

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4483400号
(P4483400)

(45) 発行日 平成22年6月16日(2010.6.16)

(24) 登録日 平成22年4月2日(2010.4.2)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 12 (全 94 頁)

(21) 出願番号 特願2004-140428 (P2004-140428)
 (22) 出願日 平成16年5月10日(2004.5.10)
 (65) 公開番号 特開2005-319132 (P2005-319132A)
 (43) 公開日 平成17年11月17日(2005.11.17)
 審査請求日 平成19年5月10日(2007.5.10)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 保谷 誠
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
 審査官 吉田 綾子

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】

第1絵柄を変動表示する第1絵柄表示装置と、
 第2絵柄を変動表示する第2絵柄表示装置と、
 遊技球飛翔領域に設けられた遊技球入球口と、
 前記遊技球入球口に設けられ、該入球口への入球易さを変更すべく閉状態と開状態とで切り換え可能な電動役物と、

前記遊技球入球口への入球を契機として当たりか外れかの抽選を行い、その抽選結果に応じた前記第1絵柄の変動表示を指令する一方、同抽選結果が当たりの場合に当たり遊技状態に移行させる第1の遊技制御手段と、

前記当たり遊技状態下の所定期間内に可変入球装置を開放する可変入球装置制御手段と、

該可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御が終了してから前記当たり遊技状態が終了するまでのエンディング表示期間に、予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第1絵柄表示装置を表示制御する表示制御手段と、

所定の作動条件を契機として前記電動役物の状態切換の抽選を行うと共に前記第2絵柄の変動表示を指令し、該第2絵柄の変動表示終了時に前記抽選の結果に応じて前記電動役物を開状態に切り換える第2の遊技制御手段とを備え、

前記第2絵柄の変動表示時間として少なくとも長短2種類の変動時間を用意しておき、

10

20

前記当たり遊技状態を含む通常遊技モードでは前記第 2 絵柄の変動表示時間を長い変動時間とし、特定遊技モードでは前記第 2 絵柄の変動表示時間を短い変動時間とするようにした遊技機において、

前記第 2 絵柄の変動表示が前記エンディング表示期間内に終了する場合の変動表示終了タイミングを認識する変動終了認識手段と、

前記変動終了認識手段の認識結果に基づき、前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングと同期して前記当たり遊技状態が終了するよう前記エンディング表示期間を変化させると共に前記表示態様を変化させるエンディング変更手段と、

該エンディング変更手段が前記エンディング表示期間と前記表示態様を変化させた場合、前記エンディング表示の終了後に遊技モードを前記通常遊技モードから前記特定遊技モードに変化させる遊技モード変更手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に前記遊技モードの移行等の各種情報を報知するよう前記第 1 絵柄表示装置を表示制御し、前記エンディング変更手段は、前記各種情報を報知する表示態様期間以外で表示態様を変化させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、当該タイミングより所定時間前に前記エンディング変更手段に対して表示態様変更指令を行う変更指令手段を備え、前記エンディング変更手段は、前記表示態様変更指令を受けた際に、前記表示態様を特定表示態様に変化させることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記変動終了認識手段の認識した前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングが前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行った際の表示終了タイミングより早い場合、前記エンディング変更手段は、前記エンディング表示期間を短縮させると共に前記予め設定された表示態様の一部を省略することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、当該タイミングより所定時間前に前記エンディング変更手段に対して表示態様変更指令を行う変更指令手段を備え、前記エンディング変更手段は、前記表示態様変更指令を受けた際に、前記予め設定された表示態様のうち前記遊技モードの移行等の遊技者に報知すべき情報を表示する表示場面に变化させることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

30

【請求項 6】

前記エンディング変更手段は、前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングが前記エンディング表示期間のうち少なくとも前記可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間にある場合、当該タイミングと同期して前記当たり遊技状態が終了するよう前記エンディング表示期間及び前記表示態様を変化させないことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【請求項 7】

前記エンディング表示期間のうち少なくとも前記可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間を、前記第 1 絵柄表示装置によるエンディング表示が必ず実行される最小確保期間とし、前記変動終了認識手段は、前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングが前記最小確保期間内であると認識した場合に当該認識結果を無効とし、前記エンディング変更手段は、前記エンディング表示期間及び前記表示態様を変化させないことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記所定期間を、遊技者に報知すべき情報を表示するために必要な時間より長く設定し

50

たことを特徴とする請求項 6 又は 7 に記載の遊技機。

【請求項 9】

前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行った際の表示終了タイミングを跨ぐようにして変動表示される第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識する第 2 変動終了認識手段を備え、前記エンディング変更手段は、前記第 2 変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、前記予め設定された表示態様の一部を重複表示する表示態様に变化させることで前記エンディング表示期間を延長することを特徴とする請求項 7 又は 8 に記載の遊技機。

【請求項 10】

前記エンディング変更手段は、前記予め設定された表示態様の最終表示場面を前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングと同期するタイミングまで継続表示する表示態様に变化させることを特徴とする請求項 9 に記載の遊技機。

10

【請求項 11】

前記変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識しなかった場合、前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に、前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第 1 絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 12】

前記各変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識しなかった場合、前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に、前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第 1 絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする請求項 9 又は 10 に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

例えばパチンコ機等の遊技機においては、表示画面に複数の特別図柄を変動表示する図柄表示装置を備えるものがあり、遊技領域に設けられた所定の作動口への入賞を契機として特別図柄の変動表示が開始される。また、同作動口への入賞時には大当たり抽選が行われ、大当たり当選時には、その旨の表示が図柄表示装置にて行われると共に大入賞口が開放され多量の遊技球が獲得できるようになっている。

30

【0003】

また一般的に、前記作動口に電動役物を付設し、その電動役物が開放されることで作動口への入賞を一時的に容易化するものがある。具体的には、遊技領域に設けられたスルーゲートを遊技球が通過すると、電動役物開放の抽選が行われると共に、前記特別図柄とは別の普通図柄の変動が開始され、当たり時には普通図柄の変動停止時に電動役物が所定時間だけ開放される。この場合、普通図柄の変動時間は通常 30 秒程度であり、最も短い周期で言えば、ほぼ 30 秒間隔で電動役物の開放が可能となっている。

40

【0004】

また、近年のパチンコ機では、遊技モードとしていわゆる時短モードを設けたものがあり、該時短モード期間内では普通図柄の変動時間短縮等が行われ、それにより電動役物の開放機会が増やされるようになっている。例えば、大当たり当選に伴い大入賞口の開放処理が実施されると、それに引き続いて所定のエンディング演出が行われる。そしてそのエンディング演出の終了後に時短モードに移行し、次の大当たり当選があるまで、又は所定の遊技回数分だけ時短モードが継続される（例えば特許文献 1 参照）。

【0005】

しかしながら、大当たり状態が終了し時短モードに移行する際、次の不都合がある。すなわち、時短モードのメリットは、普通図柄の変動開始及び終了が短い時間周期で繰り返

50

され、電動役物の開放により作動口への入賞機会が増えることであるが、仮に時短モードへの移行直前に普通図柄の変動が開始されると、それは時間短縮される前の長い変動であり、時短モードへの移行後も普通図柄の変動停止を待たなくては、当該時短モードでのメリットを受けることはできない。そのため、遊技者に不利益な状況がもたらされることとなる。

【特許文献１】特開２００１－２１８９３５号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

本発明は、遊技者の意向に添うようにして特定遊技モードへの移行を行い、ひいては遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

以下、上記課題を解決するのに有効な手段等につき、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０００８】

手段１．第１絵柄を変動表示する第１絵柄表示装置（第１図柄表示装置４１）と、第２絵柄を変動表示する第２絵柄表示装置（第２図柄表示装置４２）と、遊技球飛翔領域（遊技領域）に設けられた遊技球入球口（作動口３３ａ，３３ｂ）と、前記遊技球入球口に設けられ、該入球口への入球易さを変更すべく閉状態と開状態とで切り換え可能な電動役物（電動役物３３ｃ）と、

前記遊技球入球口への入球を契機として当たりか外れかの抽選を行い、その抽選結果に応じた前記第１絵柄の変動表示を指令する一方、同抽選結果が当たりの場合に当たり遊技状態に移行させる第１の遊技制御手段（主制御装置２７１）と、

前記当たり遊技状態下の所定期間内に可変入球装置（可変入賞装置３２）を開放する可変入球装置制御手段（主制御装置２７１）と、

該可変入球装置制御手段による前記可変入球装置の開放制御が終了してから前記当たり遊技状態が終了するまでのエンディング表示期間に、予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第１絵柄表示装置を表示制御する表示制御手段（表示制御装置２１４）と、

所定の作動条件を契機として前記電動役物の状態切換の抽選を行うと共に前記第２絵柄の変動表示を指令し、該第２絵柄の変動表示終了時に前記抽選の結果に応じて前記電動役物を開状態に切り換える第２の遊技制御手段（主制御装置２７１）とを備え、

前記第２絵柄の変動表示時間として少なくとも長短２種類の変動時間を用意しておき、前記当たり遊技状態を含む通常遊技モードでは前記第２絵柄の変動表示時間を長い変動時間とし、特定遊技モード（時短モード）では前記第２絵柄の変動表示時間を短い変動時間とするようにした遊技機において、

前記第２絵柄の変動表示が前記エンディング表示期間内に終了する場合の変動表示終了タイミングを認識する変動終了認識手段（主制御装置２７１）と、

前記変動終了認識手段の認識結果に基づき、前記第２絵柄の変動表示終了タイミングと同期して前記当たり遊技状態が終了するよう前記エンディング表示期間を変化させると共に前記表示態様を変化させるエンディング変更手段（表示制御装置２１４）と、

該エンディング変更手段が前記エンディング表示期間と前記表示態様を変化させた場合、前記エンディング表示の終了後に遊技モードを前記通常遊技モードから前記特定遊技モードに変化させる遊技モード変更手段（主制御装置２７１）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【０００９】

手段１によれば、第２絵柄の変動表示終了タイミングがエンディング表示期間にある場合、第２絵柄の変動表示終了タイミングと同期して当たり遊技状態が終了するように、エンディング表示期間と該エンディング表示期間に表示される表示態様とが変更される。この場合、当たり遊技状態の終了後において、遊技者が期待する通りにいち早くモード移行を行うことが可能となり、モード移行時であるにもかかわらず、遊技者の意向に反して第２絵柄が長時間変動表示されることが抑制できる。その結果、遊技者の意向に添うようにして特定遊技モードへの移行を行い、ひいては遊技の興趣を高めることができる。また、エンディング表示の表示態様を第２絵柄の変動表示終了タイミングと同期するよう変化させることにより、例えばエンディング表示期間が短縮された場合に、エンディング表示が予め設定された表示態様の途中で終了してしまう等の不具合を防止することができる。この結果、エンディング表示期間の変化に対して遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。なお、ここにいう「同期して」とは、第２絵柄の変動表示終了タイミングとエンディング表示の終了タイミングとに時間的な関連を持たせることをいい、例えば第２絵柄の変動表示終了タイミングと同じタイミングでエンディング表示を終了させるようエンディング表示期間を変化させたり、第２絵柄の変動表示終了タイミングより少し前の定められたタイミングでエンディング表示が終了するようエンディング表示期間を変化させたりすることをいう。

10

【００１０】

手段２．上記手段１において、前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に前記遊技モードの移行等の各種情報を報知するよう前記第１絵柄表示装置を表示制御し、前記エンディング変更手段は、前記各種情報を報知する表示態様期間以外で表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

20

【００１１】

手段２によれば、エンディング表示の表示態様が変更される場合、各種情報を報知する表示態様以外の表示態様に変更される。従って、エンディング表示の表示態様に変更されたために遊技者が各種情報を得られなくなるという不具合を回避することが可能となる。

【００１２】

手段３．上記手段１又は手段２において、前記変動終了認識手段が前記第２絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、当該タイミングより所定時間前に前記エンディング変更手段に対して表示態様変更指令（エンディング変更コマンド）を行う変更指令手段（主制御装置２７１）を備え、前記エンディング変更手段は、前記表示態様変更指令を受けた際に、前記表示態様を特定表示態様に変化させることを特徴とする遊技機。

30

【００１３】

手段３によれば、エンディング表示に関する表示態様の変更は、第２絵柄が変動表示を終了するタイミングより所定時間前に行われ、その後のエンディング表示は特定表示態様に従って行われる。かかる構成とすることにより、比較的簡単な構成で第２絵柄の変動終了タイミングとエンディング表示の終了タイミングとを同期させることが可能となる。エンディング表示期間に第２絵柄の変動表示が終了するタイミングを数多く想定し得る場合であっても、表示態様を一義的に特定表示態様に変化させることで第２絵柄の変動終了タイミングとエンディング表示の終了タイミングとを同期させることができるからである。また、特定表示態様を遊技モードの移行等の遊技者に報知すべき情報を表示する表示場面を含む表示態様とすれば、前記情報を遊技者に確実に伝えることができる。

40

【００１４】

手段４．上記手段１又は手段２において、前記変動終了認識手段の認識した前記第２絵柄の変動表示終了タイミングが前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行った際の表示終了タイミングより早い場合、前記エンディング変更手段は、前記エンディング表示期間を短縮させると共に前記予め設定された表示態様の一部を省略することを特徴とする遊技機。

【００１５】

手段４によれば、第２絵柄の変動表示終了タイミングが予め設定された表示態様に従っ

50

てエンディング表示を行った際の表示終了タイミングより早い場合、エンディング表示期間が短縮され、予め設定された表示態様の一部が省略されたエンディング表示が行われる。かかる構成とすることにより、第2絵柄の変動終了タイミングにあわせた複数の表示態様パターンを備える必要がないため、エンディング変更手段を備える制御装置の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【0016】

手段5．上記手段4において、前記変動終了認識手段が前記第2絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、当該タイミングより所定時間前に前記エンディング変更手段に対して表示態様変更指令（エンディング変更コマンド）を行う変更指令手段（主制御装置271）を備え、前記エンディング変更手段は、前記表示態様変更指令を受けた際に、前記予め設定された表示態様のうち前記遊技モードの移行等の遊技者に報知すべき情報を表示する表示画面に変化させることを特徴とする遊技機。

10

【0017】

手段5によれば、エンディング表示に関する表示態様の変更は、第2絵柄が変動表示を終了するタイミングより所定時間前に行われ、その後のエンディング表示は遊技モード等の遊技者に報知すべき情報を表示する表示画面が表示される。かかる構成とすることにより、表示態様変更指令を受けてから第2図柄の変動表示が終了するまでにわたって前記情報を表示することができるため、前記情報を遊技者に確実に伝えることができる。

【0018】

手段6．上記手段1乃至手段5のいずれかにおいて、前記エンディング変更手段は、前記第2絵柄の変動表示終了タイミングが前記エンディング表示期間のうち少なくとも前記可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間にある場合、当該タイミングと同期して前記当たり遊技状態が終了するよう前記エンディング表示期間及び前記表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

20

【0019】

手段6によれば、第2絵柄の変動表示終了タイミングがエンディング表示期間のうち少なくとも可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間にある場合、予め設定された表示態様に従ってエンディング表示が行われる。すなわち、エンディング表示が開始されたからの所定期間は、第2絵柄の変動表示終了タイミングに関わらず、第1絵柄表示装置にてエンディング表示が必ず行われる。これにより、特定遊技モードに移行する等の遊技者に報知すべき情報を確実に遊技者に伝えることができる。

30

【0020】

手段7．上記手段1乃至手段5のいずれかにおいて、前記エンディング表示期間のうち少なくとも前記可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間を、前記第1絵柄表示装置によるエンディング表示が必ず実行される最小確保期間とし、前記変動終了認識手段は、前記第2絵柄の変動表示終了タイミングが前記最小確保期間内であると認識した場合に当該認識結果を無効とし、前記エンディング変更手段は、前記エンディング表示期間及び前記表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

【0021】

手段7によれば、エンディング表示期間のうち少なくとも可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間が最小確保期間とされており、かかる期間は、予め設定された表示態様に従ってエンディング表示が行われる。すなわち、最小確保期間は、第2絵柄の変動表示終了タイミングに関わらず第1絵柄表示装置にてエンディング表示が必ず行われる。これにより、当たり遊技状態が終了する等の遊技者に報知すべき情報を確実に遊技者に伝えることができる。

40

【0022】

手段8．上記手段6又は手段7において、前記所定期間を、遊技者に報知すべき情報を表示するために必要な時間より長く設定したことを特徴とする遊技機。

【0023】

手段8によれば、可変入球装置の開放制御が終了した直後の所定期間は、遊技者に報知

50

すべき情報を表示するために必要な時間より長く設定されている。この結果、特定遊技モードに移行する等の遊技者に報知すべき情報をより確実に遊技者に伝えることができる。

【 0 0 2 4 】

手段 9 . 上記手段 1 乃至手段 8 のいずれかにおいて、前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行った際の表示終了タイミングを跨ぐようにして変動表示される第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識する第 2 変動終了認識手段 (主制御装置 2 7 1) を備え、前記エンディング変更手段は、前記第 2 変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識した場合、前記予め設定された表示態様の一部を重複表示する表示態様に变化させることで前記エンディング表示期間を延長することを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 2 5 】

手段 9 によれば、第 2 絵柄の変動表示終了タイミングが予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行った際の表示終了タイミングより遅い場合、予め設定された表示態様の一部が複数回表示されるエンディング表示が行われ、エンディング表示期間が延長される。かかる構成とすることにより、エンディング表示期間を第 2 絵柄の変動表示終了タイミングと同期させるべく延長しても複数の表示態様パターンを備える必要がないため、エンディング変更手段を備える制御装置の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。また、エンディング表示を予め設定された表示態様より長く行うことにより、遊技者にそれを見続けさせることで遊技球発射操作の遅延化を図ることが可能となる。従って、特定遊技モードへの移行前における遊技球発射操作を抑制しつつ、発射操作後には特定遊技モードへの移行による有益な状態を遊技者に確実に享受させることができる。なお、ここにいう「重複表示する」とは、予め設定された表示態様のうちの一場面又はキャラクタ等を表示する構成にあっては所定の一動作を、一度表示した後に再度表示したり繰り返し表示したりすることをいう。

20

【 0 0 2 6 】

手段 1 0 . 上記手段 9 において、前記エンディング変更手段は、前記予め設定された表示態様の最終表示場面を前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングと同期するタイミングまで継続表示する表示態様に变化させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 1 0 によれば、予め設定された表示態様の最終表示場面が第 2 絵柄の変動表示終了タイミングと同期するタイミングまで継続表示される。かかる構成とすることにより、比較的簡単な制御でエンディング表示期間を延長することが可能となり、エンディング変更手段を備える制御装置の制御負荷が増大化することを抑制することが可能となる。

30

【 0 0 2 8 】

手段 1 1 . 上記手段 1 乃至手段 8 のいずれかにおいて、前記変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識しなかった場合、前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に、前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第 1 絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする遊技機。又は、上記手段 9 又は手段 1 0 において、前記各変動終了認識手段が前記第 2 絵柄の変動表示終了タイミングを認識しなかった場合、前記表示制御手段は、前記エンディング表示期間に、前記予め設定された表示態様に従ってエンディング表示を行わせるよう前記第 1 絵柄表示装置を表示制御することを特徴とする遊技機。

40

【 0 0 2 9 】

手段 1 1 によれば、エンディング表示期間に第 2 絵柄の変動表示が行われない場合であっても、適正に特定遊技モードへの移行を行わせることができる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 2 . 上記手段 1 乃至手段 1 1 のいずれかにおいて、前記通常遊技モードでは、前記電動役物の 1 回当たりの開放時間が比較的短く、前記特定遊技モードでは、前記電動役物の 1 回当たりの開放時間が比較的長い構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 1 】

50

手段１２によれば、通常遊技モードと特定遊技モードとで遊技者の利益状態が大きく相違する。従って、特定遊技モードへの移行後において電動役物の変動表示時間をいち早く短い変動時間に変更できれば、遊技者の期待に応えるようにして利益が享受でき、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【００３２】

以下に、以上の各手段を適用し得る各種遊技機の基本構成を示す。

【００３３】

遊技領域を拡張した遊技機：左右一側部側を中心に左右他側部側が開閉可能となるように構成され、遊技盤（遊技盤３０）を支持した遊技機本体（本体枠１２等）と、

前記遊技盤の前面に設けられたレール部材（レールユニット５０）により略円形状に区画された遊技領域と、

前記遊技機本体の前面側にて前記左右一側部側を中心に前記左右他側部が開閉可能となるよう支持され、閉鎖状態において前記遊技領域を視認可能な視認窓（窓部１０１）を有した前面扉（前扉枠１３）と

を備え、

前記遊技機本体の前記左右一側部には長尺状の補強部材（軸受け金具２３５）を上下方向へ延びるように設けるとともに、前記遊技機本体の前記左右他側部には前記遊技機本体及び前面扉の開放を禁止するように施錠する施錠装置（シリンダ錠９１、連動杆２４８等）を設け、

該施錠装置は、遊技機本体の前記左右他側部に上下方向へ延びるようにかつ上下方向へ移動可能となるように設けられた長尺状の連動部材（連動杆２４８）と、遊技機本体の前記左右他側部のうち前記遊技領域の最大幅となる位置とは異なる位置に設けられ前記連動部材を上側又は下側に選択的に移動させる鍵部材（シリンダ錠９１）とを備え、該鍵部材の操作による前記連動部材の上下一方への移動により遊技機本体の施錠が解除されるとともに、前記連動部材の上下他方への移動により前記前面扉の施錠が解除されるように構成し、

前記遊技盤を前記遊技機本体の幅内において前記補強部材及び連動部材を左右に振り分けて配置するための領域を残した幅となるように形成するとともに、前記遊技盤の左右両側部には前記遊技機本体の左右両側からの張出領域との干渉を回避するように部分的に凹部（切欠３８）を形成し、さらに、前記レール部材のうち、前記遊技領域の最大幅となる位置を、遊技盤の左右端位置に至るように配設することにより、

遊技領域を拡張したことを特徴とする遊技機。

【００３４】

弾球遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ２２９等）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（レールユニット５０の球案内通路）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（一般入賞口３１、可変入賞装置３２、作動口装置３３、可変表示ユニット３５等）とを備えた遊技機。

【００３５】

可変表示装置を備えた弾球遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル１８）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する球発射手段（発射モータ２２９等）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（レールユニット５０の球案内通路）と、遊技領域内に配置された作動口（作動口３３ａ、３３ｂ）、可変表示装置（第１図柄表示装置４１）及び可変入賞装置（可変入賞装置３２）とを備え、作動口への遊技球の入球を検知すると可変表示装置に表示される図柄を可変表示し、その停止時の図柄が特定図柄である場合に可変入賞装置を所定態様で開放させるようにした遊技機。

【発明を実施するための最良の形態】

【００３６】

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施の

形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２はパチンコ機１０の主要な構成を展開又は分解して示す斜視図、図３はパチンコ機１０を構成する本体枠１２の前面構成を示す正面図である。なお、図２、３では便宜上、パチンコ機１０の遊技領域内の構成を空白としている。

【００３７】

図１～図３に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１を備えている。外枠１１は、遊技ホールへの設置の際に、いわゆる島設備に取り付けられる。外枠１１は、木製の板材を全体として矩形枠状に組み合わせた状態とされ、各板材を小ネジ等の離脱可能な締結部材により固定することによって構成されている。従って、釘やリベットを使って各板材を組み付けていた従来構造と比べて構成部材の再利用（リユース）が容易な構成となっている。本実施の形態では、外枠１１の上下方向の外寸は８０９ｍｍ（内寸７７１ｍｍ）、左右方向の外寸は５１８ｍｍ（内寸４８０ｍｍ）となっている。なお、外枠１１を合成樹脂やアルミニウム等の金属によって構成してもよい。

【００３８】

外枠１１の一側部には、本体枠１２が開閉可能に支持されている。その開閉軸線はパチンコ機１０の正面からみて左側に上下へ延びるように設定されており、その開閉軸線を軸心にして本体枠１２が前方側に開放できるようになっている。更に言うと、本パチンコ機１０には右側に遊技球発射ハンドル１８の設置箇所が設けられているため、遊技球発射ハンドル１８とは反対側の側部を中心に本体枠１２を開閉可能としたということが出来る。本体枠１２は合成樹脂、具体的にはＡＢＳ樹脂により構成されている。ＡＢＳ樹脂を用いることにより、比較的コストで耐衝撃性の高い本体枠１２を得ることができる。本体枠１２をアルミニウム等の金属によって構成してもよい。なお本実施の形態では、外枠１１と本体枠１２とにより遊技機本体が構成されている。外枠１１に代わる構成として設置枠体を遊技ホール側に予め設けておき、遊技ホールへのパチンコ機１０の設置に際しては本体枠１２を前記設置枠体に組み付ける構成とすることも可能である。かかる構成では、本体枠１２とにより遊技機本体が構成される。

【００３９】

本体枠１２の前面側の下部位置には、前面板１４が設けられている。前面板１４は横長状に形成され、その横幅は本体枠１２の横幅とほぼ一致するように構成されている。前面板１４は、幅方向ほぼ中央部において手前側へ膨出した膨出部１５ａを有するベース部１５と、ベース部１５の膨出部１５ａ内側に設けられ下方にくぼんだ皿形状をなす球受皿としての下皿１６と、下皿１６の奥側の壁面を構成する奥壁パネル１７とを備えている。ベース部１５は本体枠１２に対してネジ等の締結部材により固定されていることから、ベース部１５が本体枠１２に対する取付部を構成している。ベース部１５には膨出部１５ａよりも右方に、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル１８が設けられている。奥壁パネル１７には球排出口１７ａが設けられており、球排出口１７ａより排出された遊技球が下皿１６内に貯留されるようになっている。

【００４０】

ベース部１５の膨出部１５ａ前面側にはスライド式の球抜きレバー１９が設けられている。なお、球抜きレバー１９はプッシュ式としてもよい。そして、球抜きレバー１９が操作されると下皿１６の底面に設けられた図示しない閉鎖板が一体に又はリンクを介して移動して球抜き穴が開放され、下皿１６内の貯留球が下方に排出されるよう構成されている。球抜きレバー１９には球抜き穴を塞ぐ側へ球抜きレバー１９を付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられ、球抜きレバー１９の操作が解除された際には付勢部材の付勢力によって閉鎖板が球抜き穴の開放位置に復帰する構成となっている。奥壁パネル１７の球排出口１７ａとは異なる位置には、多数の小孔が集合したスピーカカバー部１７ｂが形成されており、当該パネル１７の後方に設置されたスピーカ２０の出力音がスピーカカバー部１７ｂを通じて前方に発せられるようになっている。

【００４１】

ベース部１５には膨出部１５ａの左方に灰皿２１が設けられている。灰皿２１は、内部

10

20

30

40

50

に溜まった吸い殻等を除去しやすいように手前側下方に反転可能に取り付けられており、その右側面と背面とでベース部 15 に対面している。具体的な図示は省略するが、灰皿 21 の右側面には当該灰皿 21 を回動可能な状態で片持ち支持するための支軸が設けられ、同背面には灰皿 21 が図示のように上方に開口した位置でベース部 15 に係止される係止部が設けられている。前面板 14 はその大部分が本体枠 12 と同様、ABS 樹脂にて成形されている。前面板 14 はパチンコ機 10 の前面側に露出されるが、ABS 樹脂で成形していることによって、装飾等の目的で表面の適宜箇所にメッキを施すことが可能となる。なお、灰皿 21 が近くに配置されている関係上、下皿 16 と奥壁パネル 17 とを構成する部位に関しては難燃性の ABS 樹脂を用い、仮に誤ってタバコ等を置いても燃えにくくなるよう構成することが好ましい。

10

【0042】

本体枠 12 の前面側の前面板 14 を除く範囲には、本体枠 12 を覆うようにして前扉枠としての前扉枠 13 が設けられている。従って、前面板 14 と前扉枠 13 とにより本体枠 12 の前面側全体が覆われている。前扉枠 13 は、本体枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、本体枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。なお、前扉枠 13 は前面板 14 と同様、ABS 樹脂にて成形されている。前扉枠 14 はパチンコ機 10 の前面側に露出されるが、ABS 樹脂で成形していることによって、装飾等の目的で表面の適宜箇所にメッキを施すことが可能となる。

【0043】

20

前扉枠 13 の下部位置には、下皿 16 の上方において手前側へ膨出した膨出部 22 が設けられ、その膨出部 22 内側には上方に開口した上皿 23 が設けられている。上皿 23 は、後述する払出装装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置側へ導くための球受皿である。膨出部 22 前面側には上皿 23 用の球抜きレバー 24 が設けられており、この球抜きレバー 24 を操作すると上皿 23 の最下流部付近に設けられた球抜き通路（図示略）が開放され、上皿 23 内の貯留球が下皿 16 へ排出されるようになっている。なお、上皿 23 も下皿 16 等と同様、難燃性の ABS 樹脂にて構成することが可能である。

