

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5802921号
(P5802921)

(45) 発行日 平成27年11月4日 (2015. 11. 4)

(24) 登録日 平成27年9月11日 (2015. 9. 11)

(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 1 5 A

請求項の数 3 (全 111 頁)

(21) 出願番号	特願2014-82711 (P2014-82711)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成26年4月14日 (2014. 4. 14)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2013-79984 (P2013-79984) 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
(65) 公開番号	特開2014-223285 (P2014-223285A)		会社大一商会内
(43) 公開日	平成26年12月4日 (2014. 12. 4)	(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
審査請求日	平成26年5月2日 (2014. 5. 2)		会社大一商会内
		(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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域内に配置され遊技媒体を常時受け入れ可能な通常始動口と、
 前記通常始動口に遊技媒体が受け入れられたことに基づいて抽選を行う抽選手段と
 を備え、前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られた場合は遊技者に利益を付与可能な遊技機において、

前記通常始動口とは別に、特定可動片が動作したときに遊技媒体が受け入れ容易とされる可変始動口が設けられてなり、

前記可変始動口への遊技媒体の受け入れが相対的に困難とされる通常状態にあるとき、この通常状態よりも前記可変始動口への遊技媒体の受け入れが相対的に容易とされるよう
 に前記特定可動片の動作にかかる制御態様が変更される有利状態への制御を実行可能とする受入条件変更手段と、

前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られる確率を相対的に低く設定した低確率状態にあるとき、この低確率状態よりも大当たりが得られる確率を高く設定した高確率状態への制御を実行可能とする確率変更手段と、

遊技者に利益を付与するための動作として、所定の可動体の作動によって遊技媒体の受け入れが容易化される球入賞手段と、

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第1の大当たりである場合、前記可動体の作動による前記球入賞手段での遊技媒体の受け入れの容易化により多量の賞が獲得可能とされる制御を実行したのちに、前記確率変

10

20

更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する第1利益付与手段と、

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第2の大当たりである場合、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する第2利益付与手段と、

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第3の大当たりである場合、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御とのうち、前記高確率状態への制御のみを提供する第3利益付与手段と

を備え、

前記第3利益付与手段は、

前記確率変更手段による前記高確率状態への制御および前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御の少なくとも一方が行われている状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第3の大当たりである場合、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する条件付利益付与手段

を有しており、

前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られたときに該大当たりが前記第2の大当たりとされる割合よりも前記第3の大当たりとされる割合のほうが高く、且つ前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られたときに該大当たりが前記第3の大当たりとされる割合よりも前記第1の大当たりとされる割合のほうが高くなるように設定されてなる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機において、

前記可変始動口に遊技媒体が受け入れられたことに基づいて抽選を行う可変側抽選手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記受入条件変更手段は、

前記有利状態においては、前記通常状態よりも前記特定可動片の動作頻度を高くすることによって前記可変始動口への遊技媒体の受け入れを相対的に容易とさせる

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、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。

【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（例えば大当たり）の発生の有無を

10

20

30

40

50

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。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【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、上記の遊技機では、大当り終了後に、遊技者の期待感を持続させることができず、その時点で遊技を終了してしまう場合も多々あった。

30

【0007】

そこで、本発明は、上記の実情に鑑み、大当り終了後における遊技興趣の低下を極力抑制できる遊技機の提供を課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

手段1：「遊技領域内に配置され遊技媒体を常時受け入れ可能な通常始動口と、

前記通常始動口に遊技媒体が受け入れられたことに基づいて抽選を行う抽選手段と

を備え、前記抽選手段による抽選にて大当りが得られた場合は遊技者に利益を付与可能な遊技機において、

前記通常始動口とは別に、特定可動片が動作したときに遊技媒体が受け入れ容易とされる可変始動口が設けられてなり、

40

前記可変始動口への遊技媒体の受け入れが相対的に困難とされる通常状態にあるとき、この通常状態よりも前記可変始動口への遊技媒体の受け入れが相対的に容易とされるように前記特定可動片の動作にかかる制御態様が変更される有利状態への制御を実行可能とする受入条件変更手段と、

前記抽選手段による抽選にて大当りが得られる確率を相対的に低く設定した低確率状態にあるとき、この低確率状態よりも大当りが得られる確率を高く設定した高確率状態への制御を実行可能とする確率変更手段と、

遊技者に利益を付与するための動作として、所定の可動体の作動によって遊技媒体の受け入れが容易化される球入賞手段と、

50

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第1の大当たりである場合、前記可動体の作動による前記球入賞手段での遊技媒体の受け入れの容易化により多量の賞が獲得可能とされる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する第1利益付与手段と、

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第2の大当たりである場合、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する第2利益付与手段と、

10

前記低確率状態且つ前記通常状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第3の大当たりである場合、前記球入賞手段にて前記可動体を作動させるにもかかわらず、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御とのうち、前記高確率状態への制御のみを提供する第3利益付与手段と

を備え、

前記第3利益付与手段は、

前記確率変更手段による前記高確率状態への制御および前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御の少なくとも一方が行われている状態にあるときの前記抽選手段による抽選にて得られた大当たりが第3の大当たりである場合、前記第1利益付与手段の場合よりも少ない賞しか獲得可能とされないように前記可動体を作動させる制御を実行したのちに、前記確率変更手段による前記高確率状態への制御と、前記受入条件変更手段による前記有利状態への制御との両方をそれぞれ提供する条件付利益付与手段

20

を有しており、

前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られたときに該大当たりが前記第2の大当たりとされる割合よりも前記第3の大当たりとされる割合のほうが高く、且つ前記抽選手段による抽選にて大当たりが得られたときに該大当たりが前記第3の大当たりとされる割合よりも前記第1の大当たりとされる割合のほうが高くなるように設定されてなる」ことを特徴とする遊技機

30

【発明の効果】

【0132】

本発明では、大当たり終了後における遊技興趣の低下を極力抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【0133】

【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。

40

【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。

【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。

50

- 【図 1 2】遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。
- 【図 1 3】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である。
- 【図 1 4】遊技盤を分解して斜め前方から示す斜視図である。
- 【図 1 5】前主役物の正面図である。
- 【図 1 6】前主役物を斜め前方から示す斜視図である。
- 【図 1 7】前主役物を斜め後方から示す斜視図である。
- 【図 1 8】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 1 9】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 2 0】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。 10
- 【図 2 1】(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】(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 2 3】(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 2 4】左右の可動装飾体の動きを示す説明図である。
- 【図 2 5】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】(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。 20
- 【図 2 7】(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】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 2 9】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 3 0】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 3 1】後主役物を斜め前方から示す斜視図である。
- 【図 3 2】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 3 3】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。 30
- 【図 3 4】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 3 5】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 3 6】(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 3 7】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 3 8】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 3 9】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。 40
- 【図 4 0】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】(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 4 2】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 4 3】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 4 4】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 4 5】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 50

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。

【図４９】（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５０】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５１】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。

10

【図５２】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５３】制御構成を概略的に示すブロック図の一部である。

【図５４】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５５】前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５６】図５５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５７】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５８】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。

20

【図５９】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６０】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。

【図６１】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６２】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６３】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。

30

【図６４】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６５】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。

【図６６】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６７】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６８】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。

40

【図６９】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７０】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。

【図７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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。

50

【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。

【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。 10

【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。

【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。 20

【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。

【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。 30

【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。

【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。 40

【発明を実施するための形態】

【0 1 3 4】

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。

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 50

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。

【0135】

[本体枠の構成について] 図 1 及び図 3 に基づき説明する。

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 11、遊技盤装着枠 12 及び機構装着体 13 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 11 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 11 の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具 15 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 14 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 14、本体枠側ヒンジ具 15、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。

10

【0136】

前枠体 11 の前側において、遊技盤装着枠 12 よりも下方に位置する前枠体 11 の前下部左側領域にはスピーカボックス部 16 が一体に形成され、そのスピーカボックス部 16 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 17 が装着されている。そして、スピーカ装着板 17 にはスピーカ 18 が装着されている。また、前枠体 11 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 19 が傾斜状に装着されている。また、前枠体 11 前面の下部領域内の下半部分には下部前面板 30 が装着されている。そして、下部前面板 30 の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿 31 が設けられ、右側寄りには操作ハンドル 32 が設けられ、左側寄りには灰皿 33 が設けられている。なお、下皿 31 には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー 34 が配設されている。

20

【0137】

[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 11 の前面の片側には、その前枠体 11 の上端から下部前面板 30 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 36 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 37 を前方から透視可能な略円形の開口窓 38 が形成されている。また、前面枠 4 の後側には開口窓 38 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 39 が設けられ、その窓枠 39 にはガラス板、透明樹脂板等の透明板 50 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 51 が形成されている。詳しくは、開口窓 38 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 52 が、下部に上皿 51 が、上部に音響電飾装置 53 が装着されている。サイド装飾装置 52 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 54 を主体として構成されている。サイド装飾体 54 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 55 が組み込まれている。音響電飾装置 53 は、透明カバー体 56、スピーカ 57、スピーカカバー 58、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 51 の左側には、遊技者が操作可能なボタン 59 が設けられている。

30

40

【0138】

[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 11 のヒンジ機構 36 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 70 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 70 は、外枠 2 に設けられた閉止具 71 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 72 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 73 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 74 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 11 及び下部前面板 30 を貫通して露

50

出されたシリンダー錠 75 とを備えている。そして、シリンダー錠 75 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回転操作されることで本体枠施錠フック 72 と外枠 2 の閉止具 71 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転操作されることで、扉施錠フック 74 と前面枠 4 の閉止具 73 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。

【0139】

[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 78 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 79 が装着されている。

【0140】

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 の遊技盤装着枠 12 の前方から遊技盤 5 を嵌込んで装着できるように、遊技盤 5 の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台 91、副制御基板ボックス 93 及び主制御基板ボックス 95 が配置されている。

【0141】

[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。

【0142】

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。

【0143】

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。

10

【0144】

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柵 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。

20

【0145】

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。

【0146】

〔払出装装置装着部及び球払出装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装置（球払出ユニット）125 に対応する縦長の払出装装置装着部 113 が形成されている。払出装装置装着部 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。

30

【0147】

払出装装置装着部 113 の凹部に球払出装装置 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、すなわち払出装装置装着部 113 の周壁部後端、レール柵 120 の後端、球タンク 114、タンクレール 118 及び球払出装装置 125 のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

40

【0148】

球払出装装置 125 は、払出装装置装着部 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、球払出装装置 125 は、払出装装置装着部 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。

【0149】

また、図示しないが、球払出装装置 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

50

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。

【0150】

〔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11の後側において、遊技盤装着枠12よりも下方に位置する前枠体11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19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128等が取付基板129に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット130が装着されている。また、前枠体11の後下部領域の略中央部には、電源基板131を収容する電源基板ボックス132が装着され、その電源基板ボックス132の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板133を収容する払出制御基板ボックス134が装着されている。払出制御基板133は、遊技球を払い出す数を記憶するRAMを備え、主制御基板94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126を作動制御するようになっている。

10

【0151】

〔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。

20

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135（図9参照）及び主制御基板ボックス95の後端部は機構装着体13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13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113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136がカバーヒンジ機構137によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【0152】

後カバー体136は、略四角形状の後壁部138と、その後壁部138の外周縁から前方に向けて突出された周壁部139とから一体に構成されている。後カバー体136の周壁部139のうち、一側の壁部139aには、機構装着体13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140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141を下向きに有するヒンジ体142が一体に形成されている。また、後カバー体136の周壁部139のうち、他側の壁部139bには、払出装置装着部113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143が一体に形成されている。

30

【0153】

すなわち、後カバー体136は、その上下及び中間のヒンジ体142の各ヒンジピン141が機構装着体13の側壁部のヒンジ体140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141を中心として後カバー体136が機構装着体13の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体143を払出装置装着部113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13の後側に後カバー体136が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体136によって、遊技盤5後面の表示装置制御基板ボックス135（図9参照）全体及び主制御基板ボックス95の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体136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95の上部に露出された主制御基板94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

【0154】

また、主制御基板ボックス95の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体136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95の下部には、

50

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。

【0155】

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。

10

【0156】

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。

20

【0157】

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。

【0158】

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。

30

【0159】

〔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、球払出装装置 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。

40

【0160】

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。

50

【0161】

[遊技盤の構成について]

図10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11は遊技盤を斜め前方から示す斜視図であり、図12は遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。図13は図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。また、図14は遊技盤を分解して斜め前方から示す斜視図である。

【0162】

図10乃至図14に示すように、遊技盤5は、略円形の開口210を有し開口210内に遊技球を案内する外レール76及び内レール77からなる案内レール78を備えた前構成部材79と、前面側に前構成部材79が取り付けられると共に適宜形状の貫通口211を複数有した板状の遊技盤ベース212と、遊技盤ベース212の貫通口211を覆うように、遊技盤ベース212の前面側に取り付けられる主役物213、主入賞口ユニット214、及び遊技領域内装飾体215と、主役物213と対応し遊技盤ベース212の後面側に取り付けられる後装飾体216と、後装飾体216の後方に配置される演出表示装置217と、遊技盤ベース212の後面側に取り付けられ主入賞口ユニット214に入賞した遊技球を排出誘導する排出誘導部材218とを主に備えている。

【0163】

遊技盤5では、前構成部材79における開口210の内側で、遊技盤ベース212の前面側において、主に遊技領域37が区画形成されており、この遊技領域37内には、図10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219が設けられていると共に、上述の主役物213、主入賞口ユニット214、及び遊技領域内装飾体215が配置されている。なお、遊技領域37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37内から排出するアウト口220が設けられている。

【0164】

(主役物の構成について)

次に、遊技盤5における主役物213の具体的な構成について図15乃至図24に基づき詳細に説明する。図15は主役物の正面図であり、図16は主役物を斜め前方から示す斜視図であり、図17は主役物を斜め後方から示す斜視図である。図18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19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20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21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22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23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24は左右の可動装飾体の動きを示す説明図である。

【0165】

遊技盤5における主役物213は、図15乃至図18に示すように、額縁状に形成された枠状装飾体230と、枠状装飾体230の前側の右下縁部に取り付けられるキャラクター231と、枠状装飾体230の前側の左縁部や右寄りに取り付けられ自動車を模した装飾部材232と、枠状装飾体230の開口を閉鎖するように枠状装飾体230の後側に取り付けられる透明な板状の隔壁板233と、枠状装飾体230の上縁部の前面下側に配置される右可動装飾体234及び左可動装飾体235と、枠状装飾体230の後側に配置される右可動装飾体234及び左可動装飾体235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236及び左可動装飾体駆動ユニット237とを備えている。

【0166】

また、主役物213には、遊技領域37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238を更に備えている。このチャッカー238は、枠状装飾体230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239と、通過検出センサ239

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 240 とを備えている。このチャッカー 238 は、チャッカーカバー 240 の上側から、遊技領域 37 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 239 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 240 の下側から、再び遊技領域 37 内に戻すようになっている。

【0167】

この主役物 213 の枠状装飾体 230 には、通過検出センサ 238 が取り付けられる部位の下側に、ワープ入口 250 が設けられていると共に、ワープ入口 250 の下方には枠状装飾体 230 の内側に開口するワープ出口 251 が設けられており、枠状装飾体 230 内部にはワープ入口 250 とワープ出口 251 とを連通するワープ通路 252 が形成されている。このワープ通路 252 は、断面視コ字状に形成された枠状装飾体 230 の開放部が隔壁板 233 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、枠状装飾体 230 の外側（外周）から内側へワープ通路 252 を介して取り込めるようになっている。

10

【0168】

主役物 213 の枠状装飾体 230 には、その下縁部における上面に、ワープ通路 252 のワープ出口 251 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 253 と、転動面 253 の前側に設けられ左右に開放部 254 を有した所定高さの堰部 255 とからなるステージ 256 が備えられている。このステージ 256 は、ワープ通路 252 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 256 上を転動する遊技球が開放部 254 からステージ 256 の前方に流出するようになっている。なお、ステージ 256 上の遊技球は、枠状装飾体 230 の後側に取り付けられる隔壁板 233 によってステージ 256 の後方へ流出しないようになっている。

20

【0169】

また、主役物 213 の枠状装飾体 230 には、ステージ 256 上の遊技球を、主入賞口ユニット 214 の略中央直上に流下するように誘導する球誘導路 257 を更に備えている。この球誘導路 257 は、ステージ 256 の左右の開放部 254 を挟むように略中央に配置され遊技球をステージ 256 の後側へ案内する球案内部 258 と、球案内部 258 の下方且つステージ 256 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 259 と、球受部 259 に受けられた遊技球を球案内部 258 の下方且つステージ 256 の前側に開口する球流出口 260 から流出するように誘導する球誘導部 261 とから構成されている。なお、隔壁板 233 の略中央下部には、後方に突出する球誘導凹部 262 が形成されており、球案内部 258 によってステージ 256 の後側に案内された遊技球が、球誘導凹部 262 に誘導されて隔壁板 233 の後側に流出することなく、良好に球受部 259 に受けられるようになっている。

30

【0170】

更に、主役物 213 の枠状装飾体 230 には、ステージ 256 を挟んでワープ通路 252 の反対側に、枠状装飾体 230 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 256 の転動面 253 と連続するような延長転動面 263 を更に備えている。この延長転動面 263 は、ワープ入口 250 から取り込まれワープ通路 252 を介して所定の初速度でステージ 256 上に供給された遊技球が、ステージ 256 の堰部 255 を乗越えてステージ 256 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 263 の前側には、図示するように、キャラクタ体 231 の一部が配置されるようになっており、隔壁板 233 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 263 において遊技球が弾んだりしても、延長転動面 263 から遊技球が脱落下し難くなっている（図 19 参照）。

40

【0171】

この延長転動面 263 の作用を詳述すると、ワープ通路 252 を介して所定の初速度で供給される遊技球は、ステージ 256 の左端から右端へと転動して延長転動面 263 上に

50

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。

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

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 側の突起 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。

【0175】

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。

【0176】

次に、図 20 乃至図 24 に基づいて、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 と、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 の構成を詳細に説明する。まず、主役物 213 の右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 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 234 及び左可動装飾体 235 は、図 15 及び図 24 に示すように、夫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。

【0177】

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）。

【0178】

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。

【0179】

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）。

【0180】

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。

【0181】

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

10

20

30

40

50

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 の当接ピン 320 が挿通可能な円弧状の長孔 322 が形成されており、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 が組み立てられた状態で、当接ピン 320 が長孔 322 を介して前板 317 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 322 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。

【0182】

この回転部材 318 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 320 側よりも被検出部 321 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 320 が上方に回転するようになっている。この回転部材 318 の当接ピン 320 は、夫々右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の突起 299 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 320 と被検出部 321 との重量差によって上方に回転しようとする当接ピン 320 の回転移動が突起 299 によって阻止されるようになっている。つまり、突起 299 の回転移動に伴って当接ピン 320 が回転移動するようになっている、回転部材 318 の回転位置を検出することで突起 299、即ち、右可動装飾体 234 又は左可動装飾体 235 の回転位置を検出できるようになっている。

【0183】

なお、本例では、回転位置検出センサ 319 は、フォトセンサとされており、被検出部 321 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 234 及び左可動装飾体 235 が水平状態の時に、夫々の回転部材 318 の被検出部 321 が、回転位置検出センサ 319 により検出される、つまり、被検出部 321 がフォトセンサを遮蔽するようになっている。

【0184】

(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 214、遊技領域内装飾体 215、及び排出誘導部材 218 の構成について、図 25 乃至図 30 に基づいて詳細に説明する。図 25 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 26 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 27 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 28 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 29 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 30 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。

【0185】

まず、主入賞口ユニット 214 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 330 と、第一始動口 330 の下方に配置され第一始動口 330 と一对の可動片 331 とで閉鎖又は開放可能な第二始動口 332 と、第二始動口 332 の下方に配置され左右方向に延びる矩形状の大入賞口 333 及び大入賞口 333 を閉鎖可能とし上辺が前方に回動する開閉扉 334 を有したアタッカ装置 335 と、アタッカ装置 335 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 336 とを備えている。なお、一对の可動片 331 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。

【0186】

また、主入賞口ユニット 214 は、第二始動口 332 を開閉する一对の可動片 331 を開閉駆動させる始動口開閉駆動ユニット 350 を更に備えている (図 26 参照)。この始

動口開閉駆動ユニット 350 は、前後方向に進退可能なプランジャ 351 を有した始動口ソレノイド 352 と、始動口ソレノイド 352 におけるプランジャ 351 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、一对の可動片 331 から後側に延在された突出ピン 337 を上下方向に移動可能な伝達部材 353 とを備えている。また、この伝達部材 353 には、その回動軸 354 よりも上側且つ後側にプランジャ 351 先端の鏝部 355 を係止する係止部 356 が形成されていると共に、回動軸 354 よりも前側に可動片 331 の突出ピン 337 が挿通される側面視コ字形状の伝達部 357 が形成されている。

【0187】

この主入賞口ユニット 214 では、始動口開閉駆動ユニット 350 における始動口ソレノイド 352 のプランジャ 351 が前進すると、伝達部材 353 の係止部 356 が前方に押圧されて、伝達部材 353 が図中反時計回りに回転し伝達部 357 の高さ位置が相対的に低くなると共に、伝達部 357 の下降に伴って可動片 331 の突出ピン 337 が下降し、可動片 331 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 331 が夫々直立したような状態となり、一对の可動片 331 と第一始動口 330 とにより第二始動口 332 が閉鎖されるようになっている。なお、プランジャ 351 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 331 の自由端側が互いに離反するように下降し、第二始動口 332 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 332 が開放された状態では、その開口幅が、第一始動口 330 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。

【0188】

また、図示するように、始動口ソレノイド 352 の下側には第二始動口センサ 358 が備えられており、第二始動口 332 に入賞した遊技球が、第二始動口センサ 358 の貫通孔を通過することで第二始動口センサ 358 に検出されると共に、主入賞口ユニット 214 の下側に形成された排出口 359 から排出されるようになっている（図 28 参照）。

【0189】

また、主入賞口ユニット 214 のアタッカ装置 335 は、大入賞口 333 に入賞した遊技球を検出する大入賞口センサ 370 と、大入賞口 333 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 334 と、前後方向に進退可能なプランジャ 371 を有したアタッカソレノイド 372 と、アタッカソレノイド 372 におけるプランジャ 371 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 334 を回動させる伝達部材 373 と、大入賞口センサ 370、開閉扉 334、アタッカソレノイド 372、及び伝達部材 373 を支持すると共に大入賞口 333 に入賞した遊技球を大入賞口センサ 370 に検出されるように誘導する誘導路 374 を有したケーシング 375 とを備えている（図 27 参照）。

【0190】

なお、本例では、図 27 に示すように、アタッカソレノイド 372 及び伝達部材 373 は、大入賞口 333 よりも左側且つ後側となる位置にケーシング 375 に収容支持されている。また、開閉扉 334 の左側下端には、伝達部材 373 と当接する当接突起 376 が形成されている。更に、アタッカ装置 335 の伝達部材 373 には、その回動軸 377 よりも上側に配置されプランジャ 371 先端の鏝部 378 と係合する係合部 379 と、回動軸 377 よりも前側に配置され開閉扉 334 の当接突起 376 に上側から当接する当接ピン 380 とを備えている。

【0191】

このアタッカ装置 335 では、アタッカソレノイド 372 のプランジャ 371 が前進すると、伝達部材 373 の係合部 379 が前方に押圧され、伝達部材 373 が図中反時計回りに回転して伝達部材 373 の回動軸 377 の前方に設けられた当接ピン 380 が回転下降し、当接ピン 380 の下降により当接ピン 380 と当接する開閉扉 334 の当接突起 376 が下降して開閉扉 334 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。

【0192】

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）。 10

【0193】

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。 20

【0194】

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。

【0195】

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

【0196】

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。 40

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

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、入賞した遊技球が遊技領域内装飾体 2 1 5 の内部を通過して、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）。

10

【0200】

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）。

20

【0201】

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）。

【0202】

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。

30

40

【0203】

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

50

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。

【0204】

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
10
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。

【0205】

（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
20
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
30
40
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。

【0206】

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
50

35と、第一装飾可動体ユニット431と装飾可動体ユニットカバー435との間に配置される第一装飾体436と、第二装飾可動体ユニット433と装飾可動体ユニットカバー435との間に配置される第二装飾体437とを備えている。

【0207】

この後装飾体216は、第一装飾可動体ユニット431の第一装飾可動体430と、第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。

【0208】

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。

10

【0209】

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。

20

【0210】

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関係する「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。

30

【0211】

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

40

【0212】

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

50

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。

【0213】

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により第一装飾可動体430が第一装飾可動体駆動ユニット450に支持されるようになっている。

【0214】

次に、第一装飾可動体駆動ユニット450は、第一装飾可動体430を支持し第一装飾可動体430と共に上下方向に昇降する第一昇降部材470と、第一昇降部材470を上下方向に案内する案内レール471と、案内レール471の上端部を支持する第一上部支持部材472と、案内レール471の下端部を支持する第一下部支持部材473と、第一上部支持部材472及び第一下部支持部材473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474を有し板金を屈曲形成した第一ベース475と、第一ベース475の第一上部支持部材472の反対側に配置され第一ベース475及び第一上部支持部材472を貫通してその回転する駆動軸476が突出する第一駆動モータ477と、第一駆動モータ477の駆動軸476の回転に伴って回転する駆動プーリ478と、駆動プーリ478と対となるように第一下部支持部材473の近傍に配置される従動プーリ479と、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と、駆動ベルト480の一部を第一昇降部材470と連結固定するベルト固定部481とを備えている。

