、大入賞口開放中を示す値（04H）を特別図柄制御状態フラグにセットするとともに、開放上限時間（例えば約25秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、メインCPU1060は、ステップS2027の処理を実行するように設定する。

【0166】

当り開始インターバル管理処理の後、メインCPU1060は、大入賞口再開放前待ち時間管理処理を実行する（S2026）。この処理において、メインCPU1060は、制御状態フラグが大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（05H）であり、ラウンド間インターバルに対応する時間が経過した場合に、大入賞口開放回数カウンタを“1”増加

10

20

30

40

50

するように記憶更新する。メインCPU1060は、大入賞口開放中を示す値（04H）を特別図柄制御状態フラグにセットする。メインCPU1060は、開放上限時間（例えば約25秒または0.1秒）を大入賞口開放時間タイマにセットする。すなわち、メインCPU1060は、ステップS2027の処理を実行するように設定する。

【0167】

大入賞口再開放前待ち時間管理処理の後、メインCPU1060は、大入賞口開放中処理を実行する（S2027）。メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが大入賞口開放中を示す値（04H）である場合に、大入賞口入賞カウンタが所定値（例えば“7”）以上であるという条件、開放上限時間を経過した（大入賞口開放時間タイマが「0」である）という条件のいずれかを満たすか否かを判定する。メインCPU1060は、
10
いずれかの条件を満たした場合に、大入賞口1039を閉鎖させるために、メインRAM1062に位置付けられた変数を更新する。そして、大入賞口開放回数カウンタが大入賞口開放回数最大値以上である（最終ラウンドである）という条件を満たすか否かを判定する。メインCPU1060は、最終ラウンドであると判定した場合に、当り終了インターバルを示す値（06H）を特別図柄制御状態フラグにセットする一方、最終ラウンドでない場合に、大入賞口再開放前待ち時間管理を示す値（05H）を特別図柄制御状態フラグにセットする。

【0168】

大入賞口開放中処理の後、メインCPU1060は、当り終了インターバル処理を実行する（S2028）。この処理において、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが当り終了インターバルを示す値（06H）であり、当り終了インターバルに対応する時間を経過した場合に、特別図柄ゲーム終了を示す値（07H）を特別図柄制御状態フラグにセットする。すなわち、メインCPU1060は、ステップS2029の処理を実行するように設定する。
20

【0169】

当り終了インターバル処理の後、メインCPU1060は、特別図柄ゲーム終了処理を実行する（S2029）。この処理において、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグが特別図柄ゲーム終了を示す値（07H）である場合に、特別図柄記憶チェックを示す値（00H）をセットする。すなわち、メインCPU1060は、ステップS2022の処理を実行するように設定する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを
30
終了する。

【0170】

前述したように、特別図柄制御状態フラグをセットすることにより、特別図柄ゲームが実行されることとなる。具体的には、メインCPU1060は、遊技状態が、大当りまたは小当り遊技状態ではない場合において、当り判定の結果がハズレであるときには、制御状態フラグを“00H”、“01H”、“02H”、“07H”と順にセットすることにより、図24に示すステップS2022、ステップS2023、ステップS2024、ステップS2029の処理を所定のタイミングで実行することとなる。また、メインCPU1060は、遊技状態が大当りまたは小当り遊技状態ではない場合において、当り判定の結果が大当りまたは小当りであるときには、特別図柄制御状態フラグを“00H”、“01H”、“02H”、“03H”と順にセットすることにより、図24に示すステップS2022、ステップS2023、ステップS2024、ステップS2025の処理を所定のタイミングで実行し、大当りまたは小当り遊技状態への制御を実行することになる。さらには、メインCPU1060は、大当りまたは小当り遊技状態への制御が実行された場合には、制御状態フラグを“04H”、“05H”と順にセットすることにより、図24に示すステップS2027、ステップS2026の処理を所定のタイミングで実行し、大当りまたは小当り遊技を実行することとなる。なお、大当りまたは小当り遊技の終了条件が成立した場合には、“04H”、“06H”、“07H”と順にセットすることにより、図24に示すステップS2026、ステップS2028からステップS2029の処理を所定のタイミングで実行し、大当りまたは小当り遊技を終了することになる。
40
50

【0171】

＜遊技機の特別図柄記憶チェック処理＞

図24のステップS2022において実行されるサブルーチン（特別図柄記憶チェック処理）について図を用いて説明する。図25は、本実施形態に係る遊技機の特別図柄記憶チェック処理のフローチャートである。

【0172】

メインCPU1060は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値（00H）であるか否かの判定を行う（S2031）。メインCPU1060は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判別した場合には、ステップS2032に処理を移す。一方、メインCPU1060は、制御状態フラグが特別図柄記憶チェックを示す値であると判定しなかった場合には、本サブルーチンを終了する。

10

【0173】

ステップS2032において、始動記憶の有無を判定する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、特別図柄ゲームの始動記憶がないと判定した場合、すなわち第1特別図柄始動記憶領域（0）～第1特別図柄始動記憶領域（4）または第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されていない場合には、ステップS2033に処理を移す。一方、メインCPU1060は、始動記憶があると判定した場合には、第1および第2特別図柄の少なくともいずれかに対応する始動記憶が存在するため、ステップS2034に処理を移す。

【0174】

20

ステップS2033において、デモ表示処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、メインRAM1062にデモ表示許可値をセットする処理を行う。さらに特別図柄ゲームの始動記憶（大当たり判定用乱数値が記憶されている第1特別図柄始動記憶領域または第2特別図柄始動記憶領域）の個数が「0」である状態が所定時間（例えば、2.5秒）維持された場合、デモ表示許可値として、デモ表示の実行を許可する値をセットする。そして、メインCPU1060は、デモ表示許可値が所定値であった場合に、デモ表示コマンドデータをセットする処理を行う。このように記憶されたデモ表示コマンドデータは、主制御回路1006のメインCPU1060から副制御回路1007のサブCPU1071にデモ表示コマンドとして供給される。これによって、副制御回路1007において、デモ表示が液晶表示装置1013において実行されることとなる。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

30

【0175】

ステップS2034において、第2特別図柄に対応する始動記憶の個数が「0」であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）のデータの有無を判別し、第2特別図柄に対応する始動記憶の個数が「0」である、すなわち第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されていないと判定した場合には、ステップS2036に処理を移す。第2特別図柄に対応する始動記憶の個数が「0」でない、すなわち第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されていると判定した場合には、ステップS2035に処理を移す。

40

【0176】

ステップS2035において、メインCPU1060は、変動状態番号として第2特別図柄の変動であることを示す値（02H）をメインRAM1062の所定領域にセットする処理を実行する。ここで、第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）にデータが記憶されている判定された場合、少なくとも第2特別図柄に対応する始動記憶が存在するが、S2032では始動記憶の確認しか行われていないために、第1特別図柄に対応する始動記憶については存在する場合と存在しない場合がある。すなわち、第1特別図柄に対応する始動記憶と第2特別図柄に対応する始動記憶とが共に存在することがあるが、S2035は第2特別図柄に対応する始動記憶の処理を優先して行う（第2始動口1035への入賞（電サポ入賞）による大当たりの抽選を優先して行う）ことを意