【0044】

本パチンコ機 10 では、ガラス扉枠と前飾り枠とを個別に設けこれらを前面枠（本実施の形態の本体枠に相当）に対して各々開閉可能とすると共に前飾り枠に上皿を設けていた従来構成と異なり、ガラス扉枠と前飾り枠とを 1 つに統合して前扉枠 13 とし、前扉枠 13 に対して一体的に上皿 23 を設ける構成としている。この場合、ガラス扉枠と前飾り枠とを 1 つに統合して前扉枠 13 としたため、当該前扉枠 13 においてガラス支持構造の強度向上が実現できる。つまり、本パチンコ機 10 では、遊技領域の拡張を目的とし、その遊技領域拡張に伴い大きめのガラス 137 を前扉枠 13 に搭載している。従って、ガラス周囲の枠部分が幅狭になり、強度低下の問題が懸念されるが、ガラス下方に上皿一体の枠部分を設けること等によりガラス支持構造の十分な強度が確保できる。なお、ガラス 137 の縦横寸法は、従来一般に 405 mm × 405 mm であったのに対し、本パチンコ機 10 では 453 mm × 434 mm としている。

30

【0045】

また、前扉枠 13 は、少なくともその開閉の際に遊技球発射ハンドル 18 と干渉しないようにして下方に拡張されている。具体的な数値を示すと、パチンコ機下端から前扉枠 13 の下端までの寸法 L a は、既存の一機種で例えば約 201 mm であるのに対し、本パチンコ機 10 では 30 mm 程小さく、約 172 mm となっている。また、これに伴いパチンコ機下端から上皿 23 の上端までの寸法 L b も小さくなっており、既存の一機種では例えば約 298 mm であるのに対し、本パチンコ機 10 では約 261 mm となっている。ここで、上皿 23 の位置を下げたことにより、遊技ホールにおいてパチンコ機 10 左側に並設される球貸し装置のノズル先端との上下方向の距離が大きくなって貸球のこぼれ落ち等が懸念されるが、本実施の形態では、当該ノズルからの貸球排出部分となる左側部分におい

40

50

て、膨出部 2 2 の壁面を他の壁面より高くした立ち上げ部 2 2 a を形成している。これにより、上皿 2 3 の位置を下げた構成にあっても貸球のこぼれ落ち等の不都合が解消されるようになっている。立ち上げ部 2 2 a の高さ寸法は上皿 2 3 の下げ寸法に見合うものであれば良く、その最大高さ寸法は本実施の形態では 2 5 mm とされている。

【 0 0 4 6 】

なお、前扉枠 1 3 においては、上皿形成のための膨出部 2 2 が手前側に大きく膨出して設けられるが、上皿 2 3 より上方のそれ以外の部位（後述する環状電飾部 1 0 2 等）は、球貸し装置のノズルとの干渉を避けるべく手前側への膨出が制限されている。具体的には、外枠 1 1 からの手前側への寸法が 4 5 ~ 5 0 mm に制限されている。

【 0 0 4 7 】

10

図 3 に示すように、本体枠 1 2 は、外形が前記外枠 1 1 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 2 5 を主体に構成されており、樹脂ベース 2 5 の中央部には略円形状の窓孔 2 6 が形成されている。樹脂ベース 2 5 の後側には遊技盤 3 0 が着脱可能に装着されている。図 4 に示すように、遊技盤 3 0 は略四角形状の合板よりなり、その周縁部が樹脂ベース 2 5 の裏側に当接した状態で取付されている。すなわち、遊技盤 3 0 はパチンコ機 1 0 後方より取り付けられ、遊技盤 3 0 の前面部の略中央部分だけが樹脂ベース 2 5 の窓孔 2 6 を通じて本体枠 1 2 の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤 3 0 は、従来と同様、上下方向の長さは 4 7 6 mm、左右方向の長さは 4 5 2 mm となっている。

【 0 0 4 8 】

次に、遊技盤 3 0 の構成を図 4 に基づいて説明する。遊技盤 3 0 には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、作動口装置 3 3、スルーゲート 3 4 及び可変表示ユニット 3 5 等がそれぞれ設けられている。実際には、一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、作動口装置 3 3、スルーゲート 3 4 及び可変表示ユニット 3 5 は木ねじ等により遊技盤表面に取り付けられている。本実施の形態では、可変表示ユニット 3 5 が遊技盤 3 0 の略中央に配置され、その下方に作動口装置 3 3 が配置され、さらにその下方に可変入賞装置 3 2 が配置されている。また、可変表示ユニット 3 5 の左右両側にスルーゲート 3 4 が配置され、遊技盤 3 0 の下部両側に一般入賞口 3 1 がそれぞれ複数配置されている。

20

【 0 0 4 9 】

作動口装置 3 3 には、上側作動口 3 3 a と下側作動口 3 3 b とが設けられ、更に下側作動口 3 3 b には左右一対の可動片よりなる電動役物 3 3 c が設けられている。その詳細を図 5 に示す。図 5 の (a) は電動役物 3 3 c が閉鎖状態（通常状態）にある場合を、(b) は電動役物 3 3 c が開放状態にある場合を図示している。上側作動口 3 3 a を構成する作動口ケース 3 3 d は、手前側に張り出すと共に正面から見て略台形状をなしており、上辺長 < 下辺長となっている。このとき、作動口ケース 3 3 d の上辺長（すなわち上側作動口 3 3 a の左右幅）は、遊技球の直径よりも僅かに大きい長さとされ、下辺長は、電動役物 3 3 c が閉鎖状態にある場合において左右の電動役物（可動片） 3 3 c 間の距離よりも大きい長さとされている。また、電動役物 3 3 c が閉鎖状態にある場合には作動口ケース 3 3 d と電動役物 3 3 c の上端部との間隔が遊技球直径よりも僅かに短くなるよう両作動口 3 3 a , 3 3 b の設置間隔が調整されている。

30

40

【 0 0 5 0 】

上記構成によれば、電動役物 3 3 c の閉鎖状態では遊技球が下側作動口 3 3 b に入賞できず、電動役物 3 3 c が開放されることで下側作動口 3 3 b への入賞が可能となる。特にこのとき、電動役物 3 3 c が閉鎖状態から開放状態に移行する動作途中では、上記のとおり上側作動口 3 3 a の作動口ケース 3 3 d が略台形状をなしておりそれが障害となることから、電動役物 3 3 c が十分に開放されるまでは下側作動口 3 3 b への遊技球の入賞が不可能となり、電動役物 3 3 c がほぼ全開状態となった際にのみ入賞が可能となっている。

【 0 0 5 1 】

また、作動口ケース 3 3 d の上方には、4 本の障害釘 3 3 1 a ~ 3 3 1 d が植設されている。これら障害釘 3 3 1 a ~ 3 3 1 d は、上方から下方に落下する遊技球の落下進路を

50

制限するためのものである。すなわち、これら障害釘 331a ~ 331d の上方から落下した遊技球は、331a - 331b 間、331a - 331c 間、331b - 331d 間の何れかの領域を通過して落下することとなる。遊技球が 331a - 331b 間を通過した場合、この遊技球は上側作動口 33a に入賞する。また、遊技球が 331a - 331c 間や 331b - 331d 間を通過した場合、この遊技球は上側作動口 33a に入賞することなく当該作動口 33a の側方を落下する。図 5 における左端の障害釘 331c は、中央左の障害釘 331a との距離 d1 が遊技球の直径より僅かに大きい長さに、且つ作動口ケース 33d の左下端との水平方向の距離 d2 が遊技球の直径より短くなるように植設されている。図 5 における右端の障害釘 331d も、左端の障害釘 331c と同様、中央右の障害釘 331b との距離が遊技球の直径より僅かに大きい長さに、且つ作動口ケース 33d の右下端との水平方向の距離が遊技球の直径より短くなるように植設されている。従って、331a - 331c 間や 331b - 331d 間を通過した遊技球は作動口ケース 33d の側面に当たって外側に必ず弾かれるため、下側作動口 33b に直接入賞することがない。以上の構成とすることにより、電動役物 33c が極短時間で開放される場合には下側作動口 33b への入賞が極めて困難となり、電動役物 33c の開放状態が継続される場合にのみ下側作動口 33b への入賞が容易となる。

10

【0052】

なお、上側作動口 33a (作動口ケース) を上記の如く略台形状とする構成以外にも、上側作動口 33a (作動口ケース) を上部幅狭、下部幅広の 2 段構成としたり、上側作動口 33a の左右両側に略八字状のガイド片を設けたり、作動口ケース 33d の斜め下方に障害釘を植設したりしても良い。

20

【0053】

前記一般入賞口 31、可変入賞装置 32 及び作動口 33a, 33b に遊技球が入賞すると、それが後述する検出スイッチにより検出され、その検出結果に基づいて上皿 23 (場合によっては下皿 16) に対し所定数の賞品球が払い出される。例えば、一般入賞口 31 及び可変入賞装置 32 への入賞時には 15 個の賞品球が払い出される。また、上側作動口 33a と下側作動口 33b では、遊技球の入賞に伴う賞品球の払出数が相違するようになっており、上側作動口 33a への入賞時には 1 個の賞品球が払い出され、下側作動口 33b への入賞時には 5 個の賞品球が払い出されるようになっている。

【0054】

30

その他に、遊技盤 30 の最下部にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口 36 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。アウト口 36 は、遊技盤 30 の下端略中央を逆 U 字状に切り欠いて形成されている。そのため、アウト口を穴状に形成していた従来構成に比べ、アウト口形成が容易となる (但し、図 4 では手前側にルールユニット 50 が重ねて設けられているため、アウト口 36 が閉じた状態で示されている)。また、遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されていると共に、風車 37 等の各種部材 (役物) が配設されている。

【0055】

遊技盤 30 の左右両側部には、組付相手である本体枠 12 の左右両側からの張出領域との干渉を回避するように凹部としての切欠 38 が複数箇所形成されている。

40

【0056】

前述したとおり、本パチンコ機 10 では上皿 23 の位置を下げられており、それに伴い上皿 23 の最下流部に設けた遊技球の取込口の位置も同様に下げられている。この場合、遊技球取込口が比較的高い位置にあった従来構成では、遊技球取込口と遊技盤 30 とが前後に重なり、遊技盤 30 には遊技球取込口に対応する切欠を設ける必要があったが、本パチンコ機 10 では、遊技球取込口を下げたことにより遊技球取込口と遊技盤 30 とが前後に重なることがなく、遊技球取込口用の切欠の形成が不要となる。故に、遊技盤 30 の製作工程上、有利な構成となる。

【0057】

50

可変表示ユニット 3 5 には、作動口 3 3 a , 3 3 b への入賞をトリガとして第 1 図柄 (特別図柄) を変動表示する第 1 図柄表示装置 4 1 が設けられている。可変表示ユニット 3 5 には、第 1 図柄表示装置 4 1 を囲むようにしてセンターフレーム 4 3 が配設されている。センターフレーム 4 3 の上部には、第 1 図柄表示装置 4 1 に対応した保留ランプ 4 4 が設けられている。遊技球が作動口 3 3 a , 3 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、保留ランプ 4 4 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。保留ランプ 4 4 は、第 1 図柄表示装置 4 1 の一部で変動表示される構成等であっても良い。第 1 図柄表示装置 4 1 が、第 1 絵柄を変動表示するための「第 1 絵柄表示装置」に相当する。

【 0 0 5 8 】

第 1 図柄表示装置 4 1 は 8 インチサイズの比較的大型の液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。第 1 図柄表示装置 4 1 には、例えば左、中及び右に並べて第 1 図柄が表示され、これらの図柄が上下方向にスクロールされるようにして可変表示されるようになっている。なお、第 1 図柄表示装置 4 1 は、8 インチ以外の 1 0 インチ、7 インチ等の液晶ディスプレイを備えたもの、ワイドサイズのディスプレイを備えたもの、又は C R T , ドットマトリックス、7 セグメント等その他のタイプにより表示画面を構成したものであってもよい。

【 0 0 5 9 】

また、センターフレーム 4 3 の上部中央には、スルーゲート 3 4 の通過をトリガとして第 2 図柄 (普通図柄) を変動表示する第 2 図柄表示装置 4 2 が設けられている。センターフレーム 4 3 の下部には、第 2 図柄表示装置 4 2 に対応した保留ランプ 4 6 が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 4 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、保留ランプ 4 6 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。保留ランプ 4 6 は、前記保留ランプ 4 4 と同様に、第 1 図柄表示装置 4 1 の一部で変動表示される構成等であっても良い。第 2 図柄表示装置 4 2 が、第 2 絵柄を変動表示するための「第 2 絵柄表示装置」に相当する。

【 0 0 6 0 】

第 2 図柄表示装置 4 2 は、例えば「○」、「×」の 2 種類の第 2 図柄を表示する表示部 4 5 を備えている。そして、遊技球がスルーゲート 3 4 を通過する毎に表示部 4 5 の表示図柄 (第 2 図柄) が変動し、その変動表示が所定図柄 (例えば「○」図柄) で停止した場合に、下側作動口 3 3 b に付随して設けられた電動役物 3 3 c が所定時間だけ開放状態となるよう構成されている。具体的な変動態様は、遊技球がスルーゲート 3 4 を通過すると、「○」と「×」の表示が付された部分の背面に内蔵された各 L E D が交互に点灯され、最終的に「○」か「×」の一方に対応した L E D のみが点灯されるというものである。表示部 4 5 は、複数のランプ (L E D) を交互に点灯させることにより変動表示される構成の他、第 1 図柄表示装置 4 1 (液晶表示装置) の一部で変動表示される構成等であってもよい。

【 0 0 6 1 】

可変入賞装置 3 2 は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、特別遊技状態 (以下、大当たりという) の際に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えられるようになっている。より詳しくは、作動口 3 3 a , 3 3 b に遊技球が入賞すると第 1 図柄表示装置 4 1 で第 1 図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなった場合に大当たりが発生する。そして、可変入賞装置 3 2 が所定の開放状態となり、遊技球が入賞し易い状態になるよう構成されている。可変入賞装置 3 2 の開放態様としては、所定時間 (例えば 3 0 秒間) の経過又は所定個数 (例えば 1 0 個) の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 3 2 内の継続入賞口への入賞を条件として次ラウンドへの移行条件成立とし、複数ラウンド (例えば 1 5 ラウンド) を上限として可変入賞装置 3 2 が繰り返し開放されるものが一般的である。

【 0 0 6 2 】

可変表示ユニット 3 5 には、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面上においてその一部に重なるようにして隠蔽部材としての左右一対の扉体 1 7 1 , 1 7 2 が設けられている。この

10

20

30

40

50

扉体 171, 172 の構成を図 6 及び図 7 を用いて詳しく説明する。図 6 の (a) は可変表示ユニット 35 を前方より見た正面図、(b) は第 1 図柄表示装置 41 (液晶表示装置) を取り外した状態で可変表示ユニット 35 を裏側から見た背面図である。図 7 は、扉体 171, 172 の駆動機構の構成を説明するための図面である。なお、以下の可変表示ユニット 35 に関する説明では、パチンコ機 10 の正面から見て、すなわち図 6 (a) の状態で左右各方向を記載することとし、右側の扉体 171 を「右扉 171」、左側の扉体 172 を「左扉 172」とも称する。

【0063】

図 6 (a) に示すように、右扉 171 及び左扉 172 は何れも同じ大きさの略矩形状の板状をなし、第 1 図柄表示装置 41 の表示画面 G 上においてその右上隅部に右扉 171 が設けられ、同左上隅部に左扉 172 が設けられている。センターフレーム 43 は、少なくとも表示画面 G の上側が遊技盤 30 よりもパチンコ機前方に張り出しており、その張り出した部位 (張出部) の直下に右扉 171 及び左扉 172 が配置されている。これら右扉 171 及び左扉 172 は、各扉 171, 172 とほぼ同じ大きさの間隔を隔てて離間されている。第 1 図柄表示装置 41 の表示画面 G を縦横に各々 3 区分して全体で 9 分割した時、右扉 171 及び左扉 172 は概ね前記 9 分割したうちの 1 領域分の大きさを有する。つまりこのとき、第 1 図柄表示装置 41 の表示画面 G に重なるようにして右扉 171 及び左扉 172 が配設されることで、前記表示画面 G の約 $1/9 \times 2$ の領域が隠されるようになっている。

【0064】

右扉 171 及び左扉 172 の駆動機構を図 6 (b) 及び図 7 を用いて説明する。なお、図 7 は、基本的に図 6 (b) の A - A 線断面を示すが、説明の便宜上、第 1 図柄表示装置 41 の表示画面 G を取り囲む周囲壁 191 を取り除いた状態で示している。右扉 171 は閉状態で、左扉 172 は開状態で示している。図 7 中、第 1 図柄表示装置 41 は遊技盤 30 後方のフレームカバー 213 に装着されており、第 1 図柄表示装置 41 の後方には、後述する表示制御装置 214 が設置されている。

【0065】

右扉 171 は、その基端部 (図 6 (b) では左端部) に設けられた軸部 171a において支軸 173 により回転可能に支持されている。また、右扉 171 には軸部 171a より延びるアーム部 171b が設けられ、そのアーム部 171b の先端部がリンク 175 に連結されている。リンク 175 の先端部は、別のリンク 176 を介してソレノイド 177 の出力軸 178 に連結されている。右扉 171 の軸部 171a、アーム部 171b、リンク 175, 176 らは周囲壁 191 に沿ってその外方に設けられており、結果としてこれらが表示画面 G を囲むようにして配置される。このとき、ソレノイド 177 の出力軸 178 はバネ 179 の付勢力によって伸長状態とされ、かかる状態では右扉 171 が表示画面 G に対面した状態、すなわち当該表示画面 G の一部を隠すような状態で保持される。

【0066】

左扉 172 側でも右扉 171 側と同様の構成を有している。すなわち、左扉 172 は、その基端部 (図 6 (b) では右端部) に設けられた軸部 172a において支軸 181 により回転可能に支持されている。また、左扉 172 には軸部 172a より延びるアーム部 172b が設けられ、そのアーム部 172b の先端部がリンク 182 に連結されている。リンク 182 の先端部は、別のリンク 183 を介してソレノイド 184 の出力軸 185 に連結されている。左扉 172 の軸部 172a、アーム部 172b、リンク 182, 183 らは周囲壁 191 に沿ってその外方に設けられており、結果としてこれらが表示画面 G を囲むようにして配置される。このとき、ソレノイド 184 の出力軸 185 はバネ 186 の付勢力によって伸長状態とされ、かかる状態では左扉 172 が表示画面 G に対面した状態、すなわち当該表示画面 G の一部を隠すような状態で保持される。

【0067】

前記構成の右扉 171 及び左扉 172 では、図 7 に示すように、例えば左扉 172 側のソレノイド 184 が通電されることにより、バネ 186 の付勢力に抗して出力軸 185 が

縮み、それに伴いリンク 182, 183 が揺動する。そして、左扉 172 が軸部 172a を中心に回転することで、表示画面 G に対して直立した状態に移行する（図示の開状態）。勿論、右扉 171 の動作についても同様である。なお、第 1 図柄表示装置 41 は、遊技盤 30 の表面よりも幾分奥まった位置に設けられており、第 1 図柄表示装置 41 の表示画面 G とパチンコ機 10 前面のガラス 137 との間には十分な間隔が確保されている。故に、各扉 171, 172 が動作する際、何ら支障なく前方側への回転動作を行わせることができるようになっている。

【0068】

図 6 (b) に示すように、右扉 171 及び左扉 172 の駆動機構の間には中継基板 188 が設けられている。各扉 171, 172 のソレノイド 177, 184 に対しては中継基板 188 を介して駆動信号が出力され、その駆動信号に従って各ソレノイド 177, 184 が通電される。このとき、右扉 171 及び左扉 172 は各々独立して開閉駆動されるようになっている。

【0069】

図 4 の説明に戻り、遊技盤 30 には、遊技球発射装置から発射された遊技球を遊技盤 30 上部へ案内するためのレール部材としてのレールユニット 50 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 18 の回転操作に伴い発射された遊技球はレールユニット 50 を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。レールユニット 50 はリング状をなす樹脂成型品にて構成されており、より具体的には、摩擦抵抗を低減するべくフッ素配合のポリカーボネート樹脂が用いられている。レールユニット 50 は、内外二重に設けられた内レール部 51 と外レール部 52 とを有する。内レール部 51 は上方の約 1/4 ほどを除いて略円環状に形成され、外レール部 52 は内レール部 51 の上方開放領域を囲むようにかつ内レール 51 の左側部と並行するように略半円環状に形成されている。

【0070】

内レール部 51 は、他の樹脂部分と一体成型され、遊技盤 30 の面上にほぼ垂直に起立して設けられている。また、外レール部 52 は、内レール部 51 と同様に他の樹脂部分と一体成型され、遊技盤 30 の面上にほぼ垂直に起立して設けられた支持部 52a を有し、その支持部 52a の内側面に、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするための摺動プレート 52b が取り付けられている。摺動プレート 52b は、長尺状をなすステンレス製の金属帯よりなり、複数箇所支持部 52a に支持されている。かかる場合、内レール部 51 と外レール部 52 とにより誘導レールが構成され、これら各レール部 51, 52 が所定間隔を隔てて対向する部分により球案内通路が形成されている。なお、内外のレール部 51, 52 が対向する部位では、遊技盤 30 との当接部 53 により各レール部 51, 52 が連結されており、球案内通路は手前側に開放した溝状に形成されている。

【0071】

レールユニット 50 において、前記球案内通路より遊技球が飛び出す部位（図 4 の左上部）には戻り球防止部材 54 が取着され、該飛び出した遊技球の最大飛翔部分に対応する部位（図 4 の右上部）には返しゴム 55 が取着されている。戻り球防止部材 54 により、一旦球案内通路から遊技盤 30 の上部へと飛び出した遊技球が球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、所定以上の勢いで発射された遊技球は返しゴム 55 に当たり、遊技領域の中央寄りに跳ね返されるようになっている。

【0072】

レールユニット 50 の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ 56 が形成されている。フランジ 56 は、遊技盤 30 に対する取付面を構成する。レールユニット 50 が遊技盤 30 に取り付けられる際には、遊技盤 30 上にフランジ 56 が当接され、その状態で、当該フランジ 56 に形成された複数の透孔にネジ等が挿通されて遊技盤 30 に対するレールユニット 50 の締結がなされる。ここで、レールユニット 50 の上下及び左右の各端部は略直線状に形成されている。つまり、レールユニット 50 の上下及び左右の各端部においてはフランジ 56 が切り落とされ、パチンコ機 10 における有限の領域にてレール径の拡張、すなわち遊技盤 30 上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。レール

ユニット 50 は、遊技盤 30 上の遊技領域の最大幅となる位置が遊技盤 30 の左右端位置に至るように配設されている。なお、レールユニット 50 の球案内通路に対応する部位のなかでも特に遊技球の受け入れ部位に関しては、当該レールユニット 50 を強固に取り付けて遊技球の飛びを安定させるべく、該当するフランジ 56 が他よりも多い箇所（本実施の形態では 3 カ所、他は 2 カ所）でネジ止めされている。

【0073】

内レール部 51 及び外レール部 52 間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部 57 が形成されている。凸部 57 は、内レール部 51 の外周部から下方へ延びるように形成され、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路 76（図 3 参照）に導く機能を有する。遊技盤 30 の右下隅部及び左下隅部は、証紙等のシールやプレートを貼着するためのスペース（図の S a , S b）となっており、この貼着スペースを確保するために、フランジ 56 に切欠 58 a , 58 b が形成されている。証紙等のシールを遊技盤 30 に直接貼り付ける構成とすることで、証紙等の不正な貼り直し等が行いにくいものとなっている。

【0074】

遊技盤 30 においてレールユニット 50 よりも外方の左上部には、前後に貫通した中継端子孔 59 が設けられており、この中継端子孔 59 を通じて、遊技盤裏面に設置した中継端子板の接続コネクタ 60 がパチンコ機 10 前面側に露出されるようになっている。

【0075】

次に、遊技領域について説明する。遊技盤 30 の盤面はレールユニット 50（内外レール部 51 , 52）により内外領域に区画され、略円形状に区画された内側領域が遊技領域とされている。特に本実施の形態では、遊技盤 30 の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール部 52 の最上部地点から遊技盤 30 下部までの間の距離は 445 mm（従来品よりも 58 mm 長い）、外レール部 52 の極左位置から内レール部 51 の極右位置までの間の距離は 435 mm（従来品よりも 50 mm 長い）となっている。また、内レール部 51 の極左位置から内レール部 51 の極右位置までの間の距離は 418 mm となっている。

【0076】

本実施の形態では、遊技領域を、パチンコ機 10 の正面から見て内レール部 51 及び外レール部 52 によって囲まれる領域のうち、内外レール部 51 , 52 の対向部分である球案内通路の領域を除いた領域として説明する。つまり、遊技領域は球案内通路部分は含まないため、遊技領域の向かって左側限界位置は外レール部 52 によってではなく内レール部 51 によって特定される。また、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール部 51 によって特定され、遊技領域の下側限界位置はアウト口 36 が形成された遊技盤 30 の下端位置によって特定され、遊技領域の上側限界位置は外レール部 52 によって特定される。従って、本実施の形態では、遊技領域の幅（左右方向の最大幅）は、418 mm であり、遊技領域の高さ（上下方向の最大幅）は、445 mm である。

【0077】

ここで、前記遊技領域の幅は、少なくとも 380 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 400 mm 以上、410 mm 以上、420 mm 以上、430 mm 以上、440 mm 以上、450 mm 以上、さらに 460 mm 以上であることが望ましい。すなわち、遊技領域の幅寸法は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。また、遊技領域の高さは、少なくとも 400 mm 以上あることが望ましい。より好ましくは 410 mm 以上、420 mm 以上、430 mm 以上、440 mm 以上、450 mm 以上、さらには 460 mm 以上であることがより望ましい。もちろん、470 mm 以上又は 480 mm 以上としてもよい。すなわち、遊技領域の高さ寸法は、遊技領域拡大という観点からは大きい程好ましい。なお、上記幅及び高さの組合せについては、上記数値を任意に組み合わせることができる。なお、遊技領域の幅又は高さが一定値以上となると、遊技領域の一部が遊技盤 30 の盤面を越えることも考えられるが、その越えた領域については他の部材を遊技盤面に沿って設けること等によって補えばよい。

【 0 0 7 8 】

本実施の形態では、遊技盤 3 0 面に対する遊技領域の面積の比率は約 7 0 % と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、遊技盤 3 0 面に対する遊技領域の面積比は、従来では 5 0 % 程度に過ぎなかったことから、本実施の形態のように従来と同様の大きさの遊技盤 3 0 を使用している前提下では相当に遊技領域を拡大しているといえる。なお、パチンコ機 1 0 の外形は遊技ホールへの設置の都合上製造者間でほぼ統一されており、遊技盤 3 0 の大きさも同様とせざるを得ない状況下において、上記のように遊技盤 3 0 面に対する遊技領域の面積の比率を約 2 0 % も高めたことは、遊技領域拡大の観点で非常に有意義である。ここで、前記比率は、少なくとも 6 0 % 以上であることが望ましい。さらに好ましくは 6 5 % 以上であり、より好ましくは 7 0 % 以上である。また、本実施形態の場合を越えて 7 5 % 以上であれば、一層望ましい。さらには、8 0 % 以上であつてもよい。なお、8 0 % 以上を確保するには遊技領域の形状を略円形状とすることは困難となるため、隅部（例えば右下隅部や右上隅部）を拡張したような形状とすることが好ましい。

10

【 0 0 7 9 】

また、パチンコ機 1 0 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積の比率は約 4 0 % と、従来に比べ格段に面積比が大きいものとなっている。なお、パチンコ機 1 0 全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、3 5 パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、4 0 パーセント以上としてもよいし、4 5 パーセント以上、又は 5 0 パーセント以上としてもよい。

20

【 0 0 8 0 】

遊技領域の拡張に関連して、可変表示ユニット 3 5 の両側に位置するスルーゲート 3 4 は、該ゲート 3 4 を通過した遊技球が中央の方へ寄せられるような案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張されている場合であっても、遊技球を中央の作動口装置 3 3 や可変入賞装置 3 2 の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞しにくくなることによる興趣の低下が抑制されるようになっている。また、遊技領域が左右方向に拡張されていることによって、比較的大型の可変表示ユニット 3 5 を遊技領域中央に設けても、可変表示ユニット 3 5 の左右両側にスルーゲート 3 4、風車 3 7、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための三角釘等の誘導釘）、他の役物などを余裕をもって配設することができ、可変表示ユニット 3 5 の左右両側の遊技領域での遊技球の流れが単調とならず、遊技球の挙動を存分に楽しませることができる。

30

【 0 0 8 1 】

遊技盤 3 0 の左右両側部に切欠 3 8 が形成されて本体枠 1 2 の左右両側からの張出領域との干渉が回避されていること、レールユニット 5 0 において遊技盤 3 0 上の遊技領域の最大幅となる位置が遊技盤 3 0 の左右端位置にまで至るようになっていることは既に述べたが、更に後述するように、本体枠 1 2 の左右両側部に設けられる補強部材（軸受け金具 2 3 5：図 1 2 参照）と施錠装置（基枠 2 4 7、連動杆 2 4 8 等：図 1 2 参照）とを配置するための領域を残した幅となるようにして本体枠 1 2 に遊技盤 3 0 が取り付けられている。これらのことから、遊技領域の拡張が図られている。