【0215】

なお、本例では、第一駆動モータ477による駆動プーリ478の回転駆動は、第一駆動モータ477の駆動軸476に固定された駆動ギヤ482の回転が、駆動ギヤ482の上側に配置され駆動ギヤ482と噛合し駆動プーリ478と一体に回転する伝達ギヤ483に伝達されることで駆動プーリ478が回転駆動するようになっている。この駆動ギヤ482と伝達ギヤ483を用いることで、第一駆動モータ477の駆動軸476よりも駆動プーリ478の位置をより高くして第一昇降部材470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480の内周面には全周に亘って所定間隔で係合歯484が設けられていると共に、駆動プーリ478には係合歯484と係合する被係合歯485が歯車状に設けられており（図40参照）、被係合歯485と係合歯484との係合により駆動プーリ478の回転駆動が確実に駆動ベルト480に伝達されるようになっている。なお、従動プーリ479は、被係合歯のない平プーリとされている。

【0216】

この第一装飾可動体駆動ユニット450には、第一昇降部材470が案内レール471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490が更に備えられている。この第一回転防止手段490は、第一上部支持部材472及び第一下部支持部材473にその上端及び下端が支持されると共に案内レール471と略平行に配置される案内ロッド491と、前後方向から案内ロッド491に当接可能とされ第一昇降部材470に取り付けられる案内部材492とを備えている。この第一回転防止手段490は、図示するように、案内ロッド491が案内レール471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492が案内ロッド491の前後側の何れかに当接することで、第一昇降部材470が案内レール471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。

【0217】

なお、本例では、案内レール471及び案内ロッド491は、共に金属製の丸棒とされており、案内レール471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471により案内される第一昇降部材470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 470 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 471 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 491 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 471 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。

【0218】

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。

10

【0219】

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。

20

【0220】

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。

30

【0221】

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。

40

【0222】

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 48

50

0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。

【0223】

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。

【0224】

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472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。

【0225】

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。

【0226】

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53

0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。

【0227】

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。

10

【0228】

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。

20

【0229】

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。

30

【0230】

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。

【0231】

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。

40

【0232】

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先端の鰐部552に係止され他端が支持シャフト5

50

31に一体回転可能に固定される回転伝達部材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転伝達部材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転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には、回転伝達部材553の一部を収容可能な収容窪部554が夫々形成されており、この収容窪部554に回転伝達部材553を収容させることで、回転伝達部材553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530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530が本体部534及びブッシュ固定部材535により固定支持された支持ブッシュ531から抜けなくなっている。

10

【0233】

なお、第一昇降部材470の本体部534には、挿通孔533の前面側に駆動ベルト480を固定するベルト固定部481が取付けられていると共に、第一装飾可動体ソレノイド551が取付けられる取付部555の下側に第一回転防止手段490の案内部材492が取付けられている。また、図中符号556は、本体部534の前側に取付けられる装飾体である。

【0234】

また、第一昇降部材470には、そのブッシュ固定部材535の後側に位置検出片557が設けられている。この位置検出片557は、装飾可動体ユニットカバー435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558に検出されるようになっており、本例では、第一昇降部材470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558によって検出されるようになっている。

20

【0235】

この第一昇降部材470は、図示するように、案内レール471を挿通する挿通孔533の左側に支持シャフト530を大きく延びださせて第一装飾可動体430を支持すると共に、挿通孔533の右側に第一装飾可動体ソレノイド551を配置して、挿通孔533を挟んで、第一昇降部材470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471や支持ブッシュ532が偏摩耗するのを抑制するようにしている。

30

【0236】

次に、第一装飾可動体ユニット431のユニット装飾体451は、図示するように、第一装飾可動体駆動ユニット450の左側面に取付けられ、第一装飾可動体駆動ユニット450の案内レール471、従動プーリ479、駆動ベルト480、及びテンション機構493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431を装飾するものである。このユニット装飾体451には、第一装飾可動体駆動ユニット450から延びる支持シャフト530が通過可能とされていると共に、支持シャフト530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570を備えている。

【0237】

本例の第一装飾可動体ユニット431は、第一駆動モータ477の回転駆動により、第一昇降部材470、つまり、第一装飾可動体430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551により第一装飾可動体430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。

40

【0238】

続いて、後装飾体216の第二装飾可動体ユニット433は、第一装飾可動体430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432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212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610と、第二装飾可動体駆動ユニット610に取り付けて装飾するユニット装飾体611とを備えている。

50

【0239】

この第二装飾可動体ユニット433の第二装飾可動体432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612と、第二装飾可動体本体612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613と、舌部材613と第二装飾可動体本体612との間に配置され舌部材613に向かって光を照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。

【0240】

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。

10

【0241】

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。

【0242】

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。

20

30

【0243】

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。

40

【0244】

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

50

良好に防止することができるようになっている。

【0245】

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（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631により案内される第二昇降部材630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630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631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651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631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。

10

【0246】

また、第二装飾可動体駆動ユニット610には、駆動ベルト640に所定の張力を付与するテンション機構653を更に備えている。このテンション機構653は、第一装飾可動体駆動ユニット450に備えられたテンション機構493と同じ機構であり、案内レール631に案内されると共に従動プーリ639を回転可能に支持する移動体654と、一端が移動体654に他端が第二ベース635に取付けられ移動体654を下方に付勢するテンションバネ655とを備えている。

20

【0247】

このテンション機構653の移動体654は、案内レール631を挿通する案内孔656と、下方に開放され従動プーリ639の両端から突出する軸部657を係止するフック状の係止部658と、案内孔656と係止部658との間に配置されテンションバネ655の一端を取付けるバネ取付部659とを備えている。これにより、従動プーリ639に駆動ベルト640を巻き掛けた状態で、従動プーリ639を移動体654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656と従動プーリ639の軸部657を係止する係止部658との間でテンションバネ655により駆動ベルト640を引張るようにしているので、案内レール631の軸に対して案内孔656の軸が大きく傾くのを防止することができ、案内レール631における移動体654の摺動抵抗が増加するのを抑制し、移動体654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654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。

30

【0248】

この第二装飾可動体駆動ユニット610は、図示するように、駆動プーリ638が上側に、従動プーリ639が下側に夫々配置されていると共に、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が、従動プーリ639を介してテンション機構653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640に第二昇降部材630が固定されているので、第二昇降部材630及び第二装飾可動体432の重量が駆動ベルト640にかかり、駆動ベルト640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630及び第二装飾可動体432の重量により駆動ベルト640が駆動プーリ638に強く巻き掛けられるようになっている。

40

【0249】

一方、上側の駆動プーリ638には、駆動ベルト640の係合歯644と係合する被係合歯645が備えられており、第二昇降部材630及び第二装飾可動体432の重量によって駆動ベルト640が駆動プーリ638に強く巻き掛けられることで駆動ベルト640の係合歯644と駆動プーリ638の被係合歯645との係合がより強くなると共に、第二駆動モータ637による駆動プーリ638の回転が阻止されることで、駆動ベルト640の回転が阻止され、第二昇降部材630及び第二装飾可動体432の重量が駆動ベルト640を介して駆動プーリ638に支持されることとなり、第二昇降部材630及び第二

50

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。

【0250】

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。

【0251】

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 0 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。

【0252】

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。

【0253】

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610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。

【0254】

次に、第二装飾可動体駆動ユニット610の第二昇降部材630は、第二装飾可動体432が取付支持される棒状の支持シャフト690と、支持シャフト690に挿通される二つの支持ブッシュ691と、案内レール631に挿通される二つの支持ブッシュ692と、案内レール631を挿通可能な挿通孔693を有し案内レールに挿通される二つの支持ブッシュ692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690に挿通される二つの支持ブッシュ691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694と、本体部694の後側に配置され本体部694と協働して案内レール631に挿通される二つの支持ブッシュ692及び支持シャフト690に挿通される二つの支持ブッシュ691の位置を固定するブッシュ固定部材695とを備えている。

10

【0255】

この第二昇降部材630の本体部694には、その挿通孔693の両端に案内レール631に挿通される支持ブッシュ692を嵌合可能な段付凹部696が形成されていると共に、挿通孔693の内径は案内レール631が接触しない径とされ、挿通孔693と案内レール631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694には、支持シャフト690に挿通される二つの支持ブッシュ691を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部697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697の間には、半円筒状の収容部698が形成されており、支持ブッシュ691に挿通支持された支持シャフト690が本体部694と接触しないようになっている。

20

【0256】

一方、第二昇降部材630のブッシュ固定部材695には、前側に延在された平面視略U字状の抜止片699が二つ形成されていると共に、これら抜止片699の距離が本体部694の挿通孔693の長さに対応した距離とされており、本体部694にブッシュ固定部材695を組み付けることで、二つの抜止片699によって挿通孔693の段付凹部696に嵌合された支持ブッシュ692が、段付凹部696から抜けるのを防止するようになっている。

【0257】

また、ブッシュ固定部材695には、その前側の本体部694の二つの嵌合凹部697と対応する位置に、支持シャフト690に挿通される二つの支持ブッシュ691を嵌合可能な半円筒状の嵌合凹部700が形成されていると共に、二つの嵌合凹部700の間には半円筒状の収容部701が形成されている。このブッシュ固定部材695の嵌合凹部700と本体部694の嵌合凹部697に夫々支持シャフト690に挿通される支持ブッシュ691を嵌合させ上で、本体部694にブッシュ固定部材695を組付固定することで、二つの支持ブッシュ691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694の収容部698とブッシュ固定部材695の収容部701とにより、二つの支持ブッシュ691の間では支持シャフト690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。

30

40

【0258】

上述のように、本体部694にブッシュ固定部材695を組み付けることで、各支持ブッシュ692、691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692及び支持ブッシュ691によって、案内レール631及び支持シャフト690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694の挿通孔693の長さは、案内レール631に案内される第二昇降部材630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692の距離を可及的に長くすることができ、案内レール631に対する第二昇降部材630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。

【0259】

50

本例の第二昇降部材 630 には、ブッシュ固定部材 695 に取付けられ上下方向に進退可能なプランジャ 710 を有した第二装飾可動体ソレノイド 711 と、第二装飾可動体ソレノイド 711 におけるプランジャ 710 の進退により支持シャフト 690 を回転させるリンク機構 712 とを更に備えている。この第二装飾可動体ソレノイド 711 は、プランジャ 710 の先端に鏝部 713 が形成されていると共に、プランジャ 710 を前進させる方向に付勢するバネ 714 が備えられており、本例では、プランジャ 710 が第二装飾可動体ソレノイド 711 の下側から上下方向に進退するようになっている。

【0260】

また、リンク機構 712 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 695 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 711 におけるプランジャ 710 先端の鏝部 713 を係止する係止部 715 を有すると共に、他端側に長孔からなる連結部 716 を有した第一棹部材 717 と、第一棹部材 717 の連結部 716 と連結する被連結部 718 が一端側に形成され他端側が支持シャフト 690 に固定される第二棹部材 719 とから構成されている。この第一棹部材 717 は、その一端側が、支持シャフト 690 の後側に配置された第二装飾可動体ソレノイド 711 のプランジャ 710 よりも更に後側の位置でブッシュ固定部材 695 に軸支されると共に、他端側が支持シャフト 690 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 690 は、その端部にリンク機構 712 の第二棹部材 719 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 691 から抜けなくなっている。

【0261】

この第二装飾可動体ユニット 433 では、リンク機構 712 によって、第二装飾可動体ソレノイド 711 のプランジャ 710 を前進（突出）させると、リンク機構 712 及び支持シャフト 690 を介して第二装飾可動体 432 の先端（前側）が上がるように回転し、プランジャ 710 を後退（没入）させると、リンク機構 712 及び支持シャフト 690 を介して第二装飾可動体の先端が下がるように回転するようになっている。

【0262】

なお、第二昇降部材 630 の本体部 694 には、挿通孔 693 の前面側に駆動ベルト 640 を固定するベルト固定部 641 が取付けられていると共に、挿通孔 693 の後面側にブッシュ固定部材 695 を挟んで第二回転防止手段 650 の案内部材 652 が取付けられている。また、図中符号 730 は、本体部 694 の前側に取付けられる装飾体である。

【0263】

また、第二昇降部材 630 には、そのブッシュ固定部材 695 の正面視左側に位置検出片 731 が設けられていると共に、第二下部支持部材 633 の所定位置には位置検出片 731 を検出可能な第二装飾可動体位置検出センサ 732 が取付けられている。本例では、第二昇降部材 630 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 732 によって第二昇降部材 630 の位置検出片 731 が検出されるようになっている。

【0264】

この第二昇降部材 630 は、図示するように、案内レール 631 を挿通する挿通孔 693 の正面視右側に支持シャフト 690 を大きく延びださせて第二装飾可動体 432 を支持すると共に、挿通孔 693 の左側に第二装飾可動体ソレノイド 711 を配置して、挿通孔 693 を挟んで、第二昇降部材 630 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り、案内レール 631 や支持ブッシュ 692 が偏摩耗するのを抑制するようになっている。

【0265】

次に、第二装飾可動体ユニット 433 のユニット装飾体 611 は、図示するように、第二装飾可動体駆動ユニット 610 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 610 の案内レール 631、駆動プーリ 638、従動プーリ 639、駆動ベルト 640、及びテンション機構 653 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 433 を装飾するものである。このユニット装飾体 611 には、第二装飾可動体駆動ユニット 610 から延びる支持シャフ

ト 6 9 0 が通過可能とされていると共に、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。

【0 2 6 6】

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動させることができるようになっている。

【0 2 6 7】

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り、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。

【0 2 6 8】

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。

【0 2 6 9】

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 7 0】

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 7 1】

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 774、及び第二通過部 775 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。

【0272】

また、配線保持手段 770 には、第一通過部 774 と、第二通過部 775 とを連通すると共に、配線コード 771 が通過可能とされた連通部 776 と、連通部 776 に臨み第一通過部 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。

10

【0273】

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 との間に配線コード 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。

20

【0274】

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。

【0275】

〔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。

30

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。

【0276】

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。

40

【0277】

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

50

サ 3 5 8、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 8 7 0 が接続されている。また、パネル中継端子板 8 6 6 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 9 9 0 と、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。

10

【0 2 7 8】

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 7 9】

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。

20

30

【0 2 8 0】

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 8 1】

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。

40

【0 2 8 2】

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

50

れる。

【0283】

一方、液晶制御基板832には、演出表示装置217としての液晶表示器（LCD）が接続されており、液晶制御基板832は、サブ統合基板830から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置217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、CPU851、RAM857、ROM854、VDP884、及び画像ROM885が備えられている。CPU851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、VDP884の制御を行う。RAM857は、CPU851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、ROM854は、CPU851用（表示制御用）のプログラムを保持する。

10

【0284】

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。VDP884の内部には、レジスタが設けられており、VDP884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CPU851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ROM885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。

20

【0285】

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（LED346）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（LED614）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。

30

【0286】

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LED293（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

40

50

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。

【0287】

〔主役物及び後装飾体の動作について〕 図 55 乃至図 57 に基づき説明する。

図 55 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 56 は、図 55 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 57 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。

10

【0288】

まず、電飾制御基板 831 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 234 及び左可動装飾体 235 の回転位置を検出する左右の回転位置検出センサ 319 の検出信号の受信の有無を確認し、回転位置検出センサ 319 からの検出信号がなければ、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 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 310 を回転駆動させて、各回転位置検出センサ 319 から検出信号を受信すると、可動装飾体駆動モータ 310 の回転を停止させる。これにより、右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 は図 10 に示すような、略水平状態となる。

20

【0289】

その後、遊技状態の変化に伴って、サブ統合基板 830 から電飾制御基板 831 へ、可動装飾体 234, 235 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 831 では、可動装飾体駆動モータ 310 を回転駆動させて、図 54 に示すように右可動装飾体 234 及び左可動装飾体 235 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 213 における枠状装飾体 230 の上縁部下側に、後装飾体 216 の第一装飾可動体 430 の一部が見える状態となる。

【0290】

なお、サブ統合基板 830 からの制御コマンドによっては、可動装飾体駆動モータ 310 を短周期で正転、逆転を繰り返させて、可動装飾体 234, 235 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。

30

【0291】

この状態で、サブ統合基板 830 から電飾制御基板 831 へ、後装飾体 216 の第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 432 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 831 では、第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 432 が互いに接近する方向に第一駆動モータ 477 及び第二駆動モータ 637 を回転駆動させて、演出表示装置 217 の前面に第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 431 が位置するように移動させる（図 56 参照）。なお、これら第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 431 は、サブ統合基板 830 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 430 と第二装飾可動体 431 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。

40

【0292】

また、サブ統合基板 830 からの制御コマンドに応じて、電飾制御基板 831 では、第一装飾可動体ソレノイド 551 及び第二装飾可動体ソレノイド 711 を駆動させて、第一装飾可動体 430 及び第二装飾可動体 431 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 430 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 432 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。

【0293】

50

なお、図56に示すように、下方に移動した第一装飾可動体430は、その左右両端が右可動装飾体234及び左可動装飾体235によって遮られるので、あたかも第一装飾可動体430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430では、第二装飾可動体ユニット433の第二昇降部材630に取付けられた装飾体730によって、第二装飾可動体432を支持する支持シャフト690が隠蔽されている。

【0294】

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。

【0295】

次に、主制御基板94（特にCPU812）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CPU812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CPU812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。

【0296】

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、CPU812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、RAM814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RAM814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RAM814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、RAM814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RAM814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、RAM814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RAM814にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM814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RAM814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。

【0297】

電源投入時処理が終了すると、CPU812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、CPU812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 9 4 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 S 2 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。

10

【0298】

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。

【0299】

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

【0300】

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、所定期間、ウォッチドックタイマが更新されないと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

【0301】

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 4ms 毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU 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

40

50

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。

【0 3 0 2】

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 3 0 3】

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、大当たり遊技状態（後述する「小当たり」を含む）を発生させるか否かの判定（大当たり判定）に用いられる大当たり判定用乱数、大当たり判定において大当たり遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当たりとするか否かの判定（確変判定）に用いられる大当たり図柄用乱数、大当たり判定において大当た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たり図柄用乱数、大当たり判定にて大当た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（普通抽選当たり判定）に用いられる普通当たり判定用乱数、等がある。なお、本例では、大当たり判定用乱数を用いて小当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選も行われる。また、大当たり図柄用乱数を用いて確率変動大当たり（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 3 0 4】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当たり遊技状態の発生に関わる大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、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たり判定用乱数の更新を行う。すなわち、大当た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（大当た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、大当た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 3 0 5】

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 812は、ステップS20からステップS90の処理を実行する。ステップS20の始動口入賞処理では、第一始動口330または第二始動口332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S30の変動開始処理では、夫々の大当た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S40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390a及び第二特別図柄表示器390b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。

10

【0306】

ステップS50の変動中処理では、変動表示パターン設定処理（ステップS40）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390aまたは第二特別図柄表示器390b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S30）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。

20

【0307】

ステップS60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335の開放回数や開放時間等の設定を行う。また、ステップS70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335の開放回数や開放時間等の設定を行う。ステップS80の特別電動役物大当たり制御処理では、大入賞口333を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口333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335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335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S90の特別電動役物小当たり制御処理では、大入賞口333を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口333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335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333の開放は、特別電動役物大当たり制御処理（ステップS80）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S20～ステップS90における具体的な処理について説明する。

30

40

【0308】

図61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358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358から検出信号が出力された場合には、第二始動口332に遊技球が入賞したと判別し（ステップS201にてYES）、第二始動口センサ358からの検出信号が出力されていなければ第二始動口332に遊技球が入賞していない（ステップS201にてNO）と判別する。ステップS201にて第二始動口332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、RAM814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S20

50

2)。そして、ステップS202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S203）、及び保留履歴更新処理（ステップS204）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S202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。

【0309】

一方、ステップS201で第二始動口センサ358から検出信号が出力されていない場合（ステップS201にてNO）、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S202にてNO）には、第一始動口330に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップS205）。具体的には、第一始動口センサ416から検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップS205にて第一始動口330に遊技球が入賞したと判別したときには（YES）、第一大当り抽選用の各種乱数を取得し、RAM814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S206）。そして、ステップS206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S207）、及び保留履歴更新処理（ステップS208）を実行する。なお、ステップS206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。

【0310】

図62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S301にてYES）には、ステップS302以降の処理を実行し、「0」でない場合（ステップS301にてNO）には、変動開始処理を終了する。ステップS302では、夫々の特別図柄表示器390a、390b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940（図79参照））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S302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（YES）、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S317に移行する。

【0311】

一方、ステップS302で何れかの保留球数カウンタの値が「0」でなければ（NO）、始動記憶移行処理を実行する（ステップS303～ステップS311）。図79に示すように、特別図柄用乱数記憶手段940には八つの記憶領域（記憶領域[1]940a～記憶領域[8]940h）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940a～940hが設けられている。各記憶領域940a～940h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946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947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948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]940aの特別図柄判定フラグ記憶領域948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S303）。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S303にてNO）、n番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]940b～記憶領域[8]940h）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]940a～記憶領域[7]940g）に夫々シフトする処理（ステップS304）と、記憶領域[1]940a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S305）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S306）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S307）を実行する。

【0312】

一方、記憶領域[1]940aの特別図柄判定フラグ記憶領域948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S303にてYES)、ステップS304と同様、n番目の各記憶領域(記憶領域[2]940b～記憶領域[8]940h)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]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。

10

【0313】

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。

20

【0314】

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。

30

【0315】

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

40

50

と、特殊当りでない一般の確率変動大当たりとでは、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たりでは、アタッカ装置 335 の一回当たりの開放時間が、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 335 の開閉動作を例えば二回行うように制御される。

【0316】

ステップ S404 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たりであると判別された場合には（NO）、確変大当たり時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ S405）、一方、特殊当りであると判別された場合には（ステップ S404 にて YES）、確変特殊大当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S406）。なお、ステップ S403 において、確率変動大当たりでないと判別された場合、すなわち通常大当たりであると判別された場合には（YES）、通常大当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S407）。

【0317】

一方、ステップ S402 において、大当たりフラグが「ON」ではないと判別された場合には（NO）、小当たりフラグが「ON」か否かを判別し（ステップ S408）、ステップ S319 によって「ON」となっている場合には（ステップ S408 にて YES）、小当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S409）。また、小当たりフラグが「ON」となっていない場合には（ステップ S408 にて NO）、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 S410）、リーチ値である場合には（ステップ S410 にて YES）、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 S411）、リーチ値でない場合には（ステップ S410 にて NO）、はずれ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップ S412）。

【0318】

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 S305 またはステップ S309 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 S413）。次いで、ステップ S413 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 S414）、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板 94 に搭載される RAM 814 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 S415）。ステップ S415 では、ステップ S413 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 S414 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 830 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 830 に送信するときには、第一特別図柄表示器 390a 及び第二特別図柄表示器 390b 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 S416）、変動パターン設定処理を終了する。

【0319】

図 64 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 S501）、ステップ S416 によって「2」となっている場合には（ステップ S501 にて YES）、ステップ S502 以降の処理を実行し、「2」でない場合（ステップ S501 にて NO）には、変動中処理を終了する。ステップ S502 では、第一特別図柄表示器 390a または第二特別図柄表示器 390b 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 S503）。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 S503 にて YES）、その

変動を停止させる（ステップS504）。なお、いずれの特別図柄も変動していない場合（ステップS502にてNO）、または変動時間が終了していない場合（ステップS503にてNO）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。

【0320】

ステップS504によって特別図柄の変動を停止させた後、大当たりフラグが「ON」か否かを判別し（ステップS505）、大当たりフラグが「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、大当たりフラグが「ON」でない場合には（ステップS505にてNO）、小当たりフラグが「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。

10

【0321】

図65に示す大当た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）、大当た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。

20

【0322】

ステップS606では、大当たりの種類が、一般の大当たりであるか特殊当たりであるかを判別し、一般の大当たりである場合には（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、すなわち大当たり用開放回数（例えば最大15回）、一回当たりの開放時間（例えば最大18秒）、及び大入賞口333への入賞制限個数（例えば一回当たり最大10個）を設定する（ステップS607）。一方、大当たりが特殊当たりである場合には（ステップS606にてYES）、大入賞口333における特殊当たり用開放回数（例えば二回）、入賞制限個数（例えば6個）、及び一回当たりの開放時間（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）、大当たり遊技開始処理を終了する。

30

【0323】

一方、図66に示す小当た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たり遊技開始処理を終了する。ステップS702では、小当た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の小当たり用開放回数、及び一回当たりの開放時間が夫々設定される。なお、小当たりにおける開放回数、入賞制限個数、及び開放時間は、特殊当た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、特殊当たりと小当たりとを、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）、小当たり遊技開始処理を終了する。

40

【0324】

図67に示す特別電動役物大当たり制御処理では、まず、処理フラグが「5」か否かを判

50

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S803）、経過した場合には（ステップS803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S805）。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S803にてNO）、大入賞口333が開放された後に大入賞口333に入賞した遊技球の個数が、ステップS607で設定された制限個数（例えば10個）を超えた場合には（ステップS804にてYES）、ステップS805に移行して大入賞口333を閉鎖する。また、大入賞口333の開放時間が設定時間に到達しておらず（ステップS803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S804にてNO）、特別電動役物大当り制御処理を終了する。

10

【0325】

一方、ステップS802において、大入賞口333が開放中でない場合には（NO）、アタッカ装置335による大入賞口333の開放回数が、ステップS607で設定された大当り用開放回数、またはステップS608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S806）。そして、到達していない場合には（ステップS806にてNO）、アタッカ装置335を制御して大入賞口333を開放し（ステップS807）、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333に入賞させることが可能になる。