50

味している。この処理が終了した場合には、ステップS2036に処理を移す。

【0177】

ステップS2036において、メインCPU1060は、変動状態番号として第1特別図柄の変動であることを示す値(01H)をメインRAM1062の所定領域にセットする処理を実行する。すなわち、始動記憶が存在し、かつ第2特別図柄に対応する始動記憶が存在しないために、メインCPU1060は第1特別図柄に対応する始動記憶のみが存在すると判断できる。そのため、メインCPU1060は、第1特別図柄の変動であることを示す変動状態番号(01H)をメインRAM1062の所定領域にセットする処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップS2037に処理を移す。

【0178】

ステップS2037において、メインCPU1060は、特別図柄制御状態フラグとして特別図柄変動時間管理を示す値(01H)をセットする処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップS2038に処理を移す。

【0179】

ステップS2038において、特別図柄記憶転送処理を実行する。この処理において、メインCPU1060は、変動表示させる特別図柄が第1特別図柄の場合には、第1特別図柄始動記憶領域(1)～第1特別図柄始動記憶領域(4)のデータのそれぞれを、第1特別図柄始動記憶領域(0)～第1特別図柄始動記憶領域(3)にシフト(記憶)する処理を実行し、変動表示させる特別図柄が第2特別図柄の場合には、第2特別図柄始動記憶領域(1)～第2特別図柄始動記憶領域(4)のデータのそれぞれを、第2特別図柄始動記憶領域(0)～第2特別図柄始動記憶領域(3)にシフト(記憶)する処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップS2039に処理を移す。

【0180】

ステップS2039において、大当たり判定処理を実行する。この処理において、メインCPU1060は、高確率フラグを読み出し、読み出した高確率フラグに基づいて、大当たりとなる判定値(大当たり判定値)の数が異なる複数の当たり判定テーブルから1つの当たり判定テーブルを選択する。すなわち、高確率フラグが所定の値である場合には、大当たり判定値の数が多い高確率用の当たり判定テーブルが参照され、高確率フラグが所定の値でない場合には、大当たり判定値が少ない通常用の当たり判定テーブルが参照される。このように、遊技状態フラグが所定の値である場合、つまり遊技状態が高確率状態(確率変動状態)である場合には、大当たり遊技状態に移行する確率は、通常時よりも向上することとなる。

【0181】

そして、メインCPU1060は、始動入賞時に抽出され、第1特別図柄始動記憶領域(0)と第2特別図柄始動記憶領域(0)において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の大当たり判定用乱数値と、選択された当たり判定テーブルとを参照する。そして、メインCPU1060は、大当たり判定用乱数値と大当たり判定値が一致している場合には、すなわち通常状態では大当たり判定用乱数値が「5」であれば大当たりと判定し、高確率状態では大当たり判定用乱数値が「5～14」であれば大当たりと判定する。つまり、メインCPU1060は、遊技者に有利な大当たり遊技状態とするか否かの判定を行うこととなる。この処理が終了した場合には、ステップS2040に処理を移す。

【0182】

ステップS2040において、小当たり判定処理を実行する。この小当たり判定処理は、ステップS2039における大当たり判定処理において、大当たり判定ではなかった場合に実行される。この処理において、メインCPU1060は、第1特別図柄始動記憶領域(0)と第2特別図柄始動記憶領域(0)において先にセットされた特別図柄始動記憶領域の大当たり判定用乱数値と、予め設定されている小当たりの判定値が一致しているか否かを判定し、大当たり判定用乱数値と小当たり判定値が一致している場合には、小当たりであると判定する。一致していない場合にはハズレであると判定する。

【0183】

特別図柄始動記憶領域に記憶されている大当たり判定用乱数値と照合する当たり判定テーブ

10

20

30

40

50

ルは、第1特別図柄および第2特別図柄に共通するテーブルである。本実施形態では、このように1種類のテーブルのみを記憶していることとしたが、始動領域毎に異なるテーブルを記憶していてもよいし、さらに、通常用と高確率用（確率変動状態用）とで異なるテーブルを記憶していてもよい。

【0184】

本実施形態では、通常遊技の第1始動口1034への入賞による小当り確率は、第2始動口1035への入賞による小当り確率と同じに設定されているが、第1始動口1034への入賞と第2始動口1035への入賞とで、小当り確率が異なったものに設定してもよい。

【0185】

このように、ステップS2039およびS2040の処理によって、特別図柄ゲームの結果として大当り、小当り、ハズレのいずれかが決定される。この処理が終了した場合には、ステップS2041に処理を移す。

【0186】

メインCPU1060は、特別図柄決定処理を実行する（S2041）。この処理において、メインCPU1060は、当り判定の結果が大当りの場合には、大当り図柄を決定し、当り判定の結果が小当りの場合には、小当り図柄を決定し、大当りでも小当りでもない場合、すなわちハズレの場合には、ハズレ図柄を決定する処理を行う。なお、メインCPU1060は、特別図柄決定テーブルを用いて、大当り判定処理または小当り判定処理における判定結果と、大当り図柄決定用乱数値とに基づいて、特別図柄を決定している。この処理が終了した場合には、ステップS2042に処理を移す。

【0187】

メインCPU1060は、特別図柄変動パターン決定処理を実行する（S2042）。この処理において、メインCPU1060は、ステップS2041の処理において決定された特別図柄と、ステップS2039の処理において決定された当り判定の結果に基づいて、特別図柄変動パターンを決定するための変動パターン決定テーブル（図21参照）を選択する。そして、メインCPU1060は、演出条件選択用乱数値カウンタから抽出した演出条件選択用乱数値と選択した変動パターン決定テーブルとに基づいて、変動パターンを決定し、メインRAM1062の所定領域に記憶する。メインCPU1060は、このような変動パターンを示すデータに基づいて、第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053における特別図柄の変動表示態様を決定する。

【0188】

このように記憶された変動パターンを示すデータは、第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053に供給される。これによって、第1特別図柄表示部1052または第2特別図柄表示部1053に、特別図柄が決定した変動パターンで変動表示することとなる。また、このように記憶された変動パターンを示すデータは、主制御回路1006のメインCPU1060から副制御回路1007のサブCPU1071に特図変動パターン指定コマンドとして供給される。副制御回路1007のサブCPU1071は、受信した特図変動パターン指定コマンドに応じた演出表示を実行することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS2043に処理を移す。

【0189】

メインCPU1060は、特別図柄変動時間設定処理を行う（S2043）。この処理において、メインCPU1060は、決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間を待ち時間タイマにセットする処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップS2044に処理を移す。

【0190】

そして、メインCPU1060は、今回の変動表示に用いられた記憶領域（0）の値をクリアする処理を実行する（S2044）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0191】

10

20

30

40

50

＜遊技機のスイッチ入力処理＞

図23のステップS2013において実行されるサブルーチン（スイッチ入力処理）について図を用いて説明する。図26は、本実施形態に係る遊技機に係るスイッチ入力処理のフローチャートである。