40

【 0 0 8 2 】

図 3 の説明に戻り、前記樹脂ベース 2 5 において、窓孔 2 6（遊技盤 3 0）の下方には、遊技球発射装置より発射された直後に遊技球を案内するための発射レール 6 1 が取り付けられている。発射レール 6 1 は、その後方の金属板 6 2 を介して樹脂ベース 2 5 に取付固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、遊技球発射ハンドル 1 8 の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール 6 1 に沿って斜め上方に打ち出され、その後球案内通路を通じて遊技領域に案内される。前述のとおり遊技領域が従来よりも大幅に拡張されたことにより、球案内通路の曲率は小さくなっているため、打出球を安定化させるための工夫が必要となる。そこで、本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くして発射レール 6 1 の傾斜角度（発射角度）を

50

既存のものよりも幾分大きくし（すなわち発射レール 6 1 を立ち上げるようにし）、また発射レール 6 1 を遊技球発射装置の発射位置から遊技領域の中央位置（アウト口 3 6）を越える位置まで延びるよう形成することで発射レール 6 1 の長さを既存のものよりも長くして十分な長さの球誘導距離を確保するようにしている。これにより、遊技球発射装置から発射された遊技球をより安定した状態で球案内通路に案内できるようにしている。さらに打出球の安定化を図るべく、発射レール 6 1 を設置した金属板 6 2 を大型化すると共に該金属板 6 2 を多数箇所（本実施の形態では 1 5 ～ 2 0 力所）でネジ止めしており、これにより発射レール 6 1 が遊技盤 3 0 に対して強固に位置決めされている。

【 0 0 8 3 】

発射レール 6 1 と球案内通路との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方にファール球通路 7 6 が設けられている。従って、仮に遊技球発射装置から発射された遊技球が戻り球防止部材 5 4 まで至らずファール球として球案内通路内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路 7 6 を介して下皿 1 6 に排出される。因みに、本実施の形態の場合、発射レール 6 1 の長さは約 2 4 0 mm、発射レール先端部のファール球通路 7 6 に通じる隙間の長さ（発射レール 6 1 の延長線上の長さ）は約 4 0 mm である。

【 0 0 8 4 】

ファール球が球案内通路内を逆流してくる際、その多くは外レール部 5 2 に沿って流れ、外レール部 5 2 の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は球案内通路内で暴れ、内レール部 5 1 側へ跳ね上がるものもある。この際、跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部 5 7 に当たり、ファール球通路 7 6 に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路 7 6 に確実に案内され、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【 0 0 8 5 】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置には、前扉枠 1 3 側の球出口（上皿 2 3 の最下流部より通じる球出口）から遊技球が 1 つずつ供給される。この際、本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前扉枠 1 3 側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール 6 1 の発射基端部付近にはその右側と手前側にそれぞれガイド部材 6 3 , 6 4 を設置してある。これにより、前扉枠 1 3 側の球出口から供給される遊技球が常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作が実現できる。また、遊技球発射装置には、基端部を中心に回動可能に支持された打球槌が設けられ、打球槌の回動に伴い遊技球が発射されるが、打球槌に関して軽量化が望まれている。それ故、アルミニウム等の軽金属への材料変更や槌シャフト部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部（基端部と反対側の先端部）に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなるという効果も得られる。

【 0 0 8 6 】

また、本体枠 1 2 の前面において発射レール 6 1 の左側には、左右一対の排出口 6 6 , 6 7 が形成されると共に、その前方に、排出口 6 6 , 6 7 より排出された遊技球を上皿 2 3 又は下皿 1 6 の何れかに案内するための遊技球案内ユニット 7 0 が取り付けられている。便宜上以下の説明では、排出口 6 6 を第 1 排出口、排出口 6 7 を第 2 排出口ともいう。これら排出口 6 6 , 6 7 は、本体枠 1 2 の背面に設けられた遊技球分配部 2 4 5（図 1 3 参照）に通じており、基本的に第 1 排出口 6 6 より遊技球の排出が行われ、この第 1 排出口 6 6 も含め上皿 2 3 に通じる通路が遊技球で一杯になると、第 1 排出口 6 6 に代えて第 2 排出口 6 7 より遊技球の排出が行われるようになっている。

【 0 0 8 7 】

遊技球案内ユニット 7 0 は、ポリカーボネート樹脂等の透明な樹脂材料により内部を視認可能に構成され、本体枠 1 2 に対して前扉枠 1 3 を閉鎖した状態で本体枠 1 2 と前扉枠 1 3 との間に収まるよう厚みが比較的薄くなるように形成されている。遊技球案内ユニット 7 0 には、前述のファール球通路 7 6 が一体的に形成されている。遊技球案内ユニット

10

20

30

40

50

70には、前記排出口66, 67と下皿16とを連通するための球排出通路71が形成されている。遊技球案内ユニット70には、本体枠12の第1排出口66の手前側に、上皿23に連通する連通口72が形成され、連通口72を閉鎖するようにして開閉プレート73が取り付けられている。開閉プレート73は支軸74により回動可能に支持され、付勢手段としてのバネ75により連通口72を閉鎖する位置に常時付勢されている。

【0088】

遊技球案内ユニット70の上記構成によれば、前扉枠13を開放した状態ではバネ75の付勢力により開閉プレート73が図示の如く起き上がり、連通口72を閉鎖する。この状態では、第1排出口66より排出される遊技球が球排出通路71を通じて下皿16に案内される。従って、連通口72の上流側に遊技球が貯留されている状態で前扉枠13を開放した場合、その貯留球は連通口72よりこぼれ落ちることなく、球排出通路71を通じて下皿16に流下する。つまり、前飾り枠が省略され前扉枠13に対して上皿23が直接設けられる構成とした本パチンコ機10にあっても、前扉枠13の開放に際し連通口72の上流側にある遊技球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できる。これに対し、前扉枠13を閉鎖した状態では、前扉枠13の裏面に設けられた球通路樋138(図2参照)によりバネ75の付勢力に抗して開閉プレート73が押し開けられる。この状態では、第1排出口66より排出される遊技球が連通口72を介して上皿23に案内される。従って、連通口72より上流側の遊技球は上皿23に払い出される。なお、遊技球案内ユニット70の球排出通路71下流側には、下皿16に排出された遊技球が一杯(満タン)になったことを検知する下皿満タンスイッチが取り付けられている。

【0089】

樹脂ベース25には、窓孔26の右下部に略四角形状の小窓78が設けられている。従って、遊技盤30の右下隅部スペース(図4のSa)に貼られた証紙等は、この小窓78を通じて視認できるようになっている。この小窓78から遊技盤30上に証紙等を直接貼り付けることも可能である。

【0090】

樹脂ベース25には、窓孔26の左上部にも小窓79が設けられている。この小窓79は、図4で説明した遊技盤30の中継端子孔59に対応する位置にそれとほぼ同一の形状で設けられ、中継端子孔59及び小窓79を通じて、遊技盤裏面に設置した中継端子板の接続コネクタ60が本体枠12の前面側に露出される。かかる構成において、前扉枠13側に設けた各種ランプに対しては、本体枠12(樹脂ベース25)の小窓79より露出した接続コネクタ60を介して電気的な接続がなされている。樹脂ベース25の上部には、前扉枠13の開放の状態を検出するための前扉枠開放スイッチ27が設けられている。前扉枠開放スイッチ27は、樹脂ベース25の前面に出没可能なピンを有しており、本体枠12に対して前扉枠13を閉じた状態ではピンが押し込まれて前扉枠13の閉鎖が検知され、本体枠12に対して前扉枠13を開いた状態ではピンが突出位置に戻って前扉枠13の開放が検知されるようになっている。樹脂ベース25の左右2カ所には、本体枠12に対して前扉枠13を閉じた際に前扉枠13背面の金具類(図8に示す補強板131~134)に接触し、且つその金具類を本体枠12側に導通させてアース(接地)するための金属片28a, 28bが取り付けられている。従って、金属片28a, 28bを通じて、前扉枠13背面の金具類が本体枠12側の施錠装置やヒンジ金具に導通され、これら施錠装置やヒンジ金具と共にアースされる。

【0091】

本体枠12の左端側(開閉軸線側)には、前扉枠13を開閉可能に支持するための支持機構として、上下一対の支持金具81, 82が取り付けられている。上側の支持金具81には手前側に切欠を有する支持孔83が設けられ、下側の支持金具82には上方へ突出する突起軸84が設けられている。なお、支持金具81, 82に支持される前扉枠13の具体的構成については後述する。また、本体枠12の右端側(開閉軸線とは反対側)には、前扉枠13裏面側の開放端側に設けた上下一対の鉤金具155, 156(図2参照)を挿入するための挿入孔87, 88がそれぞれ設けられている。本パチンコ機10では、本体

枠 1 2 や前扉枠 1 3 を施錠状態とするための施錠装置が本体枠 1 2 の裏面側に隠れて配置される構成となっている。従って、鉤金具 1 5 5 , 1 5 6 が挿入孔 8 7 , 8 8 を介して施錠装置に係止されることによって、前扉枠 1 3 が本体枠 1 2 に対して開放不能に施錠される。

【 0 0 9 2 】

本体枠 1 2 の右下隅部には、外枠 1 1 に対する本体枠 1 2 の施錠及び解錠、並びに本体枠 1 2 に対する前扉枠 1 3 の施錠及び解錠を行うための鍵部材としてのシリンダ錠 9 1 が設置されている。シリンダ錠 9 1 は施錠装置に一体化されており、施錠装置のうちシリンダ錠 9 1 だけが本体枠 1 2 の前方に突出した状態で設けられている。この場合、シリンダ錠 9 1 は、遊技領域の最大幅となる位置とは異なる位置に設けられている。シリンダ錠 9 1 は、本体枠 1 2 の施解錠と前扉枠 1 3 の施解錠とを共に賄う機能を有しており、鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り方向）に回すと本体枠 1 2 の施錠が解かれ、逆にキーを右（時計回り方向）に回すと前扉枠 1 3 の施錠が解かれるようになっている。

10

【 0 0 9 3 】

図 2 に示すように、本体枠 1 2 には、シリンダ錠 9 1 を囲むようにして縦長状のカバー部材 9 2 が取り付けられている。詳細な図示は省略するが、カバー部材 9 2 には、その上端部及び下端部に係止部（フック）が形成されている。従って、上側の係止部を本体枠 1 2 側に係止させると共に、下側の係止部を本体枠 1 2 と前面板 1 4 との間に挟み込むことにより、カバー部材 9 2 が本体枠 1 2 に取り付けられる。前扉枠 1 3 には、カバー部材 9 2 の形状に合わせて切欠部 1 4 5 が形成されており、前扉枠 1 3 を閉鎖した状態ではこの前扉枠 1 3 と共にカバー部材 9 2 がパチンコ機前面部を構成する。なお、前扉枠 1 3 を閉鎖したとき、カバー部材 9 2 に形成された鏝部が前扉枠 1 3 により押さえられ、カバー部材 9 2 のがたつきが防止されるようになっている。

20

【 0 0 9 4 】

次に、前扉枠 1 3 について図 1 , 図 8 を参照しつつ説明する。なお、図 8 は、前扉枠 1 3 の背面図である。

【 0 0 9 5 】

前扉枠 1 3 には遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした視認窓としての窓部 1 0 1 が形成されている。窓部 1 0 1 は、円形に近い略楕円形状をなし、より詳しくは、その左右側の略中央部が上下側に比べて緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になる形状であってもよい。前扉枠 1 3 の窓部 1 0 1 上方において、最も狭い部位のフレーム幅は約 6 1 mm である。本実施の形態における上記フレーム幅寸法は、本体枠 1 2 において外レール部 5 2 の最上部（遊技領域の上端）と本体枠 1 2 の上端との間の距離とほぼ一致するものであって、8 5 mm ~ 9 5 mm 程度の上記フレーム幅を有する従来機種に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域における上部領域の視認性が確保されやすくなると共に、大型の可変表示ユニット 3 5 も比較的上方に配置することができるようになっている。窓部 1 0 1 上方のフレーム幅（最狭部位）の寸法は 8 0 mm 以下であることが望ましく、より望ましくは 7 0 mm 以下であり、さらに望ましくは 6 0 mm 以下である。もちろん、所定の強度が確保できるのであれば、5 0 mm 以下としても差し支えない。

30

40

【 0 0 9 6 】

前扉枠 1 3 の左右のフレーム部分は、フレーム幅を小さくするには制約があり、前扉枠 1 3 自体の強度及びガラス支持強度を確保するのに十分な幅寸法を必要とする。本実施の形態では、左右の各フレーム部分において最も狭い部位のフレーム幅を何れも約 4 4 mm としている。この場合、本パチンコ機 1 0 にあっては遊技領域を大幅に拡張したことから、パチンコ機 1 0 の正面から見て左側すなわち開閉軸線側では、前扉枠 1 3 のフレーム幅が上記の通り約 4 4 mm となるのに対し、レールユニット 5 0 の外レール部 5 2 の左端位置と本体枠 1 2 の左端位置との距離が約 2 1 mm となり、後者の寸法がかなり小さいものとなっている。つまり本構成では、前扉枠 1 3 を閉鎖した状態において、球案内通路の一部が、前扉枠 1 3 の左側フレーム部分と重複し覆い隠されるようになる。しかしながら、

50

球案内通路において遊技球が一時的に視認困難となったとしても、かかる球案内通路は遊技球が遊技領域に案内されるまでの通過領域に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球が視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。以上により、前扉枠 13 の十分な強度及びガラス支持強度を確保しつつも、遊技に何ら支障を及ぼすことなく遊技領域の拡張が可能となる。

【0097】

前扉枠 13 の下端部における左右両側には、本体枠 12 表面や遊技盤 30 表面等（証紙等を含む）の一部を視認できるよう透明樹脂を取り付けた小窓 107 が設けられている。小窓 107 に取り付けられる透明樹脂は、その内部の証紙等を工場等で容易に機械読み取りできるよう平坦状に構成される。但し、小窓 107 に、内部の証紙等をホール作業者等

10

【0098】

前扉枠 13 にはその周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御されることにより、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。例えば、窓部 101 の周縁に沿って LED 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 102 が左右対称に設けられ、環状電飾部 102 の中央であってパチンコ機 10 の最上部には LED 等の発光手段を内蔵した中央電飾部 103 が設けられている。本パチンコ機 10 では、中央電飾部 103 が大当たりランプとして機能し、大当たり状態時に点灯や点滅を行うことにより大当たり中であることを報知する。また、上皿 23 周りにも、同じく LED 等の発光手段を内蔵した上皿電飾部 104 が設けられている。その他、中央電飾部 103 の左右側方には、賞球払出中に点灯する賞球ランプ 105 と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 106 とがそれぞれ設けられている。なお、環状電飾部 102 は、内外二重の樹脂カバー層とその内側に収容された発射板付き発光体（LED）とよりなり、樹脂カバー層の各々の内側面には各層で縦横に交差する向きに突条（又は波状の突起）が設けられている。外側の樹脂カバー層は透明であり、内側の樹脂カバー層は有色である。従って、環状電飾部 102 を発光させれば、多数に分散化された状態、又は立体感を伴った状態の電飾が実現できるようになる。樹脂カバー層には、ガラス粉末入りの樹脂材料を用いると良い。このような樹脂カバー層の構成は、他の電飾部（例えば中央電飾部 103 や賞球ランプ 105）に適用することもできる。

20

30

【0099】

前扉枠 13 には、窓部 101 の下方位置に、貸球操作部 120 が配設されている。貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と、返却ボタン 122 と、度数表示部 123 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されたカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で、貸球操作部 120 によって球貸し操作、カード返却操作及びカード度数の確認を行うことができる。すなわち、球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が払い出される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 123 はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機（いわゆる現金機）では貸球操作部 120 が不要となるが、かかる場合には、貸球操作部 120 の設置部分に飾りシール等が付されるようになっている。これにより、貸球操作部 120 を設けた本パチンコ機 10 の構成において、カードユニットを用いたパチンコ機（いわゆる CR 機）と現金機との共用が可能となる。

40

【0100】

前扉枠 13 の裏側には、窓部 101 を囲むようにして金属製の各種補強部材が設けられている。詳しくは、図 8 に示すように、前扉枠 13 の裏側において窓部 101 の左右及び上下の外側にはそれぞれ補強板 131, 132, 133, 134 が取り付けられている。これら補強板 131 ~ 134 は相互に接触して連結されているが、図の左側及び上側の補

50

強板 1 3 2 , 1 3 3 の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ 1 3 5 が介在されている。これにより、補強板 1 3 1 ~ 1 3 4 による電気経路の閉じたループが切断され、ノイズの原因となる磁界の発生等が防止されている。

【 0 1 0 1 】

図 8 の右側となる開閉軸線側の補強板 1 3 1 にはその上端部及び下端部に、本体枠 1 2 に対する組付機構として、組付金具 1 5 1 , 1 5 2 が取り付けられている。そして、本体枠 1 2 側の支持金具 8 1 , 8 2 (図 3 参照) に対して前扉枠 1 3 側の組付金具 1 5 1 , 1 5 2 が取り付けられている。すなわち、下側の組付金具 1 5 2 には下面に開口する軸穴が形成されており、その軸穴に下側の支持金具 8 2 の突起軸 8 4 が挿入される一方、上側の組付金具 1 5 1 の軸部が上側の支持金具 8 1 の支持孔 8 3 に挿入されることにより、本体枠 1 2 に対して前扉枠 1 3 が開閉可能に支持されている。また、同補強板 1 3 1 にはその中間位置にフック状をなす係合爪 1 3 1 a が設けられており、この係合爪 1 3 1 a は、前扉枠 1 3 を閉じた状態で本体枠 1 2 の孔部 1 2 a (図 3 参照) に挿入されるように構成されている。これにより、上皿 2 3 を含む形態で前扉枠 1 3 を構成し、その上下の軸支間隔を長くした本パチンコ機 1 0 においても、中間位置における前扉枠 1 3 の浮き上がりが防止できる。それ故、前扉枠 1 3 を浮かしての不正行為等が抑制されるようになっている。

10

【 0 1 0 2 】

図 8 の左側となる開閉軸線とは反対側の補強板 1 3 2 には鉤形状をなす上下一対の鉤金具 1 5 5 , 1 5 6 が取り付けられている。これら鉤金具 1 5 5 , 1 5 6 は、後方に延び、本体枠 1 2 に設けた挿入孔 8 7 , 8 8 (図 3 参照) に対応するようにして設けられている。本体枠 1 2 に対して前扉枠 1 3 を閉鎖した際、鉤金具 1 5 5 , 1 5 6 が本体枠 1 2 側の挿入孔 8 7 , 8 8 に挿入されて施錠装置により施錠状態とされるようになっている。

20

【 0 1 0 3 】

下側の補強板 1 3 4 には、前記発射レール 6 1 に対向する位置に樹脂ケース 1 3 6 が取り付けられている。樹脂ケース 1 3 6 には、前記貸球操作部 1 2 0 用の回路基板が収容されている。樹脂ケース 1 3 6 の背面 (図 8 に見える面) は平坦状をなし、前扉枠 1 3 を閉じた際に発射レール 6 1 の側壁を構成するようになっている。故に、発射レール 6 1 から遊技球が前方にこぼれ落ちることが防止される。

【 0 1 0 4 】

下側の補強板 1 3 4 の一部を切り欠いた部位には、パチンコ機 1 0 後方に向けて球通路樋 1 3 8 が設置されており、球通路樋 1 3 8 の少なくとも上方には、同じくパチンコ機 1 0 後方に向けて延びる庇 (ひさし) 部 1 3 9 が設けられている。この場合、本体枠 1 2 側に前扉枠 1 3 を閉じた状態では、球通路樋 1 3 8 と庇部 1 3 9 との間に、本体枠 1 2 側の連通口 7 2 上辺に沿って延びる突条が入り込むようにして配置される。故に、球通路樋 1 3 8 より針金やフィルム等を侵入させて不正行為を行おうとしても、遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。結果として、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為を防止することができる。

30

【 0 1 0 5 】

上述した補強板 1 3 1 ~ 1 3 4 はガラス支持用の金枠としての機能も兼ね備えており、これら補強板 1 3 1 ~ 1 3 4 の内側が後方に折り返されてガラス保持溝が形成されている。ガラス保持溝は前後に 2 列形成されており、矩形状をなす前後一对のガラス 1 3 7 が各ガラス保持溝にて保持される。これにより、2 枚のガラス 1 3 7 が前後に所定間隔を隔てて取着されている。

40

【 0 1 0 6 】

前述した通り本実施の形態のパチンコ機 1 0 では遊技領域の拡張を図っていることから、前扉枠 1 3 を閉じた状態にあっては、内外のレール部 5 1 , 5 2 間に形成された球案内通路の一部が前扉枠 1 3 により覆い隠される構成となっている。それ故、球案内通路では手前側の開放部がガラス 1 3 7 で覆えない部分ができてしまう。かかる場合、例えば、遊技球発射装置より発射された遊技球が戻り球防止部材 5 4 まで至らず戻ってくると、遊技球が球案内通路外に飛び出したり、外レール部 5 2 とガラス 1 3 7 との間にできる隙間に

50

挟まってしまうおそれがある。そこで本実施の形態では、前扉枠 13 に、球案内通路の手前側開放部を被覆するためのレールカバー 140 を取り付けられている。レールカバー 140 は略円弧状をなす板体であって、透明な樹脂により形成されている。レールカバー 140 は、その円弧形状が前記球案内通路の形状に対応しており、窓部 101 の周縁部に沿って、球案内通路の基端部から先端部近傍までの区間を覆うようになっている。特にレールカバー 140 の内径側の寸法・形状は内レール部 51 のそれにほぼ一致する。また、レールカバー 140 の右端部（すなわち、レールカバー 140 を前扉枠 13 に取付した図 8 の状態で右端となる部位）には、球案内通路がガラス 137 の側縁部からはみ出した部分を被覆するための被覆部 141 が設けられている。以上のレールカバー 140 の構成により、前扉枠 13 が閉じられた状態においては、レールカバー 140 の裏面が球案内通路のほぼ全域を覆うこととなって、遊技球が球案内通路外に飛び出したり、外レール部 52 とガラス 137 との間にできる隙間に挟まってしまうといった不具合の発生を防止することができる。

10

【0107】

また、レールカバー 140 の下部裏側には、その内側縁に沿って円弧状に延び且つ後方へ向けて突出する突条 142 が形成されている。突条 142 は、前扉枠 13 が閉じられた状態において、球案内通路内に入り込んだ状態で内レール部 51 に重なり合うように配置される。従って、例えば前扉枠 13 と本体枠 12 との隙間から針金やフィルム等を侵入させて不正行為を行おうとしても、球案内通路の内側にある遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為を防止することができる。なお、突条 142 をより広い範囲で、例えばレールカバー 140 の内側縁の全域に沿って形成する構成としても良く、かかる構成によれば、より広い範囲で針金やフィルム等を侵入させにくくなり、針金やフィルム等を利用して行われる不正行為をより確実に防止することができる。

20

【0108】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成を説明する。なお、図 9 はパチンコ機 10 の背面図、図 10 はパチンコ機 10 の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

【0109】

まず、パチンコ機 10 の背面構成について全体の概要を説明する。パチンコ機 10 の背面側には、各種制御装置（各種制御基板）が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されるとともに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御装置を 2 つの取付台に分けて搭載して 2 つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に本体枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に装着するようにしている。この場合、主制御装置 271（主基板）と音声ランプ制御装置 272（音声ランプ制御基板）とを一方の取付台に搭載してユニット化すると共に、払出制御装置 311（払出制御基板）、発射制御装置 312（発射制御基板）及び電源装置 313（電源基板）を他方の取付台に搭載してユニット化している。以下においては、便宜上、前者のユニットを「第 1 制御基板ユニット 201」と称し、後者のユニットを「第 2 制御基板ユニット 202」と称することとする。また、払出機構及び保護カバーも 1 ユニットとして一体化され、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット 203」と称する。各ユニット 201～203 の詳細な構成については後述する。

30

40

【0110】

第 1 制御基板ユニット 201、第 2 制御基板ユニット 202 及び裏パックユニット 203 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されるとともに、一部に支軸部を設けて本体枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に対して展開できる構成となっている。これは、各ユニット 201～203 やその他構成が前後に重ねて配置された場合に隠れた部位を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。実際には、図 11 の概略図に示すように、略 L 字状をなす第 1 制御基板ユニット 201 はパチンコ機 10 のほぼ中央に配置され、その下方に第 2 制御基板ユニット 202 が配置されている。また、第 1 制御

50

基板ユニット 201 に一部重複する領域に、裏パックユニット 203 が配置されている。

【0111】

第1制御基板ユニット 201 にはパチンコ機 10 の背面から見て左端部に支軸部 M1 が設けられ、その支軸部 M1 による軸線 A を中心に第1制御基板ユニット 201 が回動可能となっている。また、第1制御基板ユニット 201 には、その右端部すなわち支軸部 M1 の反対側となる開放端側に、ナイラッチ（登録商標）等よりなる締結部 M2 が設けられると共に上端部に係止爪部 M3 が設けられており、これら締結部 M2 及び係止爪部 M3 によって第1制御基板ユニット 201 がパチンコ機 10 本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。また、第2制御基板ユニット 202 にはパチンコ機 10 の背面から見て右端部に支軸部 M4 が設けられ、その支軸部 M4 による軸線 B を中心に第2制御基板ユニット 202 が回動可能となっている。また、第2制御基板ユニット 202 には、その左端部すなわち支軸部 M4 の反対側となる開放端側に、ナイラッチ等よりなる締結部 M5 が設けられており、この締結部 M5 によって第2制御基板ユニット 202 がパチンコ機 10 本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。さらに、裏パックユニット 203 にはパチンコ機 10 の背面から見て右端部に支軸部 M6 が設けられ、その支軸部 M6 による軸線 C を中心に裏パックユニット 203 が回動可能となっている。また、裏パックユニット 203 には、その左端部すなわち支軸部 M6 の反対側となる開放端側にナイラッチ等よりなる締結部 M7 が設けられるとともに、上端部及び下端部にそれぞれ回動式の係止部 M8, M9 が設けられており、これら締結部 M7 及び係止部 M8, M9 によって裏パックユニット 203 がパチンコ機 10 本体の裏面に沿った状態に保持されるようになっている。

【0112】

各ユニット 201 ~ 203 を回動可能に支持する支軸部 M1, M4, M6 は、各ユニット 201 ~ 203 をパチンコ機 10 の裏面から開いた状態で容易に取り外し可能なヒンジ構造となっている。簡単に説明すると、第1制御基板ユニット 201 については、締結部 M2 の締結及び係止爪部 M3 の係止を解除すると共に、当該ユニット 201 を軸線 A を中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、裏パックユニット 203 がない前提であれば、第1制御基板ユニット 201 を取り外すことができる。また、第2制御基板ユニット 202 については、締結部 M5 の締結を解除すると共に、当該ユニット 202 を軸線 B を中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、第2制御基板ユニット 202 を取り外すことができる。さらに、裏パックユニット 203 については、締結部 M7 の締結及び係止部 M8, M9 の係止を解除すると共に、当該ユニット 203 を軸線 C を中心に回動させて展開し、その状態で持ち上げる。これにより、裏パックユニット 203 を取り外すことができる。

【0113】

ここで、各ユニット 201 ~ 203 の展開方向は同一でなく、第1制御基板ユニット 201 は、パチンコ機 10 の背面から見て左開きになるのに対し、第2制御基板ユニット 202 及び裏パックユニット 203 は、同右開きになるよう構成されている。この場合、第1制御基板ユニット 201 は、裏パックユニット 203 に一部重複して設けられるため、裏パックユニット 203 を開かないことには第1制御基板ユニット 201 を取り外すことが不可能であり、さらに言うと、第1制御基板ユニット 201 及び裏パックユニット 203 が各々逆方向に展開する構成であるため、裏パックユニット 203 を所定角度以上に大きく開いた状態又は同ユニット 203 を取り外した状態でなければ第1制御基板ユニット 201 を取り外すことが不可能である。従って、第1制御基板ユニット 201 を取り外すことに着目すると、他のユニット 202, 203 に比べて取り外しが困難な構成となっている。さらに、施錠装置をキー操作して外枠 11 に対して本体枠 12 を開放しなければ、裏パックユニット 203 を開くことができない構成となっているため、より一層第1制御基板ユニット 201 の取り外しが困難なものとなっている。より具体的な構成については後述する。

【0114】

次に、本体枠 12 及び遊技盤 30 の裏面構成を説明する。なお、図 12 は本体枠 12 に遊技盤 30 を組み付けた状態でかつ前記各ユニット 201 ~ 203 等を取り外した状態の構成を示す背面図、図 13 は本体枠 12 を後方より見た斜視図、図 14 は遊技盤 30 を後方より見た斜視図である。

【0115】

遊技盤 30 は、樹脂ベース 25 に囲まれた四角枠状の設置領域に裏面側より設置され、本体枠 12 に設けられた複数（本実施の形態では 4 カ所）の係止固定具 211, 212 によって後方へ脱落しないように固定されている。係止固定具 211, 212 は手動で回動操作することができ、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とに切り換えることができるよう構成されている。図 12 にはロック状態を示す。左右 3 カ所の係止固定具 211 は金属片を折り曲げ形成した L 型の金具であり、遊技盤 30 の固定状態で本体枠 12 の外方へ張り出さないよう構成されている。なお、下部 1 カ所の係止固定具 212 は合成樹脂製の I 型の留め具である。