20

【0326】

ステップS806において大入賞口333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S808～ステップS813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S808）、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S809）。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S809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S810）。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S811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S814）。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S810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S812）、その後、処理フラグを「0」に更新する（ステップS813）。つまり、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、可動片331の開放作動によって第二始動口332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S814にてNO）、時短機能を作動させることなくステップS813に移行する。

30

40

【0327】

一方、ステップS809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S815）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S816）、その後、ステップS813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。

【0328】

50

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 Y E S）、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 N O）、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（ステップ S 9 0 2）、まだ最大入賞数に達していない場合には（N O）、大入賞口 3 3 3 が開放中か否かを判別する（ステップ S 9 0 3）。そして、ステップ S 9 0 3 において、大入賞口 3 3 3 が開放中であると判別された場合には（Y E S）、大入賞口 3 3 3 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 9 0 4）、経過した場合には（ステップ S 9 0 4 にて Y E S）、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 9 0 5）。その後、大入賞口 3 3 3 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 S 9 0 6）、その回数に達した場合には（Y E S）、処理フラグを「0」に更新し（ステップ S 9 0 7）、特別電動役物小当り制御処理を終了する。なお、ステップ S 9 0 4 において大入賞口 3 3 3 の開放時間が所定時間に達していない場合（N O）、またはステップ S 9 0 6 において開放回数が所定回数に達していない場合には（N O）、ステップ S 9 0 7 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 S 9 0 3 において、大入賞口 3 3 3 が開放中でない場合には（N O）、大入賞口 3 3 3 を開放し、遊技球の入賞を可能とする（ステップ S 9 0 8）。また、ステップ S 9 0 2 において、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場合には（Y E S）、大入賞口 3 3 3 が開放中か否かを判別し（ステップ S 9 0 9）、開放中の場合には（Y E S）、大入賞口 3 3 3 を閉鎖し（ステップ S 9 1 0）、ステップ S 9 0 7 に移行する。一方、大入賞口 3 3 3 が開放中でない場合には（ステップ S 9 0 9 にて N O）、ステップ S 9 1 0 の処理を実行することなく、ステップ S 9 0 7 に移行する。ステップ S 9 0 7 では処理フラグを「0」に更新する。

【0329】

次に、サブ統合基板 8 3 0 に搭載される統合 C P U 8 3 4 によって実行される処理について説明する。図 6 9 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 7 0 は 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0330】

図 6 9 に示すように、パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、統合 C P U 8 3 4 は、初期設定処理を行う（ステップ S 1 0 0 1）。この初期設定処理では、サブ統合基板 8 3 0 に搭載される統合 R A M 8 3 6 をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S 1 0 0 1）が終了すると、1 6 m s 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S 1 0 0 2）。

【0331】

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

【0332】

この 1 6 m s 定常処理では、主制御基板 9 4 から受信した演出コマンドに基づいて演出表示装置 2 1 7、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。1

6 m s 定常処理が終了すると、再びステップ S 1 0 0 2 に戻り、1 6 m s 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 1 6 m s 毎に上述したステップ S 1 0 0 3 ～ステップ S 1 0 0 4 を繰り返し行う。一方、ステップ S 1 0 0 2 で 1 6 m s 経過フラグ T がセットされていない（1 6 m s 経過フラグ T が「0」）ときには、1 6 m s 経過フラグ T がセットされるまでループ処理を行う。

【0 3 3 3】

図 7 0 は、サブメイン処理にて 1 6 m s 毎に実行される 1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。1 6 m s 定常処理において、サブ統合 C P U 8 3 4 は、ステップ S 1 1 0 0 ～ステップ S 1 6 0 0 の処理を実行する。ステップ S 1 1 0 0 のコマンド解析処理では、主制御基板 9 4 から受信した演出コマンドを解析する。ステップ S 1 2 0 0 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 2 1 7 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。

10

【0 3 3 4】

また、ステップ S 1 3 0 0 の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音（例えば B G M）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 S 1 4 0 0 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 S 1 5 0 0 の情報出力処理では、電飾制御基板 8 3 1 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 8 3 2 に表示コマンドを送信する。ステップ S 1 6 0 0 の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップ S 1 2 0 0）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

20

【0 3 3 5】

なお、1 6 m s 定常処理におけるステップ S 1 1 0 0 ～ステップ S 1 6 0 0 の処理は 1 6 m s 以内に終了する。仮に、1 6 m s 定常処理を開始してから当該 1 6 m s 定常処理の終了までに 1 6 m s 以上かかったとしても、1 6 m s 定常処理を開始してから 1 6 m s 経過したときに直ぐに 1 6 m s 定常処理を最初から（後述するステップ S 1 1 0 0 のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、1 6 m s 定常処理の実行中に 1 6 m s 経過したときには、1 6 m s 経過フラグのセットのみを行い、当該 1 6 m s 定常処理の終了後にステップ S 1 0 0 2 で 1 6 m s 経過フラグがセットされていると判別されたときに 1 6 m s 定常処理を開始する。

30

【0 3 3 6】

また、この実施の形態では、1 6 m s 定常処理にて乱数更新処理（ステップ S 1 6 0 0）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 1 6 m s 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。

【0 3 3 7】

図 7 1 は、コマンド解析処理（ステップ S 1 1 0 0）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 C P U 8 3 4 は、まず、主制御基板 9 4 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 S 1 1 0 1）。この実施の形態では、主制御基板 9 4 から演出コマンドを受信すると、1 6 m s 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 8 3 0 に搭載される統合 R A M 8 3 6 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 S 1 1 0 1 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 S 1 1 0 2）。

40

【0 3 3 8】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップ S 1 1 0 3）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステッ

50

プS 1 1 0 3にてYES)、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基板8 3 0に搭載される統合RAM 8 3 6における変動表示パターン格納領域に格納する(ステップS 1 1 0 4)。

【0 3 3 9】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ(ステップS 1 1 0 3にてNO)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであるか判別し(ステップS 1 1 0 5)、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば(ステップS 1 1 0 5にてYES)、確変大当りフラグをセットする(ステップS 1 1 0 6)。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ(ステップS 1 1 0 5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S 1 1 0 7)。

10

【0 3 4 0】

図7 2は、演出制御処理(ステップS 1 2 0 0)の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合CPU 8 3 4は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS 1 2 1 0～ステップS 1 2 9 0のうちいずれかの処理を行う。

【0 3 4 1】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理(ステップS 1 2 1 0)では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンド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。

【0 3 4 2】

20

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理(ステップS 1 2 2 0)では、変動停止コマンドを受信したときに電飾制御基板8 3 2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。

【0 3 4 3】

処理選択フラグが「2」のときに実行される大当り表示処理(ステップS 1 2 9 0)では、主制御基板9 4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2 1 7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。

【0 3 4 4】

図7 3は、装飾図柄変動開始処理(ステップS 1 2 1 0)の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合CPU 8 3 4は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する(ステップS 1 2 2 1)。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理(ステップS 1 1 0 0)のステップS 1 1 0 4でセットされ、主制御基板9 4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S 1 2 2 1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(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。

30

【0 3 4 5】

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S 1 2 2 1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S 1 2 2 2)、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S 1 2 2 3 a)。

40

【0 3 4 6】

変動表示パターンが当りパターンでなければ(ステップS 1 2 2 3 aにてNO)、外れ図柄の停止図柄を決定する(ステップS 1 2 2 4)。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S 1 2 2 3 a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S 1 2 2 3 b)、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S 1 2 2 5)、確変大当りフラグがセットされていなければ(ステップS 1 2 2 3 b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S 1 2 2 6)。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理(ステップS 1 2 3 0)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

50

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 S 1 2 2 0）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 S 1 2 9 0）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。

【0347】

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、のうちのいずれかの組み合わせ図柄を停止図柄として決定する。

【0348】

一方、共通装飾図柄列は、数字を有する複数の（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の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の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 S 1 2 2 4 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。

【0349】

次いで、統合 CPU 8 3 4 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 S 1 2 2 7）、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 S 1 2 2 8）。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 S 1 2 2 4、S 1 2 2 5、S 1 2 2 6 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 S 1 2 2 9）。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 S 1 2 3 0）。なお、ステップ S 1 2 2 9 でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップ S 1 5 0 0）にて電飾制御基板 8 3 2 に送信され、電飾制御基板 8 3 2 に搭載される表示 CPU 8 5 1 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 2 1 7 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 S 1 2 2 9 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。

【0350】

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 8 0 ～図 8 4 のブロック図に基づいて説明する。図 8 0 は主制御基板 9 4 での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図 8 1 は主制御基板 9 4 での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図 8 2 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 8 3 は主制御基板 9 4 での普通抽選に関する機能的な構成を示し、図 8 4 は周辺基板 8 1 1（主にサブ統合基板 8 3 0 及び電飾制御基板 8 3 2）での演出に関する機能的な構成を示している。

【0351】

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否、第一特別図柄表示器390a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911a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912aは、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器390a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LED（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913a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390a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914a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390a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920a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912a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930a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。

【0352】

また、主制御基板94には、第一始動口センサ416（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330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916a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917a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918aが設けられている。また、第一当り判定用乱数抽出手段916a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911aを用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段930a、及び第一当り図柄用乱数抽出手段917a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912aを用いて第一特別図柄表示器390aにおける停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段931aが設けられている。さらに、第一変動時間用乱数抽出手段918a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930a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913a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930a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914a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932aが設けられている。

【0353】

また、主制御基板94には、第一特別図柄表示器390a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932a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931a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934と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段930a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935が設けられている。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、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、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 9 4 0 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 9 4 2 a 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 9 1 6 a、第一変動時間用乱数抽出手段 9 1 8 a、第一当否決定手段 9 3 0 a、及び第一停止図柄決定手段 9 3 1 a 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 9 3 4 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 9 3 1 a 及び第一変動時間決定手段 9 3 2 a 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。

【0354】

また、図 8 1 に示すように、主制御基板 9 4 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 9 1 1 b、第二当り図柄用テーブル 9 1 2 b、第二当り時変動時間設定用テーブル 9 1 3 b、及び第二外れ時変動時間設定用テーブル 9 1 4 b が予め記憶されており、これらのテーブル 9 1 1 b ~ 9 1 4 b 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 3 9 0 b 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。

【0355】

また、主制御基板 9 4 には、第二始動口センサ 3 5 8 (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 3 3 2 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 9 1 6 b 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 9 1 7 b 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 9 1 8 b とが設けられている。また、第二当り判定用乱数抽出手段 9 1 6 b 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 9 1 1 b を用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段 9 3 0 b、及び第二当り図柄用乱数抽出手段 9 1 7 b 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 9 1 2 b を用いて第二特別図柄表示器 3 9 0 b における停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段 9 3 1 b が設けられている。さらに、第二変動時間用乱数抽出手段 9 1 8 b 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 9 3 0 b 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 9 1 3 b 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 9 3 0 b 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 9 1 4 b 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 9 3 2 b が設けられている。

【0356】

また、前記の特別図柄変動制御手段 9 3 4 は、第二特別図柄表示器 3 9 0 b 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 9 3 2 b 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 9 3 1 b 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 9 3 4 は、第一始動口センサ 4 1 6 及び第二始動口センサ 3 5 8 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 9 3 1 a または第二停止図柄決定手段 9 3 1 b 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 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、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 5 7】

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 5 8】

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 5 9】

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 10 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 15 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 6 0】

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。

【0361】

第一有利遊技状態制御手段933aによって発生する第一有利遊技状態（図86（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930aまたは第二当否決定手段930b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981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。

10

【0362】

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。

20

【0363】

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。

30

40

【0364】

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

50

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8／631となっている。

【0365】

第五有利遊技状態制御手段933eによって発生する第五有利遊技状態（図86（b）の「第四大当り」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982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983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984によって時短遊技状態を発生させるようにしている。

【0366】

なお、本例では、夫々の大当りにおける当選の割合を図86（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933a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35％に設定し、第二有利遊技状態制御手段933b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35％に設定している。また、第三有利遊技状態制御手段933c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27％に設定し、第五有利遊技状態制御手段933e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。

【0367】

ところで、前記したように、第四有利遊技状態制御手段933dによって小当りが発生する確率は8／631に設定され、一方、通常時に大当りが発生する確率は2／631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、1：0.075となる。したがって、所定利益付与手段982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。

【0368】

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332の開放状態、すなわち可動片331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。

【0369】

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。

10

【0370】

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。

20

【0371】

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。

30

【0372】

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。

【0373】

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

40

50

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。

【0374】

ところで、図83に示すように、主制御基板94には、普通抽選（第二始動口332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924、普通当り判定用テーブル926、及び普通当否決定手段925が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段924は、入球状態検出手段990（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926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87（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1.136秒に設定され、始動口ソレノイド352による可動片331の開放時間が1654ms、開放回数が3回、開放間のインターバルが856ms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14.7秒に設定され、可動片331の開放時間が1650ms、開放回数2回、開放間インターバルが2600msに設定されている。

【0375】

また、普通当否決定手段925は、普通当り判定用乱数抽出手段924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926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923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。

【0376】

また、主制御基板94には、普通当否決定手段925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928に普通図柄を変動表示させるとともに、変動時間（約14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927が設けられている。また、普通当否決定手段925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331を開放させ、遊技球を第二始動口332に入賞しやすくする開放制御手段929が設けられている。

【0377】

次に、サブ統合基板830を含む周辺基板811における、演出に関する構成について、図84等に基づき説明する。本例の演出表示装置217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。

【0378】

（装飾図柄について）

本例では、演出表示装置217に表示される装飾図柄として、図88の演出例に示すよ

うに、第一装飾図柄 991 と、第二装飾図柄 992 と、共通装飾図柄列 993 とが設けられている。第一装飾図柄 991 は第一特別図柄表示器 390a に対応し、第二装飾図柄 992 は第二特別図柄表示器 390b 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 991 及び第二装飾図柄 992 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。

【0379】

これに対し、共通装飾図柄列 993 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 993 は、第一装飾図柄 991 及び第二装飾図柄 992 の両方に共通する図柄列であり、第一装飾図柄 991 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 992 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 993 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。

【0380】

なお、図 88 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 995a 及び第二状態表示手段 995b が、表示領域導出手段 944（図 84 参照）によって表示されている。また、第一状態表示手段 995a と第二状態表示手段 995b 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 998 が設けられ、また、第一状態表示手段 995a 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」と称す）の合計を表示するポイント表示部 999 が設けられている。図 88（b）の拡大図に示すように、第一状態表示手段 995a 及び第二状態表示手段 995b は、夫々特別図柄用乱数記憶手段 440 に対応する四個の第一保留状態表示領域 996a～996d、及び四個の第二保留状態表示領域 997a～997d 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 998 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 996a または第二保留状態表示領域 997a 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 88（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。

【0381】

(ステップ演出について)

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。

【0382】

(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。

【0383】

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との間で、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。

【0384】

「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。

【0385】

「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。

10

【0386】

「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。

20

30

【0387】

「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が回動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

40

50

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に戻るものとなる。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。

【0388】

「超おしゃべりタイム演出」（高確率状態演出）について

10

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。

20

【0389】

「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。

30

【0390】

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

40

50

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 9 1 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。

10

【0391】

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。

【0392】

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

【0393】

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。

30

【0394】

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。

【0395】

次に、周辺基板 8 1 1 における機能的な構成について説明する。

図 8 4 に示すように、周辺基板 8 1 1（副制御手段に相当）には、主制御基板 9 4（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 9 5 1 によって受信されると、これを基に演出表示装置 2 1 7 を制御するための各種機能が備えられている。

40

【0396】

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 9 5 2 a と、第一外れ時演出態様テーブル 9 5 3 a とが予め記憶されており、これらのテーブル 9 5 2 a、9 5 3 a 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。

【0397】

まず、演出態様テーブル 9 5 2 a、9 5 3 a について詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル 9 5 2 a 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（

50

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。

【0398】

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第一演出用乱数抽出手段957aと、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段958aとが設けられている。第一演出態様決定手段958aは、コマンド受信手段951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957a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957a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952a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957a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953a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

【0399】

第一演出態様決定手段958a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975aに送られる。第一演出表示制御手段975aは、それらの演出の画像を画像記憶手段(図示しない)から読出し演出表示装置217に導出する。ここで、第一演出態様決定手段958a及び第一演出表示制御手段975a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975a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

【0400】

一方、第一装飾図柄991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976aが設けられている。第一装飾図柄変動制御手段976aは、コマンド受信手段951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。

30

【0401】

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881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952bと、第二外れ時演出態様テーブル953bとが予め記憶されており、これらのテーブル952b、953b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952b、953bは、第一大当たり抽選に対応する演出態様テーブル952a、953a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。

40

【0402】

また、周辺基板881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957b、第二演出態様決定手段958b、第二演出表示制御手段975b、及び第二装飾図柄変動制御手段976b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。

【0403】

また、周辺基板881には、装飾図柄列変動表示手段960及び大当たり表示手段964が設けられている。装飾図柄列変動表示手段960は、第一装飾図柄変動制御手段976a及び第二装飾図柄変動制御手段976bの出力を基に、あるいはコマンド受信手段951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993を変動させるとともに

50

、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 993 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 993 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。

【0404】

また、大当り表示手段 964 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 993 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

10

【0405】

さらに、周辺基板 881 には、当選状態黙示手段 995 及び当選状態明示手段 996 が設けられている。当選状態黙示手段 995 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 996 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朗にするものである。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。

20

【0406】

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 975a 及び第二演出表示制御手段 975b 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 1100（図 99 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 1200（図 100 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 1300（図 101 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 1400（図 102 に示す）とを備えている。

30

【0407】

図 99 に示すように、第一通常状態演出制御手段 1100 は、機能的な構成として、特殊演出実行手段 1101 及びポイント発生許可手段 1103 を有している。特殊演出実行手段 1101 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）1102 の操作を要求する。ポイント発生許可手段 1103 は、この特殊演出が導出された際に、操作ボタン 1102 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 1102 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。

40

【0408】

具体的な演出例としては、図 103（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 998 の部分に「PUSH」という文字が表示されて操作ボタン 1102 を押すことが要求される。そして、操作ボタン 1102 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 998 の部分に表示される。アイテムとしては、図 104（a）に示すようなポイント（点数）の場合もあれば、図 104（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

50

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 999 に表示されるようになっている。

【0409】

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 1102 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。

【0410】

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、特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。

【0411】

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。

【0412】

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

10

20

30

40

50

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、アイテム振分けテーブル1108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1106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1108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。

10

【0413】

なお、図99に示すように、アイテム決定手段1107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1120によって抽選状態表示部998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1121によって累計され、その合計がポイント表示部999に表示される。ここで、特典付与制御手段1104が本発明のポイント発生手段に相当し、第一ポイント累計手段1121が本発明

20

【0414】

一方、第二通常状態演出制御手段1200は、図100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1203、及びスロットポイント発生手段1204を有している。スロット演出実行手段1203は、第三大当たり判定手段1201によって抽選結果が第三大当たりであることが判定された場合、または小当たり判定手段1202によって抽選結果が小当た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1204は、スロ

30

【0415】

ポイント振分けテーブル1205としては、図94に示すようなスロット演出振分け表1208が用いられている。このスロット演出振分け表1208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500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12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13～パターン22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、「ビタ」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106（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「ビタ」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1208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

40

50

）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）が互いに異なっており、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。

【0416】

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なものとなる。

10

【0417】

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ことができる。

20

30

【0418】

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の場合と比べ、視覚的に区別することができなくなる。

【0419】

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。

40

【0420】

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

50

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、抽選結果が小当たりであり、且つ第一演出移行制御手段1221によってカタカタ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、カタカタ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)か第二ルート(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ル1225では、ポイントの合計が大きいほど、第二ルート(1B)が選択される確率が10
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。

【0421】

カタカタ導出回数設定手段1227は、カタカタナイトチャンス1003の継続導出回数を設定するものであり、ルート決定手段1224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1228と、回数判定用乱数を抽出する回数判定用乱数抽出手段1229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1228に基づいて、継続導出回数を決定する回数20
決定手段1240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1228では、図95(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1A」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1B」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た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1228では、「カタカタ1B」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1A」では「カタカタ1B」や「カタカタ30
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しての意欲の低下を抑制することが可能になる。ここで、スロットポイント発生手段1204が本発明のポイント発生手段に相当し、第二ポイント累計手段1220が本発明のポイント累計手段に相当し、ルート決定手段1224が本発明のルート選択手段に相当する。40

【0422】

高確率期待小演出制御手段1300は、図101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1301、及びカタカタポイント発生手段1302を有している。カタカタ演出実行手段1301は、第一演出移行制御手段1221(図100参照)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1302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1220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1303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1304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50

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1303、に基づいて付与するポイントを決するポイント決定手段1305を具備して構成されている。ポイント振分けテーブル1303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1306（図95（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1307、1308、1309（図96参照）とを有している。図95（b）に示す予告演出振分け表1306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234及び左可動装飾体235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。

10

【0423】

落下ポイント振分け表は、ルート決定手段1224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1A）が選択された場合に対応した落下ポイント振分け表1307と、抽選結果が小当りであり第二ルート（カタカタ1B）が選択された場合に対応した落下ポイント振分け表1308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1309とから構成されている。そして、カタカタ1Bまたはカタカタ2に対応した落下ポイント振分け表1308、1309は互いに同一の振分けとなっており、カタカタ1Aに対応した落下ポイント振分け表1307は、他の二つの振分け表1308、1309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1307、1308、1309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。

20

【0424】

特に、本例では、ポイント値を決する際、「カタカタ1A」の場合にはカタカタ導出回数設定手段1227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し、一方、「カタカタ1B」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演出の実行回数が、カタカタ導出回数設定手段1227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に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。

30

40

【0425】

ところで、おしゃべりタイム演出に発展する場合には、図96（b）または（c）に示す落下ポイント振分け表1308、1309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

50

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96(a)に示す落下ポイント振分け表1307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96(b), (c)に示す落下ポイント振分け表1308, 1309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。

10

【0426】

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。

【0427】

20

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。

【0428】

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、カタカタポイント発生手段1302が本発明のポイント発生手段に相当し、第三ポイント累計手段1320が本発明のポイント累計手段に相当し、第二演出移行制御手段1322が本発明の演出移行制御手段に相当する。

30

40

【0429】

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

50

）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替わり表示されるようになっていいる。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（すなわち第三大当り判定手段1201または小当り判定手段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いる。

【0430】

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を経過しても、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す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。

【0431】

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。

【0432】

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実行回数がおしゃべり導出回数設定手段1402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1420と、おしゃべり演出回数カウント手段1409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1402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1421とが設けられている。つまり、第三演出移行制御手段1421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。

【0433】

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74乃至図79に示すフローチャートに基づき説明する。ここで、図74は背景選択処理を示し、図75は背景選択処理における特殊背景処理を示し、図76は特殊背景処理におけるカタカタ1A背景処理を示し、図77は特殊背景処理におけるカタカタ1B背景処理を示し、図78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79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。

【0434】

図74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S1301)。そして、特殊背景が選択されている場合には(ステップS1301にてYES)、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S1302)。そして、ステップS1302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S1302にてYES)、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S1302にてNO)、特殊背景処理を実行する(ステップS1303)。なお、特殊背景処理については後述する。

【0435】

一方、ステップS1301において、特殊背景が選択されていない場合には(NO)、抽選結果が小当りであるかを判別し(ステップS1304)、小当りの場合には(YES)、小当り時スロット演出振分表1208(図94参照)でパターン1~パターン12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S1305)。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S1305にてYES)、カタカタ選択テーブル(ルート振分けテーブル1225に相当(図93参照))で第一ルート(1A)が選択されているかを判別する(ステップS1306)。第一ルート(1A)が選択されている場合には(YES)、カタカタ1A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)。

【0 4 3 6】

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 (ステップ S 1 3 1 1)。

10

【0 4 3 7】

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。

20

【0 4 3 8】

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。

30

【0 4 3 9】

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)。

40

【0 4 4 0】

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

50

グがセットされている場合には（YES）、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S1332）。そして、最終ゲームに相当する場合には（ステップS1332にてYES）、カタカタ最終振分表（残ポイント振分けテーブル1324（図95（c）参照）に相当）を基に最終演出を選択し（ステップS1333）、その後、通常背景移行フラグをオンする（ステップS1334）。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S1332にてNO）、落下ポイント振分け表1307（図96（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1A背景処理を終了する。なお、ステップS1331において、カタカタ1Aフラグがセットされていないと判別された場合には（NO）、そのままカタカタ1A背景処理を終了する。

10

【0441】

図77に示すように、カタカタ1B背景処理、及びカタカタ2背景処理（以下、まとめてカタカタ1B（2）背景処理という）では、ステップS1308によってカタカタ1Bフラグがセットされているか、またはステップS1315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S1341）、カタカタ1B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（YES）、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S1342）。そして、カウンタが最大値の場合には（ステップS1342にてYES）、おしゃべり1フラグ（カタカタ1B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S1343）、さらに、ステップS1311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S1344）。

20

【0442】

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S1342にてNO）、落下ポイント振分け表1308，1309（図96（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1B（2）背景処理を終了する。なお、ステップS1341において、カタカタ1B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（NO）、そのままカタカタ1B（2）背景処理を終了する。