【0192】

まず、賞球関連スイッチチェック処理が行われる（S2051）。この処理において、メインCPU1060は、カウントスイッチ1390、一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440、第1始動口スイッチ1340および第2始動口スイッチ1350の入力があったか否かを判定する。言い換えればこれらのスイッチが、遊技球を検知したか否かを判定する。そして、メインCPU1060は、カウントスイッチ1390の入力があったと判定した場合には大入賞口賞球カウンタの値に1加算する処理を行う。また、メインCPU1060は、一般入賞口スイッチ1410、1420、1430、1440の入力があったと判定した場合には一般入賞口賞球カウンタの値に1加算する処理を行う。また、メインCPU1060は、第1始動口スイッチ1340、第2始動口スイッチ1350の入力があったと判定した場合には始動口賞球カウンタの値に1加算する処理を行う。

10

【0193】

次に、特別図柄関連スイッチチェック処理が行われる（S2052）。特別図柄関連スイッチチェック処理については後述する。

【0194】

次に、普通図柄関連スイッチチェック処理が行われる（S2053）。この処理において、メインCPU1060は、通過ゲートスイッチ1360の入力があったか否か、つまり遊技球を検知したか否かを判定し、入力があったと判定した場合には、保留個数が上限（例えば4個）であるか否かを判定し、上限であると判定した場合には本サブルーチンを終了する。上限であると判定しなかった場合には、普通図柄ゲームの当り判定用乱数値カウンタから当り判定用乱数値を抽出し、さらに、当り図柄決定用乱数値カウンタから当り図柄決定用乱数値を抽出し、メインRAM1062の普通図柄記憶領域に格納する処理を行う。

20

【0195】

次に、異常関連スイッチチェック処理が行われる（S2054）。この処理において、メインCPU1060は、異常関連スイッチに異常があったか否か、例えばガラスドア1010の開閉スイッチが開放してガラスドア1010が開放されていることが検知されたか否かを判定する。異常が検知された場合には異常を報知するための処理を行い、異常が検知されない場合にはそのままとする。異常関連スイッチチェック処理が終了した場合には、本サブルーチンにおける処理を終了する。

30

【0196】

＜遊技機の特別図柄関連スイッチチェック処理＞

図26に示すステップS2052の特別図柄関連スイッチチェック処理について、図を用いて説明する。図27は、本実施形態に係る遊技機の特別図柄関連スイッチチェック処理のフローチャートである。

40

【0197】

ステップS2061において、第1始動口1034への始動入賞が検出されたか否かを判断する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、第1始動口スイッチ1340の入力があったか否かを判定する。第1始動口スイッチ1340の入力があったと判定した場合には、ステップS2062に処理を移し、第1始動口スイッチ1340の入力があったと判定しない場合には、ステップS2067に処理を移す。

【0198】

ステップS2062において、第1特別図柄の始動記憶が4以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、第1特別図柄の始動記憶、すなわち保留個数が4以上であるか否かを判定する。保留個数が4以上であると判定した

50

場合には、本サブルーチンを終了し、保留個数が4以上でないと判定した場合には、ステップS2063に処理を移す。

【0199】

ステップS2063において、第1特別図柄の始動記憶に1加算する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、メインRAM1062に記憶されている第1特別図柄の保留個数の値に1加算する処理を行う。この処理が終了した場合、ステップS2064に処理を移す。

【0200】

ステップS2064において、各種乱数値取得処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、大当たり判定用乱数値カウンタから特別図柄ゲームの大当たり判定用乱数値の抽出（特別図柄抽選）を行い、さらに、大当たり図柄決定用乱数値カウンタから大当たり図柄決定用乱数値を抽出し、演出条件判定用乱数値カウンタから演出条件判定用乱数値を抽出して、メインRAM1062の第1特別図柄始動記憶領域に格納する処理を行う。本実施形態においては、第1特別図柄始動記憶領域は、第1特別図柄始動記憶領域（0）～第1特別図柄始動記憶領域（4）まであって、第1特別図柄始動記憶領域（0）に記憶された大当たり判定用乱数値に基づく判定結果が特別図柄によって導出表示され、特別図柄の変動中に始動入賞したことによって取得した各種の乱数値は、第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）に順に記憶される。この処理が終了した場合、ステップS2065に処理を移す。メインCPU1060は、遊技球が始動領域を通過したことを条件に、通常遊技状態よりも遊技者が多量の遊技球を獲得可能な15R大当たり遊技状態、15R大当たり遊技状態に比較して少量の遊技球を獲得可能な2R大当たり遊技状態、実質的に遊技球を獲得できない小当たり遊技状態に移行させるか否かの抽選を行う。メインCPU1060は当り抽選手段の一例である。

【0201】

ステップS2065において、第1特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、メインRAM1062の所定領域に第1特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理が終了した場合、ステップS2066に処理を移す。

【0202】

ステップS2066において、メインCPU1060は、始動口入賞コマンドをメインRAM1062の所定領域にセットする。始動口入賞コマンドは、主制御回路1006のメインCPU1060から副制御回路1007のサブCPU1071に供給されることにより、副制御回路1007が、始動口に入賞があったことや当り抽選結果の当否を認識する。始動口入賞コマンドのデータには、入賞演出、例えば演出表示される保留球の表示態様を変更するといった演出を実行させるデータが含まれている。これにより、変動実行前の始動記憶情報に基づいて演出を実行するといった、いわゆる「先読演出」が可能となる。この処理が終了した場合、本サブルーチンを終了する。

【0203】

ステップS2067において、第2始動口1035への始動入賞が検出されたか否かを判断する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、第2始動口スイッチ1350の入力があった否かを判定する。第2始動口スイッチ1350の入力があったと判定した場合には、ステップS2068に処理を移し、第2始動口スイッチ1350の入力があったと判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

【0204】

ステップS2068において、第2特別図柄の始動記憶が4以上であるか否かを判定する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、第2特別図柄の始動記憶、すなわち保留個数が4以上であるか否かを判定する。保留個数が4以上であると判定した場合には本サブルーチンを終了し、保留個数が4以上でないと判定した場合にはステップS2069に処理を移す。

【0205】

10

20

30

40

50

ステップS2069において、第2特別図柄の始動記憶に1加算する処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、メインRAM1062に記憶されている第2特別図柄の保留個数の値に1加算する処理を行う。この処理が終了した場合、ステップS2070に処理を移す。

【0206】

ステップS2070において、各種乱数値の取得処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、大当たり判定用乱数値カウンタから特別図柄ゲームの大当たり判定用乱数値の抽出（いわゆる、特別図柄抽選）を行い、さらに、大当たり図柄決定用乱数値カウンタから大当たり図柄決定用乱数値を抽出し、演出条件判定用乱数値カウンタから演出条件判定用乱数値を抽出して、メインRAM1062の第2特別図柄始動記憶領域に格納する処理を行う。本実施形態においては、第2特別図柄始動記憶領域は、第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）まであって、第2特別図柄始動記憶領域（0）に記憶された大当たり判定用乱数値に基づく判定結果が、特別図柄によって導出表示され、特別図柄の変動中に始動入賞したことによって取得した各種乱数値は、第2特別図柄始動記憶領域（1）～第2特別図柄始動記憶領域（4）に順に記憶される。この処理が終了した場合、ステップS2071に処理を移す。メインCPU1060は、遊技球が始動領域を通過したことを条件に、通常遊技状態よりも遊技者が多量の遊技球を獲得可能な15R大当たり遊技状態、15R大当たり遊技状態に比較して少量の遊技球を獲得可能な2R大当たり遊技状態、実質的に遊技球を獲得できない小当たり遊技状態に移行させるか否かの抽選を行う。メインCPU1060は当り抽選手段の一例である。