【0116】

遊技盤 30 の中央に配置される可変表示ユニット 35 には、センターフレーム 43（図 4 参照）を背後から覆う合成樹脂製のフレームカバー 213 が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー 213 の後端に、第 1 図柄表示装置 41 と表示制御手段としての表示制御装置 214 とが前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。フレームカバー 213 内には、センターフレーム 43 に内蔵された LED 等を駆動するための LED 制御基板などが配設されている。

【0117】

遊技盤 30 の裏面には、可変表示ユニット 35 を取り囲むようにして集合板ユニット 215 が設けられている。集合板ユニット 215 は、薄板状の枠体として例えば ABS 樹脂等の合成樹脂により成形されるベースを有し、そのベース面が遊技盤 30 の裏面に当接されるようにして取り付けられている。集合板ユニット 215 には、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構や、各種入賞口等への遊技球の入賞を検知するための入賞検知機構などが設けられている。

【0118】

遊技球回収機構について説明すると、集合板ユニット 215 の下方には、前記一般入賞口 31、可変入賞装置 32、作動口装置 33 の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で 1 カ所に集合する回収通路 216 が形成されている。また、遊技盤 30 の下方には、本体枠 12 にポリカーボネート樹脂等の合成樹脂製の排出通路盤 217 が取り付けられており、排出通路盤 217 には排出球をパチンコ機 10 外部の例えば遊技ホールの島設備等へ案内するための排出通路 218 が形成されている。従って、図 12 に仮想線で例示するように、一般入賞口 31 等に入賞した遊技球は何れも集合板ユニット 215 の回収通路 216 を介して集合し、さらに排出通路盤 217 の排出通路 218 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。なお、アウト口 36 も同様に排出通路 218 に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出通路 218 を介してパチンコ機 10 外部に排出される。上記構成では、遊技盤 30 の下端面を境界にして、上方に集合板ユニット 215（回収通路 216）が、下方に排出通路盤 217（排出通路 218）が設けられており、排出通路盤 217 が遊技盤 30 に対して前後方向に重複していない。従って、遊技盤 30 を本体枠 12 から取り外す際において、排出通路盤 217 が遊技盤取り外しの妨げになるといった不都合が生じることもない。

【0119】

なお、排出通路盤 217 は、パチンコ機 10 前面の上皿 23 の裏側に配置されており、上皿 23 に至る球排出口（図 2 の球通路樋 138）より針金やフィルム等を差し込み、さらにその針金やフィルム等を本体枠 12 と排出通路盤 217 との隙間を通じて遊技領域側に侵入させるといった不正行為が考えられる。そこで、本パチンコ機 10 では、図 13 に示すように、排出通路盤 217 には、球通路樋 138 の上部位置に対応する高さ位置に、本体枠 12 に重なり合うようにしてパチンコ機 10 前方に延びるプレート 219 を設けた

。従って、本体枠 12 と排出通路盤 217 との隙間から針金やフィルム等を侵入させようとしてもそれがプレート 219 にて阻害され、遊技領域にまで針金やフィルム等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金やフィルム等を利用して可変入賞装置 32 を強制的に開放する等の不正行為を防止することができる。

【0120】

入賞検知機構について説明すると、集合板ユニット 215 には、遊技盤 30 表側の一般入賞口 31 と対応する位置に入賞口スイッチ 221 が設けられ、可変入賞装置 32 と対応する位置に特定領域スイッチ 222 及びカウントスイッチ 223 が設けられている。特定領域スイッチ 222 は、大当たり中に可変入賞装置 32 へ入賞した遊技球が特定領域に入ったことを判定するスイッチである。特定領域とはラウンドの更新可否を判定するための領域であり、Vゾーンとも称されている。カウントスイッチ 223 は、可変入賞装置 32 に入賞した遊技球の数をカウントするスイッチである。また、上側作動口 33a 及び下側作動口 33b に対応する位置には各作動口 33a, 33b への遊技球の入賞を検知する作動口スイッチ 224a, 224b が設けられ、スルーゲート 34 に対応する位置にはスルーゲート 34 の遊技球の通過を検知するゲートスイッチ 225 が設けられている。入賞口スイッチ 221 及びゲートスイッチ 225 は電気配線を通じて盤面中継基板 226 に接続され、特定領域スイッチ 222 及びカウントスイッチ 223 は大入賞口中継基板 227 に接続されている。そして、盤面中継基板 226 及び大入賞口中継基板 227 が主制御装置 271 に接続されている。作動口スイッチ 224a, 224b は中継基板を介さずに直接主制御装置 271 に接続されている。その他図示は省略するが、可変入賞装置 32 には、大入賞口の開閉扉を開放するための大入賞口ソレノイドと、入賞球を特定領域かその他の領域に振り分けるための振分板を駆動する入賞球振分板ソレノイドとが設けられ、作動口装置 33 には電動役物 33c を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

【0121】

上記入賞検知機構にて各々検出された検出結果は主制御装置 271 に取り込まれ、該主制御装置 271 よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置 311 に送信される。そして、払出制御装置 311 の出力により所定数の遊技球の払出が実行されるようになっていく。ここで、従来のいわゆる証拠球方式では、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を 1 つずつ順番に確認した上で払出を行うようにしていたが、本実施の形態のパチンコ機 10 では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電氣的に検知して払出が直ちに行われるようにしているため、払い出す遊技球が多量にあってもその払出をいち早く実施することが可能となるとともに、入賞球処理装置が不要となる。

【0122】

集合板ユニット 215 には、その右上部に盤用外部端子板 230 が設けられている。盤用外部端子板 230 には、第 1 図柄の変動が停止（確定）する毎に信号出力するための出力端子と、大当たり中又は第 1 図柄の変動時間短縮中に信号出力するための出力端子と、大当たり中に信号出力するための出力端子とが設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して遊技（遊技盤 30 側の状態）に関する信号が出力される。盤用外部端子板 230 は、取り外し容易な状態で集合板ユニット 215 に取り付けられている。なお、図 12 に示すように、本体枠 12 裏側の左下部には、打球槌等を備えるセットハンドル 228 及び発射モータ 229 が設けられている。

【0123】

集合板ユニット 215 には、第 1 制御基板ユニット 201 を取り付けするための取付機構が設けられている。具体的には、この取付機構として、遊技盤 30 の裏面から見て左下隅部には上下方向に延びる軸受け金具 231 が設けられ、この軸受け金具 231 には同一軸線上に上下一対の軸受け孔 231a が形成されている。また、遊技盤 30 において、軸受け金具 231 の右方には上下一対の被締結孔（具体的にはナイラッチの取付孔）232 が設けられ、軸受け金具 231 の上方には係止爪片 233 が設けられている。

【0124】

本体枠 12 の裏面には、第 2 制御基板ユニット 202 や裏パックユニット 203 を取り付けするための取付機構が設けられている。具体的には、本体枠 12 にはその右端部に長尺状の軸受け金具 235 が取り付けられている。この軸受け金具 235 は補強部材としても機能する。図 15 に示すように、軸受け金具 235 は遊技盤 30 よりも下方へ延びる長尺板状の金具本体 236 を有し、その金具本体 236 より後方へ起立させるようにして、下部 2 カ所に第 2 制御基板ユニット 202 用の軸受け部 237 が形成されると共に、上部 2 カ所に裏パックユニット 203 用の軸受け部 238 が形成されている。これら軸受け部 237, 238 にはそれぞれ同軸の軸受け孔が形成されている。なお、第 2 制御基板ユニット 202 用の軸受け部 237 と裏パックユニット 203 用の軸受け部 238 とを各々個別の軸受け金具で構成することも可能である。その他、第 2 制御基板ユニット 202 用の取付機構として、本体枠 12 には、遊技盤 30 設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（具体的には、ナイラッチの取付孔）239 が設けられている。また、裏パックユニット 203 用の取付機構として、本体枠 12 には、遊技盤 30 設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（具体的には、ナイラッチの取付孔）240 が設けられている。本体枠 12 において遊技盤 30 の左上方、右寄り上方及び右寄り下方の各位置には、遊技盤 30 との間に裏パックユニット 203 を挟み込んで支持するための回動式の固定具 241, 242, 243 がそれぞれ設けられている。なお、裏パックユニット 203 は、その上部に大量の遊技球を貯留することから、裏パックユニット 203 の上部を支持するための固定具 241, 242 に関しては特に十分な強度を持つ構成とするのが望ましく、本実施の形態では回動式の固定具を用いている。

【0125】

上記の如く本体枠 12 の左右一側部（図 12 では右側部）には長尺状の軸受け金具 235 が設けられる一方、本体枠 12 の左右他側部（図 12 では左側部）には施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び本体枠 12 に固定された基枠 247 と、その基枠 247 に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆 248 とを備え、基枠 247 の下部に前記シリンダ錠 91 が一体化されている。連動杆 248 は、シリンダ錠 91 の操作により上下いずれかの方向に移動する。連動杆 248 には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具 249 が設けられており、外枠 11 に対して本体枠 12 を閉鎖した際には、鉤金具 249 が外枠 11 側の支持金具（図示略）に係止され、施錠装置により施錠状態とされるようになっている。この場合、シリンダ錠 91 の操作によって連動杆 248 が上方方向に移動すると、外枠 11 に対する本体枠 12 の施錠が解除される。逆に、シリンダ錠 91 の操作によって連動杆 248 が下方方向に移動すると、本体枠 12 に対する前扉枠 13 の施錠が解除される。

【0126】

なお、本体枠 12 の左右側部に軸受け金具 235 と施錠装置（基枠 247、連動杆 248 等）とが振り分けられる上記構成において、これら軸受け金具 235 及び施錠装置（基枠 247、連動杆 248 等）を配置するための領域を残した幅となるようにして、本体枠 12 に前記遊技盤 30 が取り付けられている。これによっても遊技領域の拡張が図られていることは前述した通りである。

【0127】

本体枠 12 の背面における遊技盤 30 の右下部には、後述する払出機構より払い出される遊技球を上皿 23、下皿 16 又は排出通路 218 の何れかに振り分けるための遊技球分配部 245 が設けられている。遊技球分配部 245 は、左側の開口部 245a が第 1 排出口 66 を介して上皿 23 に通じ、中央の開口部 245b が第 2 排出口 67 を介して下皿 16 に通じ、右側の開口部 245c が排出通路 218 に通じるように、各通路が形成されている。遊技球分配部 245 は、本体枠 12 に対してネジ等により強固に取り付けられている。従って、遊技球分配部 245 の設置部位における浮き上がりが防止され、隙間から針金やフィルム等を侵入させることによる不正行為が防止できるようになっている。なお、本体枠 12 の下端部には、奥壁パネル 17 の裏側に設置されたスピーカ 20 の背後を囲むための合成樹脂製のスピーカボックス 246 が取り付けられており、スピーカボックス 2

46がスピーカ音を後方へ逃さないように機能することで低音域の音質改善が図られている。

【0128】

次に、第1制御基板ユニット201の構成を図16～図19に基づいて説明する。図16は第1制御基板ユニット201の正面図、図17は同ユニット201の斜視図、図18は同ユニット201の分解斜視図、図19は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

【0129】

第1制御基板ユニット201は略L字状をなす取付台251を有し、取付台251に主制御装置271と音声ランプ制御装置272とが搭載されている。主制御装置271は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックス273に収容されて構成されている。なお、基板ボックス273は、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニット274によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス273が封印されている。

【0130】

封印ユニット274はボックススペースとボックスカバーとを開封不能に連結する構成であれば任意の構成が適用できるが、ここでは図17等に応示するように、5つの封印部材が連結された構成となっており、この封印部材の長孔に係止爪を挿入することでボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結されるようになっている。封印ユニット274による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、封印ユニット274を構成する5つの封印部材のうち、少なくとも一つの封印部材の長孔に係止爪を挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主基板の不具合発生の際や主基板の検査の際など基板ボックス273を開封する場合には、係止爪が挿入された封印部材と他の封印部材との連結を切断する。その後、再度封印処理する場合は他の封印部材の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス273の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス273に残しておけば、基板ボックス273を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【0131】

音声ランプ制御装置272は、例えば主制御装置271又は表示制御装置214からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司るCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス275に収容されて構成されている。音声ランプ制御装置272上には電源中継基板276が搭載されており、電源装置313の電源が電源中継基板276を介して表示制御装置214及び音声ランプ制御装置272にそれぞれ供給されるようになっている。つまり、表示制御装置214及び音声ランプ制御装置272には各々独立して電源が供給される。

【0132】

取付台251は、ポリカーボネート樹脂等の合成樹脂製であり、例えば緑や青等に着色されて不透明とされている。但し、取付台251は無色透明又は半透明であってもよい。取付台251の表面には平坦状をなす2つの基板搭載面252、253が設けられている。これら基板搭載面252、253は縦横に直交する向きに延び、前後方向に段差をもって形成されている。基板搭載面252の上縁部及び下縁部にはそれぞれ、基板搭載面252より起立した起立部254が一体成形されている。そして、横長の基板搭載面252上に主制御装置271が配置されると共に、縦長の基板搭載面253上に音声ランプ制御装置272が配置される。このとき、主制御装置271は、上下の側部が起立部254にて

支えられる。また、音声ランプ制御装置 172 は、複数箇所ネジ等により基板搭載面 253 に固定される。

【0133】

ここで、図 18 及び図 19 に示すように、基板搭載面 252 には、左右 2 カ所に横長形状の貫通孔 256 が形成されている。一方、主制御装置 271 の基板ボックス 273 には、その裏面の左右 2 カ所に回動操作式の固定具 277 が設けられている。主制御装置 271 を基板搭載面 252 に搭載する際には、基板搭載面 252 の貫通孔 256 に固定具 277 が挿通されるように主制御基板 271 を載置し、その状態で固定具 277 を回動操作することで主制御装置 271 がロックされる。従って、主制御装置 271 は第 1 制御基板ユニット 201 の裏面側から固定具 277 をロック解除しなければ取り外しできないため、基板取り外し等の不正行為に対して抑止効果が得られる。

10

【0134】

また、取付台 251 において、主基板用の基板搭載面 252 の下方には、基板搭載面 252 の裏面空間に通じる開口を遮蔽するための遮蔽部 257 が設けられている。従って、基板搭載面 252 の下方より取付台 251 の裏面に手などを差し入れることが阻止され、固定具 277 のロック状態を不正に解除することができないようになっている。また、第 1 制御基板ユニット 201 をパチンコ機 10 裏面に搭載した状態では、当該ユニット 201 の上部が裏パックユニット 203 により覆われるため、やはり取付台 251 の裏面に手などを差し入れることが阻止され、固定具 277 のロック状態を不正に解除することができないようになっている。

20

【0135】

前述した通り、第 1 制御基板ユニット 201 は、裏パックユニット 203 を所定角度以上に大きく開いた状態又は同ユニット 203 を取り外した状態でなければ取り外すことが不可能であり、また、施錠装置を正しくキー操作して外枠 11 に対して本体枠 12 を開放しなければ、裏パックユニット 203 を開くことができない構成となっている。つまり、本体枠 12 を開くことができないと、結果的に第 1 制御基板ユニット 201 を回動させたり取り外すことができず、ひいては主制御装置 271 の取り外しも不可能となる。それ故、主制御装置 271 の不正な載せ替えや盗難等を効果的に防止することができる。

【0136】

主制御装置 271 は、パチンコ機 10 裏面から見て手前側に配置され、音声ランプ制御装置 272 はその奥側に配置される。この場合、基板搭載面 252、253 が前後方向に段差をもって形成されているため、これら基板搭載面 252、253 に主制御装置 271 及び音声ランプ制御装置 272 を搭載した状態において各制御装置 271、272 はその一部を前後に重ねて配置される。つまり、図 17 等にも見られるように、主制御装置 271 はその一部（本実施の形態では 1/3 程度）が浮いた状態で配置される。故に、主制御装置 271 に重なる領域まで音声ランプ制御装置 272 を拡張することが可能となり、また別の見方をすれば音声ランプ制御装置 272 に重なる領域まで主制御装置 271 を拡張することが可能となり、パチンコ機 10 という限られた大きさの中にあっても、各制御基板 271、272 の大型化に良好に対処できるとともに、各制御装置 271、272 を効率良く設置できる。また、第 1 制御基板ユニット 201 を遊技盤 30 に装着した状態では、基板搭載面 252 の後方にスペースが確保され、可変入賞装置 32 やその電気配線等が無理なく設置できるようになっている。なお、基板搭載面 252 の裏面には格子状のリブ 258 が設けられており、主制御基板 271 の支持強度が高められている。

30

40

【0137】

取付台 251 の左端面には上下一対の掛止ピン 261 が設けられており、この掛止ピン 261 を前記軸受け金具 231 に取り付けることで、第 1 制御基板ユニット 201 が遊技盤 30 に対して回動可能に片持ち支持される。取付台 251 の右端部には前記被締結孔 232 にはめ込まれる締結具として上下一対のナイラッチ 262 が設けられている。取付台 251 の上端部には前記係止爪片 233 が係止される長孔 263 が設けられている。従って、ナイラッチ 262 を被締結孔 232 にはめ込むと共に、長孔 263 に係止爪片 233

50

を係止させることで、第1制御基板ユニット201が遊技盤30に固定される。なお、軸受け金具231及び掛止ピン261が前記支軸部M1に、被締結孔232及びナイラッチ262が前記締結部M2に、係止爪片233及び長孔263が前記係止爪部M3に、それぞれ相当する。

【0138】

次に、第2制御基板ユニット202の構成を図20～図22に基づいて説明する。図20は第2制御基板ユニット202の正面図、図21は同ユニット202の斜視図、図22は同ユニット202の分解斜視図である。

【0139】

第2制御基板ユニット202は横長形状をなす取付台301を有し、取付台301に払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314が搭載されている。払出制御装置311及び発射制御装置312は制御の中枢をなすCPUや、その他ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備している。払出制御装置311の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。発射制御装置312の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に従い発射モータ229の制御が行われる。また、電源装置313の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。カードユニット接続基板314は、パチンコ機前面の貸球操作部120及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、主として遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置311に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板314は不要である。

【0140】

上記払出制御装置311、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス315、316、317、318にそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置311では、主制御装置271と同様、被包手段を構成する基板ボックス315がボックスベースとボックスカバーとを備え、それらが封印手段としての封印ユニット319によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス315が封印されている。払出制御装置311には状態復帰スイッチ321が設けられている。例えば、後述する払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ321が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られるようになっている。電源装置313にはRAM消去スイッチ323が設けられている。本パチンコ機10は各種データのバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持されるが、RAM消去スイッチ323を押しながら電源を投入すると、RAMデータが初期化されるようになっている。

【0141】

取付台301は例えば無色透明な樹脂成型品よりなり、その表面に平坦状をなす基板搭載面302が設けられている。基板搭載面302には、発射制御装置312、電源装置313及びカードユニット接続基板314が横並びとなった状態で搭載され、ネジ等で固定されている。電源装置313の基板ボックス317上には略平板状の台座プレート303が載置されるとともに台座プレート303上に払出制御装置311が搭載され、ネジ等で固定されている。払出制御装置311と電源装置313との間には台座プレート303が介在するため、例えばノイズ除去用の金属プレート等を設置するには台座プレート303に金属プレート等を取り付ければ良く、ノイズ対策が簡単に実現できる。

【0142】

取付台301には、パチンコ機10後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン305が設けられており、掛止ピン305を前記軸受け部237に上方から挿通させることで、第2制御基板ユニット202が本体枠12に対して回動可能に片持ち支持される。取付台3

01の左端部には締結具として上下一対のナイラッチ306が設けられており、ナイラッチ306を前記被締結孔239にはめ込むことで、第2制御基板ユニット202が本体枠12に固定される。なお、軸受け部237及び掛止ピン305が前記支軸部M4に、被締結孔239及びナイラッチ306が前記締結部M5に、それぞれ相当する。

【0143】

次に、裏パックユニット203の構成を図23～図25に基づいて説明する。図23は裏パックユニット203の正面図、図24は裏パックユニット203の分解斜視図である。図25はタンクレールの分解斜視図である。

【0144】

裏パックユニット203は、裏パック351と遊技球の払出機構部352とが一体化されることにより構成されている。裏パック351は例えばABS樹脂等の合成樹脂により一体成型されており、略平坦状のベース部353と、パチンコ機10後方に突出し横長の略直方体形状をなす保護カバー部354とを有する。保護カバー部354は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット35を囲むのに十分な大きさを有する。但し、本実施の形態では、前述の音声ランプ制御装置272も併せて囲む構成となっている。保護カバー部354の背面には多数の通気孔354aが設けられている。通気孔354aは各々が長孔状をなし、それぞれの通気孔354aが比較的近い位置で隣り合うよう設けられている。従って、隣り合う通気孔354a間にある樹脂部分を切断することにより、裏パック351の背面を容易に開口させることができる。つまり、通気孔354a間の樹脂部分を切断してその内部の表示制御装置214等を露出させることで、所定の検定等を容易に実施することができるようになっている。

【0145】

裏パック351のベース部353には、保護カバー部354を迂回するようにして払出機構部352が配設されている。すなわち、裏パック351の最上部には上方に開口したタンク355が設けられており、タンク355には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク355の下方には、例えば横方向2列(2条)の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール356が連結され、タンクレール356の下流側には上下方向に延びるケースレール357が連結されている。払出装358はケースレール357の最下流部に設けられ、払出制御装置311の制御により払出モータ358aが駆動されて必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。払出装358より払い出された遊技球は払出通路359等を通じて前記上皿23等に供給される。なお、図示は省略するが、ケースレール357の上流部には、タンク355やタンクレール356から供給される遊技球の有無を検出するタンク球無しセンサが設けられている。また、払出装358には、払出モータ358aの回転を検出する払出回転センサと、払い出される遊技球数をカウントする払出カウントスイッチとが設けられている。

【0146】

タンクレール356には、当該タンクレール356に振動を付加するためのバイブレータ360が取り付けられている。バイブレータ360は、バイブモータとそのバイブモータを収容する合成樹脂製のケースとによりユニット化されており、2本の脚部360aでタンクレール356に取り付けられている。従って、仮にタンクレール356付近で球詰まりが生じた際、バイブレータ360が駆動されることで球詰まりが解消されるようになっている。

【0147】

タンクレール356の構成について詳述すると、図25に示すように、タンクレール356は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体361を有している。レール本体361の上流部には球面状の球受部362が形成され、球受部362によりタンク355より落下してきた遊技球が円滑にレール本体361内に取り込まれるようになっている。レール本体361には長手方向に延びる仕切壁363が設けられており、仕切壁363により遊技球が二手に分流されるようになっている。仕切壁363により仕切られた2条の球通路は遊技球の直径よりも僅かに幅広となっている。仕切壁363により仕切られた各球通路の

底面には、１筋又は２筋の突条３６４が設けられると共に、その突条３６４の側方に塵埃を落下させるための開口部３６５が設けられている。レール本体３６１には、その下流側半分程度の天井部分を覆うようにして整流板３６７が配設されている。整流板３６７は、下流側ほどタンクレール３５６内の球通路高さを制限するよう弓なりに反った形状をしており、その下面には長手方向に延びる凸部３６８が形成されている。これにより、タンクレール３５６内を流れる各遊技球は最終的には上下に積み重なることなく下流側に流出する。従って、タンクレール３５６に多量の遊技球が流れ込んできても、遊技球の噛み込みが防止され、タンクレール３５６内における球詰まりが発生し難くなっている。なお、レール本体３６１が帯電防止のために黒色の導電性ポリカーボネート樹脂により成形されるのに対し、整流板３６７は球詰まり等を目視で確認できるように透明のポリカーボネート樹脂により成形されている。整流板３６７は着脱可能に設けられており、当該整流板３６７を取り外すことによりタンクレール３５６内のメンテナンスが容易に実施できるようになっている。整流板３６７には、遊技球の流下を阻止するための手動式のストッパ３６９が取り付けられている。

10

【０１４８】

図２３、図２４の説明に戻り、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４ボルトの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦとされるようになっている。

20

【０１４９】

タンク３５５から払出通路３５９に至るまでの払出機構部３５２は何れも導電性を有する合成樹脂材料、例えば導電性ポリカーボネート樹脂にて成形され、その一部にてアースされている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっている。

【０１５０】

裏パック３５１には、その右上部に枠用外部端子板３９０が設けられている。枠用外部端子板３９０には、タンク３５５やタンクレール３５６で遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、本体枠１２の開放時に信号出力するための出力端子、及び前扉枠１３の開放時に信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

30

【０１５１】

裏パック３５１には、枠用外部端子板３９０に隣接して略四角形状の窓部３９１が設けられている。従って、裏パックユニット１０３を本体枠１２に取り付けた状態では、窓部３９１を通じて遊技盤３０裏面の盤用外部端子板２３０が露出し、裏パックユニット１０３を装着したままで盤用外部端子板２３０の操作を行うことができるようになっている。前述のとおり、盤用外部端子板２３０は取り外し容易な状態で集合板ユニット２１５に取り付けられていることから、盤用外部端子板２３０の配線を接続したままで、窓部３９１を介して当該盤用外部端子板２３０を取り出すことも可能となる。裏パック３５１の右上部には本体枠１２の開放の状態を検出するための本体枠開放スイッチ３９２が設けられており、外枠１１に対して本体枠１２を閉じた状態では当該スイッチ３９２の金属接点が閉じて本体枠１２の閉鎖が検知され、外枠１１に対して本体枠１２を開いた状態では金属接点が開いて本体枠１２の開放が検知されるようになっている。

40

【０１５２】

裏パック３５１には、パチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン３８５が設けられており、掛止ピン３８５を前記軸受け部２３８に上方から挿通させることで、裏パックユニット２０３が本体枠１２に対して回動可能に片持ち支持される。裏パック３

50

5 1 には、左端部に締結具として上下一対のナイラッチ 3 8 6 が設けられると共に、上端部に係止孔 3 8 7 が設けられており、ナイラッチ 3 8 6 を前記被締結孔 2 4 0 にはめ込むと共に、係止孔 3 8 7 に前記固定具 2 4 2 を挿入した上で当該固定具 2 4 2 を回動操作することで、裏パックユニット 2 0 3 が本体枠 1 2 に固定される。また、前記固定具 2 4 1 , 2 4 3 によっても裏パックユニット 2 0 3 が本体枠 1 2 に固定される。なお、軸受け部 2 3 8 及び掛止ピン 3 8 5 が前記支軸部 M 6 に、被締結孔 2 4 0 及びナイラッチ 3 8 6 が前記締結部 M 7 に、固定具 2 4 2 及び係止孔 3 8 7 が前記係止部 M 8 に、それぞれ相当する。また、固定具 2 4 3 が前記係止部 M 9 に相当する。

【 0 1 5 3 】

次に、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 2 6 のブロック図に基づいて説明する。

10

【 0 1 5 4 】

主制御装置 2 7 1 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての C P U 5 0 1 が搭載されている。C P U 5 0 1 には、該 C P U 5 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 5 0 2 と、その R O M 5 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 5 0 3 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 0 1 5 5 】

R A M 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 5 0 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 0 3 a が設けられている。

20

【 0 1 5 6 】

バックアップエリア 5 0 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I / O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、バックアップエリア 5 0 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリア 5 0 3 a への書き込みは N M I 割込み処理（図 3 8 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 5 0 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図 3 1 参照）において実行される。なお、C P U 5 0 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 5 4 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により停電時処理としての N M I 割込み処理が即座に実行される。

30

【 0 1 5 7 】

主制御装置 2 7 1 の C P U 5 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 0 4 を介して入出力ポート 5 0 5 が接続されている。入出力ポート 5 0 5 には、後述する R A M 消去スイッチ回路 5 4 3、払出制御装置 3 1 1、表示制御装置 2 1 4 や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【 0 1 5 8 】

40

払出制御装置 3 1 1 は、払出モータ 3 5 8 a により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置である C P U 5 1 1 は、その C P U 5 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 5 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 5 1 3 とを備えている。

【 0 1 5 9 】

払出制御装置 3 1 1 の R A M 5 1 3 は、主制御装置 2 7 1 の R A M 5 0 3 と同様に、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 5 1 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 1 3 a が設けられている。

50

【 0 1 6 0 】

バックアップエリア 5 1 3 a は、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時のスタックポイントや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくためのエリアであり、電源投入時には、このバックアップエリア 5 1 3 a の情報に基づいてパチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリア 5 1 3 a への書き込みは N M I 割込み処理によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア 5 1 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置 2 7 1 の C P U 5 0 1 と同様、C P U 5 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 5 4 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により、N M I 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

10

【 0 1 6 1 】

払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 1 4 を介して入出力ポート 5 1 5 が接続されている。入出力ポート 5 1 5 には、R A M 消去スイッチ回路 5 4 3、主制御装置 2 7 1、発射制御装置 3 1 2、払出モータ 3 5 8 a などがそれぞれ接続されている。

【 0 1 6 2 】

発射制御装置 3 1 2 は、発射モータ 2 2 9 による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータ 2 2 9 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置 3 1 1 から発射許可信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 に触れていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータ 2 2 9 が駆動され、遊技球発射ハンドル 1 8 の操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