【0443】

図78に示すように、おしゃべり1背景処理では、ステップS1310またはステップS1343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S1361）、おしゃべり1フラグがセットされている場合には（YES）、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S1362）。そして、設定モード数に達していない場合には（NO）、変動カウンタに「1」を加え（ステップS1363）、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S1362にてYES）、「朝の背景演出」を導出中か判別する（ステップS1364）。「朝の背景演出」を導出している場合には（YES）、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S1365）、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S1366）。また、「朝の背景演出」を導出していない場合には（ステップS1364にてNO）、「夕方の背景演出」を導出中かを判別する（ステップS1367）。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S1368）、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S1369）。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S1367にてNO）、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S1370）、「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S1371）。

30

40

【0444】

50

一方、図79に示すように、おしゃべり2背景処理では、ステップS1314またはステップS1343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S1381）、おしゃべり2フラグがセットされている場合には（YES）、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S1382）。そして、設定モード数に達していない場合には（NO）、変動カウンタに「1」を加え（ステップS1383）、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S1382にてYES）、「朝の背景演出」を導出中かを判別する（ステップS1384）。「朝の背景演出」を導出している場合には（YES）、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S1385）、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S1386）。また、「朝の背景演出」を導出していない場合には（ステップS1384にてNO）、「夕方の背景演出」を導出中かを判別する（ステップS1387）。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S1388）、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S1389）。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S1387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S1390）、「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S1391）。

10

【0445】

20

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。

30

【0446】

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。

40

【0447】

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

50

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。

【0448】

また、本例のパチンコ機1によれば、高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）では、遊技の進行に伴って有価価値以外の特典が付与され、この特典を基に第一条件が成立したか否かが判定される。そして、第一条件が成立すると、高確率期待小演出に代って高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）を出現させることが可能になる。したがって、遊技者は、高確率期待小演出を視認しながら特典が付与されるか否かを注目するようになり、ひいては高確率期待小演出（カタカタナイトチャンス演出）の興趣を高めることができる。特に、特典として、演出毎に所定のポイント（得点）が付与され、そのポイントの合計が一定値に達すると、高確率期待小演出から高確率期待大演出に移行することが可能になる。したがって、ポイントを集めることに興味を持たれ、遊技を進行させることへの意欲を一層高めることができる。また、ポイントの合計が高くなるほど有利となることから、同じ種類の高確率期待小演出が継続して出現されても、その演出の内容に飽きてしまうことが軽減される。

【0449】

しかも、このポイントは、高確率期待小演出（カタカタ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。

【0450】

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が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、ポイントが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、ポイントを集め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。

【0451】

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。

10

【0452】

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、ポイントが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、ポイントが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。

20

【0453】

また、本例のパチンコ機1によれば、抽選結果が第四結果（小当り）の場合で、第二通常状態演出（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）に移行することが決定された場合には、第一ルートとするか、または第二ルートとするか、を抽選によって決定し、また、所定回数の高確率期待小演出を行っても累積されたポイントの合計が一定値に達しない場合には、抽選結果及び選択されたルートに基づいて、その後に移行する演出を決定している。このため、第三結果である場合の演出が一連の演出の途中で終了してしまうことを防止でき、しかも、高確率期待大演出（おしゃべりタイム演出）に移行するのは、第三結果の場合だけではなく、第四結果の場合もあり得るため、高確率状態演出が導出されるまで、確率変動状態の発生を認識させないようにすることができる。特に、貯えられたポイントの合計が大きいほど、第二ルートが選択される可能性が高くなるため、通常状態演出で付与されるポイントに対し、一層高い関心を持たせることができる。

30

40

【0454】

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。

【0455】

50

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 3 3 2 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 1 1 0 2 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 1 1 0 2 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。

【0 4 5 6】

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。

【0 4 5 7】

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 9 3 3 e 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 3 3 5 の開閉動作等が一層注目されるようになり、遊技の興味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、
10
第二始動口 3 3 2 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。

【0458】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、遊技領域 3 7 に、常時入賞可能な第一始動口 3 3 0 と、開放した場合に遊技球が入賞可能となる第二始動口 3 3 2 とが設けられており、第一始動口 3 3 0 及び第二始動口 3 3 2 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 6 4, 6 5 に対応する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、さらには演出表示装置 2 1 7 において所定の演出が導出され、両方の
20
始動口 6 4, 6 5 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 3 3 2 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 3 3 2 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。

【0459】

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
30
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。

【0460】

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りでは最大ラウンド数が「15」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りまたは小当りでは、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。
40

【0461】

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。

【0462】

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
50

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。

【0463】

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。

【0464】

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。

10

【0465】

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、左右一対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。

20

【0466】

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。

【0467】

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、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。

30

【0468】

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。

40

【0469】

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】

【0470】

1 パチンコ機

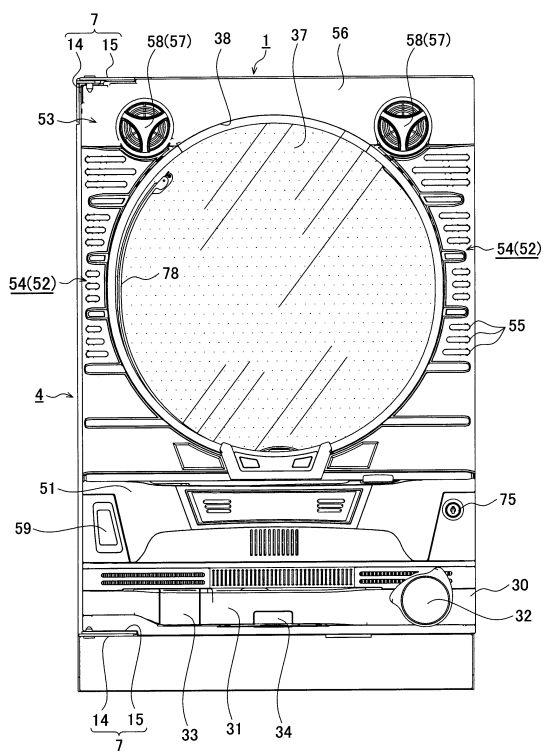
9 2 副制御基板

50

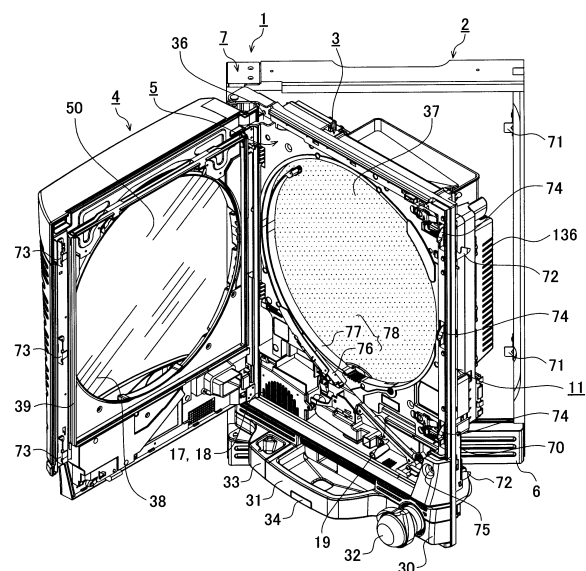
9 4	主制御基板	
1 3 0	発射装置ユニット（発射装置）	
2 1 7	演出表示装置	
3 3 0	第一始動口（始動口）	
3 3 2	第二始動口（始動口）	
3 3 5	アタッカ装置（開閉入賞装置）	
3 5 8	第二始動口センサ（第二入賞状態検出手段）	
3 9 0	特別図柄表示器	
3 9 0 a	第一特別図柄表示器	
3 9 0 b	第二特別図柄表示器	10
4 1 6	第一始動口センサ（第一入賞状態検出手段）	
8 1 0	主基板（主制御手段）	
8 1 1	周辺基板（副制御手段）	
9 1 1 a	第一当り判定用テーブル	
9 1 1 b	第二当り判定用テーブル	
9 1 2 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	20
9 1 4 b	第二外れ時変動時間設定用テーブル	
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	30
9 3 0 a	第一当否決定手段（抽選手段、第一抽選手段）	
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	40
9 3 3 e	第五有利遊技状態制御手段	
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）	50

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）	
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）	10
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）	
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 1 0 2	操作ボタン（操作ボタン）	
1 1 0 3	ポイント発生許可手段（特典付与許可手段）	
1 1 0 4	特典付与制御手段（ポイント発生手段）	
1 1 0 5	アイテム選択テーブル	
1 1 0 6	アイテム選択用乱数抽出手段	
1 1 0 7	アイテム決定手段	
1 1 2 0	アイテム表示制御手段（ポイント表示制御手段）	20
1 1 2 1	第一ポイント累計手段（ポイント累計手段）	
1 2 0 1	第三大当り判定手段	
1 2 0 2	小当り判定手段	
1 2 0 4	スロットポイント発生手段（ポイント発生手段）	
1 2 0 5	ポイント振分けテーブル	
1 2 0 6	ポイント判定用乱数抽出手段	
1 2 0 7	ポイント決定手段	
1 2 2 0	第二ポイント累計手段（ポイント累計手段）	
1 2 2 4	ルート決定手段（ルート選択手段）	
1 3 0 2	カタカタポイント発生手段（ポイント発生手段）	30
1 3 0 3	ポイント振分けテーブル	
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	
1 3 2 2	第二演出移行制御手段（演出移行制御手段）	