【0207】

ステップS2071において、第2特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理において、メインCPU1060は、メインRAM1062の所定領域に第2特別図柄変動状態データをセットする処理を行う。この処理が終了した場合、ステップS2072に処理を移す。

【0208】

なお、第1特別図柄変動状態データおよび第2特別図柄変動状態データは、第1特別図柄始動記憶領域（0）～第1特別図柄始動記憶領域（4）および第2特別図柄始動記憶領域（0）～第2特別図柄始動記憶領域（4）に記憶された始動記憶において、変動表示させる順番を決定するためのデータである。

【0209】

ステップS2072において、メインCPU1060は、始動口入賞コマンドをメインRAM1062の所定領域にセットする。始動口入賞コマンドは、主制御回路1006のメインCPU1060から副制御回路1007のサブCPU1071に供給されることにより、副制御回路1007が、始動口に入賞があったことや当り抽選結果の当否を認識するようになる。始動口入賞コマンドのデータには、入賞演出、例えば演出表示される保留球の表示態様を変更するといった演出を実行させるデータが含まれている。これにより、変動実行前の始動記憶情報に基づいて演出を実行するといった、いわゆる「先読演出」が可能となる。この処理が終了した場合は、本サブルーチンを終了する。

【0210】

なお、本実施形態において、主制御回路1006のメインRAM1062にセットされた各種コマンドは、図13のステップS2009において副制御回路1007に供給されているが、主制御回路1006の各処理において副制御回路1007に供給されてもよい。

【0211】

＜遊技機のサブ制御メイン処理＞

図を用いて、サブ制御メイン処理を説明する。図28は、本実施形態に係る遊技機の副制御回路によって行われるメイン処理のフローチャートである。

【0212】

副制御回路1007（サブCPU1071）は、主制御回路1006からの各種コマン

10

20

30

40

50

ドを受信して、表示処理などの様々な処理を行う。本実施形態に係る副制御回路 1007 の制御処理を以下に説明する。

【0213】

まず、電源投入に応じて初期化処理が行われる（S2081）。この処理により、サブ CPU1071 は初期化設定される。

【0214】

次に、乱数値更新処理が行われる（S2082）。この処理において、サブ CPU1071 は、ワーク RAM1073 に記憶される乱数値（演出決定用乱数値、大当たり演出決定用乱数値、および停止図柄決定用乱数値等）を更新する処理を行う。

【0215】

次に、コマンド解析処理が行われる（S2083）。この処理において、サブ CPU1071 は、主制御回路 1006 から受信し、ワーク RAM1073 の受信バッファに格納されたコマンドを解析する処理を行う。この処理については後述する。この処理が終了した場合には、ステップ S2084 に処理を移す。

【0216】

次に、表示制御処理が行われる（S2084）。この処理において、サブ CPU1071 は、液晶表示装置 1013 において表示を行うためのデータを表示制御回路 1074 に送信する。表示制御回路 1074 において、VDP（図示せず）は、サブ CPU1071 からの演出画像を表示するためのデータに基づいて、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを画像データ ROM から読み出し、重ね合わせて、液晶表示装置 1013 の表示領域 1103 上に表示させる。この処理が終了した場合には、ステップ S2085 に処理を移す。

【0217】

次に、音・ランプ等制御処理が行われる（S2085）。この処理において、サブ CPU1071 は、スピーカ 1021 から発生させる音の制御を行う音声制御処理、各種のランプ 1022 等の発光制御を行うランプ制御処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップ S2086 に処理を移す。

【0218】

次に、第 2 液晶表示装置の制御処理が行われる（S2086）。この処理において、サブ CPU1071 は、開閉駆動制御回路 1077 を介してモータ 41 の回転を制御する。具体的には、この処理が終了した場合には、再度、乱数値更新処理（ステップ S2082）に処理を移し、ステップ S2082～ステップ S2086 を繰り返す。

【0219】

＜遊技機のコマンド受信割込処理＞

図 28 に示すサブメイン処理を実行している状態であっても、コマンド受信割込処理を実行する場合がある。図 29 を用いて、コマンド受信割込処理について以下に説明する。図 29 は、本実施形態に係る遊技機のコマンド受信割込処理のフローチャートである。

【0220】

まず、レジスタを退避させる処理が行われる（S2091）。この処理において、サブ CPU1071 は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる処理を行う。

【0221】

次に、受信コマンドをバッファに格納する処理が行われる（S2092）。

【0222】

次に、レジスタを復帰させる処理が行われる（S2093）。この処理において、サブ CPU1071 は、ステップ S2091 で退避した値を各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0223】

＜遊技機のタイマ割込処理＞

図 28 に示すサブメイン処理を実行している状態であっても、サブメイン処理を中断さ

10

20

30

40

50

せ、タイマ割込処理を実行する場合がある。図30を用いて、タイマ割込処理について以下に説明する。図27は、本実施形態に係る遊技機に係るタイマ割込処理のフローチャートである。

【0224】

まず、レジスタを退避させる処理が行われる（S2101）。この処理において、サブCPU1071は、各レジスタ（記憶領域）に記憶される実行中のプログラムにおいて使用されていた値を退避させる処理を行う。

【0225】

次に、タイマ更新処理が行われる（S2102）。この処理において、サブCPU1071は、ワークRAM1073に記憶されるタイマを更新する処理を行う。具体的には、装飾図柄の変動に伴う演出等のタイマを更新する処理を行う。

10

【0226】

次に、操作ボタン入力検出処理が行われる（S2103）。この処理において、サブCPU1071は、操作ボタン1020の操作による操作ボタンスイッチ1201の入力の有無を検出する処理を行う。なお、この操作ボタン入力検出処理をタイマ割込処理において実行しているが、他の割り込みでもよい。

【0227】

次に、レジスタを復帰させる処理が行われる（S2104）。この処理において、サブCPU1071は、ステップS2101で退避した値を各レジスタに復帰させる処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

20

【0228】

＜遊技機のコマンド解析処理＞

図28のステップS2083において実行されるサブルーチン（コマンド解析処理）について図を用いて説明する。図31は、本実施形態に係る遊技機のコマンド解析処理のフローチャートである。

【0229】

ステップS2111において、コマンドを受信したか否かを判定する処理が行われる。この処理において、サブCPU1071は、受信コマンドありと判定した場合には、ステップS2112に処理を移し、サブCPU1071が受信コマンドありと判定しない場合には、本サブルーチンを終了する。

30

【0230】

ステップS2112において、受信したコマンドデータの読み出し処理が行われる。この処理において、サブCPU1071は、受信バッファに格納されているコマンドを読み出す。この処理が終了した場合には、ステップS2113に処理を移す。

【0231】

ステップS2113において、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する処理が行われる。この処理において、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであると判定した場合には、ステップS2114に処理を移し、受信コマンドが変動パターン指定コマンドであると判定しない場合には、ステップS2115に処理を移す。