20

【 0 1 6 3 】

表示制御装置 2 1 4 は、主制御装置 2 7 1 から送信される図柄表示コマンドに基づいて第 1 図柄表示装置 4 1 における第 1 図柄（特別図柄）の変動表示、及び第 2 図柄表示装置 4 2 における第 2 図柄（普通図柄）の変動表示を制御するものである。但し、表示制御装置 2 1 4 について第 1 図柄の表示制御にかかる構成は後述する。またその他に、表示制御装置 2 1 4 は、音声ランプ制御装置 2 7 2 に対して制御コマンドを送信し、音声ランプ制御装置 2 7 2 は、表示制御装置 2 1 4 から受信した制御コマンドに従って各種ランプ、スピーカの制御や、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面上に設けられた右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 の駆動を制御する。

30

【 0 1 6 4 】

電源装置 3 1 3 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 5 4 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 5 4 2 と、R A M 消去スイッチ 3 2 3 に接続されてなる R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 とを備えている。電源部 5 4 1 は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置 2 7 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部 5 4 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための + 1 2 V 電源、ロジック用の + 5 V 電源、R A M バックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら + 1 2 V 電源、+ 5 V 電源及びバックアップ電源を主制御装置 2 7 1 や払出制御装置 3 1 1 等に対して供給する。なお、発射制御装置 3 1 2 に対しては払出制御装置 3 1 1 を介して動作電源（+ 1 2 V 電源、+ 5 V 電源等）が供給される。

40

【 0 1 6 5 】

停電監視回路 5 4 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 2 7 1 の C P U 5 0 1 及び払出制御装置 3 1 1 の C P U 5 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 5 4 2 は、電源部 5 4 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1 1 へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1

50

1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込み処理を実行する。なお、電源部 5 4 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込み処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1 1 は、N M I 割込み処理を正常に実行し完了することができる。

【 0 1 6 6 】

R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 は、R A M 消去スイッチ 3 2 3 のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ 3 2 3 の状態に応じて主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1 1 のバックアップデータをクリアするための R A M 消去信号 S G 2 を出力する回路である。R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押下された際、R A M 消去スイッチ回路 5 4 3 は、主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1 1 に対して R A M 消去信号 S G 2 を出力する。これにより、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押された状態でパチンコ機 1 0 の電源が投入されると、主制御装置 2 7 1 及び払出制御装置 3 1 1 においてそれぞれのバックアップエリア 5 0 3 a , 5 1 3 a のデータがクリアされる。

【 0 1 6 7 】

次に、表示制御装置 2 1 4 について第 1 図柄（特別図柄）の表示制御にかかる構成を図 2 7 に基づいて説明する。

【 0 1 6 8 】

図 2 7 に示すように、表示制御装置 2 1 4 は、C P U 5 2 1、プログラム R O M 5 2 2、ワーク R A M 5 2 3、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P）5 2 4、ビデオ R A M 5 2 5、キャラクタ R O M 5 2 6 及び入力ポート 5 2 7 を備えている。表示制御装置 2 1 4 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 7 1 から送信されてくる図柄表示コマンド（停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等）を入力ポート 5 2 7 を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行って V D P 5 2 4 の制御（具体的には V D P 5 2 4 に対する内部コマンドの生成）を実施する。プログラム R O M 5 2 2 は、C P U 5 2 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の J P E G 形式画像データも併せて記憶保持されている。ワーク R A M 5 2 3 は、C P U 5 2 1 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 1 6 9 】

V D P 5 2 4 は、第 1 図柄表示装置 4 1 に組み込まれた L C D ドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。V D P 5 2 4 は I C チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。V D P 5 2 4 は、C P U 5 2 1、ビデオ R A M 5 2 5 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ R A M 5 2 5 に記憶される表示データを、キャラクタ R O M 5 2 6 から所定のタイミングで読み出して第 1 図柄表示装置 4 1 に表示させる。

【 0 1 7 0 】

ビデオ R A M 5 2 5 は、第 1 図柄表示装置 4 1 に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ R A M 5 2 5 の内容を書き替えることにより第 1 図柄表示装置 4 1 の表示内容が変更される。キャラクタ R O M 5 2 6 は、第 1 図柄表示装置 4 1 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ R O M 5 2 6 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。特に、ビットマップ形式の図柄画像データにはそれぞれ図柄コード（図柄番号）が付与されており、コマンドレベルでは各図柄画像を図柄コードだけで管理可能としている。なお、キャラクタ R O M 5 2 6 を複数設け、各キャラクタ R O M 5 2 6 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム R O M 5 2 2 に記憶した背景画像用の J P E G 形式画像データをキャラクタ R O M 5 2 6 に記憶する構成とすることも可能である。

【0171】

ここで、第1図柄表示装置41に表示される第1図柄と、同第1図柄表示装置41における表示画面上の表示内容とについて図28、図29に基づいて説明する。図28は、第1図柄たる複数の図柄を個々に示す図面である。図29は、第1図柄表示装置41の表示画面Gを示す図面であり、(a)には表示画面G内の領域区分設定と有効ライン設定とを、(b)には実際の図柄をはめ込んだ表示内容を示す。

【0172】

図28の(a)~(k)に示すように、第1図柄は、「0」~「9」の数字を各々付した10種類の主図柄と、花びら形状の絵図柄からなる1種類の副図柄とにより構成されている。詳しくは、各主図柄では、木箱よりなる後方図柄の上に「0」~「9」の数字が付されており、そのうち奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)の主図柄では、木箱の前側面ほぼ一杯に各々の数字番号が大きく付されている。これに対し、偶数番号(0, 2, 4, 6, 8)の主図柄では、木箱の前側面ほぼ一杯に描かれたお守り、風呂敷、ヘルメット、砲、やかんといった付属図柄の横に各々の数字番号が比較的小さく付されている。この場合、奇数番号(1, 3, 5, 7, 9)が付された主図柄は「高確率図柄」に相当し、当該高確率図柄が揃うことで特別遊技状態たる大当たり状態に突入し、さらにその後、高確率状態に移行する。また、偶数番号(0, 2, 4, 6, 8)が付された主図柄は「低確率図柄」に相当し、当該低確率図柄が揃うことで大当たり状態に移行するが、かかる場合には高確率状態には移行しない。なお、高確率状態とは、第1図柄の組み合わせが予め定められた確率変動図柄の組み合わせによって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確変の時をいい、通常状態(低確率状態)とはそのような確変状態でない時をいう。

【0173】

遊技者は、高確率図柄で第1図柄が揃うこと、すなわち第1図柄の変動停止時に主図柄に付された数字が高確率番号(奇数番号)であることを期待して遊技を行うが、当該高確率図柄では数字図柄が大きく描かれており高確率であることが強調されているため、遊技の興趣が高められる。

【0174】

次に、第1図柄表示装置41の表示画面Gについて説明する。図29の(a)に示すように、第1図柄表示装置41の表示画面Gは、大きくは上下に2分割され、下2/3が第1図柄を変動表示する主表示領域Rm、それ以外(上1/3)が予告演出やキャラクタを表示する副表示領域Rsとなっている。主表示領域Rmが「第1の表示領域」に相当し、副表示領域Rsが「第2の表示領域」に相当する。

【0175】

主表示領域Rmには、左・中・右の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されており、各図柄列Z1~Z3に、前述した第1図柄が規定の順序で表示される。すなわち、各図柄列Z1~Z3では、数字の昇順又は降順に主図柄が配列されると共に各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。このとき、各図柄列Z1~Z3には、10個の主図柄及び10個の副図柄からなる計20個の第1図柄が設定されている。そして、主表示領域Rmでは、各図柄列Z1~Z3に20個の第1図柄が周期性をもって上から下へとスクロールするように変動表示される。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れ、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。また、主表示領域Rmには、各図柄列Z1~Z3毎に上・中・下の3段に第1図柄が表示され、結果として3段×3列の計9個の第1図柄が表示されるようになっている。

【0176】

主表示領域Rmには、5つの有効ライン、すなわち上ラインL1、中ラインL2、下ラインL3、右上がりラインL4、左上がりラインL5が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に第1図柄の変動表示が停止され、図柄確定した時に第1図柄がいずれかの有効ライン上に大当たり図柄の組合せ(本実施の形態では、同一の主図柄の組合せ)で揃えば大当たりとして大当たり動画が

表示されるようになっていく。

【 0 1 7 7 】

また、副表示領域 R s は、主表示領域 R m よりも上方において横長に設けられており、さらに 3 領域に等区分されている。この場合、副表示領域 R s の 3 領域のうち、右側の領域が第 1 予告領域 R s 1、左側の領域が第 2 予告領域 R s 2、中央の領域が第 3 予告領域 R s 3 となっている。第 1 予告領域 R s 1 及び第 2 予告領域 R s 2 は、前述した右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2（図 6 参照）に重なり合う領域であって、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 が配設された状態では、第 1 予告領域 R s 1 は右扉 1 7 1 により隠され、第 2 予告領域 R s 2 は左扉 1 7 2 により隠されるようになっていく。これに対して、第 3 予告領域 R s 3 は、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 に重なり合うことがなく、常に遊技者により視認できる表示領域となっている。

10

【 0 1 7 8 】

実際の表示画面では、図 2 9 の（b）に示すように、主表示領域 R m に第 1 図柄の主図柄と副図柄とが合計 9 個表示される。なお、同図には任意の表示状態を示す。また、副表示領域 R s において、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 が配設された状態では第 1 予告領域 R s 1 及び第 2 予告領域 R s 2 が隠され、その表示内容は視認できない。そして、右扉 1 7 1 が開放されることで第 1 予告領域 R s 1 が現出し、当該第 1 予告領域 R s 1 において所定の予告演出が行われる。また、左扉 1 7 2 が開放されることで第 2 予告領域 R s 2 が現出し、当該第 2 予告領域 R s 2 において所定の予告演出が行われる。第 3 予告領域 R s 3 では、通常は所定のキャラクタ（図ではハチマキを付けた少年キャラクタ）が所定動作する

20

【 0 1 7 9 】

上記の通り、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面 G は、原則としては主表示領域 R m と副表示領域 R s とに領域区分されているが、各表示領域 R m、R s を跨ぐようにして、或いは主表示領域 R m と副表示領域 R s の少なくとも一部とを一つに統合するようにして表示演出を行うこともできるようになっている。例えば、所定のリーチ発生後には、主表示領域 R m と副表示領域 R s との領域区分をなくして各表示領域 R m、R s を合わせて 1 つの表示領域とし、当該表示領域を用いての表示演出が行われる。但し、リーチ発生後の表示形態等については後で詳述する。

30

【 0 1 8 0 】

因みに、本実施の形態では、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 はその背後を透視できない構成となっているが、例えば右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 を半透明素材で構成し、当該右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 を通じてその背後の画像がぼんやり又は微かに透視できるようにしてもよい。この場合、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 に隠れた状態でも第 1 予告領域 R s 1 及び第 2 予告領域 R s 2 で表示演出を行うようにする。すると、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 により第 1 予告領域 R s 1 及び第 2 予告領域 R s 2 が隠されていても、その背後の演出が微かに透視でき、大当たり状態に移行することへの期待を遊技者に与えることなどができる。

【 0 1 8 1 】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 1 0 の動作について説明する。

40

【 0 1 8 2 】

本実施の形態では、主制御装置 2 7 1 内の CPU 5 0 1 は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 4 1 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 3 0 に示すように、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、第 1 図柄表示装置 4 1 の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタ C 2 と、第 1 図柄表示装置 4 1 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、第 1 図柄表示装置 4 1 の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1、C S 2 と、左列、中列及び右列の各外れ図柄の設定に使用する左・中・右の各外れ図柄カウンタ C L、C M、C R と、第 2 図柄の当たり抽選に使用する第 2 図柄乱数カウンタ C

50

4 とを用いることとしている。

【0183】

このうち、カウンタC1～C4、CINI、CS1、CS2は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。また、外れ図柄カウンタCL、CM、CRは、CPU501内のRレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM503には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる保留球格納エリアが設けられており、これらの各エリアには、作動口33a、33bへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値が時系列的に格納されるようになっている。

10

【0184】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～676の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり676）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同様のループカウンタであり（値＝0～676）、タイマ割込み毎に1回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が作動口33a、33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は2で、その値は「337、673」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は10で、その値は「67、131、199、269、337、401、463、523、601、661」である。

20

【0185】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際、第1図柄表示装置41の変動停止時の図柄を決定するものであり、本実施の形態では、第1図柄表示装置41において有効ラインが5ラインであり、特定図柄（主図柄）が10通り設定されていることから、50個（0～49）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり図柄カウンタC2は、0～49の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり49）に達した後0に戻る構成となっている。大当たり図柄カウンタC2は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が作動口33a、33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

30

【0186】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり238）に達した後0に戻る構成となっている。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3によって、リーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしており、例えば、C3＝0、1が前後外れリーチに該当し、C3＝2～21が前後外れ以外リーチに該当し、C3＝22～238が完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、第1図柄表示装置41の抽選確率の状態や変動開始時の作動保留球数等に応じて各々個別に設定されるものであっても良い。リーチ乱数カウンタC3は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が作動口33a、33bに入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリアに格納される。

40

【0187】

2つの変動種別カウンタCS1、CS2のうち、一方の変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に

50

戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタCS2は、例えば0～240の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり240）に達した後0に戻る構成となっている。以下の説明では、CS1を「第1変動種別カウンタ」、CS2を「第2変動種別カウンタ」ともいう。第1変動種別カウンタCS1によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、第1図柄のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様が決定され、第2変動種別カウンタCS2によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタCS1、CS2を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第1変動種別カウンタCS1だけで図柄変動態様を決定したり、第1変動種別カウンタCS1と停止図柄との組み合わせで同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。変動種別カウンタCS1、CS2は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第1図柄表示装置41による第1図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタCS1、CS2のバッファ値が取得される。

10

【0188】

左・中・右の各外れ図柄カウンタCL、CM、CRは、大当たり抽選が外れとなった時に左列第1図柄、中列第1図柄、右列第1図柄の外れ停止図柄を決定するためのものであり、各列では主図柄及び副図柄の合わせて20の第1図柄の何れかが表示されることから、各々に20個（0～19）のカウンタ値が用意されている。外れ図柄カウンタCLにより左図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCMにより中図柄列の上・中・下段の各図柄が決定され、外れ図柄カウンタCRにより右図柄列の上・中・下段の各図柄が決定される。

20

【0189】

本実施の形態では、CPU501に内蔵のRレジスタの数値を用いることにより各カウンタCL、CM、CRの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタCL、CM、CRの更新時には、前回値にRレジスタの下位3ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に20減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタCL、CM、CRは更新時期が重ならないようにして通常処理内で更新され、それら外れ図柄カウンタCL、CM、CRの組み合わせが、RAM503の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。そして、第1図柄の変動開始時における変動パターン決定に際し、リーチ乱数カウンタC3の値に応じて前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかのバッファ値が取得される。

30

【0190】

第2図柄乱数カウンタC4は、例えば0～250の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。第2図柄乱数カウンタC4は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が左右何れかのスルーゲート34を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149あり、その範囲は「5～153」である。

40

【0191】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、不規則性を重視すれば、大当たり乱数カウンタC1、リーチ乱数カウンタC3、第2図柄乱数カウンタC4、変動種別カウンタCS1、CS2の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0192】

次いで、主制御装置271内のCPU501により実行される各制御処理を図31～図38のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU501の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では2msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子（ノンマスカブル端子）への停電信

50

号の入力により起動されるNMI割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込み処理とNMI割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【0193】

図36は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置271のCPU501により例えば2msec毎に実行される。

【0194】

図36において、ステップS601では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置271に接続されている各種スイッチ（但し、RAM消去スイッチ323を除く）の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

10

【0195】

その後、ステップS602では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では676）に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。続くステップS603では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び第2図柄乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び第2図柄乱数カウンタC4をそれぞれ1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態ではそれぞれ、676, 49, 238, 250）に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

20

【0196】

その後、ステップS604では、作動口33a, 33bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する。この始動入賞処理を図37のフローチャートにより説明すると、ステップS701では、遊技球が作動口33a, 33bの何れかに入賞（始動入賞）したか否かを作動口スイッチ224a, 224bの検出情報により判別する。遊技球が作動口33a, 33bの何れかに入賞したと判別されると、続くステップS702では、第1図柄表示装置41の作動保留球数Nが上限値（本実施の形態では4）未満であるか否かを判別する。作動口33a, 33bへの入賞があり、且つ作動保留球数N<4であることを条件にステップS703に進み、作動保留球数Nを1インクリメントする。続くステップS704では、前記ステップS603で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3の各値を、RAM503の保留球格納エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。そして、始動入賞処理の後、CPU501は本タイマ割込み処理を一旦終了する。

30

【0197】

なお、遊技球が作動口33a, 33bに入賞（始動入賞）した場合、それに伴い第1図柄表示装置41による第1図柄の変動表示が開始されることとなるが、始動入賞後、第1図柄が変動し図柄停止に至るまでには所定時間（例えば5秒）が経過していなければならないという制約がある。そこで、上記始動入賞処理では、始動入賞が確認された場合、各カウンタ値の格納処理（ステップS704）の後に、始動入賞後の経過時間を計るためのタイマをセットすることとしている。具体的には、上記始動入賞処理は2msec周期で実行されるため、例えば5秒の経過時間を計測するにはタイマに数値「2500」をセットし、始動入賞処理の都度、タイマ値を1ずつ減算する。このタイマ値は、その時々各カウンタC1～C3の値と共に、RAM503の保留球格納エリアに格納され管理される。そして、後述する第1図柄の変動パターン設定に際しては、上記タイマ値が参照され、残り時間に応じて（所定時間経過後に図柄変動が停止されるよう）変動パターンが設定されるようになっている。

40

【0198】

図38は、NMI割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置27

50

1のCPU501により停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に実行される。このNMI割込みにより、電源遮断時の主制御装置271の状態がRAM503のバックアップエリア503aに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路542から主制御装置271内のCPU501のNMI端子に出力され、CPU501は実行中の制御を中断してNMI割込み処理を開始する。図38のNMI割込み処理プログラムは、主制御装置271のROM502に記憶されている。停電信号SG1が出力された後所定時間は、主制御装置271の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされており、この所定時間内にNMI割込み処理が実行される。

【0199】

10

NMI割込み処理において、ステップS801では使用レジスタをRAM503のバックアップエリア503aに退避し、続くステップS802ではスタックポインタの値を同バックアップエリア503aに記憶する。さらに、ステップS803では電源遮断の発生情報をバックアップエリア503aに設定し、ステップS804では電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置に対して送信する。ステップS805ではRAM判定値を算出し、バックアップエリア503aに保存する。RAM判定値は、例えば、RAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。ステップS806では、RAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。

【0200】

20

なお、上記のNMI割込み処理は払出制御装置311でも同様に実行され、かかるNMI割込みにより、停電の発生等による電源遮断時の払出制御装置311の状態がRAM513のバックアップエリア513aに記憶される。停電信号SG1が出力された後所定時間は、払出制御装置311の処理が実行可能となるように電源部541から電源供給がなされるのも同様である。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路542から払出制御装置311内のCPU511のNMI端子に出力され、CPU511は実行中の制御を中断して図38のNMI割込み処理を開始する。その内容はステップS804の電源遮断通知コマンドの送信を行わない点を除き上記説明と同様である。

【0201】

30

図31は、主制御装置271内のCPU501により実行されるメイン処理の一例を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【0202】

メイン処理において、ステップS101では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置272、払出制御装置311等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば1秒程度、ウェイト処理を実行する。ステップS102では、払出制御装置311に対して払出許可コマンドを送信し、続くステップS103では、RAMアクセスを許可する。

【0203】

40

その後、CPU501内のRAM503に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS104では電源装置313に設けたRAM消去スイッチ323が押されているか否かを判別し、続くステップS105ではRAM503のバックアップエリア503aに電源遮断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM503の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM503の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【0204】

50

上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に RAM データを初期化する場合には RAM 消去スイッチ 323 を押しながら電源が投入される。従って、RAM 消去スイッチ 323 が押されていれば、RAM の初期化処理（ステップ S114 ~ S116）に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に RAM 503 の初期化処理（ステップ S114 ~ S116）に移行する。つまり、ステップ S114 では RAM 503 の使用領域を 0 にクリアし、続くステップ S115 では RAM 503 の初期化処理を実行する。また、ステップ S116 では割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【0205】

10

一方、RAM 消去スイッチ 323 が押されていない場合には、電源遮断の発生情報が設定されていること、及び RAM 判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源遮断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップ S108 では電源遮断前のスタックポインタを復帰させ、ステップ S109 では電源遮断の発生情報をクリアする。ステップ S110 ではサブ側の制御装置を電源遮断時の遊技状態に復帰させるためのコマンドを送信し、ステップ S111 では使用レジスタを RAM 503 のバックアップエリア 503a から復帰させる。また、ステップ S112, S113 では、割込み許可 / 不許可を電源遮断前の状態に復帰させた後、電源遮断前の番地へ戻る。

【0206】

次に、通常処理の流れを図 32 のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S201 ~ S207 の処理が 4 msec 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S209, S210 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

20

【0207】

通常処理において、ステップ S201 では、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 311 に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、第 1 図柄表示装置 41 による第 1 図柄の変動表示に際して停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等の表示コマンドを表示制御装置 214 に送信すると共に、第 2 図柄表示装置 42 による第 2 図柄の変動表示に際して抽選結果コマンド、変動終了コマンド等を表示制御装置 214 に送信する。なお、第 1 図柄の変動開始後において、変動パターンコマンド→左図柄列の停止図柄コマンド→中図柄列の停止図柄コマンド→右図柄列の停止図柄コマンドの順で通常処理の都度 1 つずつ（すなわち、4 msec 毎に 1 つずつ）コマンドが送信され、変動時間経過のタイミングで確定コマンドが送信されるようになっている。さらに、詳細は後述するが、第 1 図柄表示装置 41 による大当たり中の画像表示に際してオープニング開始コマンド、ラウンド開始コマンド、エンディング開始コマンド等の大当たり表示コマンドを表示制御装置 214 に送信する。

30

【0208】

次に、ステップ S202 では、変動種別カウンタ CS1, CS2 の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ CS1, CS2 を 1 インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 198, 240）に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS1, CS2 の更新値を、RAM 503 の該当するバッファ領域に格納する。続くステップ S203 では、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の更新を実行する。

40

【0209】

各外れ図柄カウンタ CL, CM, CR の更新処理を説明すると、図 33 に示すように、ステップ S301 では、左図柄列の外れ図柄カウンタ CL の更新時期か否かを判別し、ステップ S302 では、中図柄列の外れ図柄カウンタ CM の更新時期か否かを判別する。そして、左図柄列の更新時期（ステップ S301 が YES）であればステップ S303 に進み、左図柄列の外れ図柄カウンタ CL を更新する。また、中図柄列の更新時期（ステップ

50

S 3 0 2 が Y E S) であればステップ S 3 0 4 に進み、中図柄列の外れ図柄カウンタ C M を更新する。さらに、右図柄列の更新時期 (ステップ S 3 0 1 , S 3 0 2 が共に N O) であればステップ S 3 0 5 に進み、右図柄列の外れ図柄カウンタ C R を更新する。ステップ S 3 0 3 ~ S 3 0 5 の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新では、前回のカウンタ値に R レジスタの下位 3 ビットの値を加算すると共にその加算結果が最大値を超えた場合に 2 0 を減算し、その演算結果を外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の今回値とする。上記 C L , C M , C R の更新処理によれば、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の各外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が 1 回の通常処理で 1 つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、通常処理を 3 回実行する毎に外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の 1 セット分が更新されるようになっている。

10

【 0 2 1 0 】

その後、ステップ S 3 0 6 では、上記更新した外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、大当たり図柄の組み合わせである場合、そのまま本処理を終了する。大当たり図柄の組み合わせでない場合、ステップ S 3 0 7 では、リーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し、リーチ図柄の組み合わせである場合、さらにステップ S 3 0 8 では、それが前後外れリーチであるか否かを判別する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が前後外れリーチの組み合わせである場合、ステップ S 3 0 9 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 5 0 3 の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R が前後外れ以外リーチの組み合わせである場合には、ステップ S 3 1 0 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 5 0 3 の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが大当たり図柄の組み合わせでなく、且つリーチ図柄の組み合わせでもない場合 (ステップ S 3 0 6 , S 3 0 7 が共に N O の場合)、これは外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせが外れ図柄の組み合わせになっていることに相当し、かかる場合には、ステップ S 3 1 1 に進み、その時の外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の組み合わせを R A M 5 0 3 の完全外れ図柄バッファに格納する。

20

【 0 2 1 1 】

外れ図柄カウンタ C L , C M , C R の更新処理の後、図 3 2 のステップ S 2 0 4 では、払出制御装置 3 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップ S 2 0 5 では、第 1 図柄表示装置 4 1 による第 1 図柄の変動表示を行うための第 1 図柄変動処理を実行する。この第 1 図柄変動処理により、大当たり判定や第 1 図柄の変動パターンの設定などが行われる。但し、第 1 図柄変動処理の詳細は後述する。

30

【 0 2 1 2 】

その後、ステップ S 2 0 6 では、大当たり状態である場合において可変入賞装置 3 5 の大入賞口を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する。この処理では基本的に、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開放し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数だけ入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。このとき、遊技球が特定領域を通過したことを条件に大入賞口の連続開放を許容し、これを所定ラウンド数繰返し実行する。

40

【 0 2 1 3 】

本パチンコ機 1 0 では、大当たり状態の終了に伴い特定遊技モード (例えば時短モード) への移行を行うこととしており、特に本実施の形態では、大当たり状態の終了時における時短モードへの移行タイミングを可変に設定することとしている。この移行タイミングの可変設定処理は前記大入賞口開閉処理において行われるが、その詳細は後述することとする。なお、大当たり状態の終了後において、時短モードは、次の大当たり当選があるまで、又は所定の遊技回数だけ継続される。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 2 0 7 では、第 2 図柄表示装置 4 2 による第 2 図柄 (例えば「○」又は「×」の普通図柄) の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球がスルーゲート 3 4 を

50

通過したことを条件に、その都度の第2図柄乱数カウンタC4の値が取得されると共に第2図柄表示装置42の表示部45にて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2図柄乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、作動口装置33に設けた電動役物33cが所定時間開放される。このとき、第2図柄の抽選結果コマンドや変動終了コマンド等が適宜設定される。

【0215】

第2図柄の1回あたりの変動時間や当たり時の電動役物33cの開放時間は、その都度の遊技モードに応じて変更されるようになっている。本実施の形態では、かかる遊技モードとして通常モードと時短モードとを設定している。具体的条件を示すと、例えば、通常モードでは、第2図柄の変動時間を30秒、当たり時の電動役物33cの開放時間を0.6秒としている。また、時短モードでは、第2図柄の変動時間を2.5秒、当たり時の電動役物33cの開放時間を1.6秒としている。特に、当たり時には1.6秒×3回を1セットとして電動役物33cを開放している。

10

【0216】

その後、ステップS208では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判別する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCS1、CS2の更新を繰り返し実行する（ステップS209、S210）。つまり、ステップS209では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では676）に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップS210では、変動種別カウンタCS1、CS2の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCS1、CS2を1インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では198、240）に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1、CS2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。

20

【0217】

ここで、ステップS201～S207の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、大当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、CS2についてもランダムに更新することができる。

30

【0218】

次に、前記ステップS205の第1図柄変動処理を図34及び図35のフローチャートを参照して説明する。

【0219】

第1図柄変動処理において、ステップS401では、今現在大当たり中であるか否かを判別する。なお、大当たり中には、大当たりの際に第1図柄表示装置41で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。続くステップS402では、第1図柄表示装置41による第1図柄の変動表示中であるか否かを判別する。そして、大当たり中でなくさらに第1図柄の変動表示中でもない場合、ステップS403に進み、第1図柄表示装置41の作動保留球数Nが0よりも大きいか否かを判別する。そして、大当たり中であるか、又は作動保留球数Nが0である場合、そのまま本処理を終了する。

40

【0220】

大当たり中又は第1図柄の変動表示中の何れでもなく且つ作動保留球数N>0であれば、ステップS404に進む。ステップS404では、作動保留球数Nを1減算する。ステップS405では、保留球格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する

50

。このデータシフト処理は、保留球格納エリアの保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア→実行エリア、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0221】

その後、ステップS406では、第1図柄の変動開始処理を実行する。ここで、図35のフローチャートを用いて変動開始処理の詳細を説明すると、ステップS501では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々モードとの関係に基づいて判別される。前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値0～676のうち「337, 673」が当たり値であり、高確率時には「67, 131, 199, 269, 337, 401, 463, 523, 601, 661」が当たり値である。

10

【0222】

大当たりであると判別された場合、ステップS502では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する図柄、すなわち大当たり図柄を図示しないテーブル（大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表すテーブル）に基づいて求め、その図柄を停止図柄コマンドに設定する。このとき、大当たり図柄カウンタC2の数値0～49は、全5つの有効ライン上における50通りの大当たり図柄の何れかに対応しており、停止図柄コマンドには50通りの大当たり図柄の何れかが設定される。これらの大当たり図柄のうち予め定められた特定図柄で揃った場合には以後確変状態に移行するが、特定図柄でない図柄（非特定図柄）で揃った場合には確変状態に移行しない。