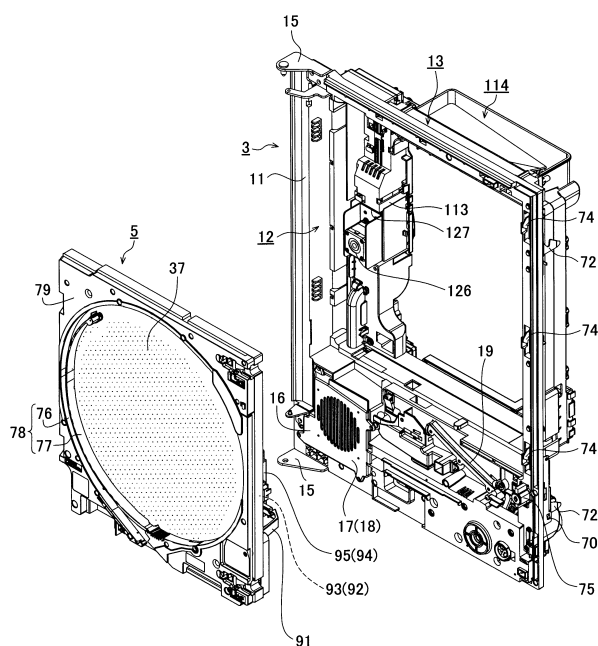
【図 1】



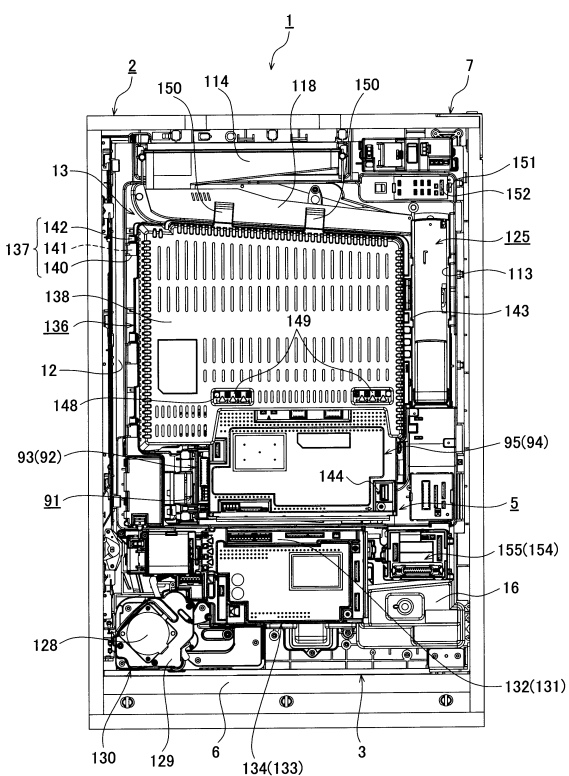
【図 2】



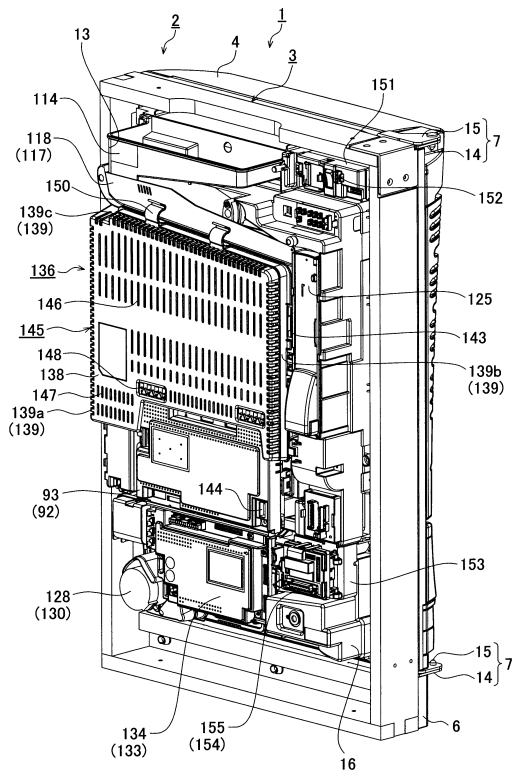
【図 3】



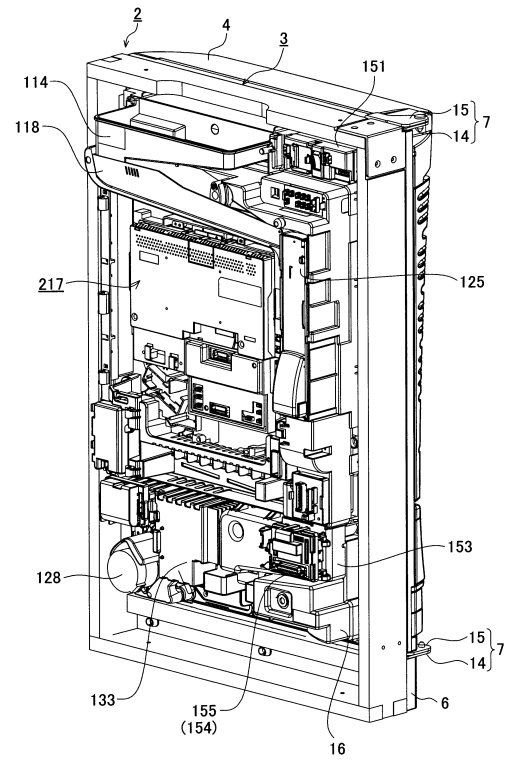
【图 4】



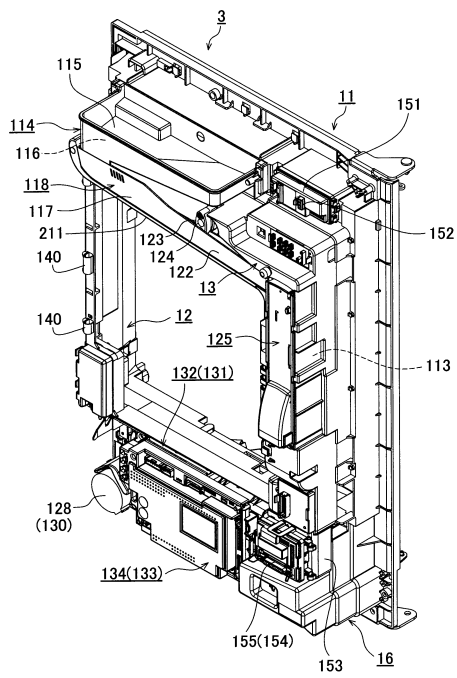
【図 5】



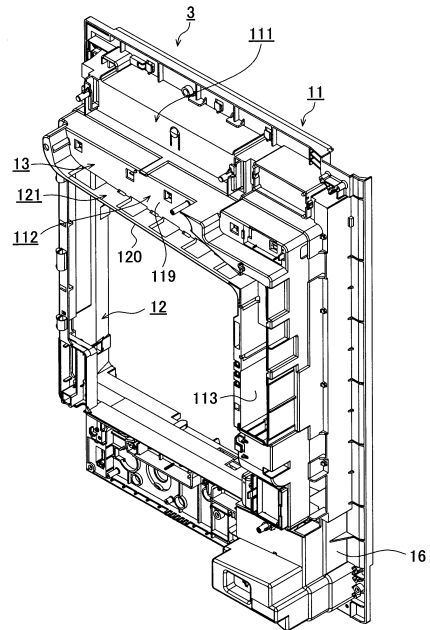
【図 6】



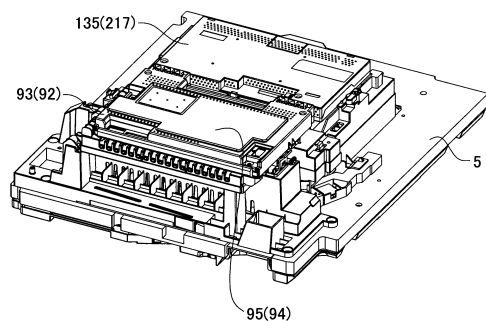
【図 7】



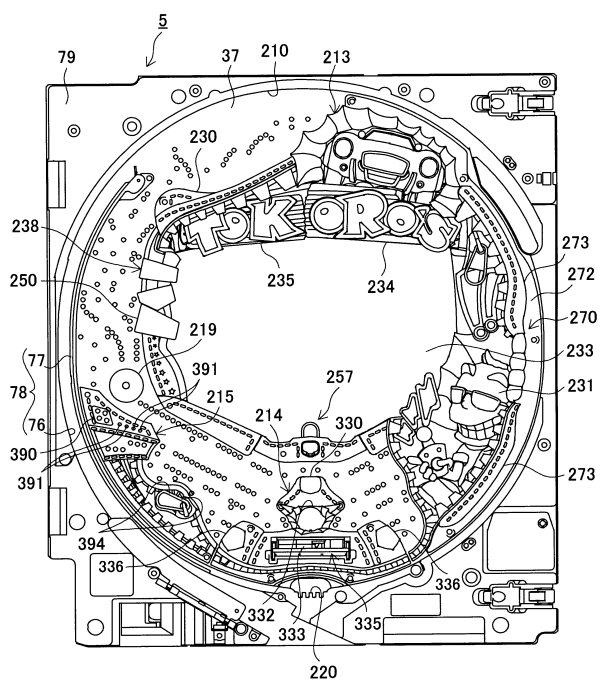
【図 8】



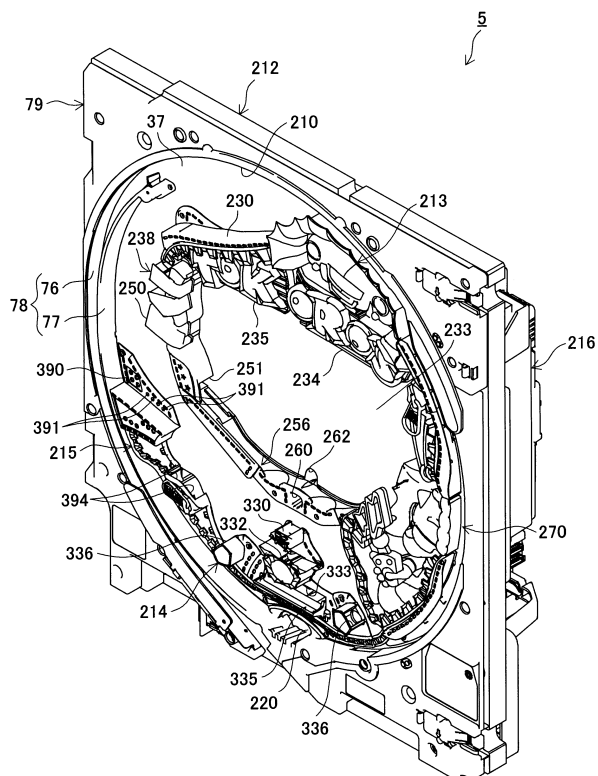
【図 9】



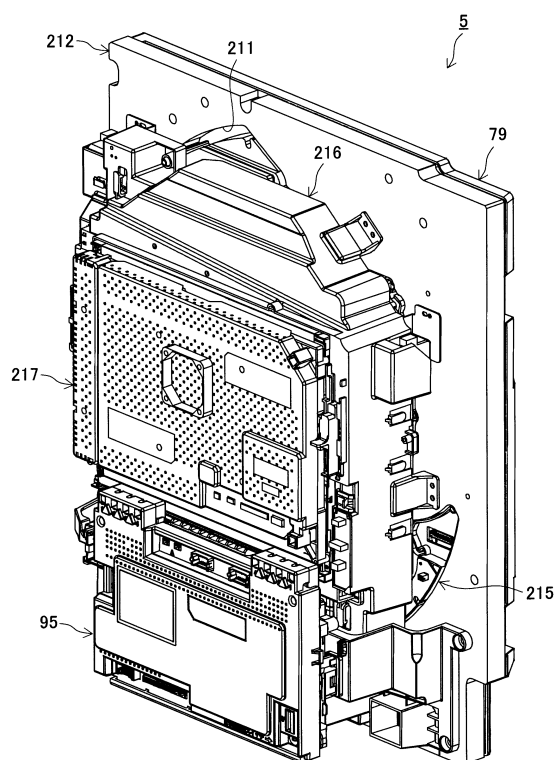
【図 10】



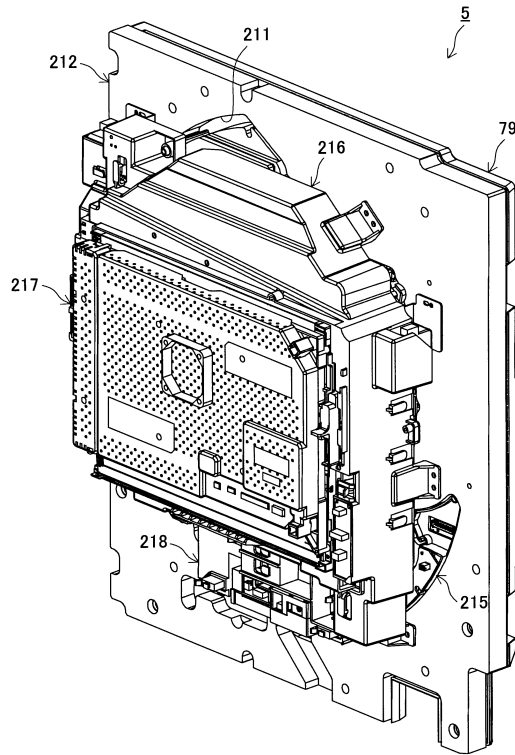
【図 1 1】



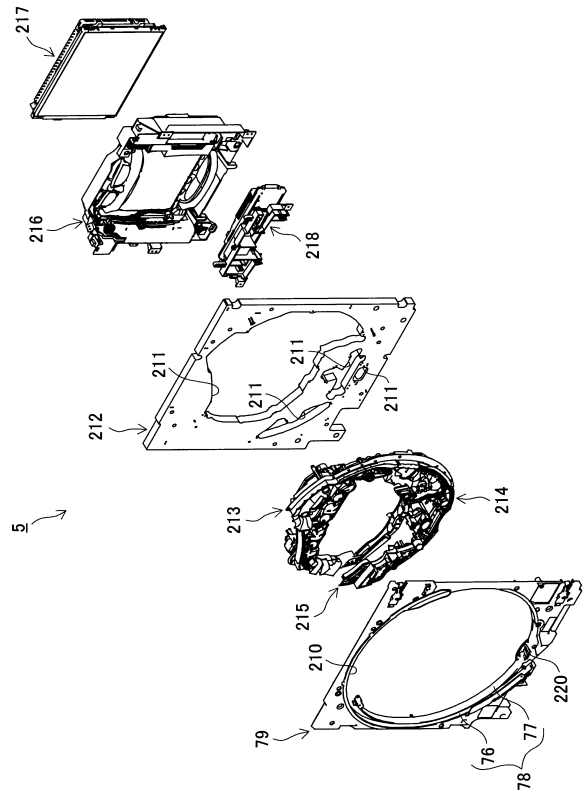
【図 1 2】



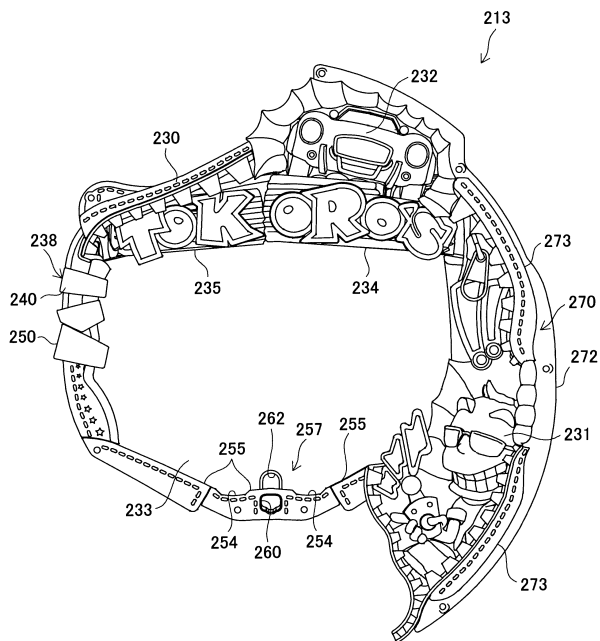
【図 13】



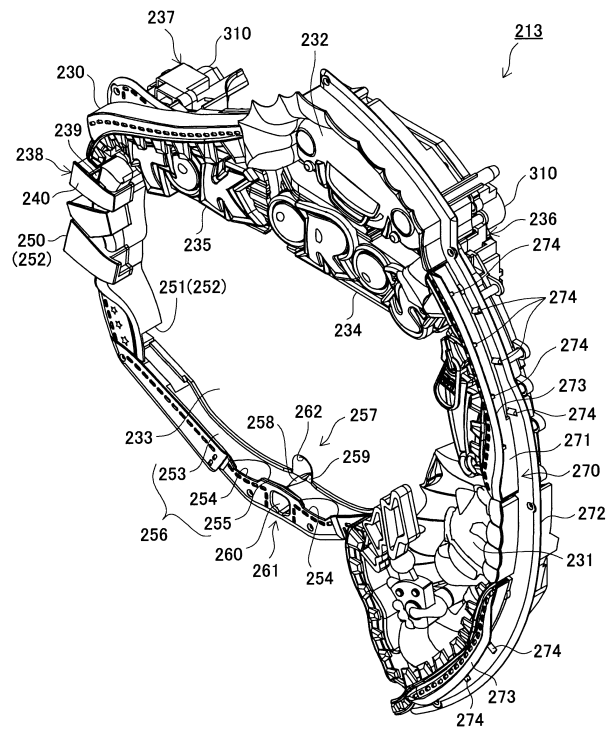
【図 14】



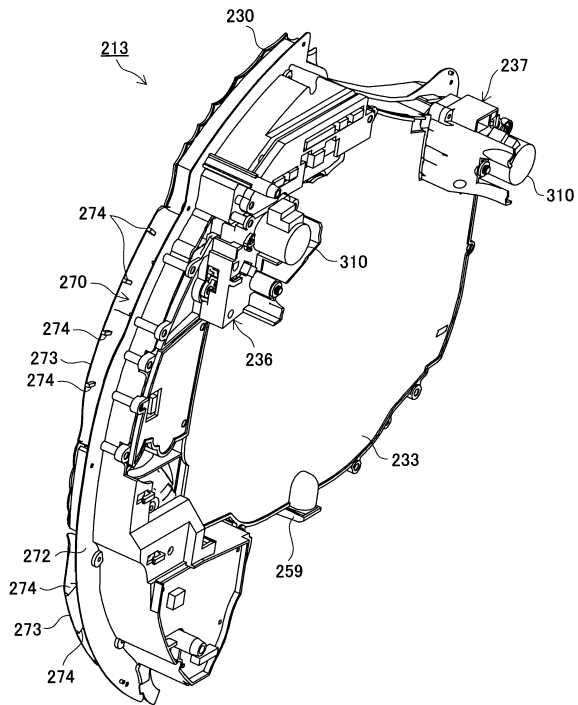
【図 15】



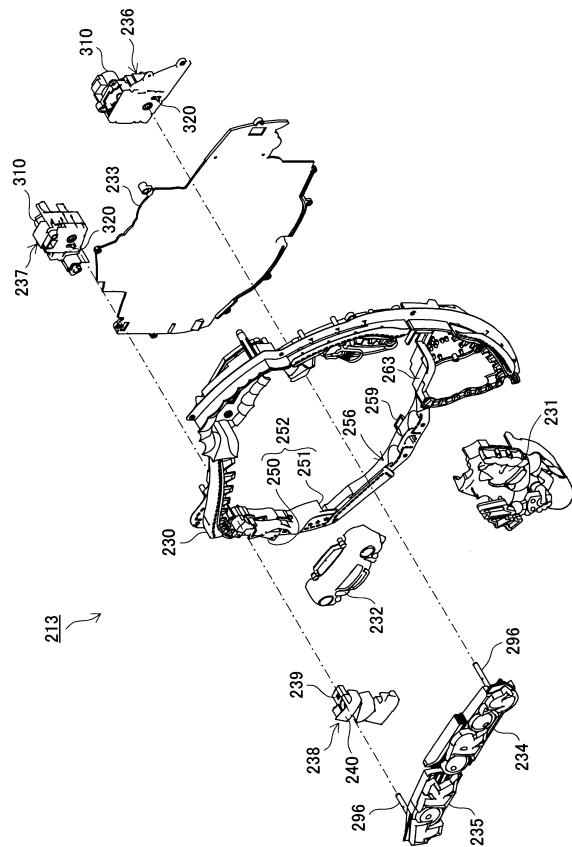
【図 16】



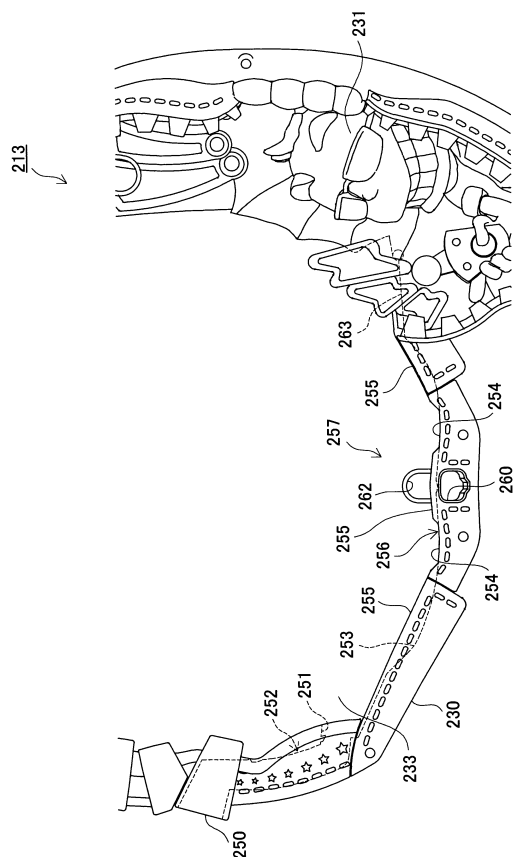
【図 17】



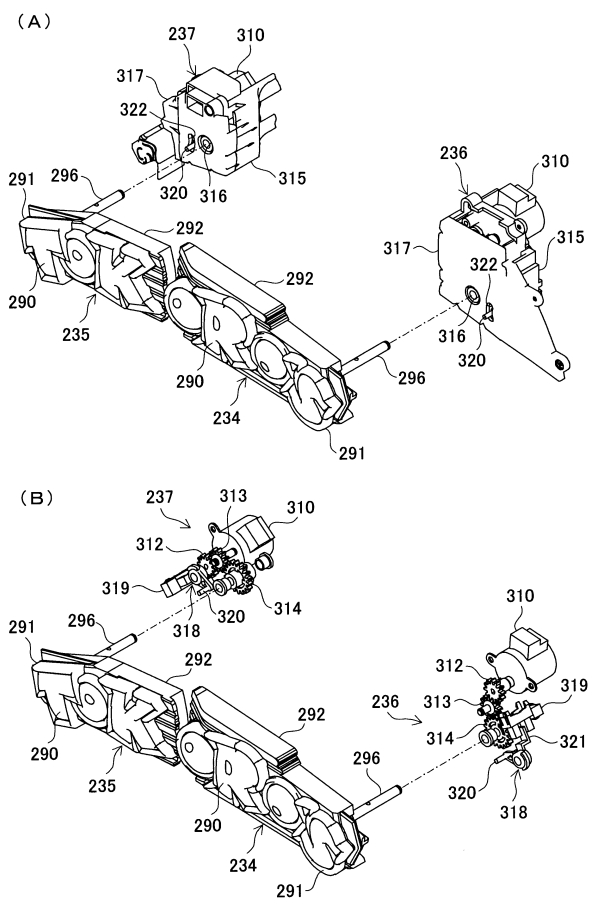
【図 18】



【図 19】

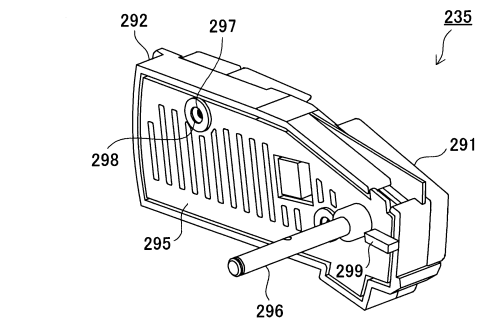


【図 20】

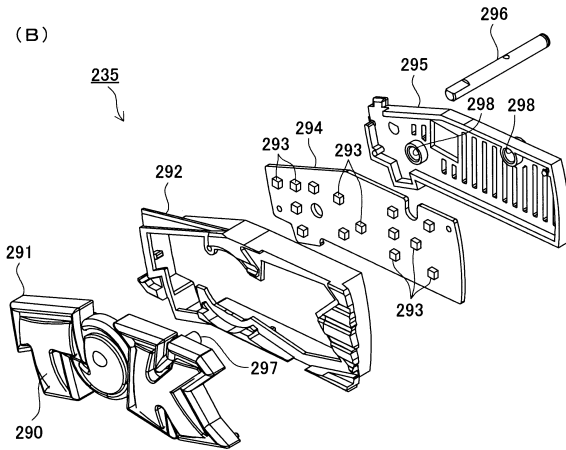


【図 2 1】

(A)

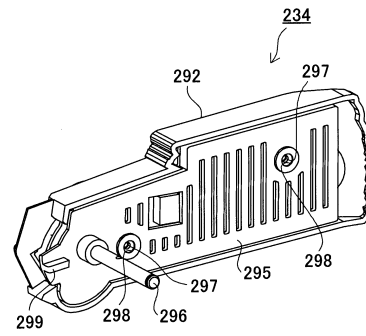


(B)

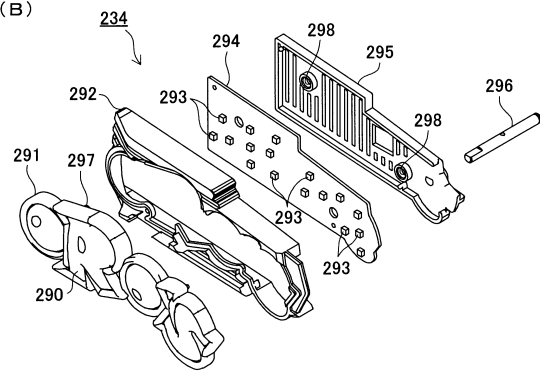


【図 2 2】

(A)

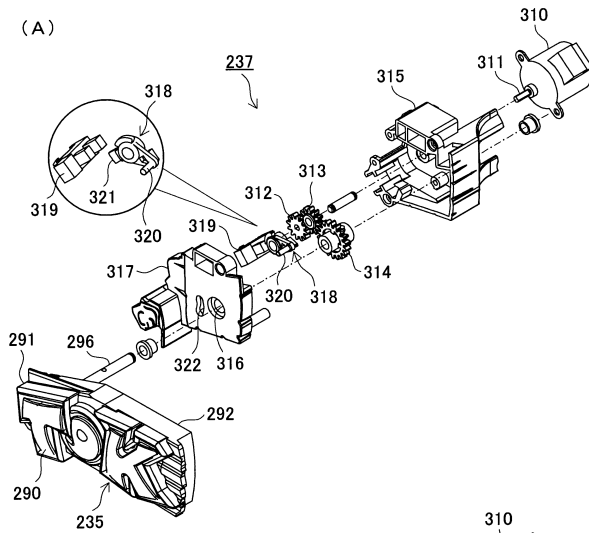


(B)

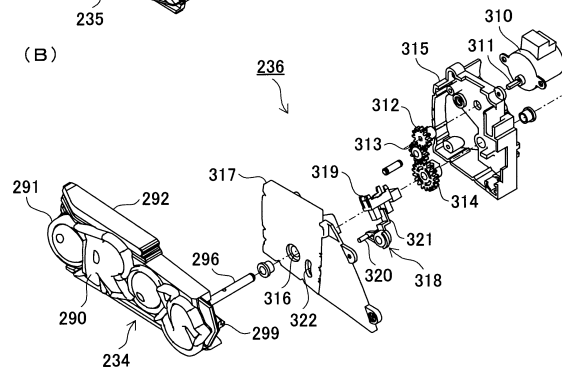


【図 2 3】

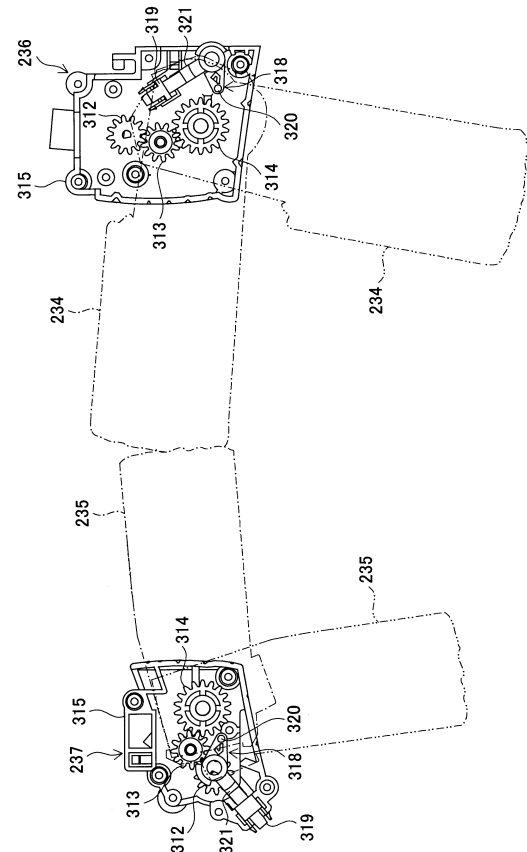
(A)



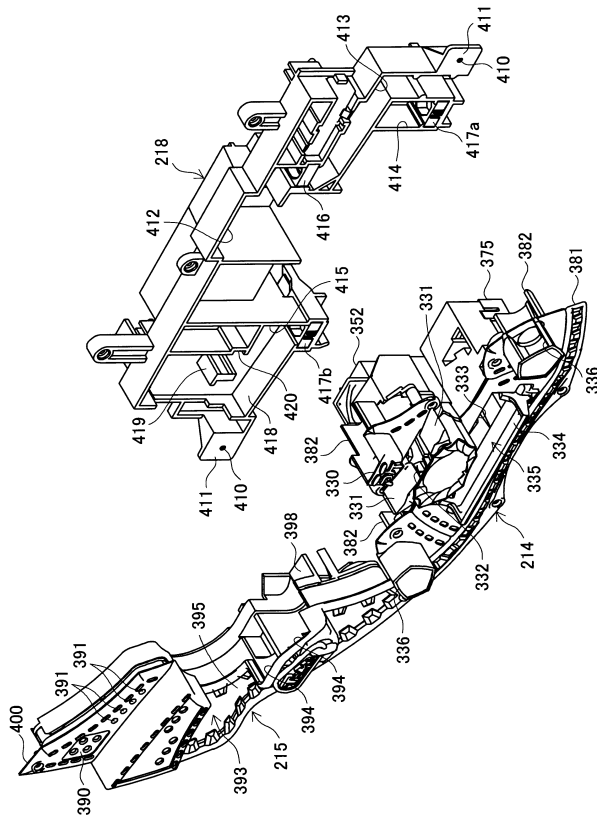
(B)



【図 2 4】

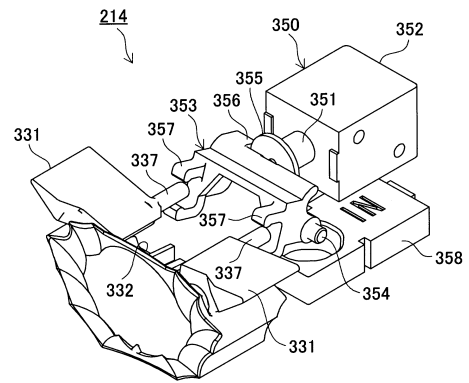


【図 25】

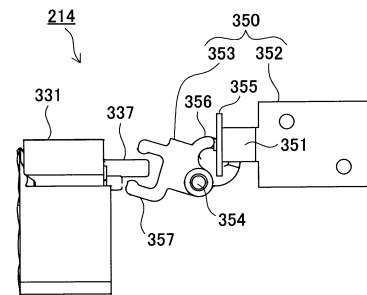


【図 26】

(A)

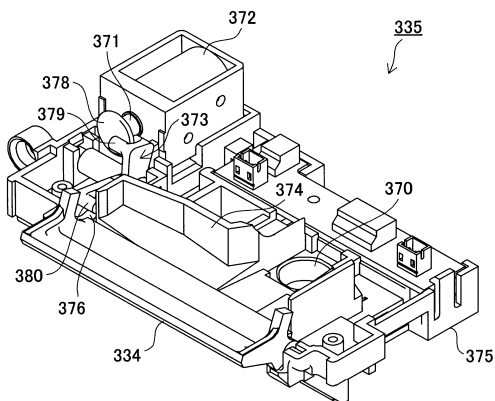


(B)

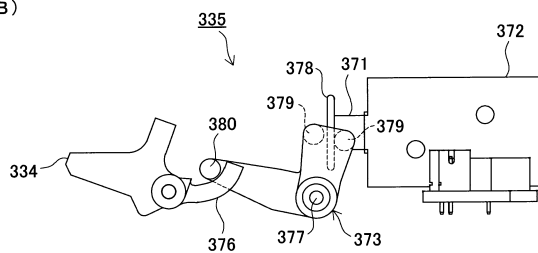


【図 27】

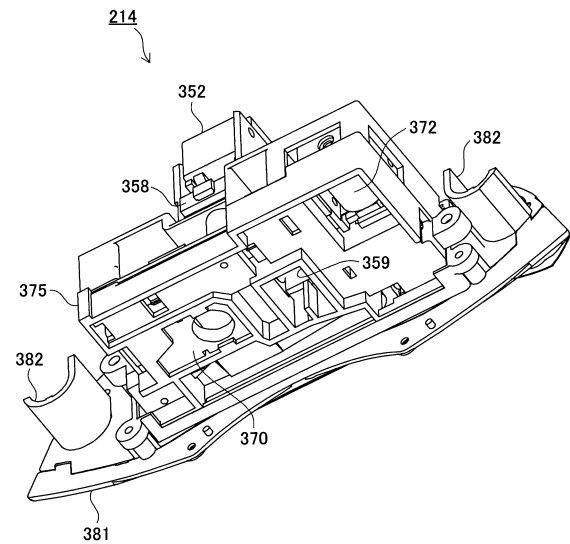
(A)



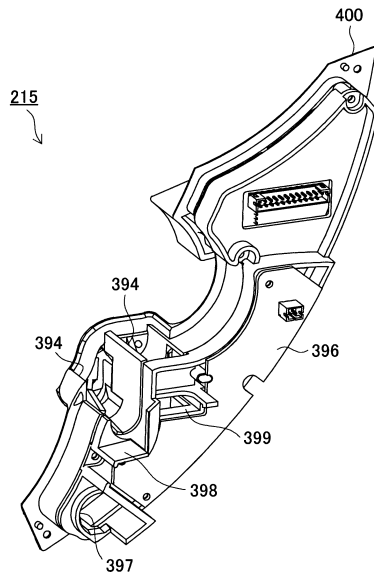
(B)