【0232】

40

ステップS2114において、サブCPU1071は、演出パターン決定処理を行う。この処理において、サブCPU1071は、副制御回路1007のプログラムROM1072に記憶された演出決定テーブルに従って、予め定められた複数の演出パターンの中から、変動パターン指定コマンドおよび演出決定用乱数値に基づいて演出パターン（演出データ）の決定を行う。演出決定用乱数値は、副制御回路1007において0～9の乱数値から決定される。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0233】

ステップS2115において、受信コマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する処理が行われる。この処理において、受信コマンドが図柄指定コマンドであると判定した場合には、ステップS2116に処理を移し、受信コマンドが図柄指定コマンドである

50

と判定しない場合には、ステップ S 2 1 1 7 に処理を移す。

【0 2 3 4】

ステップ S 2 1 1 6 において、サブ CPU 1 0 7 1 は、図柄指定コマンドに基づいて停止図柄を決定する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0 2 3 5】

ステップ S 2 1 1 7 において、サブ CPU 1 0 7 1 は、受信したその他のコマンドに対応した処理を行う。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

【0 2 3 6】

また、本発明は、上記実施例に限定されず、以下のような実施形態をも開示している。

【0 2 3 7】

10

(1) 上記実施例では、液晶表示ユニット 1 A、1 B をモータ 4 1 の回転動力を減速ギアボックス 4 3 を介して揺動アーム 4 4 に伝達し、当該揺動アーム 4 4 を旋回半径に沿って揺動させていたが、上記実施形態に限定されない。例えば、クランク機構を利用してもよい。

【0 2 3 8】

クランク機構としては、例えば、てこクランク機構を利用することができる。てこクランク機構は、原動節、固定リンク、連接棒および従動節などから構成されている。すなわち、モータの回転軸に原動節と固定リンクの一端が連結される。原動節の他端が連接棒の一端に連結される。固定リンクの他端は、従動節に連結される。連接棒の他端が、従動節の他端と連結される。すなわち、すなわち、原動節の回転運動を、連接棒を介して従動節の揺動先端の移動軌道が半円を描く往復運動に変換する。したがって、円弧状のガイドレールに形成された円弧状のガイド孔から貫通して上向きに突出する液晶表示ユニット 1 A、1 B の可動側カバー体 3 C に設けられた係合ピン 3 1 に連接棒の揺動先端を連結させることにより、モータ 4 1 の正転または逆転のいずれか一方の回転のみで、液晶表示ユニット 1 A、1 B を連続して開閉させることができる。

20

【0 2 3 9】

(2) 上記各実施形態では、第 2 液晶表示装置 1 0 3 0 にフレキシブル液晶 2 A、2 B を用いた構成で説明したが、表示ディスプレイとして当該フレキシブル液晶 2 A、2 B に限定されない。すなわち、表示ユニットは折り畳み可能可撓性を有するディスプレイであればよく、例えば、フレキシブル有機 EL (electroluminescent)、電気泳動式の電子ペーパー、コレステリック液晶の電子ペーパーなどを利用してもよい。

30

【0 2 4 0】

また、上記実施形態では、液晶表示ユニット 1 A、1 B の開状態にある一枚のフレキシブル液晶 2 A、2 B の全面に画像を表示する構成であったが、本体側ケース体 3 A、3 B と可動側ケース体 3 C の表示領域を分割して表示してもよい。例えば、上記実施形態のフレキシブル液晶 2 A、2 B を利用した場合、折り畳み部分に相当する中央に黒のラインを入れて表示画面を疑似的に分割してもよい。

【0 2 4 1】

あるいは、図 3 2 に示すように、2 枚分に相当する液晶素子 2 0 に分割してフレキシブル基板 2 1 の左右に形成し、当該左右の液晶素子 2 0 を一枚のフレキシブル基板 2 1 を介して同時に走査信号を送信するものであってもよい。この構成の場合、折り畳み部分で露出するフレキシブル 2 1 基板を、弾性を有するシートで被覆し、視認できないよう構成すればよい。

40

【0 2 4 2】

(3) 上記実施形態では、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動している識別情報の停止と連動して予め決まったストーリー性を有する演出画像を開閉する液晶表示ユニット 1 A、1 B に順番に表示しているが、以下のような表示形態であってもよい。

【0 2 4 3】

例えば、第 1 液晶表示装置 1 0 1 3 で変動している左側の識別情報が停止したとき、液晶表示ユニット 1 A に表示される A 君が想像する複数のプレゼントを遊技者が選択し、

50

当該選択した画像によって分岐するストーリー演出テーブルに記憶された画像を次画像として次の識別情報の停止するタイミングで液晶表示ユニット 1 B に表示する。ただし、内部抽籤によって予め当籤またはハズレが確定しているので、遊技者が選択した画像によって当籤状態が変化するものではない。

【0244】

上記構成によれば、遊技機の遊技状態の変動に伴って開閉する液晶表示ユニット 1 A、1 B の表示画面にストーリー性を有する画像が順番に表示されるとともに、遊技状態の変動途中で液晶表示ユニット 1 A、1 B に表示される複数種類の画像から遊技者が任意に選択可能なので、遊技者の注意を第 2 液晶表示装置 1030 の液晶表示ユニット 1 A、1 B に向けるのにより有効となる。換言すれば、遊技者が遊技に飽きにくく、遊技を継続することになる。

10

【0245】

(4) 上記実施形態では、第 1 液晶表示装置 1013 に表示される識別情報の表示タイミングと連動して液晶表示ユニット 1 A、1 B を一方向に移動させて開閉させているが、表示制御回路 1074 および開閉駆動制御回路 1077 とによって、液晶表示ユニット 1 A、1 B を次のように制御してもよい。例えば、第 1 液晶表示装置 1013 において識別情報の変動している最中に、内部抽籤で当籤が確定して第 2 液晶表示装置 1030 に表示する画像を閉状態の液晶表示ユニットに表示し、識別情報が停止するまでの間に開いてゆく可動側ケース体 3 C の閉状態側に表示されている画像を遊技者に視認しづらくする。例えば、可動側ケース体 3 C が 90 度未満までの角度で通常の開閉速度よりも遅く開けたり、

20

【0246】

この構成によれば、通常の開閉動作と異なる動作をする液晶表示ユニット 1 A、1 B に遊技者の注意を向けることができる。すなわち、液晶表示ユニット 1 A、1 B は、遊技者にとって視認しづらい角度で開状態に移行するが、中途半端な開き具合であっても、本体側ケース体 1 A または 1 B と可動側ケース体 3 C との間から光が漏れるので、遊技者は無理な姿勢をとりながら当該間を積極的に覗き込もうとする。すなわち、当該構成は、遊技者の遊技に対する興味性を向上させることができる。

【0247】

(5) 上記各実施形態では、パチンコ機を例にとって説明したが、パチスロ機において上記第 2 液晶表示装置を備えた構成を適用することもできる。例えば、メカニカルリールまたはリールとして機能する液晶表示装置の上部に当該構成を備えればよい。また、当該構成において、パチスロ機の筐体から第 2 液晶表示装置がはみ出さないように、筐体の開口に設けた保護ガラスより奥側、かつ、回転する液晶パネルが当該保護ガラスと接触しないように液晶パネルを表示位置と当該表示位置より奥側の位置との間で往復移動させるように構成する。