20

【0223】

次に、ステップS503では、大当たり図柄で停止するまでの第1図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、RAM503のカウント用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1, CS2の値を確認し、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。なお、第1変動種別カウンタCS1の数値とリーチパターンとの関係、第2変動種別カウンタCS2の数値と停止図柄時間との関係は、それぞれにテーブル等により予め規定されている。但し、上記変動パターンは、第2変動種別カウンタCS2の値を使わずに第1変動種別カウンタCS1の値だけを用いて設定することも可能であり、第1変動種別カウンタCS1の値だけでパターン設定するか又は両変動種別カウンタCS1, CS2の両値でパターン設定するかは、その都度の第1変動種別カウンタCS1の値や遊技条件などに応じて適宜決められるようになっている。これは、後述する前後外れリーチ表示、前後外れ以外リーチ表示、完全外れ表示を行う場合における変動パターンの設定でも同様である。

30

40

【0224】

ステップS501で大当たりではないと判別された場合には、ステップS504で、保留球格納エリアの実行エリアに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値に基づいてリーチ発生か否かを判別し、リーチ発生の場合、さらにステップS505で、同じくリーチ乱数カウンタC3の値に基づいて前後外れリーチであるか否かを判別する。本実施の形態では、リーチ乱数カウンタC3の値は0～238の何れかであり、そのうち「0, 1」が前後外れリーチに該当し、「2～21」が前後外れ以外リーチに該当し、「22～238」がリーチなし（完全外れ）に該当する。

【0225】

前後外れリーチ発生の場合、ステップS506に進み、RAM503の前後外れリーチ

50

図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタC L , C M , C R の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS 5 0 7では、前後外れリーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、前記ステップS 5 0 3と同様に、R A M 5 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC S 1 , C S 2の値を確認し、第1変動種別カウンタC S 1の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチ種別やその他大まかな図柄変動態様を決定すると共に、第2変動種別カウンタC S 2の値に基づいてリーチ発生後に最終停止図柄（本実施の形態では中図柄）が停止するまでの経過時間（言い換えれば、変動図柄数）などより細かな図柄変動態様を決定する。

【 0 2 2 6 】

10

前後外れ以外リーチ発生の場合、ステップS 5 0 8に進み、R A M 5 0 3の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタC L , C M , C R の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS 5 0 9では、前後外れ以外リーチ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、R A M 5 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC S 1 , C S 2の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップS 5 0 3等と同様である。

【 0 2 2 7 】

大当たりでなくリーチでもない場合、ステップS 5 1 0に進み、R A M 5 0 3の完全外れ図柄バッファに格納されている左・中・右の各外れ図柄カウンタC L , C M , C R の各値を停止図柄コマンドに設定する。また、ステップS 5 1 1では、完全外れ表示のための変動パターンを決定し、当該変動パターンを変動パターンコマンドに設定する。このとき、R A M 5 0 3のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタC S 1 , C S 2の値に基づいて変動パターンが決定されるのは前記ステップS 5 0 3等と同様である。上記の通り大当たり時、リーチ発生時、リーチ非発生時のいずれかで図柄停止コマンド及び変動パターンコマンドの設定が完了すると、本処理を終了する。

20

【 0 2 2 8 】

図34の説明に戻り、ステップS 4 0 2がY E S、すなわち第1図柄の変動表示中である場合には、ステップS 4 0 7に進み、変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、第1図柄の変動パターンに応じて当該第1図柄の変動時間が決められており、この変動時間が経過した時にステップS 4 0 7が肯定判別される。そして、ステップS 4 0 8では、停止図柄の確定のために設定されている確定コマンドを設定し、その後本処理を終了する。

30

【 0 2 2 9 】

次に、払出制御装置3 1 1内のC P U 5 1 1により実行される払出制御について説明する。図39は、払出制御装置3 1 1のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【 0 2 3 0 】

まず、ステップS 9 0 1では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。また、ステップS 9 0 2では、主制御装置2 7 1から送信される払出許可コマンドを受信するまで待機する。そして、払出許可コマンドを受信した時点でステップS 9 0 3に進んでR A Mアクセスを許可すると共に、ステップS 9 0 4で外部割込みベクタの設定を行う。

40

【 0 2 3 1 】

その後、C P U 5 1 1内のR A M 5 1 3に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップS 9 0 5では電源装置3 1 3に設けたR A M消去スイッチ3 2 3が押されているか否かを判別し、続くステップS 9 0 6ではR A M 5 1 3のバックアップエリア5 1 3 aに電源遮断の発生情報が設定されているか否かを判別する。また、ステップS 9 0 7ではR A M判定値を算出し、続くステップS 9 0 8では、そのR A M判定値が電源

50

遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【0232】

RAM消去スイッチ323が押されていれば、RAMの初期化处理(ステップS915～S918)に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様にRAM513の初期化处理(ステップS915～S918)に移行する。つまり、ステップS915ではRAM513の全領域を0にクリアし、続くステップS916ではRAM513の初期化处理を実行する。また、ステップS917ではCPU周辺デバイスの初期設定を行うと共に、ステップS918では割込み許可を設定し、後述する払出制御処理に移行する。

10

【0233】

一方、RAM消去スイッチ323が押されていない場合には、電源遮断の発生情報が設定されていること、及びRAM判定値(チェックサム値等)が正常であることを条件に、復電時の処理(電源遮断復旧時の処理)を実行する。つまり、ステップS909では電源遮断前のスタックポインタを復帰させ、ステップS910では電源遮断の発生情報をクリアする。また、ステップS911ではCPU周辺デバイスの初期設定を行い、ステップS912では使用レジスタをRAM513のバックアップエリア513aから復帰させる。さらに、ステップS913、S914では、割込み許可/不許可を電源遮断前の状態に復帰させた後、電源遮断前の番地へ戻る。

20

【0234】

次に、払出制御処理の流れを図40のフローチャートを参照しながら説明する。

【0235】

図40において、ステップS1001では、主制御装置271からのコマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する。ステップS1002では、発射制御装置312に対して発射許可の設定を行う。また、ステップS1003では、状態復帰スイッチ321をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。

【0236】

その後、ステップS1004では、下皿16の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿16の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップS1005では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

30

【0237】

その後、ステップS1006では、報知する状態の有無を判別し、報知する状態が有る場合には払出制御装置311に設けた7セグメントLEDにより報知する。

40

【0238】

ステップS1007～S1009では、賞球払出の処理を実行する。この場合、賞球の払出不可状態でなく且つ前記ステップS1001で記憶した総賞球個数が0でなければ(ステップS1007、S1008が共にNO)、ステップS1009に進み、図41に示した後述する賞球制御処理を開始する。また、賞球の払出不可状態又は総賞球個数が0であれば(ステップS1007、S1008の何れかがYES)、ステップS1010～S1012の貸球払出の処理に移行する。

【0239】

貸球払出の処理において、貸球の払出不可状態でなく且つカードユニットからの貸球払

50

出要求を受信していれば（ステップ S 1 0 1 0 が N O、S 1 0 1 1 が Y E S）、ステップ S 1 0 1 2 に進み、図 4 2 に示した後述する貸球制御処理を開始する。また、貸球の払出不可状態又は貸球払出要求を受信していなければ（ステップ S 1 0 1 0 が Y E S 又は S 1 0 1 1 が N O）、後続の球抜き処理を実行する。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 0 1 3 では、状態復帰スイッチ 3 2 1 をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ 3 5 8 a を駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップ S 1 0 1 4 では、球詰まり状態であることを条件にパイプレータ 3 6 0 の制御（パイプモータ制御）を実行する。その後、本払出制御処理の先頭に戻る。

10

【 0 2 4 1 】

ここで、図 4 1 に示す賞球制御処理において、ステップ S 1 1 0 1 では、払出モータ 3 5 8 a を駆動させて賞球の払出を実行する。続くステップ S 1 1 0 2 では、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常でなければ、ステップ S 1 1 0 3 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 4 2 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、ステップ S 1 1 0 4 に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 1 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

20

【 0 2 4 3 】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップ S 1 1 0 6 に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップ S 1 1 0 7 で払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 4 4 】

また、図 4 2 に示す貸球制御処理において、ステップ S 1 2 0 1 では、払出モータ 3 5 8 a を駆動させて貸球の払出を実行する。続くステップ S 1 2 0 2 では、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であることを払出回転センサの検出結果により判別する。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常でなければ、ステップ S 1 2 0 3 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

30

【 0 2 4 5 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば、ステップ S 1 2 0 4 に進み、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する。遊技球のカウントが正常でなければ、ステップ S 1 2 0 5 に進み、払出モータ 3 5 8 a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

40

【 0 2 4 6 】

さらに、遊技球のカウントが正常であれば、ステップ S 1 2 0 6 に進み、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数（25 個）に達して払出が完了したか否かを判別する。払出が完了していれば、ステップ S 1 2 0 7 で払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し、その後、図 4 0 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 4 7 】

次に、表示制御装置 2 1 4 による表示制御の具体的手順について概説する。図 4 3 は、表示制御装置 2 1 4 内の C P U 5 2 1 により実行される表示制御処理を示すフローチャートである。C P U 5 2 1 は、図 4 3 に示す手順に従って主制御装置 2 7 1 から提供される

50

各種コマンドを処理しつつ第1図柄表示装置41の表示制御を実行する。

【0248】

図43において、先ずステップS1301では、主制御装置271から表示コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS1301がNOの場合、何らかのコマンドを受信するまで待機する。そして、表示コマンドを受信すると、ステップS1302に進み、その表示コマンドの内容をワークRAM523に格納する。続いてステップS1303では、ワークRAM523に格納された情報に基づき、VDP524に対する内部コマンドを生成する等の各種の演算処理を開始する。内部コマンドは、変動表示の開始から終了までの一連の表示演出を指定するためのコマンドであり、ワークRAM523に格納された情報に基づいてその都度必要な内部コマンドが生成される。これにより、VDP524は、CPU521からの指令(内部コマンド)に応じて描画処理を行い、第1図柄表示装置41での図柄の変動表示を開始する。またこのとき、CPU521は、その都度の表示演出に同期させながら、音声類、ランプ類を駆動するための制御コマンドや右扉171及び左扉172を動作させるための制御コマンドを音声ランプ制御装置272に対して送信する。これにより、音声ランプ制御装置272は、CPU521からの制御コマンドに従って音声類、ランプ類に加え右扉171及び左扉172を駆動させる。なお、表示コマンドを一旦受信するとその後に確定コマンドを受信するまでの間、CPU521とVDP524との協働のもとに図柄の変動表示が継続される。その間、CPU521は、VDP524の制御と図43に示すコマンド受信処理とを並行して行う。音声ランプ制御装置272における制御も同様である。

【0249】

その後、ステップS1304では、主制御装置271から確定コマンドを受信したか否かを判別する。そして、確定コマンドを受信したことを条件にステップS1305に進み、VDP524に対して停止図柄での確定表示を指示する。これにより、VDP524は変動していた図柄を停止図柄で確定表示させる。こうして、図柄の変動開始から変動停止(確定表示)までの一連の表示処理が行われる。表示制御装置214は、図柄の変動開始時及び変動停止時に主制御装置271によるコントロールを受けるが、その間の図柄の継続的な変動については、表示制御装置214内のCPU521及びVDP524による自立的な画像制御によって担保される。

【0250】

ここで、表示制御装置214にて生成される内部コマンドの概略について図44を用いて説明する。図44は、プログラムROM522に記憶されている内部コマンドの基本構造を示す概略図である。表示制御装置214のCPU521は、主制御装置271から表示コマンド(変動パターンコマンド)を受信すると、その表示コマンドに応じて内部コマンドを決定し、当該内部コマンドに含まれる変動制御データを順次出力する。

【0251】

図44において、内部コマンドの変動制御データは、大別して通常変動データ群D1と、ノーマルリーチデータ群D2と、スーパーリーチデータ群D3とを有してなり、変動開始後は、先ず通常変動データ群D1の各データが順次出力され、その後、ノーマルリーチ発生時にはノーマルリーチデータ群D2の各データが順次出力され、スーパーリーチ発生時にはスーパーリーチデータ群D3の各データが順次出力される。詳しくは、図柄の通常変動に際し、通常変動背景表示データ、キャラクタ表示データ、通常変動効果音データ、通常変動LEDデータ、通常変動データ1, 2, ... nが規定のタイミングで順次出力される。ノーマルリーチ発生時には、ノーマルリーチ背景表示データ、ノーマルリーチ効果音データ、ノーマルリーチLEDデータ、ノーマルリーチデータ1, 2, ... nが規定のタイミングで順次出力される。スーパーリーチ発生時には、スーパーリーチ背景表示データ、スーパーリーチ効果音データ、スーパーリーチLEDデータ、役物データ、スーパーリーチデータ1, 2、予告選択データ、スーパーリーチデータ3, ... nが規定のタイミングで順次出力される。上記各データの出力は、終了データが出力されるまで継続される。なお、予告選択データは、予告用乱数による抽選結果に基づいて出力される。

【 0 2 5 2 】

かかる場合、背景表示データ、キャラクタ表示データ、通常変動データ、各リーチデータ及び予告選択データはVDP524に対して出力され、背景表示データ、キャラクタ表示データ、予告選択データに基づいて、その都度該当する背景、キャラクタ、予告図柄が表示画面に表示される。また、通常変動データや各リーチデータに基づいて、その都度該当する変動パターンが規定の時間ルール（変動速度、時間等）に即して表示画面に表示される。その他、効果音データ、LEDデータ、役物データは音声ランプ制御装置272に対して出力され、各データに基づいて、音声類、ランプ類（LED）、右扉171及び左扉172による補助演出が適宜行われる。

【 0 2 5 3 】

10

次に、表示制御装置214による表示制御において、リーチ発生に際して実際にどのような表示が行われ、さらに表示画面上の右扉171及び左扉172がどのように動作するかを具体例を挙げて説明する。図45～図50には、各種リーチパターンでの第1図柄表示装置41の表示画面を示す表示例を示す。ここでは、パターン1～パターン6まで6種類のリーチパターンを例示しており、このうちパターン1はノーマルリーチと称されるリーチパターンであり、パターン2～パターン6はスーパーリーチと称されるリーチパターンである。

【 0 2 5 4 】

図45に示すパターン1では、右扉171及び左扉172は共に閉じたままであり、さらに主表示領域Rm及び副表示領域Rsは2つに領域区分されたままである。この場合、主表示領域Rmにおいて背景画面が通常時のものから変更されることはなく、最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示も通常時とほぼ同様に行われる。

20

【 0 2 5 5 】

図46に示すパターン2では、右扉171及び左扉172は共に閉じたままであるが、主表示領域Rm及び副表示領域Rsの領域区分が外され、主表示領域Rmと副表示領域Rsの中央領域（図29で説明した第3予告領域Rs3）とを用いてリーチ演出が行われる。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、リーチ演出用のキャラクタ（図では花びらをバックにした少女キャラクタ）が現れ、その表示状態で最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示が行われる。最終停止図柄は、膨張及び収縮を繰り返しながら変動する。

30

【 0 2 5 6 】

図47に示すパターン3では、右扉171が開き、左扉172が閉じた状態とされる。また、主表示領域Rm及び副表示領域Rsの領域区分が外され、主表示領域Rmと副表示領域Rsの右側領域及び中央領域（図29で説明した第1、第3予告領域Rs1、Rs3）とを用いてリーチ演出が行われる。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、リーチ演出用のキャラクタ（図ではクレーン車に乗った少年キャラクタ）が現れ、その表示状態で最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示が行われる。最終停止図柄は、クレーンで持ち上げられるなどされながら変動する。

【 0 2 5 7 】

図48に示すパターン4では、右扉171が閉じ、左扉172が開いた状態とされる。また、主表示領域Rm及び副表示領域Rsの領域区分が外され、主表示領域Rmと副表示領域Rsの左側領域及び中央領域（図29で説明した第2、第3予告領域Rs2、Rs3）とを用いてリーチ演出が行われる。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、リーチ演出用のキャラクタ（図ではコンベアを操作する少年キャラクタ）が現れ、その表示状態で最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示が行われる。最終停止図柄は、元々の副表示領域Rsの左側領域及び中央領域（図29で説明した第2、第3予告領域Rs2、Rs3）でコンベアに乗せられて横方向に移動しながら変動する。

40

【 0 2 5 8 】

図49に示すパターン5では、右扉171及び左扉172が共に開いた状態とされる。また、主表示領域Rm及び副表示領域Rsの領域区分が外され、主表示領域Rmと副表示

50

領域 R s 全体とを用いてリーチ演出が行われる。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、リーチ演出用のキャラクタ（図では木槌を持った少年キャラクタとそれを見つめる少女キャラクタ）が現れ、その表示状態で最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示が行われる。最終停止図柄は、上から下へと移動し、さらに１つずつ木槌で殴打されながら変動する。

【 0 2 5 9 】

最後に、図 5 0 に示すパターン 6 では、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 が共に開いた状態とされる。また、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s 全体とを用いてリーチ演出が行われる。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、リーチ演出用のキャラクタ（図では木槌を持った少年キャラクタ）が現れ、その表示状態で最終停止図柄（中図柄列の図柄）の変動表示が行われる。特にかかるパターン 6 では、有効ライン数が通常時の 5 ラインよりも増やされており、大当たり状態に移行する期待度が高められている。最終停止図柄は、上から下へと移動し、さらに１つずつ木槌で殴打されながら変動する。

【 0 2 6 0 】

次に、上記各パターン 2 ～パターン 6 のスーパーリーチについて、図柄の変化を時系列的に図示しながらより詳しく説明する。なお、以下の説明では便宜上、前述した主図柄を各々に付された数字番号で記述することとし、具体的にはそれぞれ「 0 」図柄、「 1 」図柄、「 2 」図柄、・・・「 9 」図柄と記述する。また、左右の図柄列 Z 1 , Z 3 に一旦停止した主図柄が同一である場合、この左図柄と右図柄とを結んだラインをリーチラインと記述する。また必要に応じて、前記図 2 9 で説明した、表示画面 G、主表示領域 R m、副表示領域 R s、図柄列 Z 1 ～ Z 3、第 1 予告領域 R s 1、第 2 予告領域 R s 2、第 3 予告領域 R s 3 等の用語を用いることとする。

【 0 2 6 1 】

前記図 4 6 に示したパターン 2 のリーチパターンを、図 5 1 (a) ～ (d) の一連の表示態様に基づいて詳細に説明する。

【 0 2 6 2 】

まず (a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄が通常変動した後に左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、リーチライン L a 1 , L a 2 上でリーチが発生する。リーチライン L a 1 では左右の図柄が「 1 」図柄となり、リーチライン L a 2 では左右の図柄が「 0 」図柄となっている。それらリーチライン L a 1 , L a 2 は、前記図 2 9 で説明した右上がりライン L 4 及び左上がりライン L 5 と対応している。右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 は共に閉じたままであり、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s は 2 つに領域区分されたままである。リーチ表示が発生すると、副表示領域 R s の中央領域（図 2 9 で説明した第 3 予告領域 R s 3）に表示された少年キャラクタにより、リーチ発生である旨報知される。この段階では、主表示領域 R m において背景画面が通常時のものから変更されることはなく、中図柄の変動表示も通常変動と同様に行われる。

【 0 2 6 3 】

その後、(b) に示すように、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s の中央領域とを用いて所定のリーチ演出が行われる。すなわち、主表示領域 R m が副表示領域 R s の中央領域を統合するようにして拡張される。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、花びらをバックにした少女キャラクタが表示される。また、(b) , (c) に示すように、最終停止図柄たる中図柄は、リーチライン L a 1 とリーチライン L a 2 の交差する位置にて膨張及び収縮を繰り返しながら昇順に変動表示される。そして、(d) に示すように、最終停止図柄が「 0 」又は「 1 」図柄にて停止し確定表示された場合、前記少女キャラクタにより、大当たり発生である旨報知される。なお、上記のようなスーパーリーチに発展しても、最終停止図柄が当たり図柄（本例では「 0 」又は「 1 」図柄）にて停止しなかった場合には、前記少女キャラクタにより、大当たり非発生である旨報知される。

【 0 2 6 4 】

次に、前記図 4 7 に示したパターン 3 のリーチパターンを、図 5 2 (a) ~ (d) の一連の表示態様に基づいて詳細に説明する。

【 0 2 6 5 】

(a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が通常変動した後に左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、リーチライン L b 1 上でリーチが発生する。リーチライン L b 1 では左右の図柄が「 4 」図柄となっており、該リーチライン L b 1 は、前記図 2 9 で説明した下ライン L 3 と対応している。リーチ表示が発生すると、副表示領域 R s の中央領域 (図 2 9 で説明した第 3 予告領域 R s 3) に表示された少年により、リーチ発生である旨報知される。

【 0 2 6 6 】

ここで、図示のように水平ラインでリーチ表示がなされる場合、左右の図柄列 Z 1 , Z 3 において「 4 」図柄はリーチ表示の対象図柄となるが、それ以外の図柄はリーチ表示の対象とならない。そこで、リーチ発生時には、リー対象外の図柄に関して半透明化の処理が施される (図では「 4 」図柄以外の「 3 」図柄、「 5 」図柄、花びら形状の副図柄に対して半透明化の処理が施されている)。これにより、リーチ表示以外の図柄が薄色でぼんやりと表示されるのに対し、リーチ表示図柄が強調表示されるようになっている。なお、説明は省略したが、前記図 5 1 の事例において (a) のようにクロスラインでリーチ表示された場合、リーチ表示とは無関係な図柄 (この場合は副図柄) についてはやはり半透明化の処理が施されている。後述する他のリーチについても同様である。

【 0 2 6 7 】

その後 (b) に示すように、前記少年キャラクタが右扉 1 7 1 を木槌にて叩く演出が行われる。このとき、右扉 1 7 1 は木槌にて叩かれることで開放されるかの如く動作するとともに、副表示領域 R s の右側領域 (図 2 9 で説明した第 1 予告領域 R s 1) にはクレーン車が表示される。 (a) 及び (b) の段階では、主表示領域 R m の背景画面が通常時のものから変更されることはなく、中図柄の変動表示も通常変動とほぼ同様に行われる。また、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s は 2 つに領域区分されたままである。

【 0 2 6 8 】

その後 (c) では、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s の中央領域及び右側領域とを用いて所定のリーチ演出が行われる。すなわち、主表示領域 R m が副表示領域 R s の中央領域及び右側領域を統合するようにして拡張される。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、副表示領域 R s の中央領域に表示されていた少年キャラクタがクレーン車を操作する様が表示される。また、最終停止図柄たる中図柄は、異なる主図柄が 1 面ずつに付された木箱がクレーン車に持ち上げられて回転したり、クレーン車前方に投げ出されて転げ回ったりすることで変動表示される。そして、 (d) に示すように、最終停止図柄が「 4 」図柄にて停止し確定表示された場合、クレーン車に乗った少年キャラクタにより、大当たり発生である旨報知される。なお、上記のようなスーパーリーチに発展しても、最終停止図柄が当たり図柄 (本例では「 4 」図柄) にて停止しなかった場合には、前記少年キャラクタにより、大当たり非発生である旨報知される。

【 0 2 6 9 】

次に、前記図 4 8 に示したパターン 4 のリーチパターンを、図 5 3 (a) ~ (d) の一連の表示態様に基づいて詳細に説明する。

【 0 2 7 0 】

(a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が通常変動した後に左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、リーチライン L c 1 上でリーチが発生する。リーチライン L c 1 では左右の図柄が「 9 」図柄となっており、該リーチライン L c 1 は、前記図 2 9 で説明した上ライン L 1 と対応している。このとき、リーチ表示とならなかった左右の図柄 (本例では「 0 」、「 8 」図柄) に対しては半透明化処理が施される。リーチ表示が発生すると、副表示領域 R s の中央領域 (図 2 9 で説明した第 3 予告領域 R s 3) に表示された少年キャラクタにより、リーチ発生である旨報知される。

【 0 2 7 1 】

その後 (b) に示すように、前記少年キャラクタが左扉 1 7 2 を木槌にて叩く演出が行われる。このとき、左扉 1 7 2 は木槌にて叩かれることで開放されるかの如く動作するとともに、副表示領域 R s の左側領域 (図 2 9 で説明した第 2 予告領域 R s 2) にはコンペアが表示される。(a) 及び (b) の段階では、主表示領域 R m の背景画面が通常時のものから変更されることはなく、中図柄の変動表示も通常変動とほぼ同様に行われる。また、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s は 2 つに領域区分されたままである。

【 0 2 7 2 】

その後 (c) では、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s の中央領域及び左側領域とを用いて所定のリーチ演出が行われる。すなわち、主表示領域 R m が副表示領域 R s の中央領域及び左側領域を統合するようにして拡張される。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、副表示領域 R s の中央領域に表示されていた少年キャラクタがコンペアを操作する様が表示される。また、最終停止図柄たる中図柄は、変動表示される位置が主表示領域 R m の中央部から副表示領域 R s の中央領域と左側領域とを併せた領域へと変化し、コンペアに乗って横方向へ低速移動したり、高速移動したりされながら変動表示される。そして、(d) に示すように、最終停止図柄が「 9 」図柄にて停止し確定表示された場合、コンペアを操作する少年キャラクタにより、大当たり発生である旨報知される。なお、上記のようなスーパーリーチに発展しても、最終停止図柄が当たり図柄 (本例では「 9 」図柄) にて停止しなかった場合には、前記少年キャラクタにより、大当たり非発生である旨報知される。

【 0 2 7 3 】

次に、前記図 4 9 に示したパターン 5 のリーチパターンを、図 5 4 (a) ~ (d) 及び図 5 5 (a) ~ (d) の一連の表示態様に基づいて詳細に説明する。

【 0 2 7 4 】

図 5 4 (a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が通常変動した後に左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止したものの、各有効ライン上の左図柄及び右図柄は相異なる図柄となっている。すなわち、この段階では、有効ライン L 1 ~ L 5 上にリーチラインは発生していない。故に、副表示領域 R s の中央領域 (図 2 9 で説明した第 3 予告領域 R s 3) では、少年キャラクタによりこの遊技回では大当たりとならないかのような表示が行われている。但しその直後には、(b) に示すように、前記少年キャラクタが両拳を握り締めるとともに、少年キャラクタ及び中図柄の後方に炎が表示される。

【 0 2 7 5 】

そして、(c) では、少年キャラクタの背後に燃え上がる炎の熱風によって吹き飛ばされるが如く左右の両扉 1 7 1 , 1 7 2 が開放される。この左右の両扉 1 7 1 , 1 7 2 の開放により、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域 (図 2 9 で説明した第 1 , 第 2 予告領域 R s 1 , R s 2) において各扉 1 7 1 , 1 7 2 の背後に隠れていた主図柄が現れる。このとき、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域には、左図柄及び右図柄の周期性に則した主図柄が表示されており、降順に配列されている左図柄列 Z 1 では「 7 」図柄の上方に「 6 」図柄が現れ、昇順に配列されている右図柄列 Z 3 では「 6 」図柄の上方に「 7 」図柄が現れる。この結果、左右の「 7 」図柄にてリーチライン L d 1 が発生し、左右の「 6 」図柄にてリーチライン L d 2 が発生する。なお、(a) ~ (c) の段階では、主表示領域 R m の背景画面が通常時のものから変更されることはなく、中図柄の変動表示も通常時とほぼ同様に行われる。また、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s は 2 つに領域区分されたままである。

【 0 2 7 6 】

その後 (d) では、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s とを用いて所定のリーチ演出が行われる。すなわち、主表示領域 R m が副表示領域 R s の全体を統合するようにして拡張される。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、副表示領域 R s の中央領域に表示されていた

少年キャラクタが木槌を持つ姿とそれを見つめる少女キャラクタとが表示される。また、前記リーチライン L d 1 , L d 2 でのリーチ表示のまま、当該リーチ表示が下方にスライドされる。これにより、リーチライン L d 1 , L d 2 が本来表示されるべき領域、すなわち主表示領域 R m に移動して表示される。更に言い換えると、非有効ライン上のリーチライン L d 1 , L d 2 が所定の有効ライン上に移動されることとなる。その表示形態が図 5 5 (a) であり、この状態でのリーチライン L d 1 , L d 2 は、前記図 2 9 で説明した右上がりライン L 4 及び左上がりライン L 5 と対応している。なお、前記リーチライン L d 1 , L d 2 のスライドに伴い、当該リーチライン以外の左右図柄 (本例では「 8 」図柄、「 5 」図柄) が表示画面 G 上から削除される。

【 0 2 7 7 】

10

以降、最終停止図柄たる中図柄は、図 5 5 (b) , (c) に示すように、表示画面 G の中央部に上から下へと移動し、少年キャラクタに木槌で 1 つずつ殴打されて前方へ飛び出すように変動表示される。そして、(d) に示すように、最終停止図柄が「 6 」又は「 7 」図柄にて停止し確定表示された場合、少年キャラクタにより、大当たり発生である旨報知される。なお、上記のようなスーパーリーチに発展しても、最終停止図柄が当たり図柄 (本例では「 6 」、「 7 」図柄) にて停止しなかった場合には、前記少年キャラクタにより、大当たり非発生である旨報知される。

【 0 2 7 8 】

次に、前記図 5 0 に示したパターン 6 のリーチパターンを、図 5 6 (a) ~ (d) 及び図 5 7 (a) ~ (c) の一連の表示態様に基づいて詳細に説明する。本パターン 6 では、