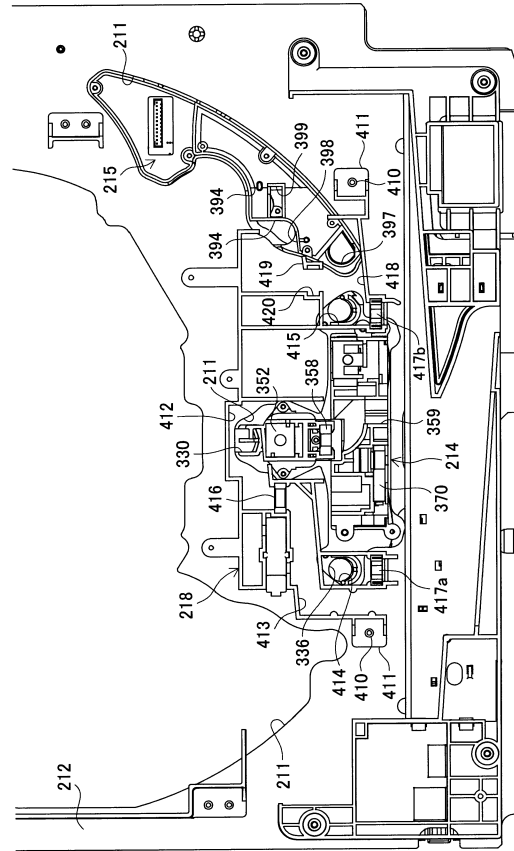
【図 28】



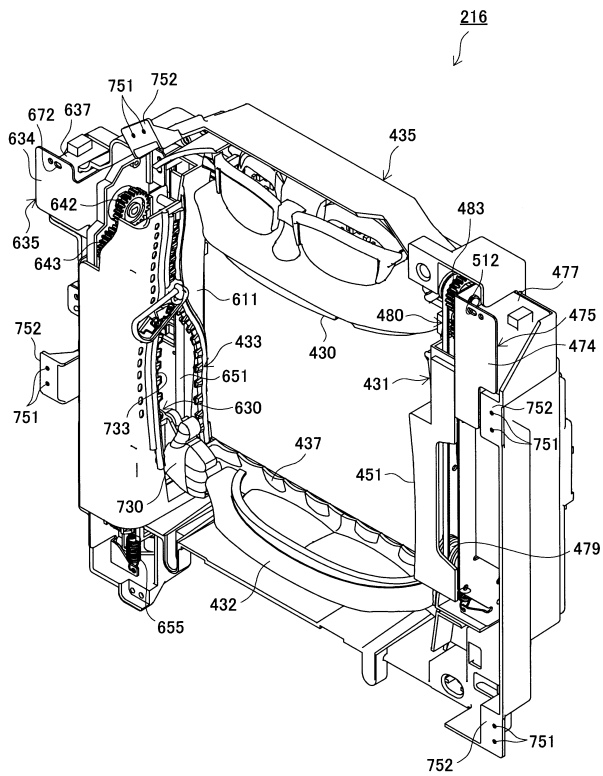
【図 29】



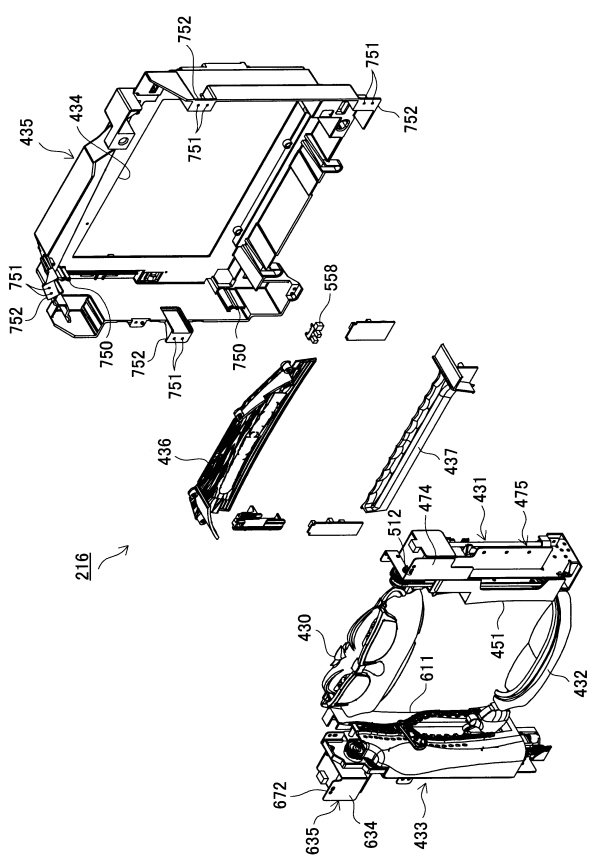
【図 30】



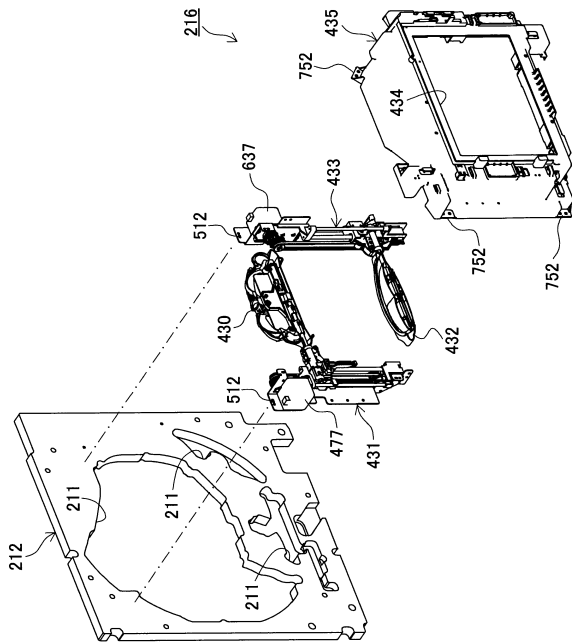
【図 31】



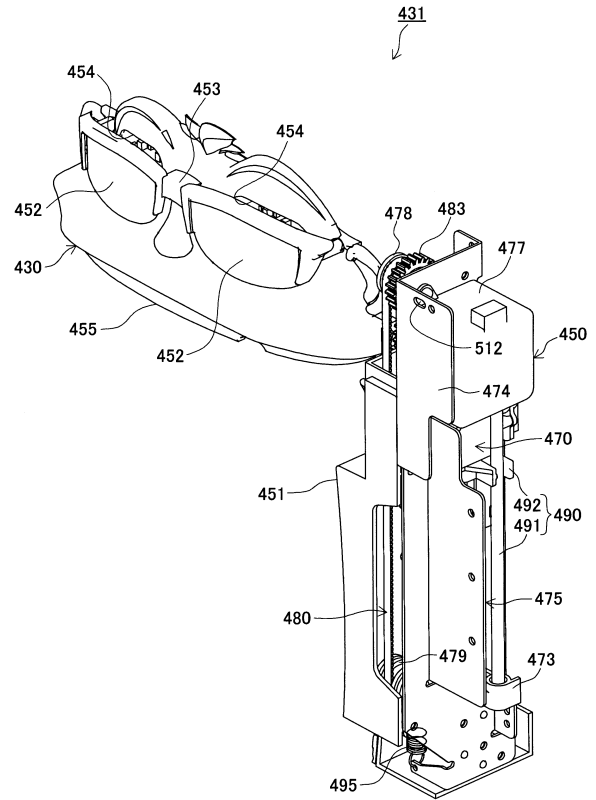
【図 32】



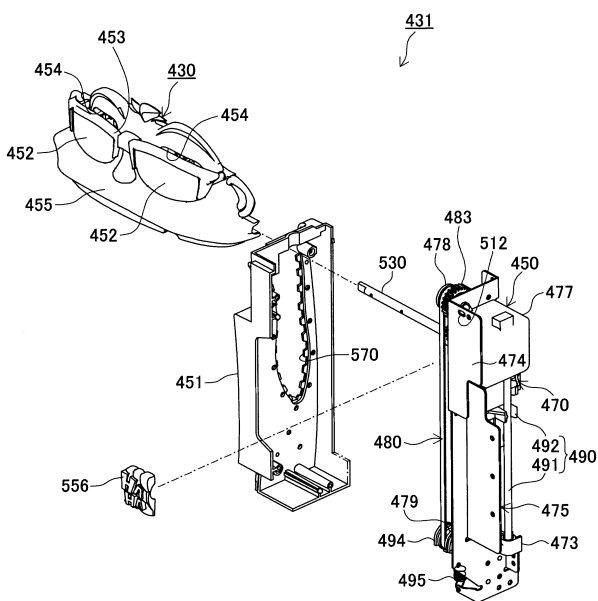
【図 3 3】



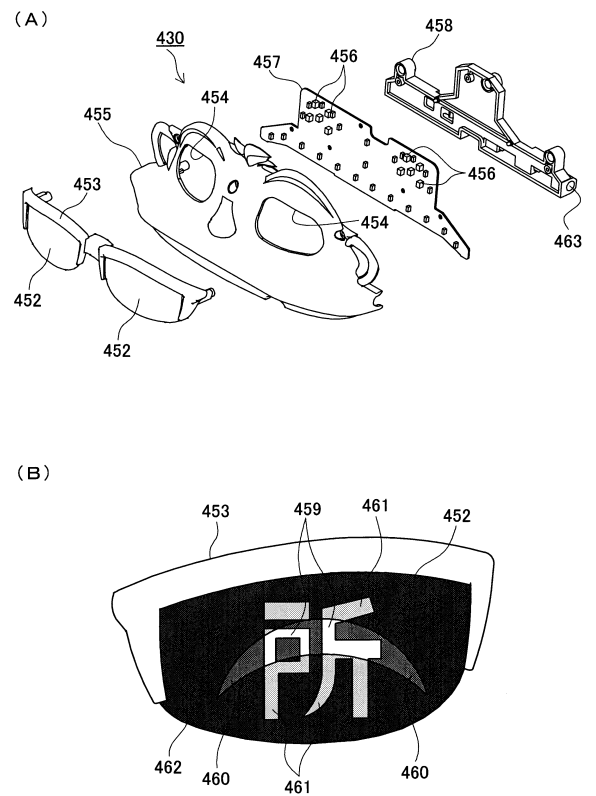
【図 3 4】



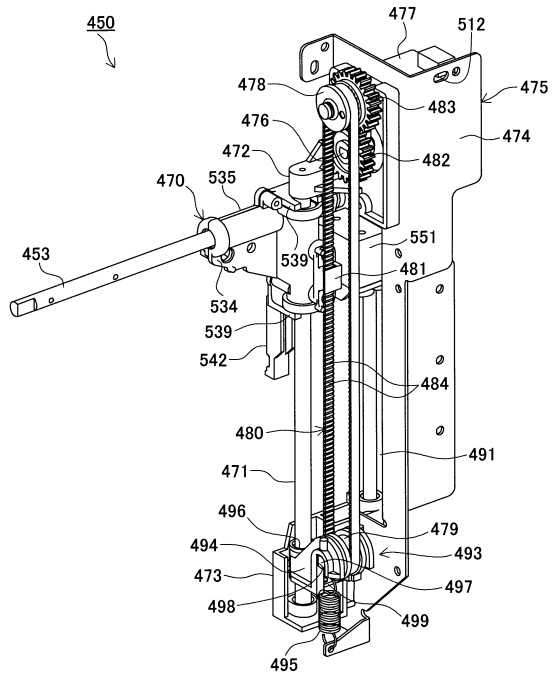
【図 3 5】



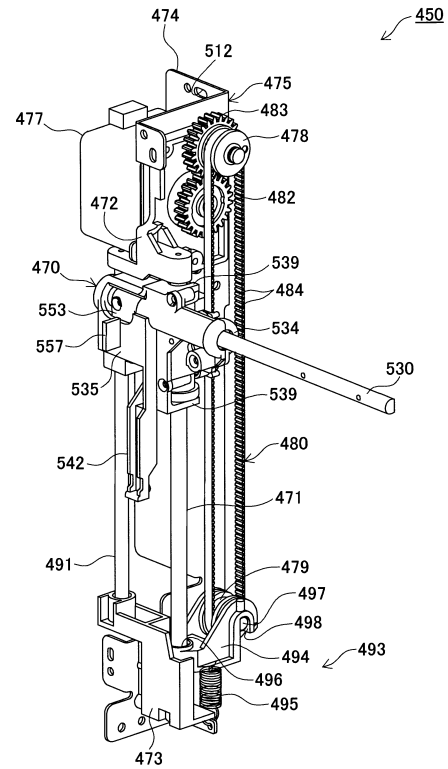
【図 3 6】



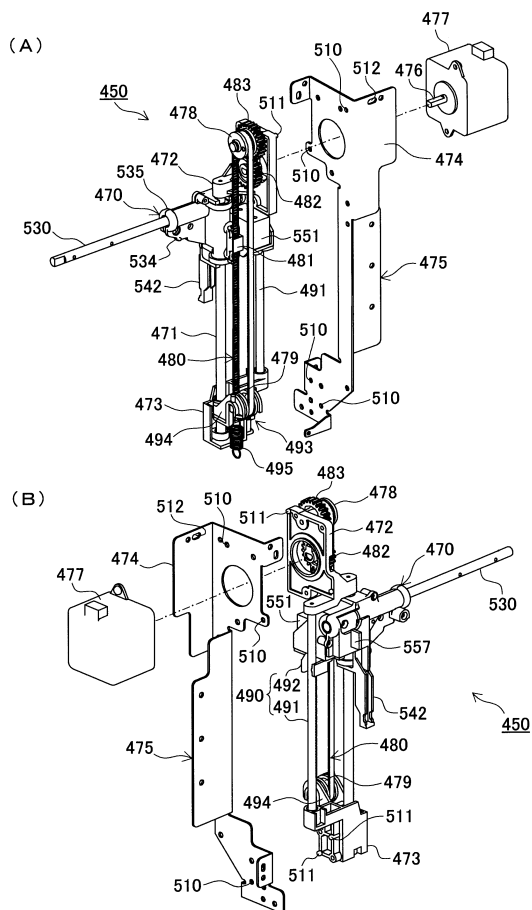
【図 37】



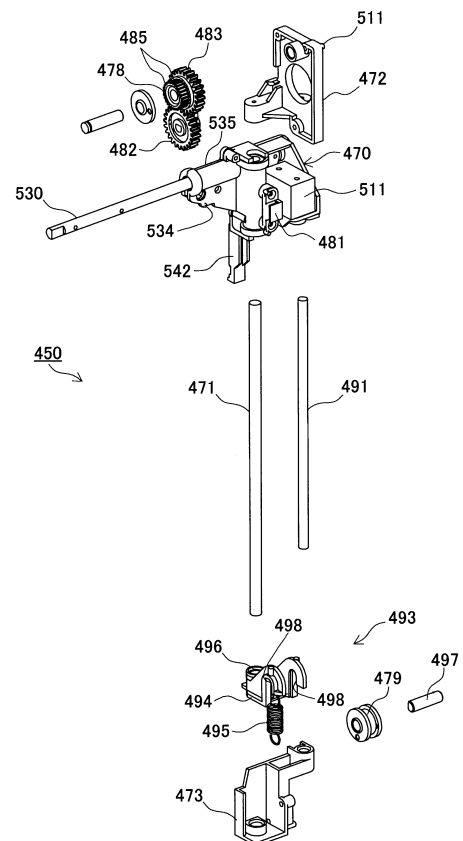
【図 38】



【図 39】

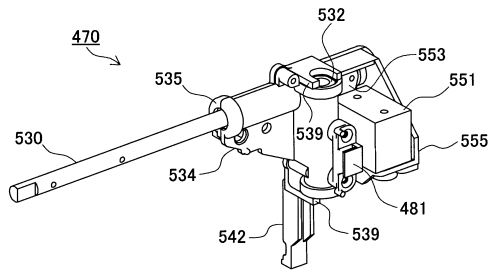


【図 40】

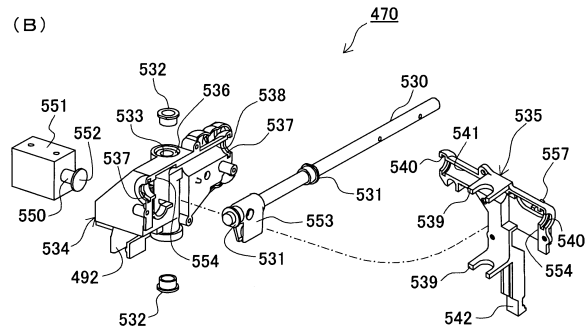


【図 4 1】

(A)

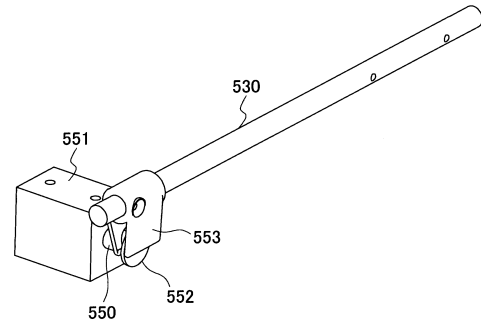


(B)

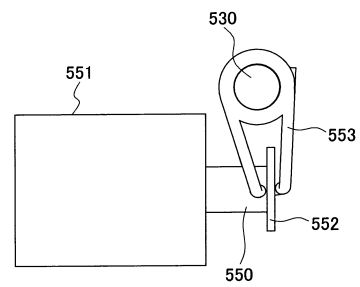


【図 4 2】

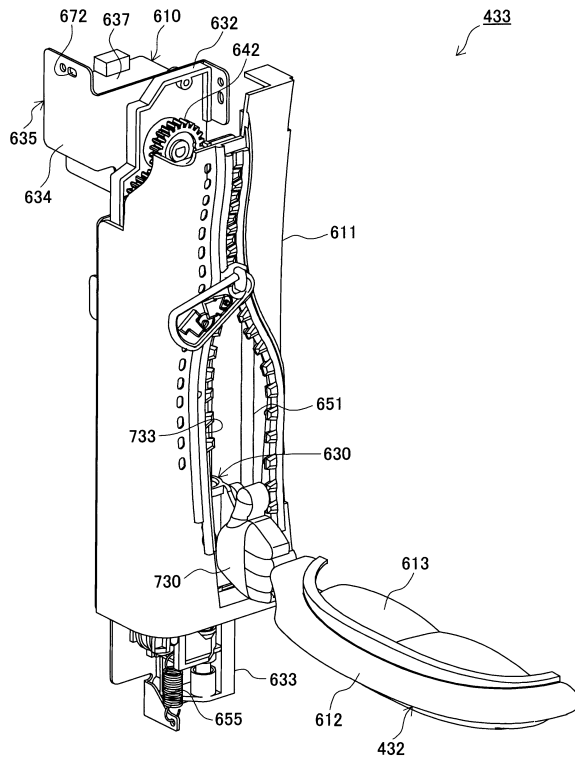
(A)



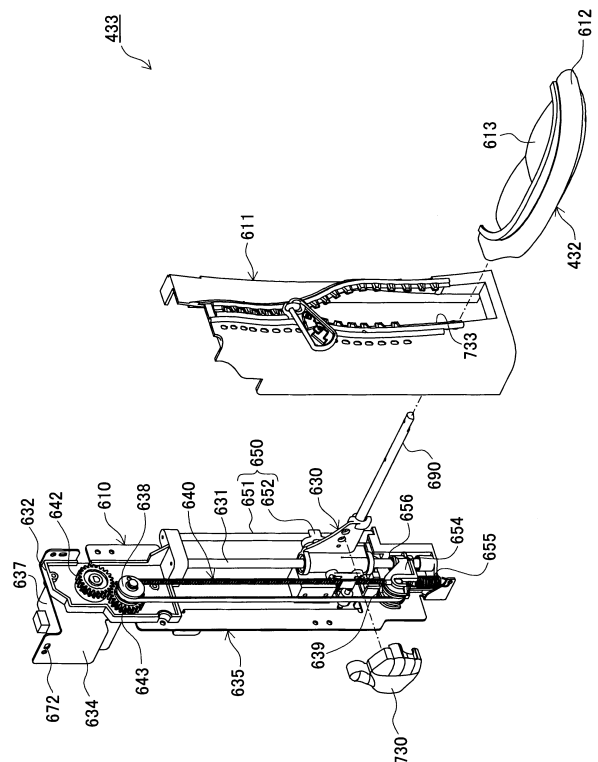
(B)



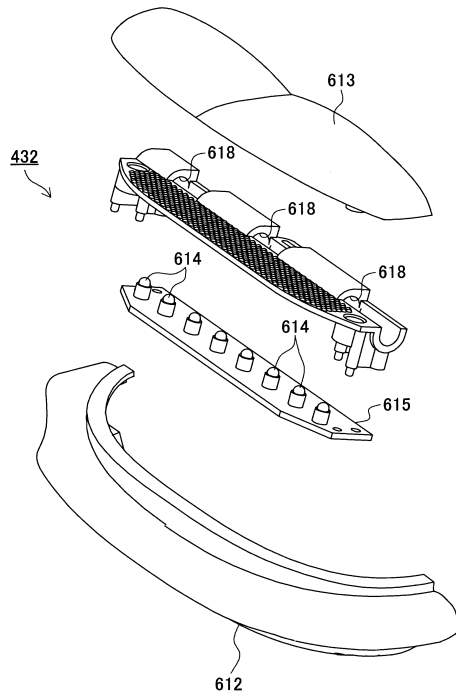
【図 4 3】



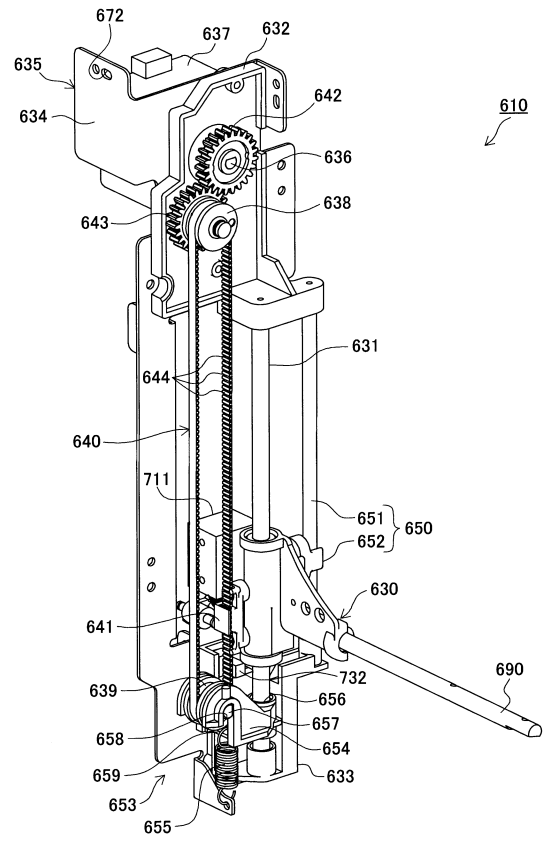
【図 4 4】



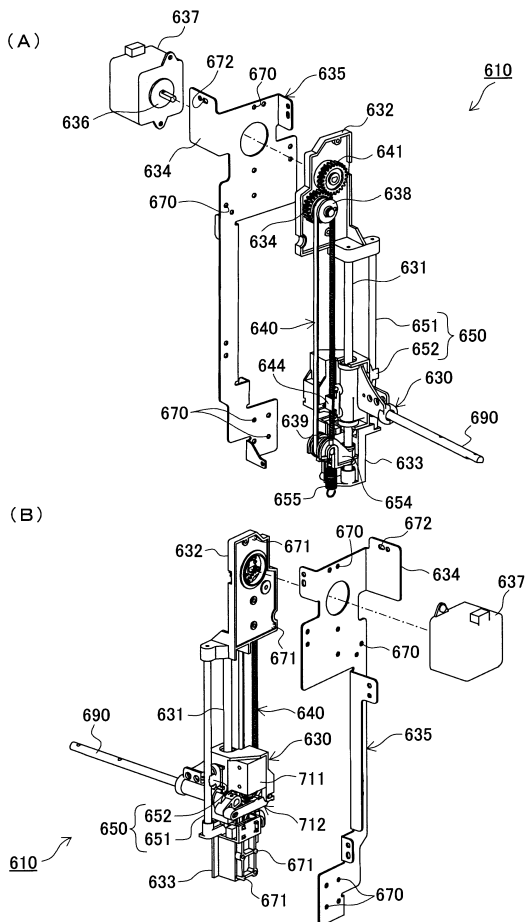
【図 4 5】



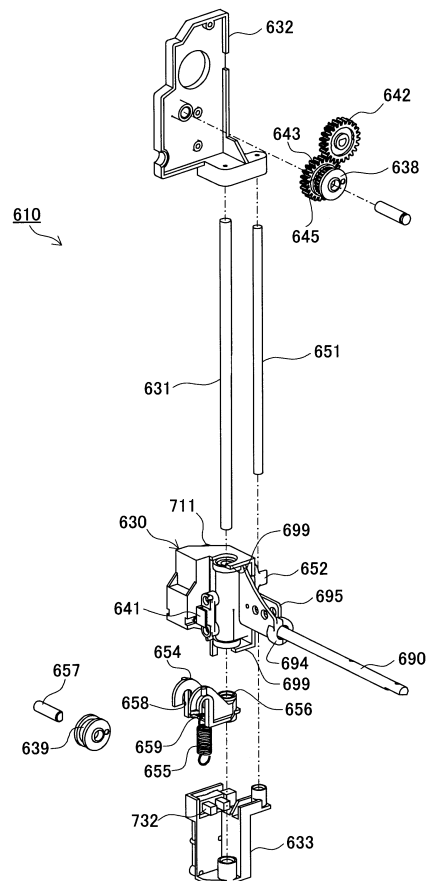
【図 4 6】



【図 4 7】

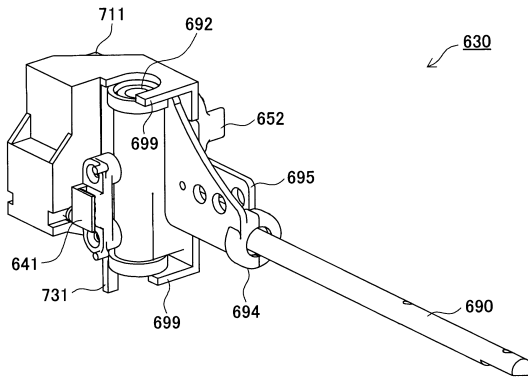


【図 4 8】

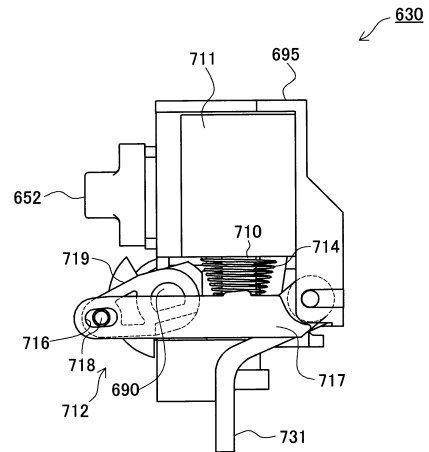


【図 49】

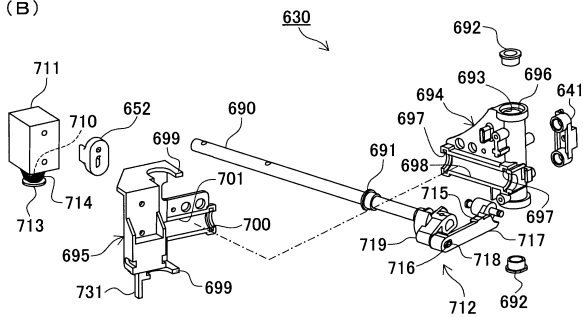
(A)



【図 50】

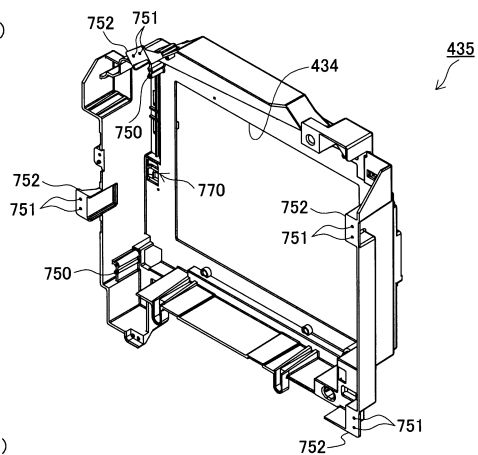


(B)

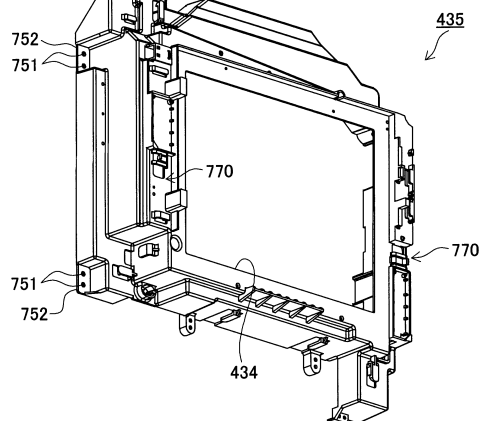


【図 51】

(A)

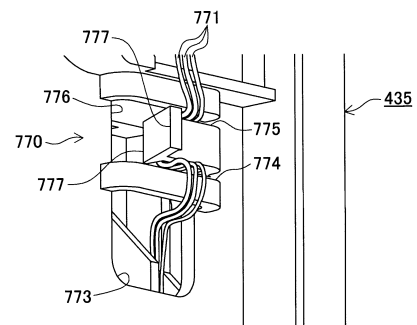


(B)

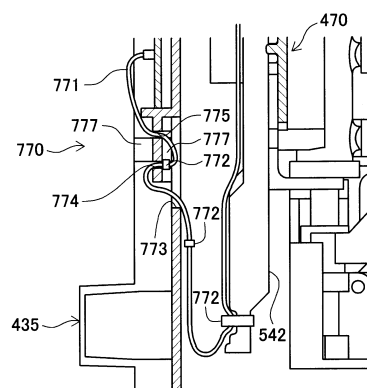


【図 52】

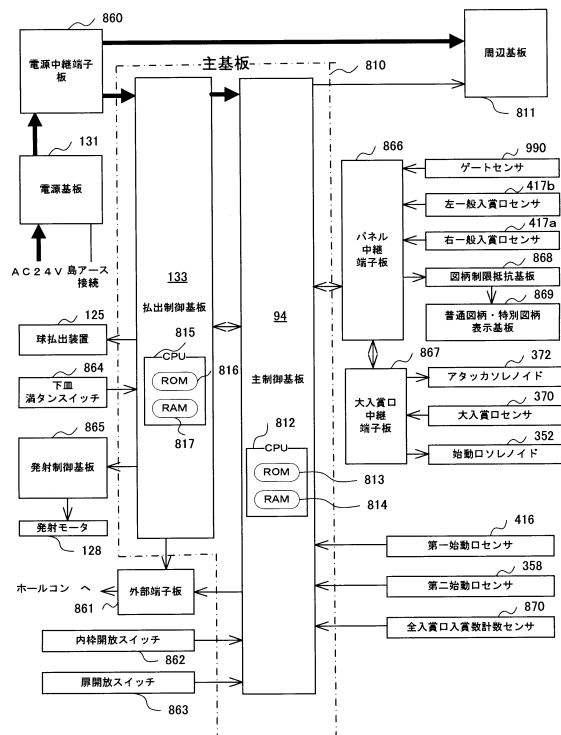
(A)