30

【符号の説明】

【0248】

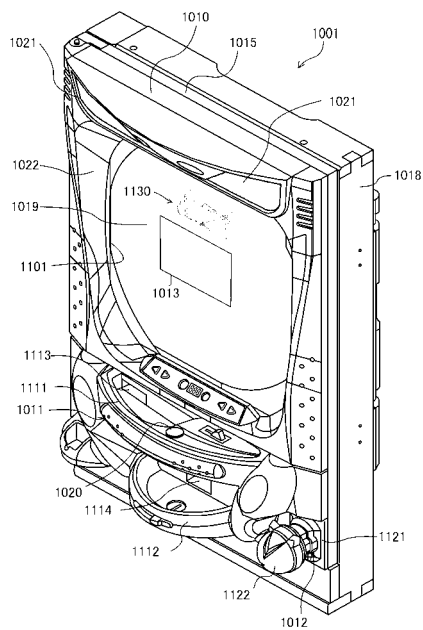
1 A、1 B	液晶表示ユニット
2 A、2 B	フレキシブル液晶
3 A、3 B	本体側ケース体
3 C	可動側ケース体
3 1	係合ピン
4 0	開閉駆動機構
4 1	動力源
4 2	ガイドレール
4 3	減速ギアボックス
4 4	揺動アーム
1001	遊技機
1013	第 1 液晶表示装置

40

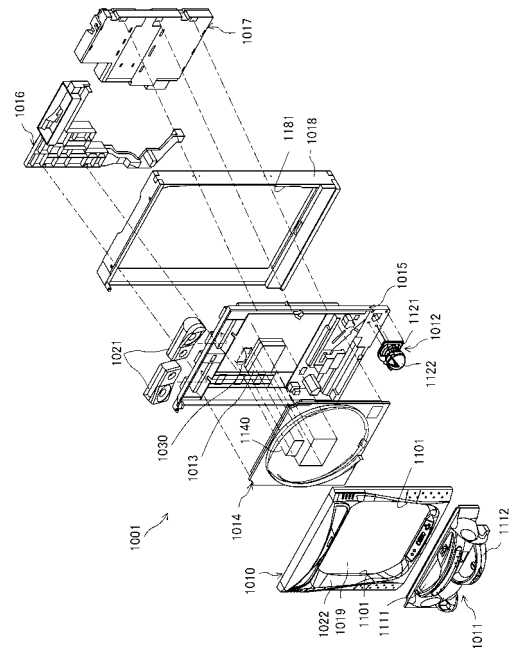
50

1 0 1 4	遊技盤
1 0 3 0	第 2 液晶表示装置（液晶表示装置）
1 0 7 4	表示制御回路
1 0 7 7	開閉駆動制御回路
1 1 0 3	表示領域