20

【 0 2 7 9 】

具体的には、図 5 8 (a) に示すように、左右の扉 1 7 1 , 1 7 2 を閉じた状態で表示画面 G の主表示領域 R m には、左右の図柄列 Z 1 , Z 3 に上下 3 段の第 1 図柄が表示されるようになっており、これらの第 1 図柄により計 5 つの有効ラインが設定されている。この表示形態については既に説明した通りである。これに対し、図 5 8 (b) に示すように、左右の扉 1 7 1 , 1 7 2 を開いた状態で主表示領域 R m と副表示領域 R s とを合わせた表示画面 G 全体には、左右の図柄列 Z 1 , Z 3 に上下 5 段の第 1 図柄が表示される。かかる場合、副表示領域 R s に表示される第 1 図柄もリーチ表示の対象図柄とすることで、有効ラインが増設される。本実施の形態では、有効ライン L 1 1 , L 1 2 , L 1 3 が新たに設けられている。

30

【 0 2 8 0 】

なお、前記パターン 5 でも副表示領域 R s を用いて第 1 図柄が表示されてリーチラインが発生するが、パターン 5 ではリーチラインが元々の主表示領域 R m にスライドされ、有効ライン数が増えることはない。これに対し、本パターン 6 では、副表示領域 R s の表示図柄をそのまま用いることで副表示領域 R s を使ったリーチ表示を許容し、それにより有効ライン数を増やすようにしている。

【 0 2 8 1 】

40

以下、パターン 6 の表示態様を説明すると、まず図 5 6 (a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が通常変動した後に左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、リーチライン L e 1 , L e 2 上でクロスラインのリーチが発生する。このとき、リーチライン L e 1 では左右の図柄が「 7 」図柄となり、リーチライン L e 2 では左右の図柄が「 6 」図柄となっている。それらリーチライン L e 1 , L e 2 は、図 2 9 で説明した右上がりライン L 4 及び左上がりライン L 5 と対応している。この段階では、右扉 1 7 1 及び左扉 1 7 2 は共に閉じたままである。リーチ表示が発生すると、副表示領域 R s の中央領域 (図 2 9 で説明した第 3 予告領域 R s 3) に表示された少年キャラクタにより、リーチ発生である旨報知される。

【 0 2 8 2 】

50

その後 (b)、(c) に示すように、少年キャラクタが副表示領域 R s の下部を木槌にて叩く演出が行われ、木槌で叩いた際の振動が伝搬するかの如く左右の両扉 171, 172 が開放される。この左右の両扉 171, 172 の開放により、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域 (図 29 で説明した第 1, 第 2 予告領域 R s 1, R s 2) において各扉 171, 172 の背後に隠れていた主図柄が現れる。このとき、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域には、左図柄及び右図柄の周期性 (予め定めた配列) に反した図柄が表示されており、降順に配列されている左図柄列 Z 1 では、本来の配列順序に反して「6」図柄の上方に「7」図柄が現れ、昇順に配列されている右図柄列 Z 3 でも、本来の配列順序に反して「7」図柄の上方に「6」図柄が現れる。更に言うと、先に主表示領域 R m に表示されていた主図柄のうち下側の主図柄と同じ主図柄が新たに現れる。この結果、前記リー

10

【0283】

(c) の表示態様では、同一図柄列において配列通りの図柄 (例えば左図柄列 Z 1 では中央の「6」図柄と下段の「7」図柄) と、配列に反する図柄 (例えば左図柄列 Z 1 では上段の「7」図柄) とが混在して表示され、更に、左図柄列 Z 1 の中央の「6」図柄と、右図柄列 Z 3 の中央の「7」図柄に関して言えば、共に 2 つのリーチラインに關与することとなる。これにより、見た目上は、クロスラインのリーチが上下に 2 つ重複して発生したようになる。また、左右の図柄列 Z 1, Z 3 の図柄が入れ違いとなるため、あたかもジグザグラインでのリーチが発生したかのようになる。なお、(a) ~ (c) の段階では、主表示領域 R m の背景画面が通常時のものから変更されることはなく、中図柄の変動表示も通常時とほぼ同様に行われる。また、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s は 2 つに領域区分されたままである。

20

【0284】

その後、(d) に示すように、主表示領域 R m 及び副表示領域 R s の領域区分が外され、主表示領域 R m と副表示領域 R s とを用いて所定のリーチ演出が行われる。すなわち、主表示領域 R m が副表示領域 R s の全体を統合するようにして拡張される。この場合、背景画面が通常時とは異なるものに変更されるとともに、副表示領域 R s の中央領域に表示

30

【0285】

以降、図 56 (d) 及び図 57 (a), (b) に示すように、最終停止図柄たる中図柄は表示画面 G の中央部にて上から下へと変動表示される。そして、大当たりとなる中図柄 (図では「6」図柄又は「7」図柄) がリーチラインに近づくと、当該中図柄を停止させるが如く中図柄が少年キャラクタにより木槌にて殴打される。このとき、少年キャラクタは、常に表示画面上下方向のほぼ中央に位置するが、大当たり図柄がリーチラインに近づいた時に当該リーチライン上に表示された左右の図柄の視認性が妨げられないように、表示画面 G 上の右側と左側とを行き来しながら中図柄を木槌にて殴打する。より具体的には、図 56 (d) に示すように、中図柄列 Z 2 の「6」図柄がリーチライン L e 3 に近づいた時、当該リーチライン L e 3 上の図柄 (この場合は左図柄列 Z 1 の「6」図柄) と重ならないように、少年キャラクタは右側から木槌にて「6」図柄を殴打する。また、図 57 (a) に示すように、リーチライン L e 4 に中図柄列 Z 2 の「7」図柄が近づいた時、当該リーチライン L e 4 上の図柄 (この場合は右図柄列 Z 3 の「7」図柄) と重ならないように、少年キャラクタは左側から木槌にて「7」図柄を殴打する。

40

【0286】

ここで、上方から降りてくる中図柄を少年キャラクタが殴打する際、当該中図柄に関しては、殴打される対象となる図柄だけが通常表示され、他の図柄は半透明化処理が施されて表示されるようになっている。また、左右の図柄に関しては、殴打対象の中図柄と同じ図柄で成立しているリーチラインのみ通常表示され、他の図柄は半透明化処理されて表示

50

されるようになっている。具体的に説明すると、図56(d)には、左右に「6」図柄が並ぶリーチラインLe3に対して中図柄である「6」図柄が近づく場合を示しており、かかる場合には、リーチラインLe3上の「6」図柄と中図柄である「6」図柄とが通常表示され、他の図柄には半透明化処理が施されている。また、図57(a)には、左右に「7」図柄が並ぶリーチラインLe4に対して中図柄である「7」図柄が近づく場合を示しており、かかる場合には、リーチラインLe4上の「7」図柄と中図柄である「7」図柄とが通常表示され、他の図柄には半透明化処理が施されている。さらに図57(b)には、左右に「7」図柄が並ぶリーチラインLe1に対して中図柄である「7」図柄が近づく場合を示しており、かかる場合には、リーチラインLe1上の「7」図柄と中図柄である「7」図柄とが通常表示され、他の図柄には半透明化処理が施されている。

10

【0287】

本リーチパターンでは、表示画面G上に表示される図柄数が増えるとともに有効ラインが増えるが、上記の如く半透明化処理が施されるため、どのリーチラインで大当たり図柄が揃いそうかが分かりやすくなり、遊技者にとっては、該当箇所のみを注視すれば良くなる。

【0288】

そして図57(c)に示すように、何れかのリーチライン上において最終停止図柄が「6」又は「7」図柄にて停止し確定表示された場合、少年キャラクタにより、大当たり発生である旨報知される。なお、上記のようなスーパーリーチに発展しても、最終停止図柄が当たり図柄(本例では「6」、「7」図柄)にて停止しなかった場合には、前記少年キャラクタにより、大当たり非発生である旨報知される。

20

【0289】

因みに、リーチラインLe4上で「7」図柄が停止した場合には、リーチラインLe2上で「6」図柄が停止することとなり、2つの有効ライン上にて大当たりの組み合わせが生じることとなるが、この場合には、予め規定しておいたルールに従い大当たり図柄が決定されるようになっている。本実施の形態では、高確率図柄である「7」図柄の組み合わせが有効な大当たりの組み合わせとして採用されるように設定されている。表示画面G上においては、リーチラインLe4上に「7」図柄が揃いそうになると同時にリーチラインLe2上に「6」図柄が揃いそうになる場合(図57(a)の場合)、有効となる大当たり図柄が「7」図柄であることから、「7」図柄に関して通常表示されるのに対し、「6」図柄に関しては半透明化処理が施されるようになっている。

30

【0290】

前記図56及び図57では、主表示領域Rmにてクロスラインのリーチが発生した形からパターン6のリーチパターンへと移行し、これによりクロスラインのリーチが上下に2つ重複して発生する場合を例示したが、当該パターン6のリーチパターンとしては、水平ラインのリーチが発生した形から移行する場合もある。以下に、水平ラインのリーチが発生した形から移行する事例を、図59、図60を用いて説明する。なお、リーチ表示態様の主要な流れは同様のため、図59、図60には異なる状況のみを図示してあり、図59(a)、図60(a)は前記図56(a)と、図59(b)、図60(b)は前記図56(c)の場面とそれぞれ対応している。

40

【0291】

図59(a)では、表示画面Gの主表示領域Rmにおいて、各図柄列Z1~Z3の図柄が通常変動した後左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、水平ラインであるリーチラインLf1上でリーチが発生する。リーチラインLf1では左右の図柄が「6」図柄となっており、該リーチラインLf1は、前記図29で説明した下ラインL3と対応している。この段階では、右扉171及び左扉172は共に閉じたままである。リーチ表示が発生すると、副表示領域Rsの中央領域(図29で説明した第3予告領域Rs3)に表示された少年キャラクタにより、リーチ発生の旨が報知される。

【0292】

その後、少年キャラクタが副表示領域Rsの下部を木槌にて叩く演出が行われ、(b)

50

に示すように、左右の両扉 171, 172 が開放される。この左右の両扉 171, 172 の開放により、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域（図 29 で説明した第 1, 第 2 予告領域 R s 1, R s 2）において各扉 171, 172 の背後に隠れていた主図柄が現れる。このとき、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域には、左図柄及び右図柄の周期性に反した図柄が表示されており、降順に配列されている左図柄列 Z 1 では、本来の配列順序に反して「5」図柄の上方に「7」図柄が現れ、昇順に配列されている右図柄列 Z 3 でも、本来の配列順序に反して「7」図柄の上方に「5」図柄が現れる。この結果、前記リーチライン L f 1 とは別に、新たに「5」図柄よりなるリーチライン L f 2 と「7」図柄よりなるリーチライン L f 3 とが発生し、計 3 本のリーチラインが同時に発生する。このとき、見た目上は、クロスラインのリーチと水平ラインのリーチとが上下に発生したようになる。リーチライン L f 2, L f 3 は、図 58 (b) で説明した有効ライン L 12, L 13 にそれぞれ対応している。以下の展開は図 56, 図 57 に示したものと同一である。

10

【0293】

一方、図 60 (a) では、表示画面 G の主表示領域 R m において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の図柄が通常変動した後左図柄及び右図柄の変動表示が一旦停止し、水平ラインであるリーチライン L g 1 上でリーチが発生する。リーチライン L g 1 では左右の図柄が「1」図柄となっており、該リーチライン L g 1 は、前記図 29 で説明した上ライン L 1 と対応している。この段階では、右扉 171 及び左扉 172 は共に閉じたままである。リーチ表示が発生すると、副表示領域 R s の中央領域（図 29 で説明した第 3 予告領域 R s 3）に表示された少年キャラクタにより、リーチ発生の旨が報知される。

20

【0294】

その後、少年キャラクタが副表示領域 R s の下部を木槌にて叩く演出が行われ、(b) に示すように、左右の両扉 171, 172 が開放される。この左右の両扉 171, 172 の開放により、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域（図 29 で説明した第 1, 第 2 予告領域 R s 1, R s 2）において各扉 171, 172 の背後に隠れていた主図柄が現れる。このとき、副表示領域 R s の右側領域及び左側領域には、左図柄及び右図柄の周期性に反した図柄が表示されており、降順に配列されている左図柄列 Z 1 では、本来の配列順序に反して「1」図柄の上方に更に「1」図柄が現れ、昇順に配列されている右図柄列 Z 3 でも、本来の配列順序に反して「1」図柄の上方に更に「1」図柄が現れる。この結果、前記リーチライン L g 1 とは別に、新たに「1」図柄よりなるリーチライン L g 2, L g 3, L g 4 が発生し、計 4 本のリーチラインが同時に発生する。このとき、見た目上は、2 つの水平ラインのリーチとクロスラインのリーチとが重複して発生したようになる。リーチライン L g 2, L g 3, L g 4 は、図 58 (b) で説明した有効ライン L 11, L 12, L 13 にそれぞれ対応している。以下の展開は図 56, 図 57 に示したものと同一である。

30

【0295】

図 60 の表示例を更に説明すると、1 個の主図柄（例えば左列最上の「1」図柄）が他の複数個の主図柄（例えば右列上 2 つの「1」図柄）との組み合わせにより複数の有効ラインでリーチラインが成立する。通常、リーチ成立時には、左右の主図柄の関係は 1 個：1 個であるのに対し、本表示例では左右の主図柄の関係を 1 個：n 個（ここでは 1 個：2 個）とすることができる。故に、遊技者にとって予測外の表示を行うことが可能となる。この場合、遊技者は特殊な状態（通常時にはない状態）であることを認識することで、特別遊技状態の発生に対して期待を大いに抱くことができる。

40

【0296】

なお、以上の各リーチパターンにおいては、表示画面 G 上に最終停止図柄が確定表示されると、開放された右扉 171 又は左扉 172 が閉じられるとともに、再び表示画面 G が主表示領域 R m と副表示領域 R s とに領域区分される。すなわち、主表示領域 R m は元の状態にまで縮小されることとなる。

【0297】

因みに、上記パターン 1 ~ パターン 6 のリーチパターンには、大当たり発生時における

50

選択率に差異が設けられており、後者のリーチパターンほど大当たり発生時に選択されやすくなるよう構成されている。一方、大当たりが発生しない時におけるリーチ選択率にも差異が設けられており、前者のリーチパターンほど選択されやすくなるよう構成されている。これは、主表示領域 R m の形状や大きさが変化することに対して遊技者が抱く意外性の程度と、大当たりの発生とを関連付けることにより、遊技の興趣を高める工夫である。

【 0 2 9 8 】

また、本表示制御では、予告演出として、リーチ表示が行われることを予告するリーチ予告や、大当たり発生を予告する大当たり予告が実施されるようになっており、その予告演出例を図 6 1 に基づいて説明する。これらの予告演出は、例えば第 1 図柄の通常変動時に実施される。説明の便宜上、図 6 1 の (a) ~ (d) をそれぞれ予告 1 , 予告 2 , 予告 3 , 予告 4 とする。

10

【 0 2 9 9 】

先ず図 6 1 (a) に示す予告 1 では、第 1 図柄の通常変動時において主表示領域 R m に炎の塊が現れ、主表示領域 R m の右上隅部から時計回り方向に炎が周回する。そして、右図柄列 Z 3 の第 1 図柄が炎に包まれるようにして高速で変動表示された後、リーチ表示が行われる。

【 0 3 0 0 】

また、図 6 1 (b) に示す予告 2 では、第 1 図柄の通常変動時において右扉 1 7 1 が開放され、副表示領域 R s の右側領域 (図 2 9 で説明した第 1 予告領域 R s 1) にリーチ予告キャラクタ (本実施の形態ではお茶を飲んでくつろぐ狸キャラクタ) が表示される。右扉 1 7 1 は一時的に開放された後、再び閉鎖される。この後、右図柄列 Z 3 の第 1 図柄が炎に包まれるようにして高速で変動表示されることで、リーチ表示が行われる。

20

【 0 3 0 1 】

図 6 1 (c) に示す予告 3 は前記予告 2 の発展型予告となっており、右扉 1 7 1 が開放されて前記狸キャラクタが表示された後、右扉 1 7 1 が閉じる前に狸キャラクタの背後に炎が発生する。そして、この炎が主表示領域 R m 内を時計回り方向に周回すると同時に、背中に火がつくことで狸キャラクタが慌てふためくようにして副表示領域 R s の右側領域から主表示領域 R m にかけて落下していく。この後、右図柄列 Z 3 の第 1 図柄が炎に包まれるようにして高速で変動表示されることで、リーチ表示が行われる。

【 0 3 0 2 】

30

図 6 1 (d) に示す予告 4 では、第 1 図柄の通常変動時において左扉 1 7 2 が開放され、副表示領域 R s の左側領域 (図 2 9 で説明した第 2 予告領域 R s 2) にリーチ予告キャラクタ (本実施の形態では小判を持つ複数の猫キャラクタ) が表示される。左扉 1 7 2 は一時的に開放された後、再び閉鎖される。そして、前記猫キャラクタの表示後は、少なくとも 1 つの猫キャラクタが、左扉 1 7 2 の開閉にかかわらず一定時間周期で副表示領域 R s の左側領域から主表示領域 R m にかけて落下していく。その後、リーチ表示が発生する。

【 0 3 0 3 】

上記予告 1 ~ 予告 4 はその出現に伴う大当たり期待度が予め決められており、例えば、予告 1 → 予告 2 → 予告 3 → 予告 4 の順に大当たり期待度が増すものとなっている。なお、同じ予告演出が複数回繰り返し実施された後にリーチ表示が発生する場合に、大当たり期待度が更に高められる、又は大当たり確定となるように表示制御を実施することも可能である。

40

【 0 3 0 4 】

次に、大当たり状態が発生しその後の終了に伴い時短モードに移行する際の動作を説明する。先ずは、モード移行時の基本動作を図 6 2 に基づき説明する。

【 0 3 0 5 】

図 6 2 において、 t 1 ~ t 4 の期間では遊技状態が大当たり状態となる。 t 2 ~ t 3 の期間では可変入賞装置 3 5 の大入賞口が開放される。ここで、 t 1 ~ t 2 の期間は、大当たり状態への移行に伴うオープニング演出期間 T o p であり、この期間内において、第 1 図

50

柄表示装置 4 1 の表示画面に大当たり状態発生のお知らせ画像等が表示される。また、 $t_2 \sim t_3$ の期間は所定ラウンド数だけ大入賞口を開閉する処理が行われる期間であり、この期間内において、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面にラウンド数のお知らせ画像等が表示される。さらに、 $t_3 \sim t_4$ の期間は、大当たり状態の終了を告知するためのエンディング演出期間 T_{end} であり、この期間内において、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面に大当たり状態終了のお知らせ画像や次に時短モードに移行することのお知らせ画像等が表示される。

【0306】

そして、大当たり状態の終了時である t_4 以降、時短モードに移行する。これにより、第 2 図柄の変動表示態様が通常モードから時短モードに切り換えられる。

【0307】

第 2 図柄の変動表示態様の詳細を図 6 3 により説明する。図 6 3 において、(a) は既存のパチンコ機における第 2 図柄の変動表示態様を、(b) は本パチンコ機 1 0 における第 2 図柄の変動表示態様を示している。なお図 6 3 では、便宜上、途切れることなく繰り返し第 2 図柄の変動表示が行われる状態を示している（保留満タンの状態）。また、第 2 図柄の変動停止期間は、電動役物 3 3 c が開くかどうかで変化するが、ここでは統一して図示している。

【0308】

図 6 3 の (a) において、 t_{11} のタイミングは大当たり状態の終了タイミングであり、この t_{11} で第 2 図柄の変動表示態様が通常モードから時短モードに切り換えられる。第 2 図柄の変動時間は、第 2 図柄の変動開始時における遊技モードが通常モードか時短モードかによって決定されるようになっている。そのため、図示の如く t_{12} 、 t_{13} のタイミングでは、変動開始時における遊技モードが通常モードであるため、第 2 図柄の変動時間が長い変動時間 T_L （例えば 30 秒）とされ、 t_{14} 以降では、変動開始時における遊技モードが時短モードであるため、第 2 図柄の変動時間が短い変動時間 T_S （例えば 2.5 秒）とされる。

【0309】

この場合、 t_{13} のタイミングは時短モードへの移行タイミング直前であり、 t_{13} のタイミングで第 2 図柄の変動表示が開始されると、その後変動時間 T_L の経過を待たなくては実際のモード移行（第 2 図柄の変動時間短縮）がなされないという不都合が生じる。 $T_L = 30$ 秒の場合、最悪 30 秒程度の時間だけ実際のモード移行がなされないことになる。

【0310】

これに対し、図 6 3 の (b) では、大当たり状態の期間内における最後の第 2 図柄の変動終了タイミングに基づいて大当たり状態が終了され、遊技モードが通常モードから時短モードに切り換えられる。具体的には、 t_{21} のタイミングで大当たり状態の期間内における最後の第 2 図柄の変動終了タイミングが検出され、その t_{21} で大当たり状態が終了されると共に時短モードへの移行が行われる。 t_{22} のタイミング以降では、第 2 図柄の変動時間が短い変動時間 T_S （例えば 2.5 秒）とされる。これにより、モード移行時であるにもかかわらず、遊技者の意向に反して第 2 図柄が長時間変動表示されることが抑制できる。

【0311】

次に、主制御装置 2 7 1 により行われる時短モードへの移行タイミング決定処理を説明する。当該決定処理は大入賞口開閉処理の一部として行われるため、その処理手順を図 6 4 のフローチャートに示す。

【0312】

図 6 4 において、ステップ S_{1501} では、今現在大当たり中であるか否かを判別し、大当たり中でなければ直ちに本処理を終了する。但し、大当たりとなる第 1 図柄の変動表示が行われる際の確定コマンドを送信した後であれば、オープニング開始コマンドを設定して本処理を終了する。オープニング開始コマンドとは、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面に大当たり状態発生のお知らせ画像等を表示させるべく表示制御装置 2 1 4 に送信されるコ

10

20

30

40

50

マンドである。

【0313】

ステップS1502, S1503は大入賞口の開放及び閉鎖の処理を行うラウンド進行処理である。ステップS1502では、大入賞口を開放するための規定条件(規定ラウンド数の到達前であることなど)が成立しているか否かを判別する。そして、規定条件成立時にはステップS1503に進み、大入賞口を開放したり閉鎖したりする大入賞口処理を行い、本処理を終了する。また、大入賞口処理時には、第1図柄表示装置41の表示画面にラウンド状況の報知画像等を表示させるべく表示制御装置214に送信されるラウンド開始コマンド等を設定する。

【0314】

ステップS1502にて規定条件が成立していない場合には、ステップS1504~S1511に示す移行タイミング決定処理を行う。

【0315】

先ずステップS1504では、初回の移行タイミング決定処理であるか否かを判別する。初回の移行タイミング決定処理である場合には、ラウンド進行処理が終了した状態であって且つエンディング演出が開始されていないことを意味するため、ステップS1505にてエンディング開始コマンドを設定し、本処理を終了する。エンディング開始コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面にエンディング演出を表示させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。

【0316】

初回の移行タイミング決定処理でない場合すなわち今現在がエンディング演出期間Tendである場合にはステップS1506に進み、第2図柄が変動表示中であるか否かを判別する。第2図柄が変動表示中でない場合にはステップS1507に進み、エンディング開始コマンドを送信してからの経過時間tp、すなわちエンディング演出が開始されてからの経過時間を確認し、かかる経過時間tpが所定時間T(本実施の形態では20秒)を経過したか否かを判別する。所定時間Tを経過していなければそのまま本処理を終了し、経過した場合には第2図柄が変動表示されることなくエンディング演出期間Tendを経過したことを意味するため、ステップS1508にてエンディング終了コマンドを設定し、本処理を終了する。エンディング終了コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面にて行われているエンディング演出を終了させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。

【0317】

ステップS1504がNO, ステップS1506がYESである場合、ステップS1509に進む。ステップS1509では、第2図柄の変動表示が終了するまでの残余時間を確認する残余時間確認処理を行う。本実施の形態では、主制御装置271が第2図柄の変動時間を指令し、その変動終了時に変動終了コマンドを設定するようにしているため、残余時間を確認することが可能である。

【0318】

その後、ステップS1510では、エンディング変更コマンド設定処理を行う。具体的には、第2図柄の変動表示終了タイミングの4秒前にエンディング変更コマンドを送信できるようにエンディング変更コマンドを設定する。エンディング変更コマンドとは、第1図柄表示装置41の表示画面にて行われているエンディング演出を変更させるべく表示制御装置214に送信されるコマンドである。但し、残余時間確認結果が4秒未満である場合や既にエンディング変更コマンドが設定されている場合には、エンディング変更コマンド設定処理を行うことなく大入賞口開閉処理を終了する。かかる構成とすることにより、エンディング演出期間Tendとして少なくとも4秒間は確保することができるため、時短モードに移行する等の遊技者に報知すべき情報を確実に伝えることが可能となる。換言すれば、エンディング演出が開始されてから4秒が経過するまでの期間を、必ずエンディング演出を行うための最小確保期間として確保したともいえる。

【0319】

続くステップS 1 5 1 1では、エンディング終了コマンド設定処理を行う。具体的には、前記ステップS 1 5 1 0にて設定したエンディング変更コマンドを送信してから4秒後にエンディング終了コマンドを送信できるようエンディング終了コマンドを設定する。このようにしてエンディング終了コマンドを設定した後、本処理を終了する。

【0320】

以上に説明した通り、本実施の形態では、第2図柄の変動表示終了タイミングと同期するようにしてエンディング演出すなわち大当たり状態を終了させ、かかるタイミングで時短モードへの移行を行うようにしているため、遊技者の意向に反して第2図柄が長時間変動表示される不具合を抑制できる。

【0321】

次に、エンディング演出期間T e n dにおいて、第1図柄表示装置41の表示画面では実際にどのような表示が行われ、表示制御装置214がどのような表示制御を行うのかを具体例を挙げて説明する。

【0322】

図65は、エンディング演出期間T e n dに第1図柄表示装置41の表示画面にて行われる一連の表示態様を示す図である。

【0323】

エンディング演出が開始されると、まず通常変動時に副表示領域R sに表示されていた少年キャラクタが表示され、続いて上記パターン2のリーチパターン時に表示された少女キャラクタが表示され、さらに、予告演出時に表示された狸キャラクタや猫キャラクタ等が表示される。(a)は上記各キャラクタが全て表示された一場面を示す図である。その後、少年キャラクタが宙返りをする等、各キャラクタが所定の動作を行う場面が表示されると共に、時短モードへ移行する旨を示すメッセージ(本実施形態では「源さんタイム」)が表示される。(b)は、時短モードへ移行する旨を示すメッセージが表示されている状況下で少女キャラクタがウィンクしている一場面を示す図である。各キャラクタが所定の動作を行う場面が終了すると、(c)に示す各キャラクタの立ち止まっている場面がエンディング演出の終了まで表示される。なお、次の大当たり当選が保証され、該次の大当たり当選あるまで時短モードが継続される場合(例えば確変状態の場合)には、上記メッセージと異なるメッセージ(本実施形態では「あと一回」)が表示される。

【0324】

ここで、表示制御装置214がエンディング演出期間T e n dに行うエンディング演出制御処理について説明する。表示制御装置214のCPU521は、主制御装置271からエンディング開始コマンドを受信すると、エンディング演出を開始すべくVDP524に対する内部コマンドを生成する等の各種の演算処理を開始する。表示制御装置214のプログラムROM522には予めエンディング演出を行うための変動制御データが記憶されており、この変動制御データを内部コマンドとして順次出力する。より具体的には、変動制御データは、エンディング演出データ1, エンディング演出データ2, ... エンディング演出データnからなるデータ群として構成されており、基本的にはこれらデータ群を構成する各データが予め決められた時間順序に則して順次出力されることで、上述したエンディング演出が行われる。かかるエンディング演出を行っている際に表示制御装置214がエンディング変更コマンドを受信すると、データ出力が所定番号のエンディング演出データ(本実施形態ではエンディング演出データn)まで一気にジャンプすることによりエンディング演出の変更が行われる。換言すれば、エンディング演出データのショートカットが行われることによりエンディング演出の短縮が行われる。図65に基づいて説明すると、例えば図65(a)の表示を行っている最中にエンディング変更コマンドを受信した場合、図65(b)の表示を行うことなく図65(c)の表示を行う。その後、エンディング終了コマンドを受信するまで前記エンディング演出データnを継続して出力し、エンディング終了コマンドの受信に伴ってデータ出力を終了すると共に第1図柄を変動表示する通常画面に切替えて、本処理を終了する。

【0325】

また、所定番号のエンディング演出データ（本実施形態ではエンディング演出データ n）までデータ出力を終了した後にエンディング変更コマンドを受信した場合には、前述したエンディング演出データのショートカットを行うことなくデータ出力を継続し、エンディング終了コマンドの受信に伴ってデータ出力を終了すると共に第 1 図柄を変動表示する通常画面に切替えて、本処理を終了する。

【 0 3 2 6 】

次に、大当たり状態終了時における時短モードへの移行タイミングを図 6 6 のタイミングチャートに基づいて説明する。本実施の形態では、大入賞口を開閉する処理の終了後に、エンディング演出を行うためのエンディング演出期間 T e n d が設定されている。前述のとおりエンディング演出期間 T e n d では、第 1 図柄表示装置 4 1 の表示画面に大当たり状態終了の告知画像や次に時短モードに移行することの告知画像等が表示されるようになっている。エンディング演出期間 T e n d は通常 2 0 秒程度で設定されており、このエンディング演出期間 T e n d を第 2 図柄の変動表示終了タイミングに応じて変化させることにより、時短モードへのモード移行タイミングが決定される。