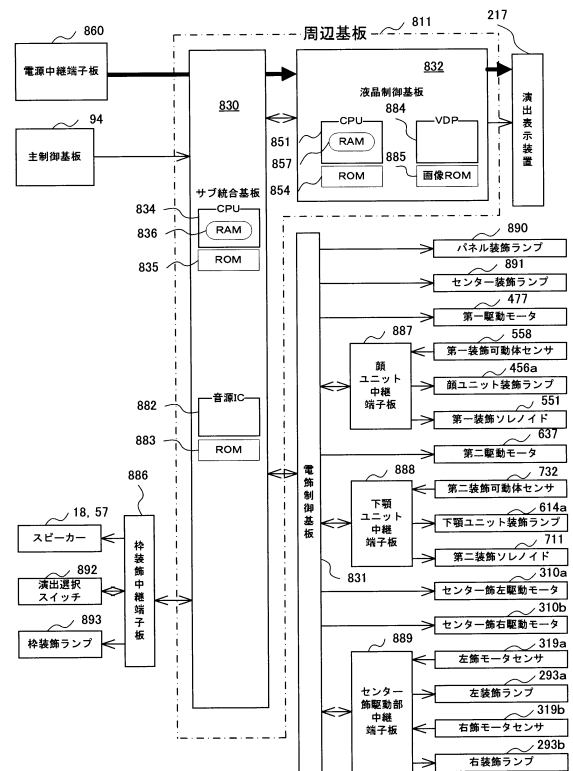
(B)