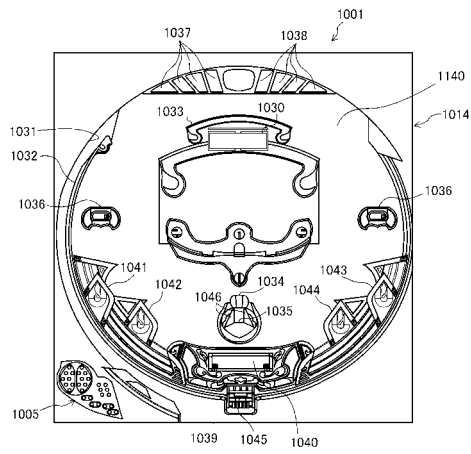
【図 1】



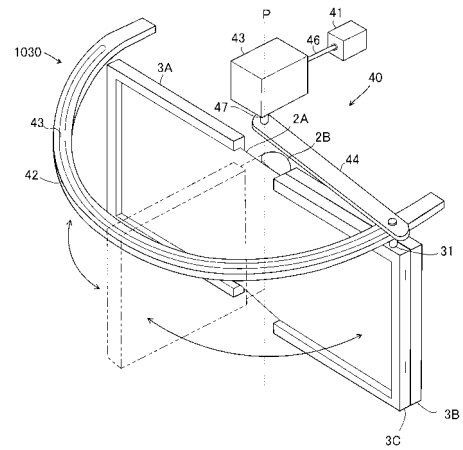
【図 2】



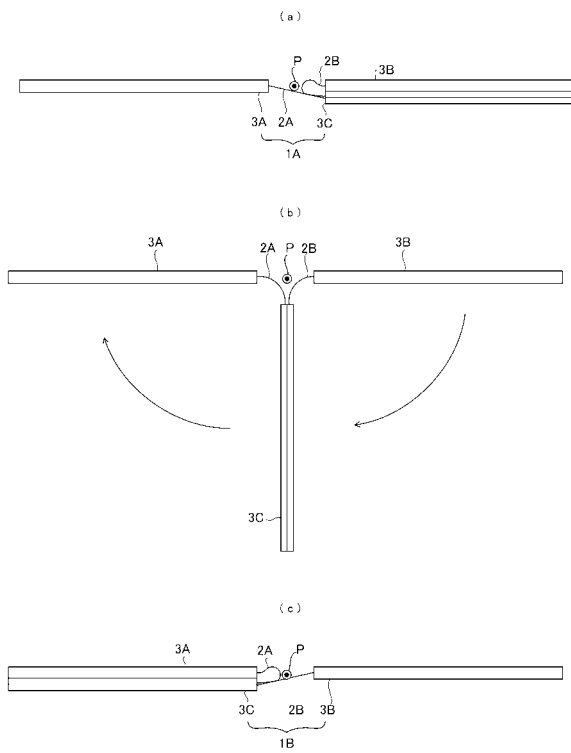
【図 3】



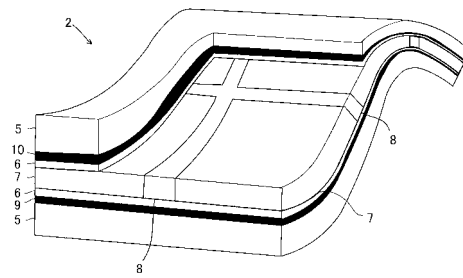
【図 4】



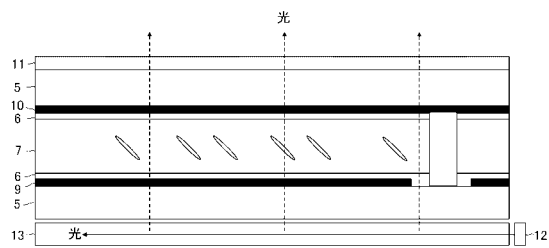
【図 5】



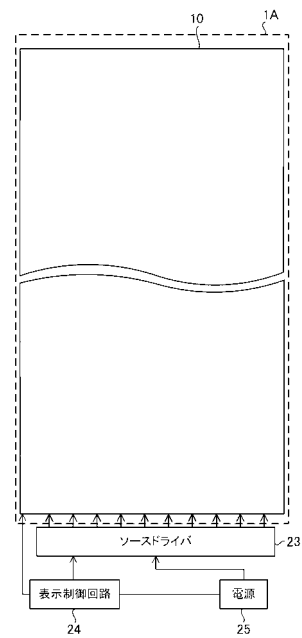
【図 6】



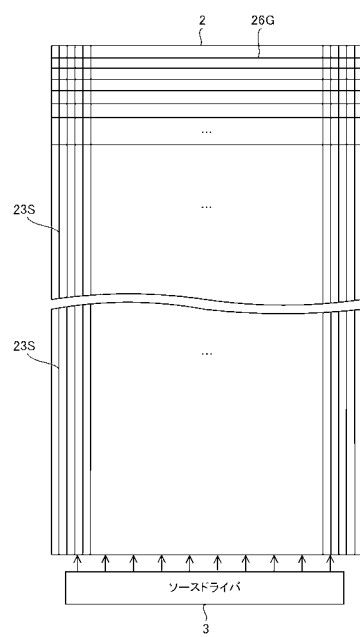
【 図 7 】



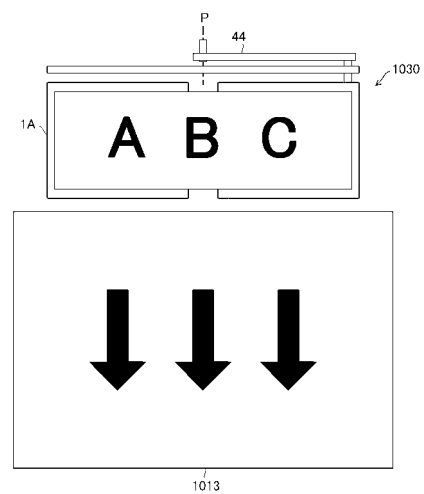
【图 8】



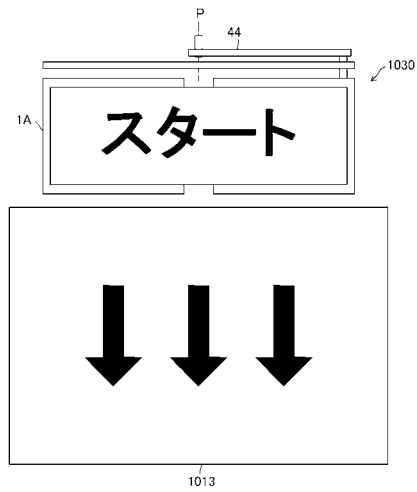
【 図 9 】



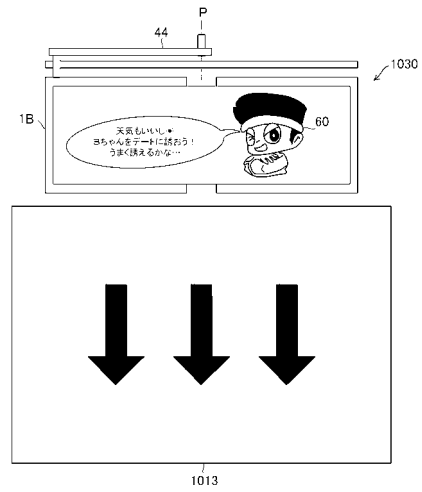
【 図 1 0 】



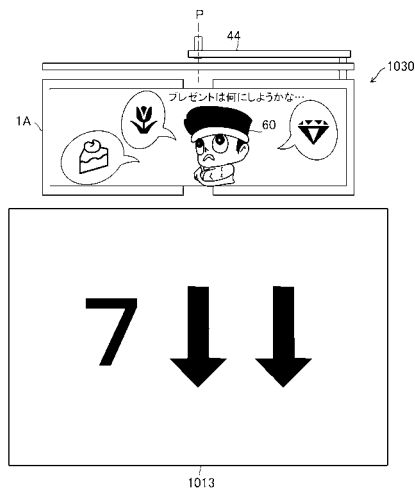
【図 1 1】



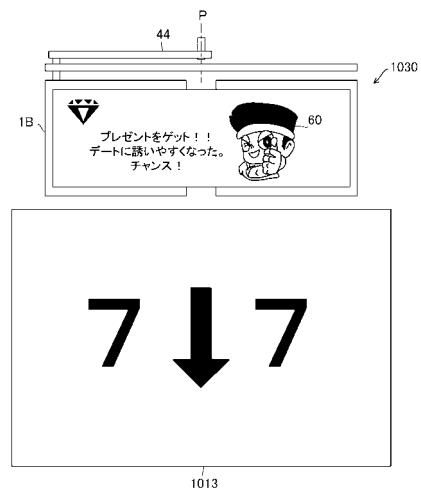
【図 1 2】



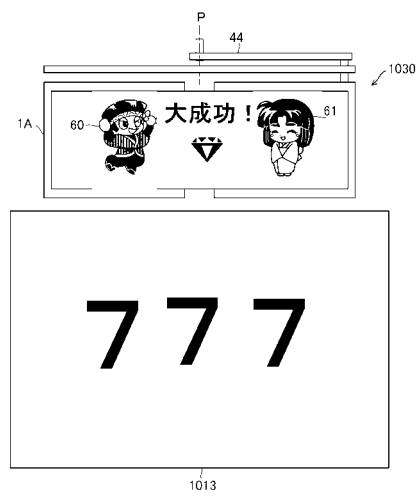
【図 1 3】



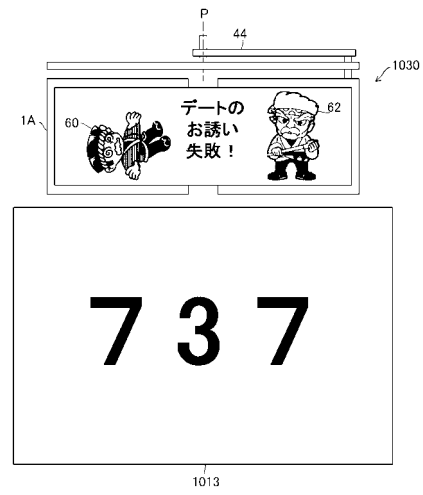
【図 1 4】



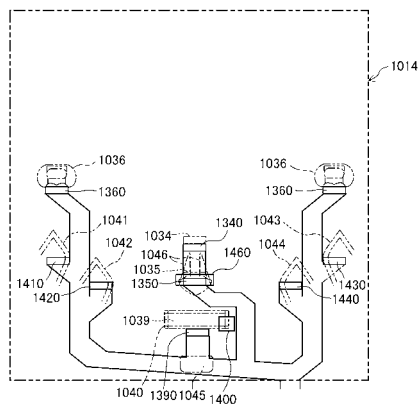
【図 15】



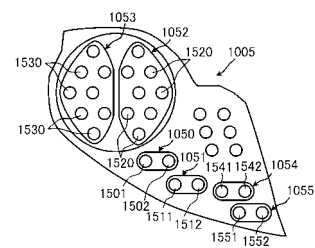
【図 16】



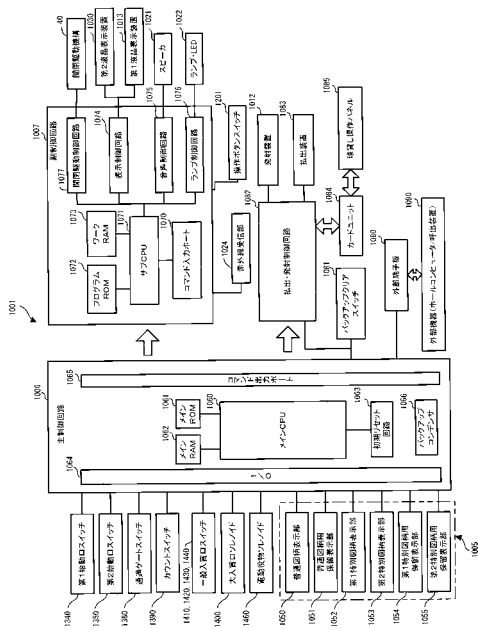
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