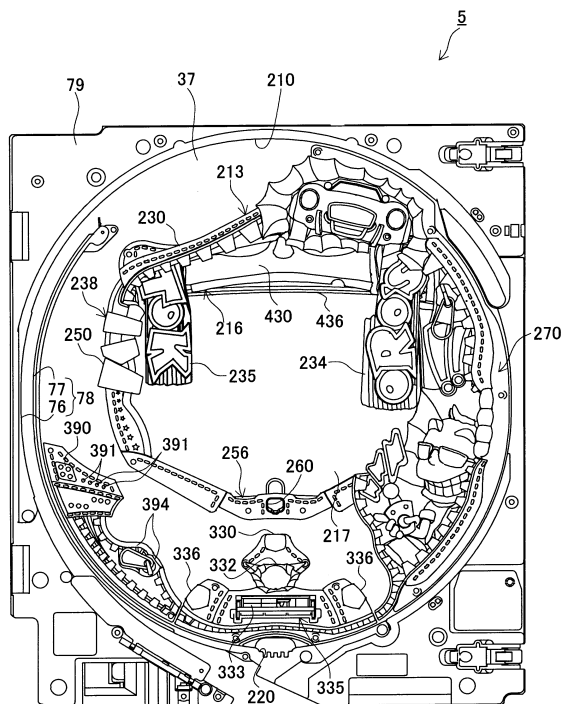
【図 5 3】



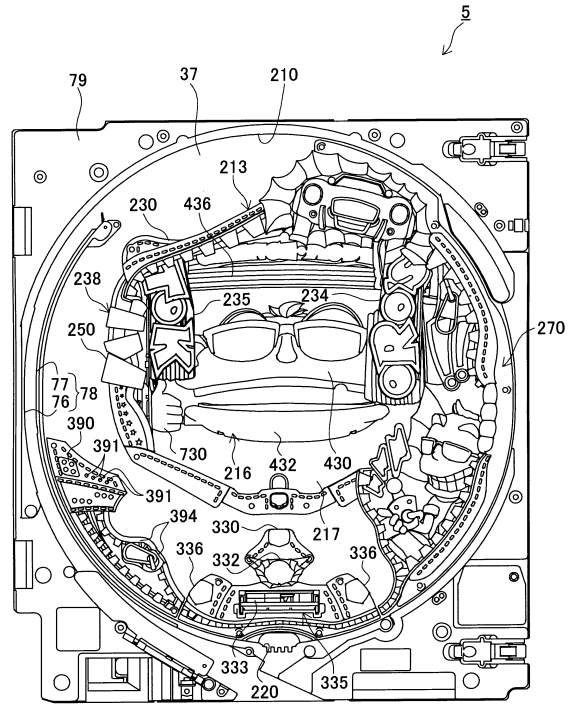
【図 5 4】



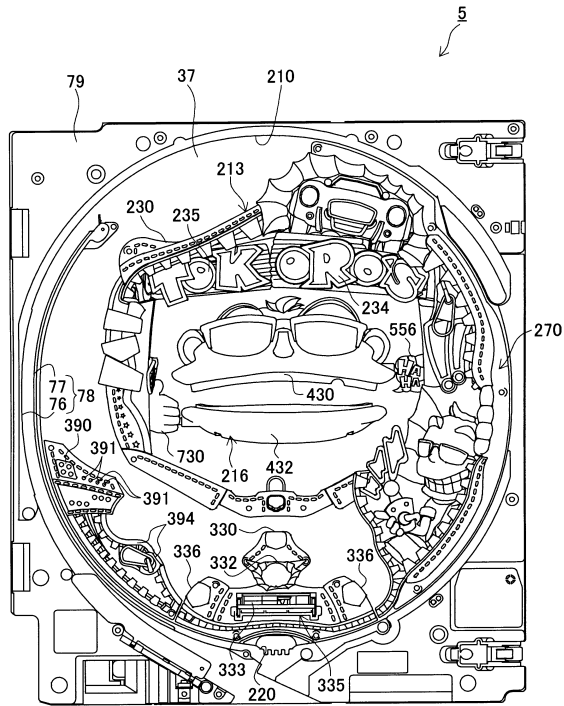
【図 5 5】



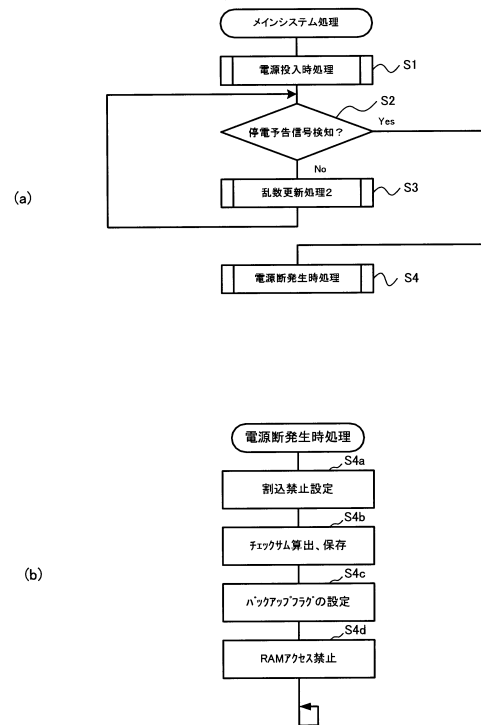
【図 5 6】



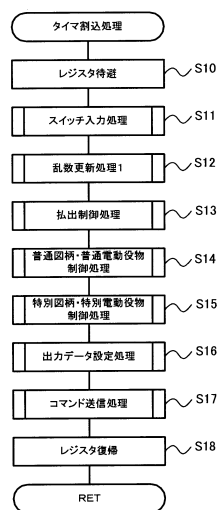
【図 57】



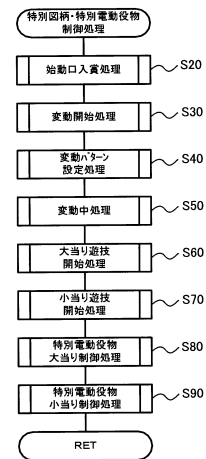
【図 58】



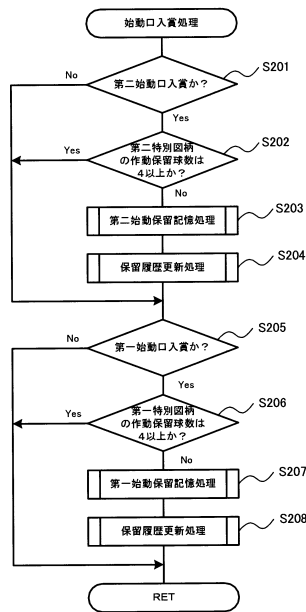
【図 59】



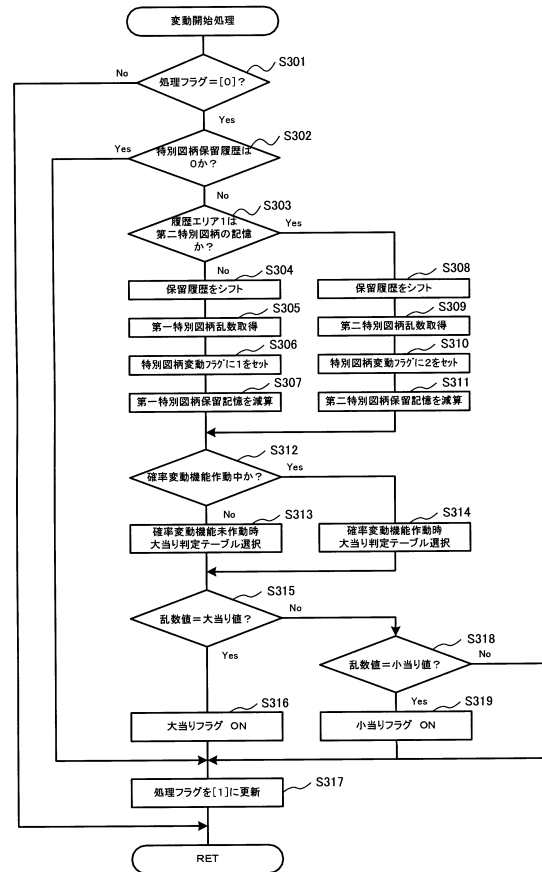
【図 60】



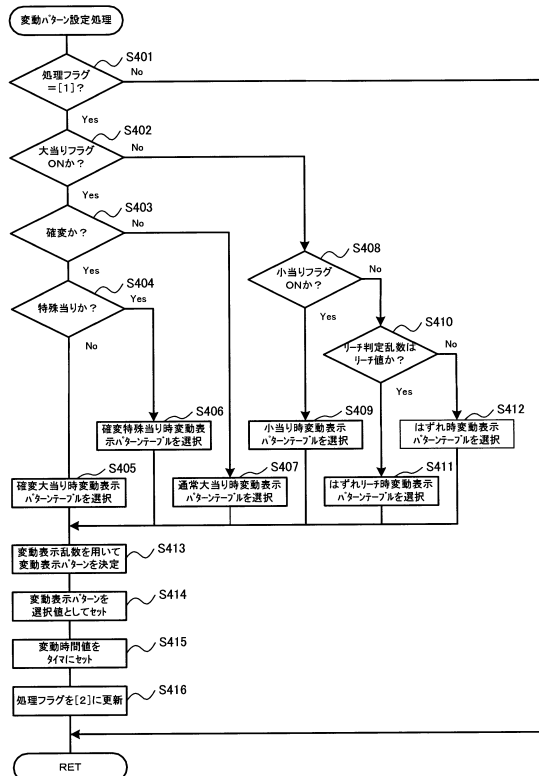
【図 6 1】



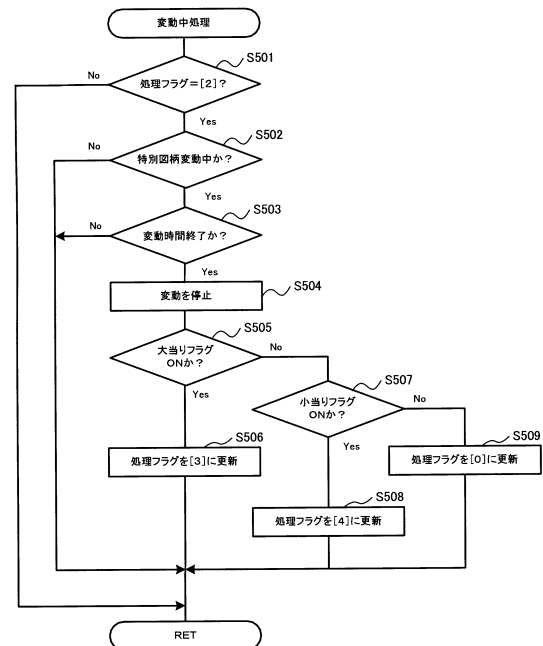
【図 6 2】



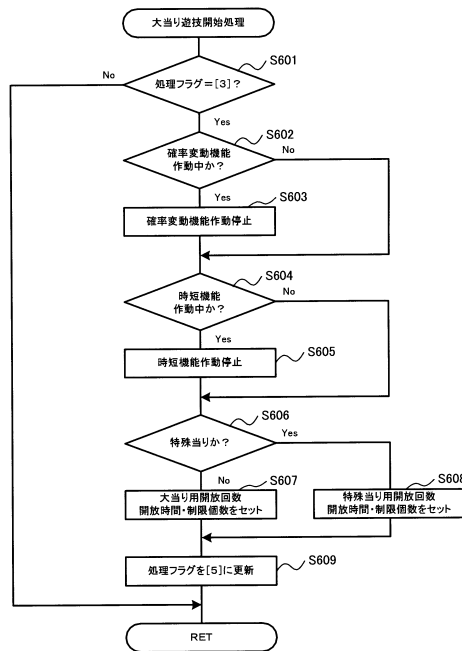
【図 6 3】



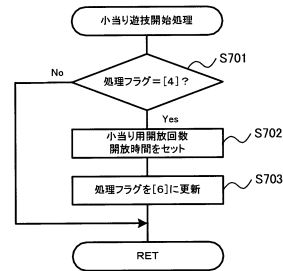
【図 6 4】



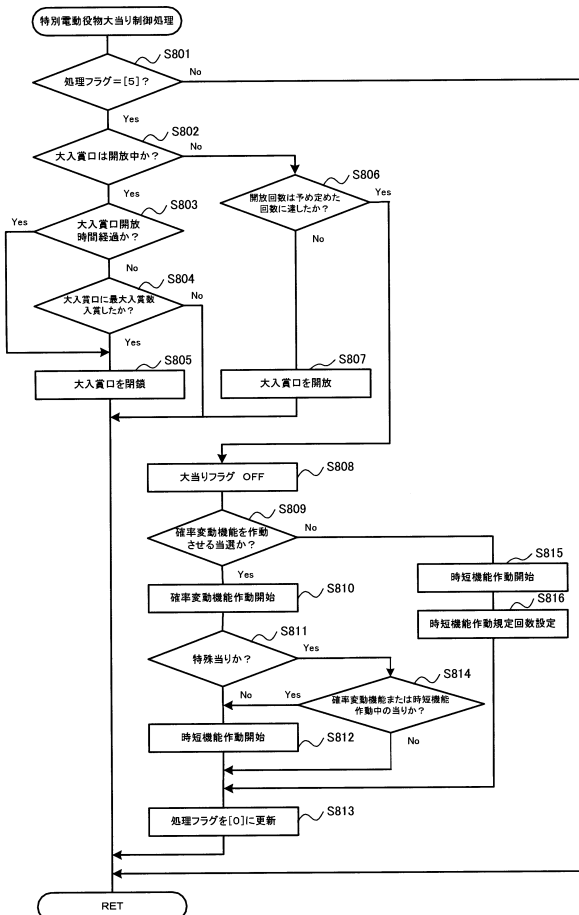
【図 65】



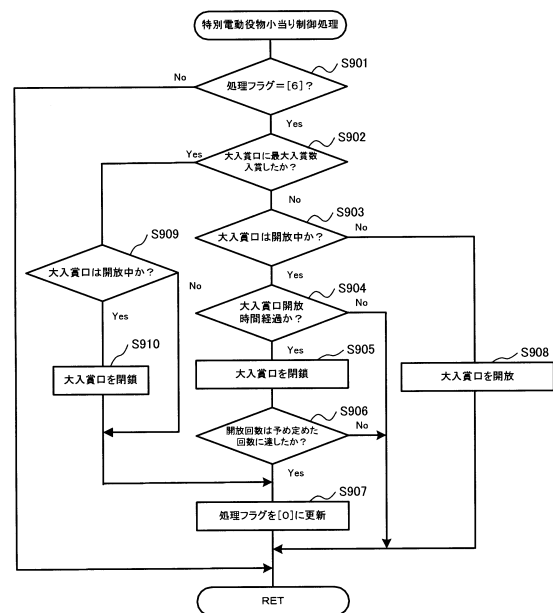
【図 66】



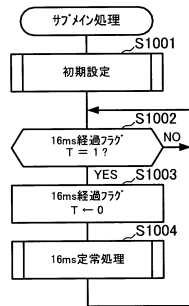
【図 67】



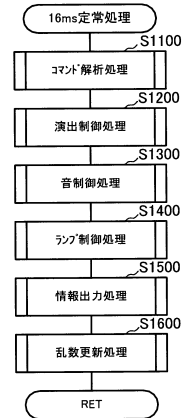
【図 68】



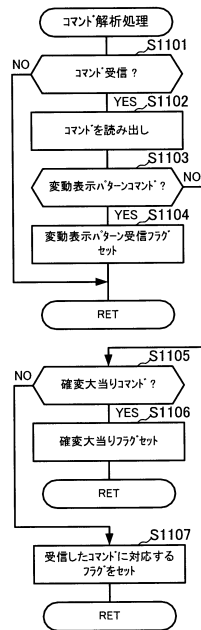
【図 69】



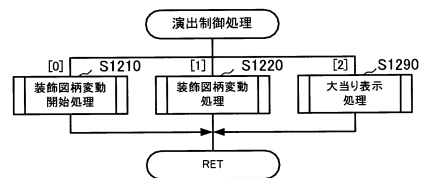
【図 70】



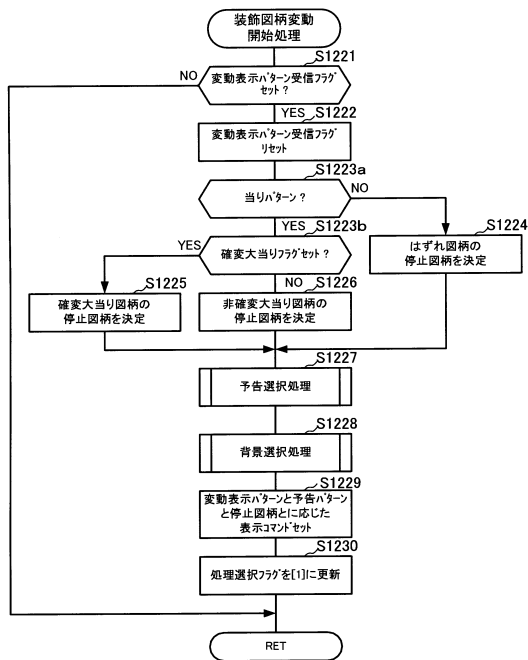
【図 71】



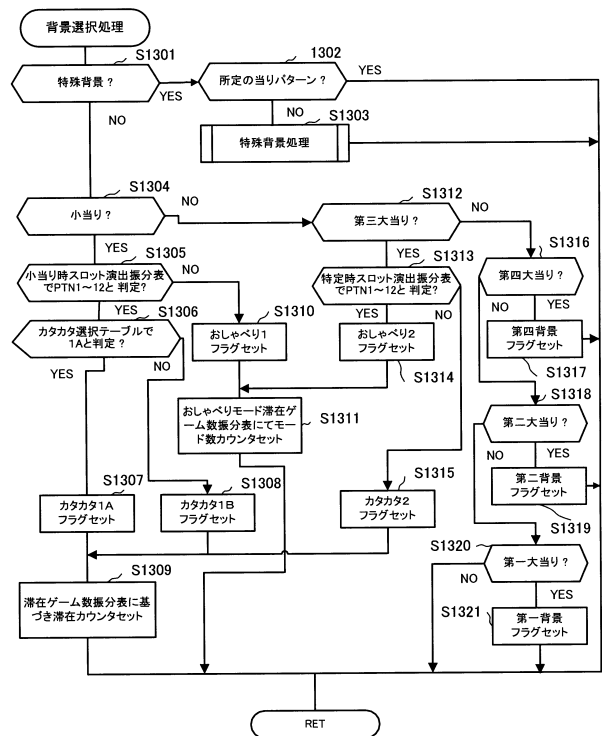
【図 72】



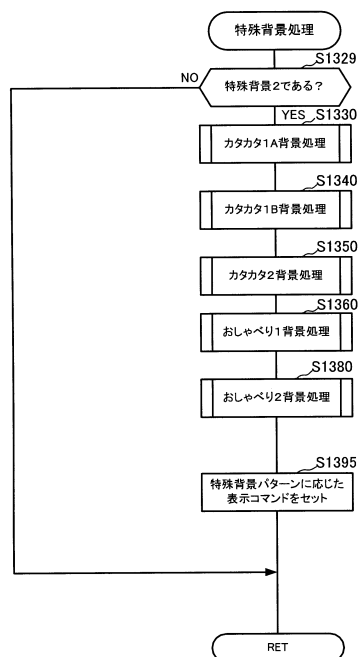
【図 7 3】



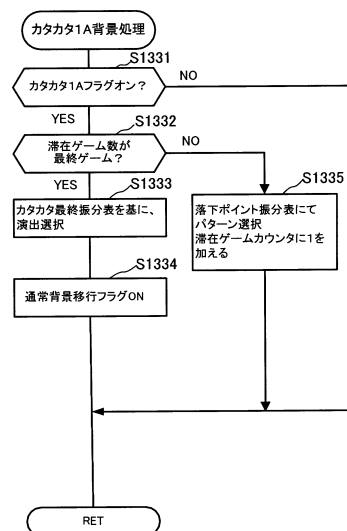
【図 7 4】



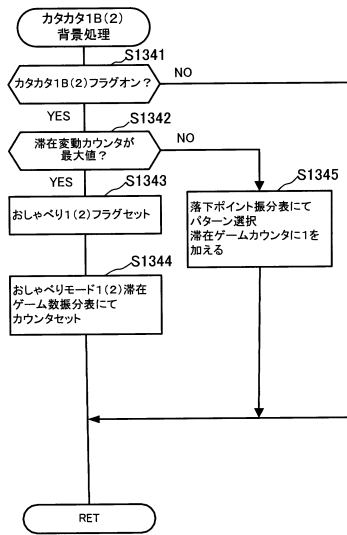
【図 7 5】



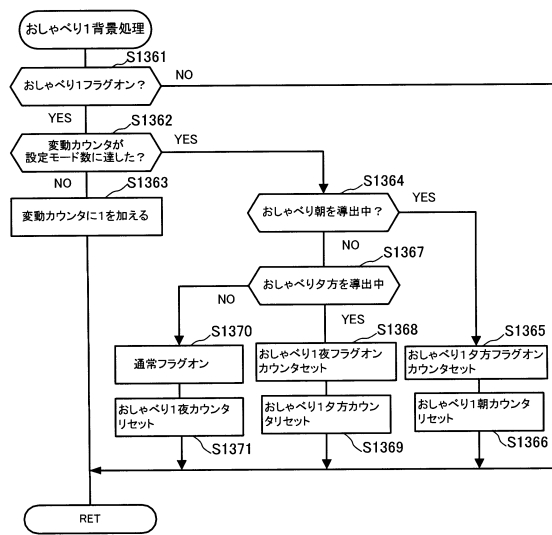
【図 7 6】



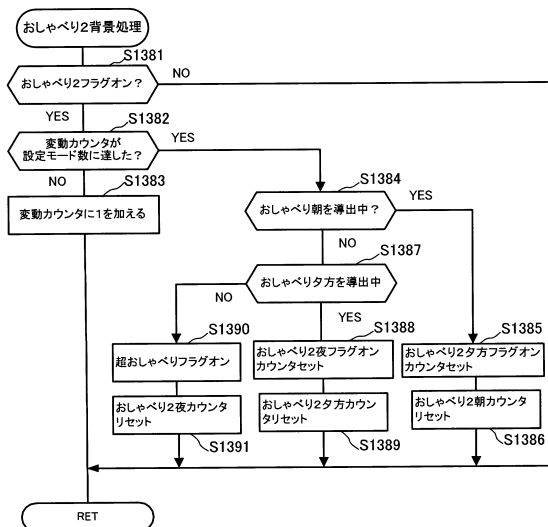
【図 77】



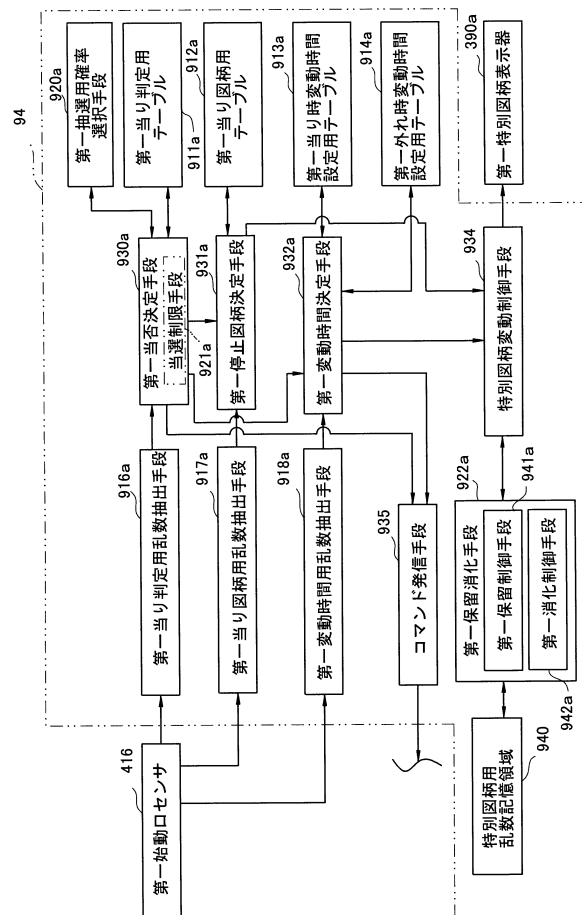
【図 78】



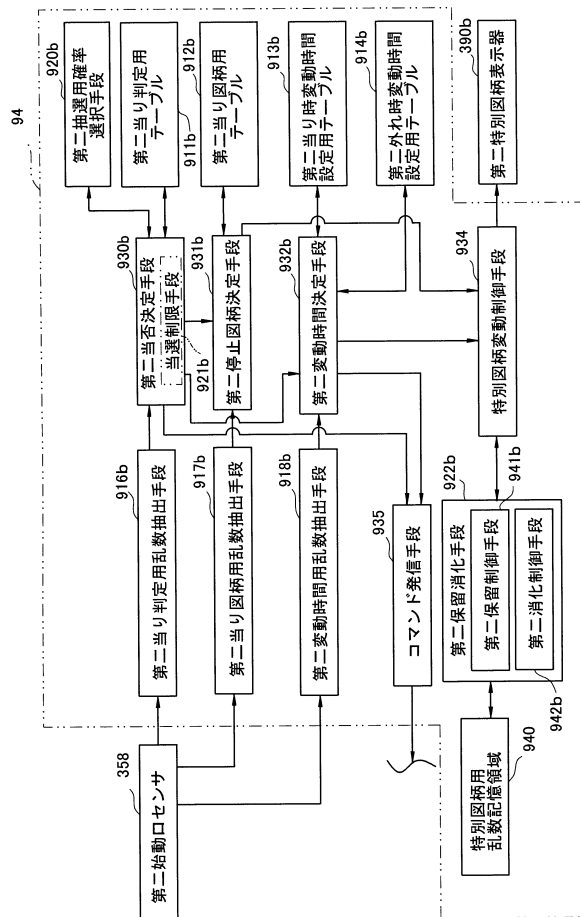
【図 79】



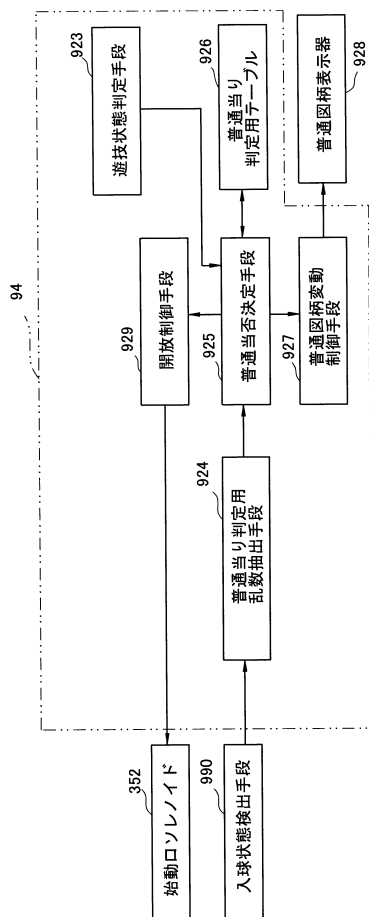
【図 80】



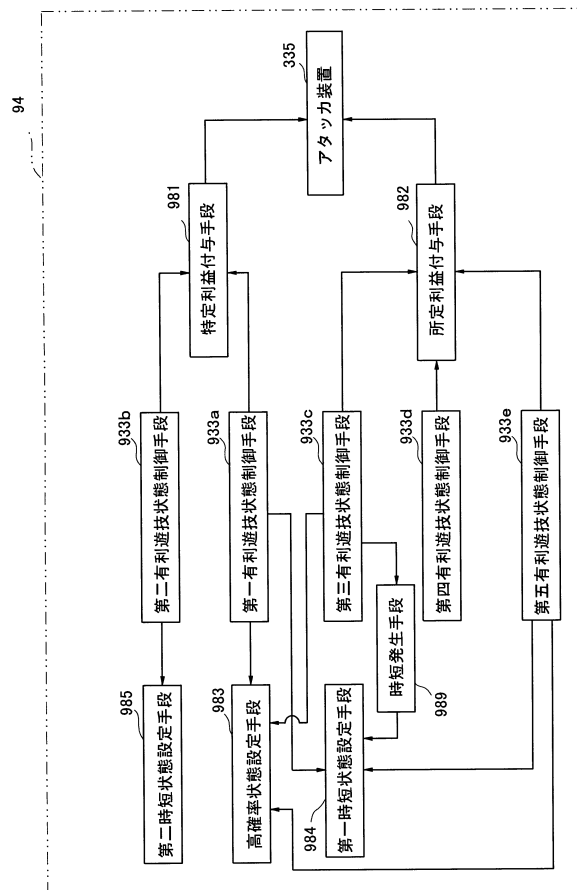
【図 8 1】



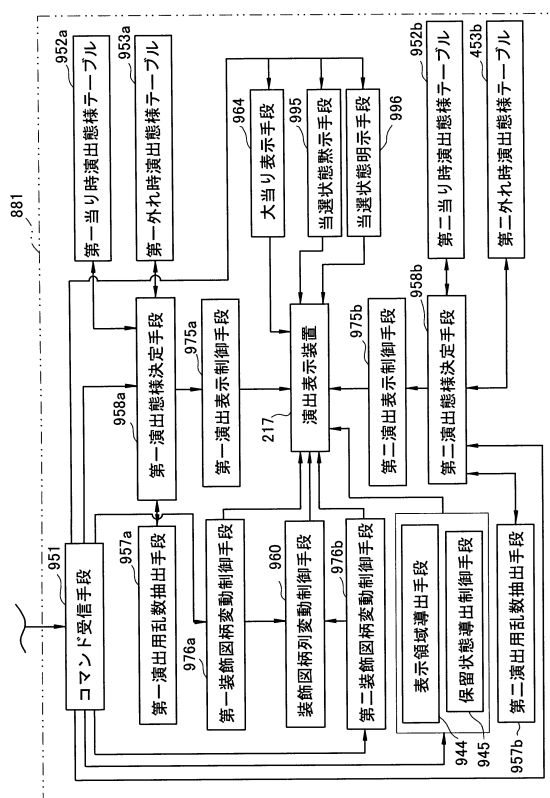
【图 8 3】



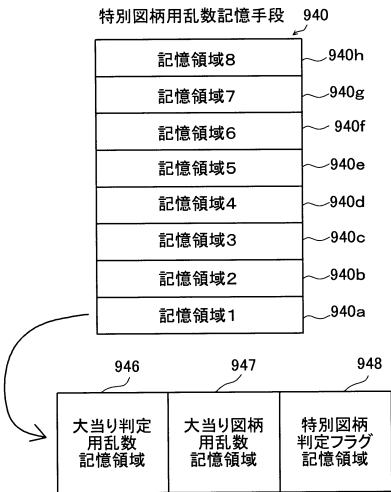
【図 8 2】



【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) 第一大当たり(確率変動あり・時短あり)	15	35/100
第二大当たり(確率変動なし・時短あり)	15	35/100
第三大当たり(確率変動あり・条件付時短)	2	27/100
第四大当たり(確率変動あり・時短あり)	2	3/100

第三大当たり時の状態移行

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】

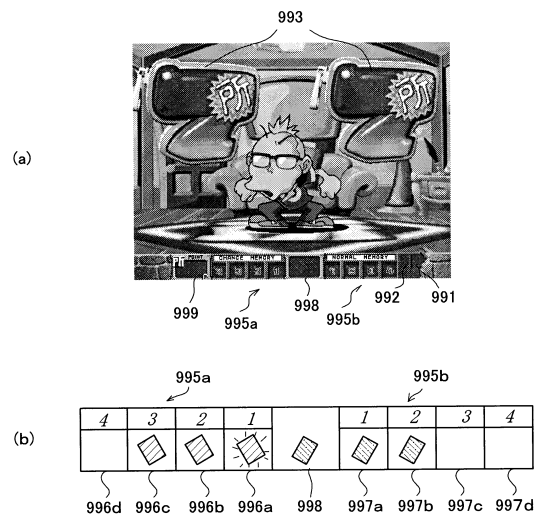
当選確率及び乱数

		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

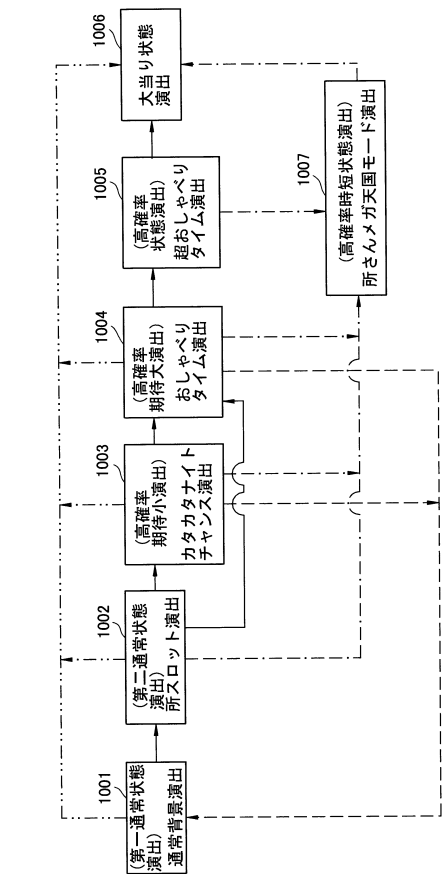
普通電動役物作動

(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)
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
変換あり	0	10	30	70	90

【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

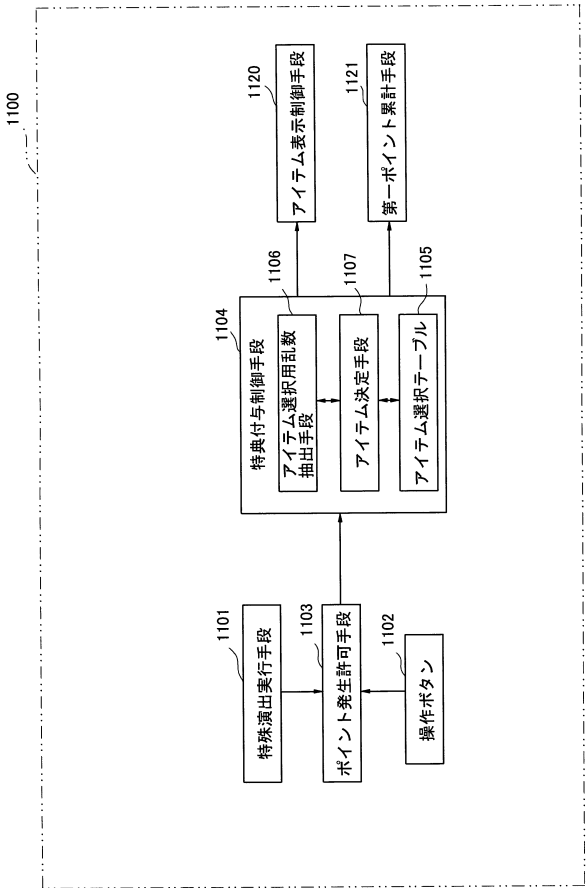
【図 98】

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

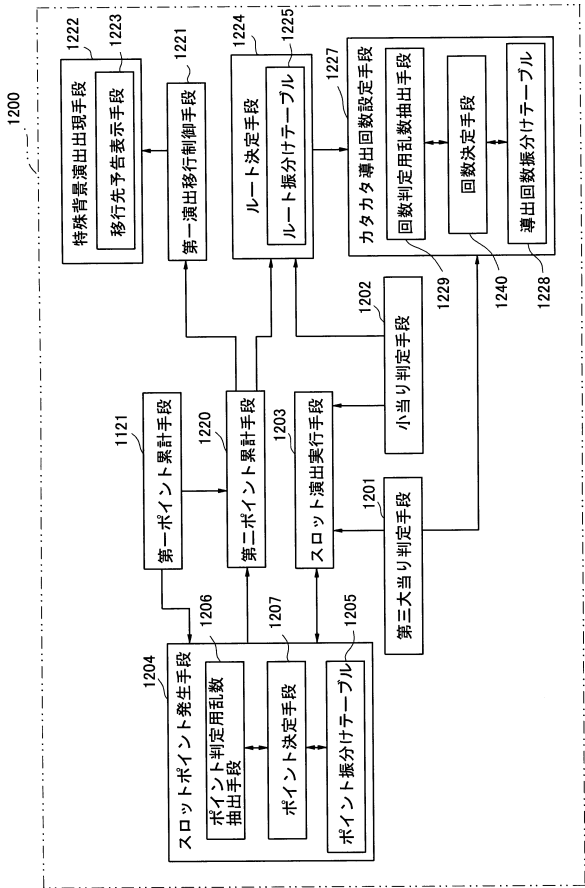
モード数	おしゃべり2
6,9,3	-
6,9,4	-
6,9,5	-
6,9,6	-
6,9,7	-
6,9,8	-
6,9,9	-
6,9,10	-
6,9,11	-
6,9,12	-
6,9,13	-
6,9,14	-
6,9,15	2000
3,15,12	100
6,12,3	-
6,12,4	-
6,12,5	-
6,12,6	-
6,12,7	-
6,12,8	-
6,12,9	-
6,12,10	-
6,12,11	-
6,12,12	2000
9,9,3	-
9,9,4	-
9,9,5	-
9,9,6	-
9,9,7	-
9,9,8	-
9,9,9	-
9,9,10	-
9,9,11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

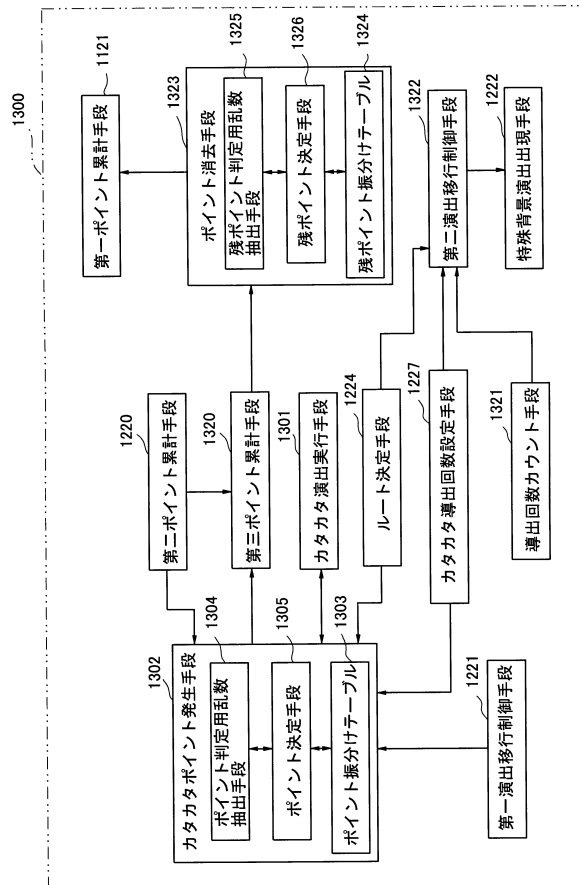
【図 99】



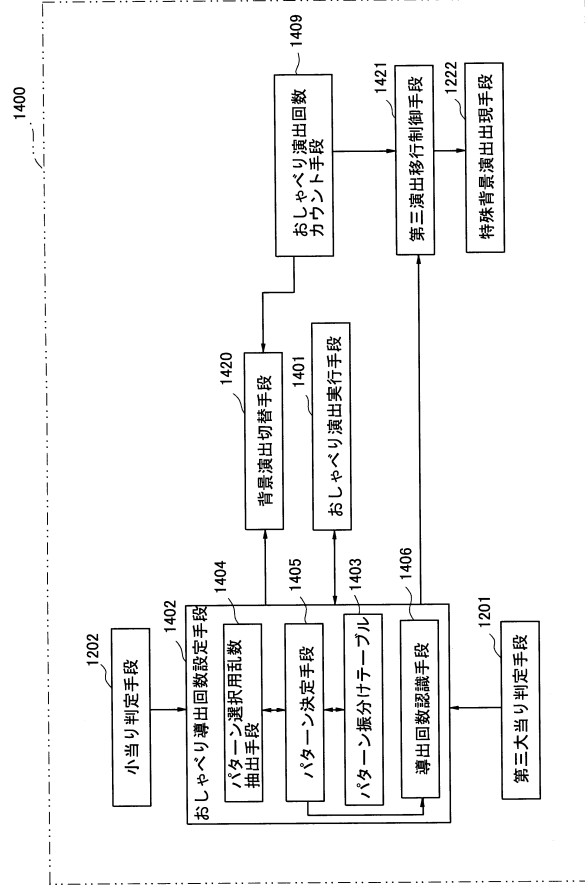
【図 100】



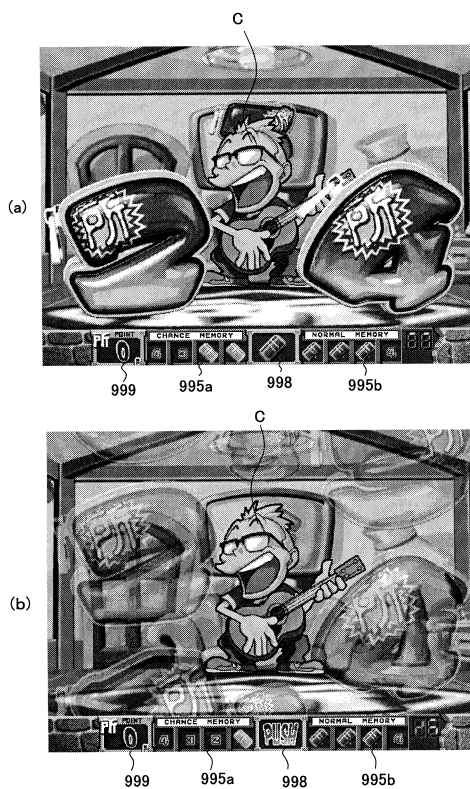
【図101】



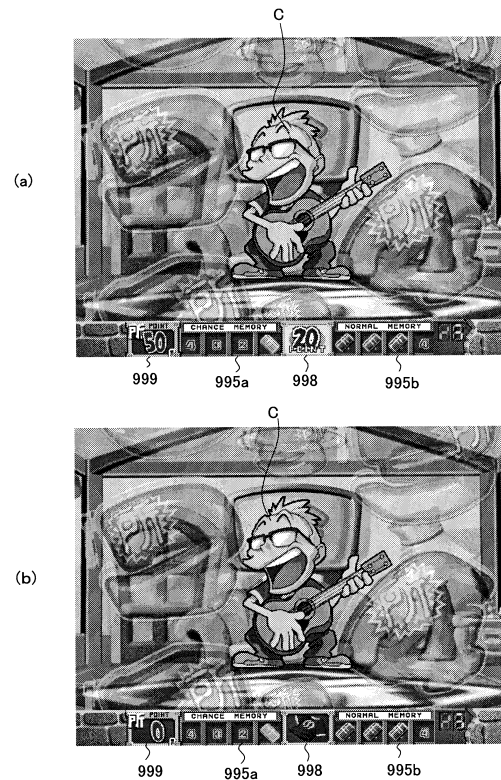
【図102】



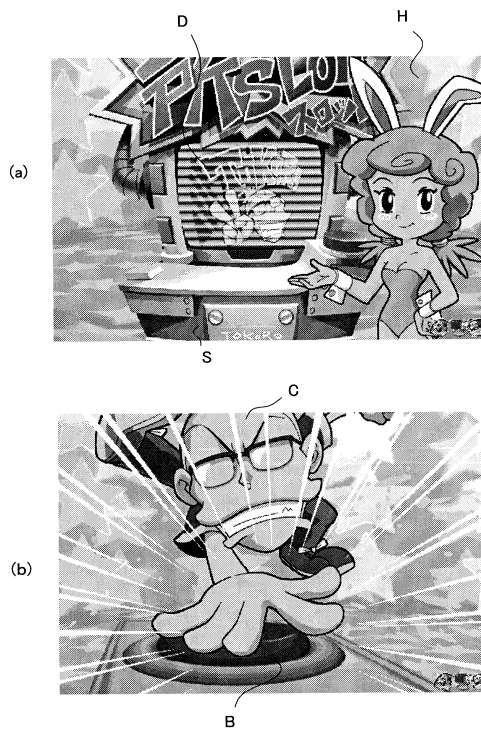
【図103】



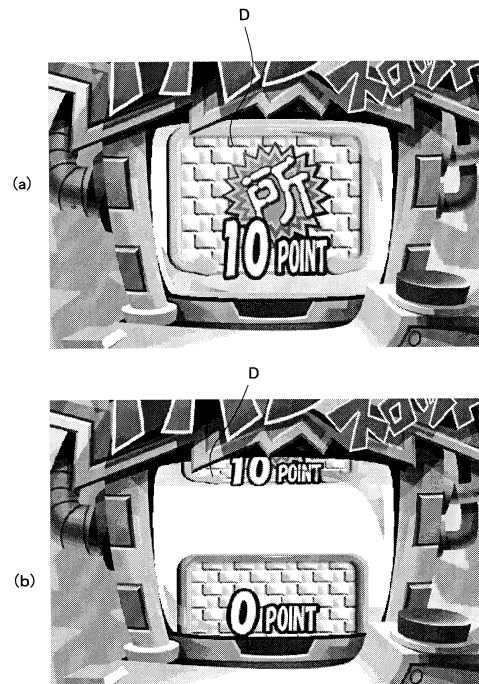
【図104】



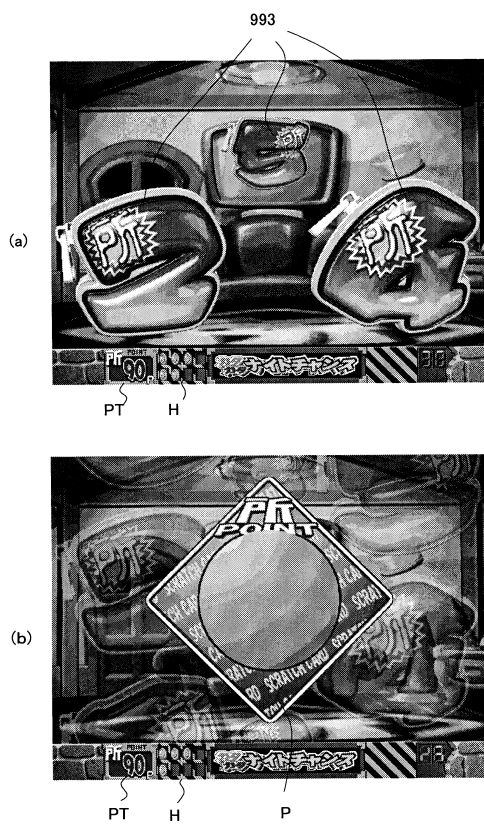
【図105】



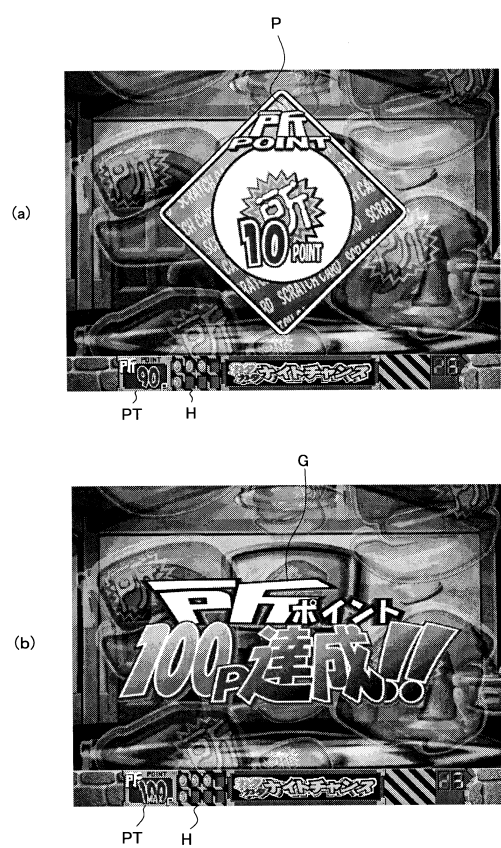
【図106】



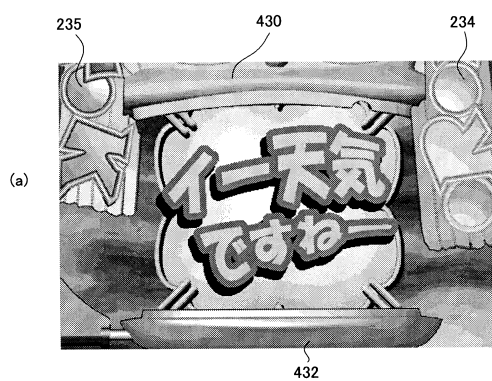
【図107】



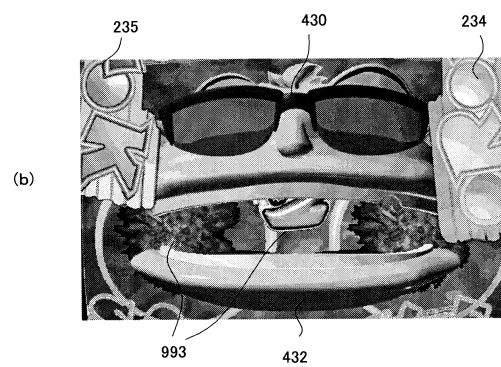
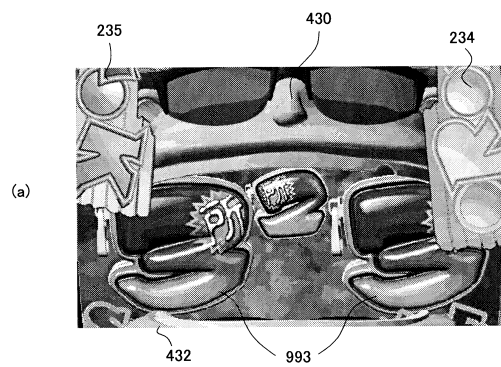
【図108】



【図 109】



【図 110】



フロントページの続き

審査官 武田 知晋

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2