(A) 特別図柄決定テーブル(第1特別図柄)

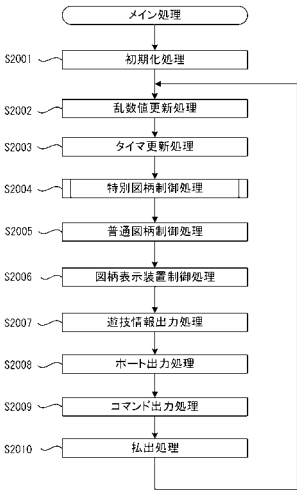
大当り判定用乱数値	大当り図柄決定用乱数値	大当り図柄(小当り図柄)	図柄指定コマンド	内容			
				当り種類	当り確率	ラウンド数	時給回数
5	5~14	0	z0	大当り	低確率	15R	100回
		1	z1	大当り	高確率	15R	無限
		2~3	z2	変動時大当り	高確率	2R	-
		0~3	z3	小当り	-	-	-
100	100	0~149	z4	ハズレ	-	-	-
0~149で上記以外	上記以外	-	-	-	-	-	-

【図 21】

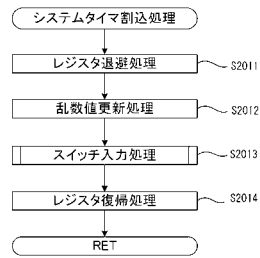
通常・特別変動パターン決定テーブル(第1特別図柄及び第2特別図柄共通)

当選	大当り図柄	当選条件(変動時間)	変動時間	変動パターン	変動パターン番号
大当り	0~1	0~4	5s	変動パターン(1)	h0
		5~9	10s	変動パターン(2)	h1
小当り	2	0~9	5s	変動パターン(3)	h2
		0~9	5s	変動パターン(4)	h3
ハズレ	-	0~4	5s	変動パターン(5)	h4
		5~9	10s	変動パターン(6)	h5

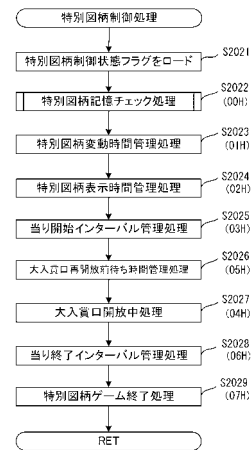
【図 22】



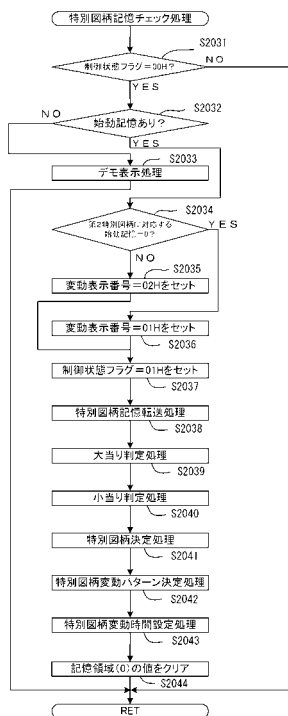
【図 23】



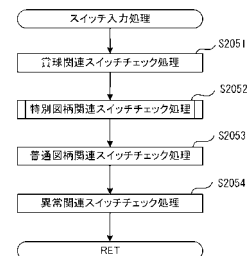
【図 24】



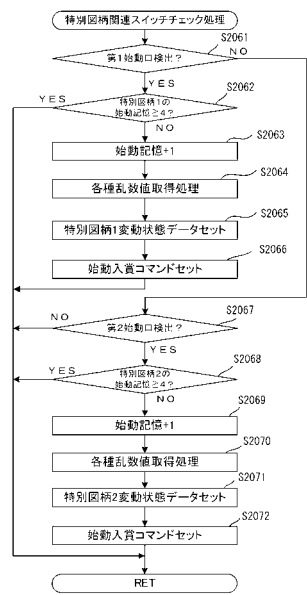
【図 25】



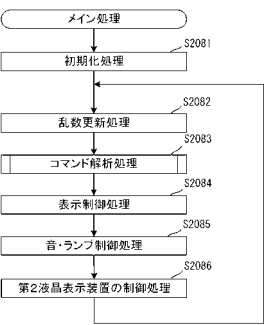
【図 26】



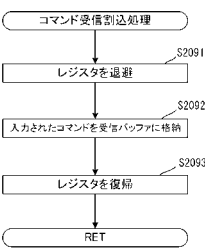
【図 27】



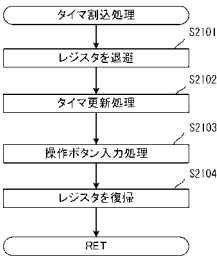
【図 28】



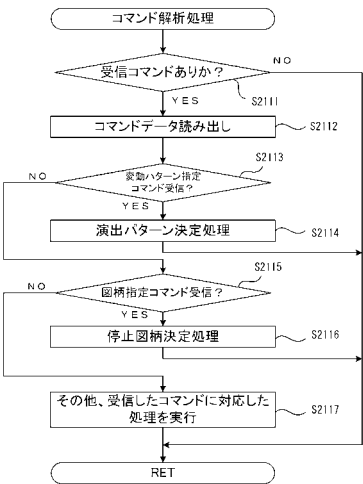
【図 29】



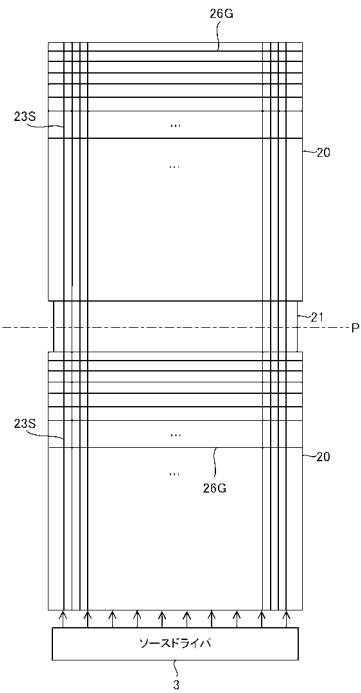
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



フロントページの続き

- (72)発明者 石川 周作
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 梅澤 隆顕
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 今泉 香純
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 関本 繁
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 野口 英三
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 樋浦 一秀
東京都江東区有明三丁目7番26号
- (72)発明者 松下 真介
東京都江東区有明三丁目7番26号
- Fターム(参考) 2C333 AA01 AA11 CA26 CA49