【 0 3 2 7 】

図 6 6 (a) は、エンディング演出の開始時に第 2 図柄の変動表示が行われており、且つ残余時間確認結果が 4 秒以上である場合のモード移行タイミングを示す図である。但し、最上段のタイミングチャートは、エンディング演出期間 T e n d に第 2 図柄の変動表示が行われなかった場合を示すものであり、エンディング開始コマンドの受信 (t 3 1) に伴いエンディング演出が開始され、図 6 5 に示した一連の表示が行われると共に、エンディング終了コマンドの受信 (t 3 3) に伴いエンディング演出が終了される。

【 0 3 2 8 】

第 2 図柄の変動表示が t 3 2 のタイミングで終了する場合には、その t 3 2 のタイミングがモード移行タイミングとして決定され、かかるタイミングでエンディング演出の終了すなわち大当たり状態の終了と時短モードへの移行とが行われる。より具体的には、主制御装置 2 7 1 は t 3 2 の 4 秒前に表示制御装置 2 1 4 に対してエンディング変更コマンドを送信し、表示制御装置 2 1 4 はエンディング変更コマンドの受信に伴い表示画面の表示を図 6 5 (c) に示す場面に変更する。また、エンディング変更コマンドを送信してから 4 秒後に主制御装置 2 7 1 は表示制御装置 2 1 4 に対してエンディング終了コマンドを送信し、表示制御装置 2 1 4 はエンディング終了コマンドの受信 (t 3 2) に伴いエンディング演出を終了すると共に第 1 図柄を変動表示する通常画面に切替える。つまり、t 3 2 ~ t 3 3 の時間分だけエンディング演出期間 T e n d が短縮されることとなり、かかる場合には本来表示される筈であった図 6 5 (b) に示すような場面が省略される。これにより、t 3 2 のタイミング以降は、第 2 図柄の変動時間が短い変動時間 T S (例えば 2 . 5 秒)とされる。

【 0 3 2 9 】

図 6 6 (b) は、エンディング演出の開始時に第 2 図柄の変動表示が行われているものの、残余時間確認結果が 4 秒未満である場合におけるモード移行タイミングを示す図である。上述したように、本実施形態では、残余時間が 4 秒未満であればエンディング変更コマンドが設定されない。つまり、エンディング開始コマンドの受信 (t 4 1) に伴いエンディング演出が開始され、その後 4 秒以内のタイミング (t 4 2) で第 2 図柄の変動表示が終了する場合には、モード移行が行われない。従って、エンディング演出期間 T e n d に第 2 図柄の変動表示が開始されなければ、図 6 5 に示した一連の表示が行われると共にエンディング終了コマンドの受信 (t 4 3) に伴いエンディング演出が終了され、時短モードへの移行が行われる。一方、第 2 図柄の変動表示が開始された場合には、エンディング演出期間 T e n d の終了タイミング (t 4 3) に跨るようにして再度第 2 図柄の変動時間が長い変動時間 T L (例えば 3 0 秒)とされるため、この第 2 図柄の変動表示終了タイミング (t 4 4) がモード移行タイミングとして決定され、かかるタイミングでエンディング演出の終了すなわち大当たり状態の終了と時短モードへの移行とが行われる。この場合、主制御装置 2 7 1 は、第 2 図柄が変動表示を開始してから 2 6 秒後にエンディング変

更コマンドを送信し、30秒後にエンディング終了コマンドを送信する。これらコマンドを受信する表示制御装置214は、図65(c)に示した場面を表示している状況にあるため、表示場面の変更を行うことなく図65(c)に示した場면을継続表示し、エンディング終了コマンドの受信(t44)に伴いエンディング演出を終了すると共に第1図柄を変動表示する通常画面に切替える。つまり、t43~t44の時間分だけエンディング演出期間Tendが延長されることとなる。この再度設定された変動時間TLの経過するタイミング(t44)以降は、第2図柄の変動時間が短い変動時間TS(例えば2.5秒)とされる。従って、遊技者は違和感を覚えることなく遊技を続行することができる。なお、エンディング演出開始時に第2図柄の変動表示が行われておらず、その後に第2図柄の変動表示が開始された場合も、図64(b)の場合と同様にして時短モードへのモード移行タイミングが決定される。

10

【0330】

以上に説明した通り、本実施の形態では、エンディング演出の終了タイミングすなわち大当たり状態の終了タイミングと第2図柄の変動表示終了タイミングとを同期させているため、時短モードへの移行に伴い速やかに第2図柄の変動時間を短い変動時間TSとすることができ、遊技者に不利益な状況がもたらされることなく遊技の興趣を高めることができる。

【0331】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0332】

20

大当たり状態が終了し時短モードに移行する際に、エンディング演出期間Tend内における第2図柄の変動表示終了タイミングを把握し、かかるタイミングでエンディング演出を終了して時短モードに移行する構成としたので、大当たり状態の終了後において、遊技者が期待する通りにいち早くモード移行を行うことが可能となる。すなわち、モード移行時であるにもかかわらず、遊技者に意向に反して第2図柄が長時間変動表示されることが抑制できる。その結果、遊技者の意向に添うようにして時短モードへの移行を行い、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【0333】

エンディング演出期間Tendにおいて時短モードへの移行タイミングを決定するようにしたので、所望とするタイミングで確実に時短モードへの移行を行うことができる。

30

【0334】

エンディング演出期間Tend内に第2図柄の変動表示終了タイミングを把握した際には、かかるタイミングの4秒前にエンディング変更コマンドを表示制御装置214に送信し、エンディング変更コマンドを送信してから4秒経過後にエンディング終了コマンドを送信する構成としたため、少なくとも4秒間はエンディング演出を行うことができる。従って、時短モードに移行する等の遊技者に報知すべき情報を確実に伝えることが可能となる。仮に、エンディング変更コマンドを送信することなくエンディング終了コマンドを送信する構成とした場合、前記情報を遊技者に伝えることなくエンディング演出が終了してしまう等の不具合が生じ得るからである。

【0335】

40

ちなみに、第2図柄の変動表示終了タイミングと同期するようにしてエンディング演出を終了する構成としては、本実施の形態以外にも、エンディング演出の開始時に第2図柄の変動表示が終了するまでの残余時間を確認し、当該確認結果を表示制御装置214に送信する構成も考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合、想定し得る第2図柄の変動表示終了タイミングと対応するエンディング終了コマンドを予め全て備えておく必要があり、これは主制御装置271の記憶容量が増大化することに繋がる。さらには、パチンコ機10の設計開発時におけるデバック工数や検査負荷が増大化することも懸念される。一方、第2図柄の変動表示が終了する4秒前にエンディング変更コマンドを表示制御装置214に送信し、エンディング変更コマンドを送信してから4秒経過後にエンディング終了コマンドを送信する本構成にあっては、上記懸念点を解消できる。従って、比較的簡

50

単な構成により、遊技者の意向に添うようにして特定遊技モードへの移行を行い、ひいては遊技の興趣を高めることができる。

【0336】

エンディング変更コマンド設定処理において、残余時間確認結果が4秒未満である場合にはエンディング変更コマンドを設定することなく大入賞口開閉処理を終了する構成とすることにより、少なくとも4秒間はエンディング演出期間Tendとして確保することができる。この結果、第1図柄表示装置41の表示画面上において、次に時短モードに移行する等の情報を確実に遊技者に伝えることができる。

【0337】

残余時間確認結果が4秒未満である場合、再度、第2図柄の変動表示時間を長い変動時間とする一方、エンディング演出を長引かせるようにしたため、遊技者がエンディング演出を見続けることで、遊技球発射操作の遅延化を図ることができる。従って、時短モードへの移行前における遊技球発射操作を抑制しつつ、発射操作後には時短モードへの移行による有益な状態を遊技者に確実に享受することができる。

10

【0338】

作動口装置33に設けた上下2つの作動口33a, 33bのうち、電動役物を有しない上側作動口33aは賞品球の払出数を少なく、電動役物33cを有する下側作動口33bは賞品球の払出数を多くした(本実施の形態では前者は払出1個、後者は払出5個とした)。また更に、下側作動口33bは電動役物33cが完全に開放状態とならなければ遊技球の入賞が極めて困難である構成とした。そのため、時短モードか否かで、作動口33a, 33bへの入賞に伴う賞品球の払出率に大きく差が生じる。従って、遊技者は時短モードで電動役物33cが開放されることを大いに期待する。この場合、前記の如く遊技者の意向に添うようにして時短モードへの移行がなされれば、遊技者の趣向を大いに高めることができる。

20

【0339】

また、上記構成では、大当たり状態となる前の通常遊技状態では、下側作動口33bにはほぼ入賞せず且つ上側作動口33aに入賞しても払出が少ない。それ故に、遊技全般を通しての払出率が低くなり、大当たり確率を高めることができる(大当たり確率を高めても全体としての出球率は過剰に上昇しない)。これは大当たり当選を期待して遊技を行う遊技者にとって望ましいことと言える。一方で、時短モードに突入した後は下側作動口33bの入賞が増え、それに伴い通常モードよりも払出が増えるため、遊技者側の遊技球の消費(玉減り)が抑制できる。それ故に、遊技者は、時短モードに突入したことによる恩恵を十分に受けることができる。

30

【0340】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0341】

(a) 上記実施の形態では、第2図柄の変動表示終了タイミングとエンディング演出の終了タイミングとが同じとなるように同期させる構成としたが、第2図柄の変動表示が終了する所定時間前(例えば0.5秒前)にエンディング演出が終了するように同期させる構成としてもよい。すなわち、エンディング演出の終了タイミングから所定時間が経過すると必ず第2図柄の変動表示が終了する構成であればよい。かかる構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

40

【0342】

(b) 上記実施の形態では、エンディング変更コマンドの受信に伴い、エンディング演出の最終表示場面にジャンプする構成としたが、最終表示場面の例えば4秒前の表示場面にジャンプする構成としてもよく、エンディング演出のうち省略される表示場面は任意である。但し、エンディング演出が終了するまでに時短モードへ移行する等の遊技者に報知すべき情報を表示できるように表示場면을省略することが望ましい。

【0343】

50

(c) 上記実施の形態では、エンディング終了コマンドを送信する4秒前にエンディング変更コマンドを送信する構成としたが、時短モードへ移行する等の遊技者に報知すべき情報を表示する時間が確保できるタイミングであればよく、エンディング変更コマンドを送信するタイミングは任意である。

【0344】

(d) 大当たり当選時にはその終了後、毎回時短モードに移行するのではなく、高確率図柄での大当たり当選に絡む場合にのみ時短モードに移行するようにしても良い。

【0345】

(e) 上記実施の形態では、主制御装置271はエンディング開始コマンドの送信から20秒経過後にエンディング終了コマンドを送信する構成とすると共に表示制御装置214には20秒間のエンディング演出パターンを予め記憶させておく構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばどちらか一方のみを備える構成としてもよいし、どちらも備えない構成としてもよい。第2図柄の変動表示終了タイミングに応じてエンディング演出期間と表示態様を変化させる構成にあっては、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0346】

(f) 作動口装置33の構成は上記構成に限定されない。例えば、電動役物を設けた作動口と、電動役物を設けていない作動口とを遊技領域上で各々離間させて設けても良い。また、これら両作動口を左右に並べるようにして配設しても良い。また、作動口を1つのみ有する構成とし、その作動口に電動役物を付設する構成としても良い。

【0347】

(g) 上記実施の形態では、上側作動口33aと下側作動口33bで賞品球の払出数をそれぞれ、1個、5個としたが、その払出数を変更しても良い。これら両者により一層差を付けても良い。例えば、上側作動口33aの賞品球の払出数を0にしても良い。すなわち、本発明の遊技機では、電動役物を設けていない作動口(遊技球入球口)において賞品球の払出を比較的少なくしているが、これに払出=0を含むこととする。

【0348】

(h) 時短モードへの移行に伴う利益状態が確実に得られるようになるまで、すなわち第2図柄の変動時間の短縮等が行われるまで、遊技者による遊技球発射操作を止めるよう、その旨を第1図柄表示装置41の表示画面に表示するようにしても良い。

【0349】

(i) 上記実施の形態では、主制御装置271が第1図柄の変動パターンや停止図柄を決定し、これら決定結果を表示制御装置214が受信することで表示制御を行う構成としたが、表示制御装置214が変動パターンや停止図柄を決定する構成としてもよい。または或いはこれに加えて、第3表示手段として例えばLED等の発光部材を設け、主制御装置271は、内部抽選の結果が当選の場合にこの発光部材を特定の色(例えば緑色)で発光するように、且つ外れの場合に異なる色(例えば赤色)で発光するように発光部材を制御する構成としてもよい。これら構成とすれば、主制御装置271の処理負荷を軽減させつつ第1図柄にて種々の演出を行うことが可能となる。

【0350】

(j) 上記実施の形態では、表示画面G上に左右一对の扉体171, 172を設けたパチンコ機10について各種のリーチパターンを説明したが、扉体171, 172を持たないパチンコ機に前記各リーチパターンを適用することも可能である。

【0351】

(k) 上記実施の形態では、第1図柄表示装置41の表示画面Gにおいて第1図柄が縦方向に変動表示されるよう構成したが、横方向に変動表示されるよう構成しても、同様の効果が得られることは言うまでもない。また、5つの有効ラインを有するパチンコ機に限らず、5つ以外(例えば2つや3つ)の有効ラインを有するパチンコ機に適用してもよく、第1図柄の変動方向と有効ライン数の組み合わせは任意である。また、表示画面Gにおいて、3列の図柄列を設けることにも限定はされることはなく、1列、2列又は4列以上

の図柄列を設ける構成であっても良い。

【 0 3 5 2 】

(1) 上記実施の形態では、前扉枠 1 3 に前後一对のガラス 1 3 7 を取り付けしたが、所定の透明性を有していれば、いかなる材質のものを採用してもよい。例えば、「ガラス」に代えて「樹脂板」を採用してもよい。

【 0 3 5 3 】

(m) 上記実施の形態では、従来に比べて遊技領域が比較的大きいパチンコ機 1 0 について説明したが、これに限らず、従来のような遊技領域や窓部等を有するパチンコ機等の遊技機にも適用できる。また、上記実施の形態とは異なる他のタイプの弾球遊技機、例えば他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも適用できる。

10

【図面の簡単な説明】

【 0 3 5 4 】

【図 1】一実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ機の主要な構成を展開又は分解して示す斜視図である。

【図 3】パチンコ機を構成する本体枠の前面構成を示す正面図である。

【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 5】作動口装置の作動状態を説明するための図である。

【図 6】可変表示ユニットの構成を示す正面図及び背面図である。

【図 7】扉体の駆動機構を示す構成図である。

【図 8】前扉枠の構成を示す背面図である。

20

【図 9】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図 10】パチンコ機の背面構成を主要部品毎に分解して示す分解斜視図である。

【図 11】パチンコ機裏面における第 1 制御基板ユニット、第 2 制御基板ユニット及び裏パックユニットの配置を示す模式図である。

【図 12】本体枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。

【図 13】本体枠の背面構成を示す斜視図である。

【図 14】遊技盤の背面構成を示す斜視図である。

【図 15】軸受け金具の構成を示す斜視図である。

【図 16】第 1 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図 17】第 1 制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

30

【図 18】第 1 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 19】第 1 制御基板ユニットの背面構成を示す分解斜視図である。

【図 20】第 2 制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図 21】第 2 制御基板ユニットの構成を示す斜視図である。

【図 22】第 2 制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図 23】裏パックユニットの構成を示す正面図である。

【図 24】裏パックユニットの分解斜視図である。

【図 25】タンクレールの分解斜視図である。

【図 26】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 27】表示制御装置の表示制御にかかる構成を示すブロック図である。

40

【図 28】第 1 図柄を個々に示す図面である。

【図 29】第 1 図柄表示装置の表示画面を示す図面である。

【図 30】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。

【図 31】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 32】通常処理を示すフローチャートである。

【図 33】外れ図柄カウンタの更新処理を示すフローチャートである。

【図 34】第 1 図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 35】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 36】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 37】始動入賞処理を示すフローチャートである。

50

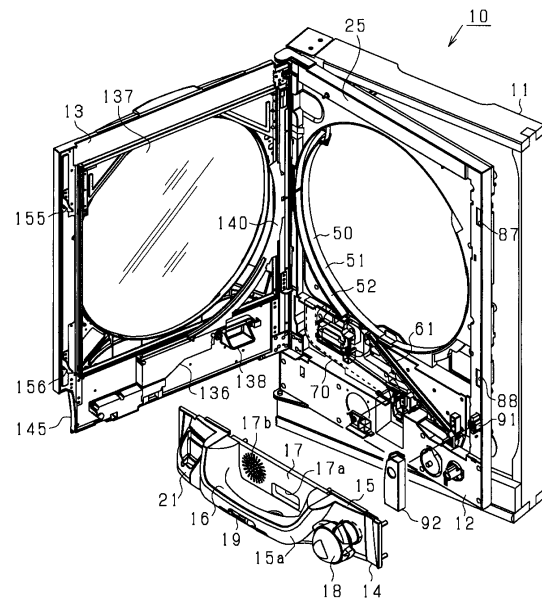
- 【図 3 8】 N M I 割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】 払出制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】 払出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】 賞球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】 貸球制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】 表示制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】 表示制御装置に記憶される内部コマンドの概略図である。
- 【図 4 5】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 4 6】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 4 7】 リーチパターンの表示例を示す図である。 10
- 【図 4 8】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 4 9】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 5 0】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 5 1】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 2】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 3】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 4】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 5】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 6】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。
- 【図 5 7】 リーチパターンの一連の表示態様を示す図である。 20
- 【図 5 8】 第 1 図柄表示装置の表示画面を示す図面である。
- 【図 5 9】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 6 0】 リーチパターンの表示例を示す図である。
- 【図 6 1】 予告演出の表示例を示す図である。
- 【図 6 2】 時短モードへの移行手順を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 6 3】 時短モードへの移行手順を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 6 4】 大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】 エンディング演出の一連の表示態様を示す図である。
- 【図 6 6】 時短モードへの移行手順を説明するためのタイムチャートである。

【符号の説明】 30

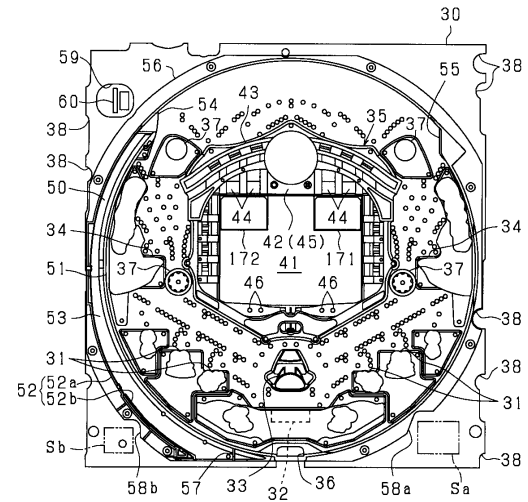
【 0 3 5 5 】

1 0 ... 遊技機としてのパチンコ機、 1 1 ... 外枠、 1 2 ... 本体枠、 1 3 ... 前扉枠、 3 0 ... 遊技盤、 3 3 ... 作動口装置、 3 3 a ... 上側作動口、 3 3 b ... 下側作動口、 3 3 c ... 電動役物、 3 3 d ... 作動口ケース、 3 5 ... 可変表示ユニット、 3 8 ... 切欠、 4 1 ... 第 1 図柄表示装置、 4 2 ... 第 2 図柄表示装置、 5 0 ... レールユニット、 9 1 ... シリンダ錠、 1 0 1 ... 窓部、 2 0 1 ... 第 1 制御基板ユニット、 2 0 2 ... 第 2 制御基板ユニット、 2 1 4 ... 表示制御装置、 2 4 8 ... 連動杆、 2 7 1 ... 主制御装置。

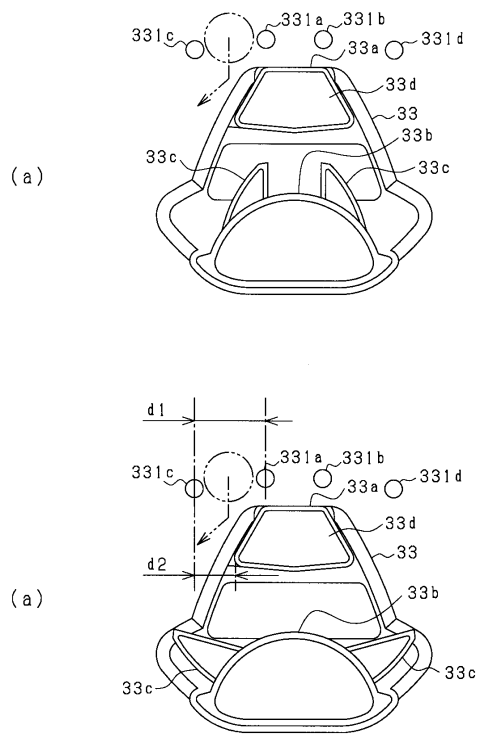
【 図 2 】



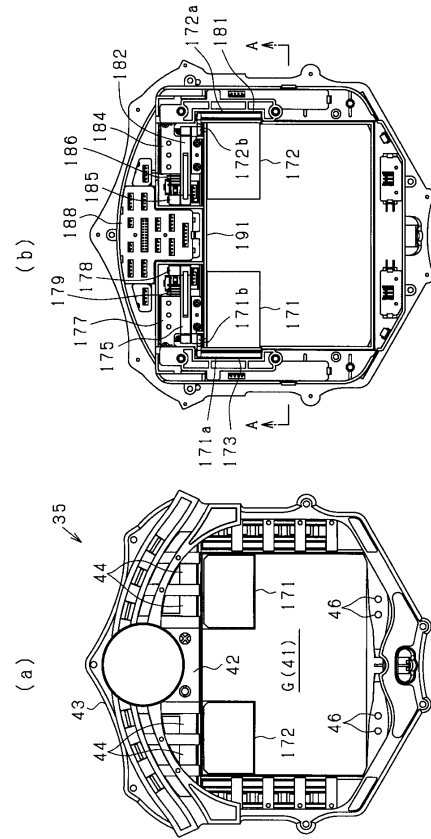
【 図 4 】



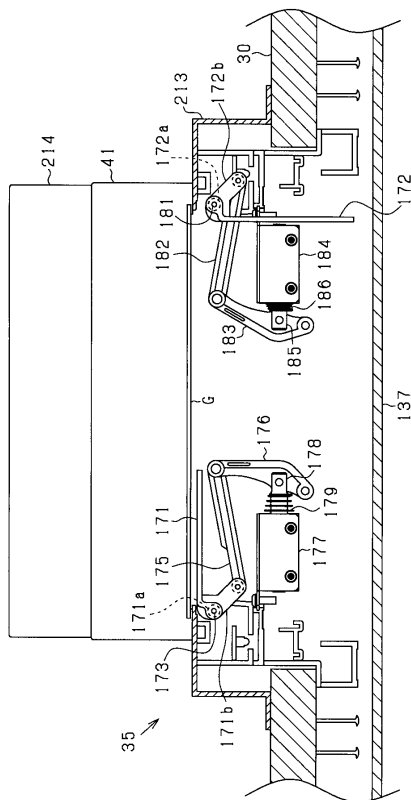
【図 5】



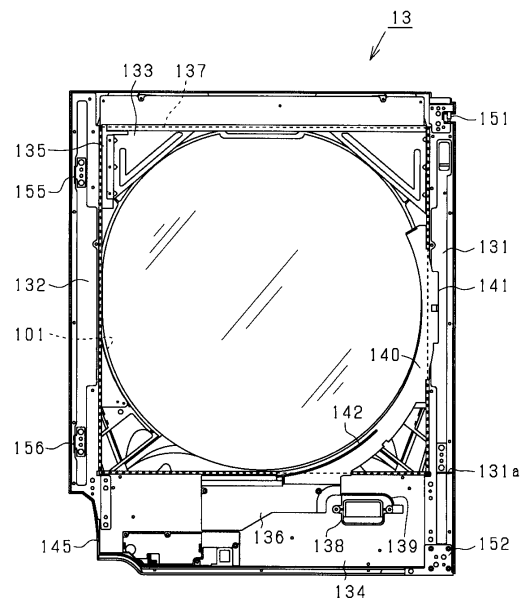
【図 6】



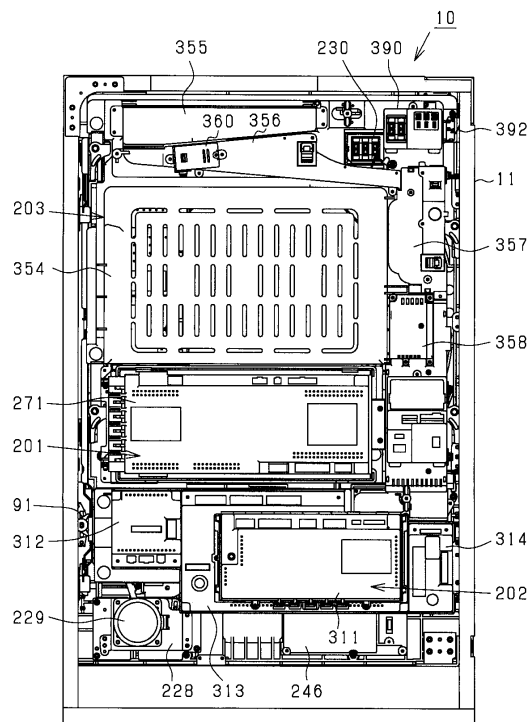
【図 7】



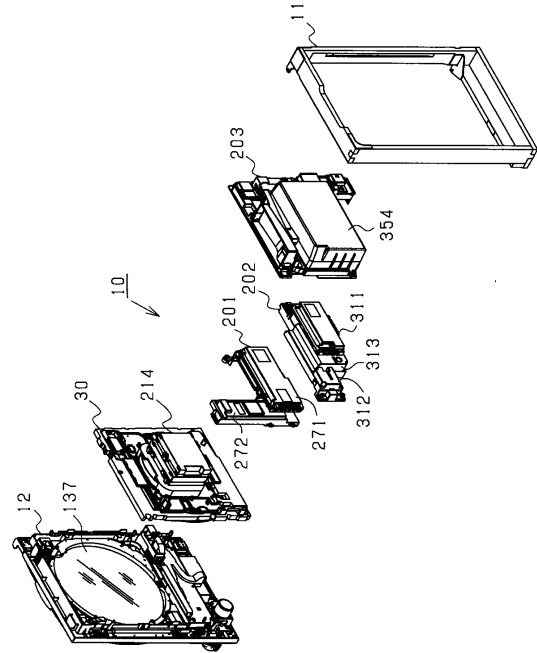
【図 8】



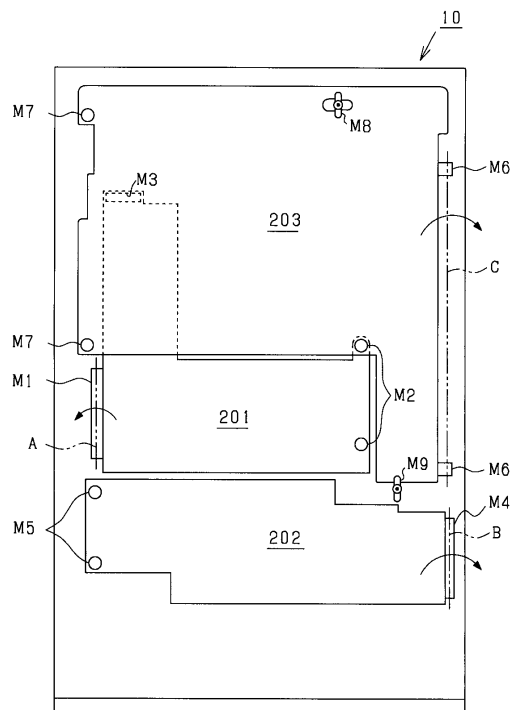
【図 9】



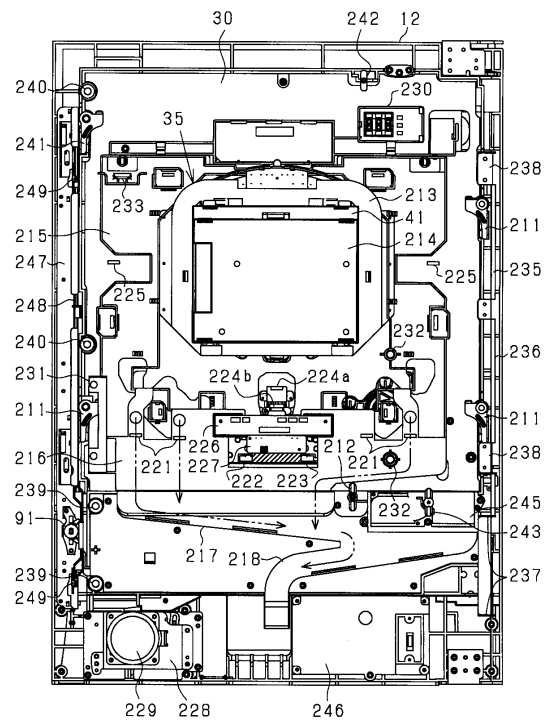
【図 10】



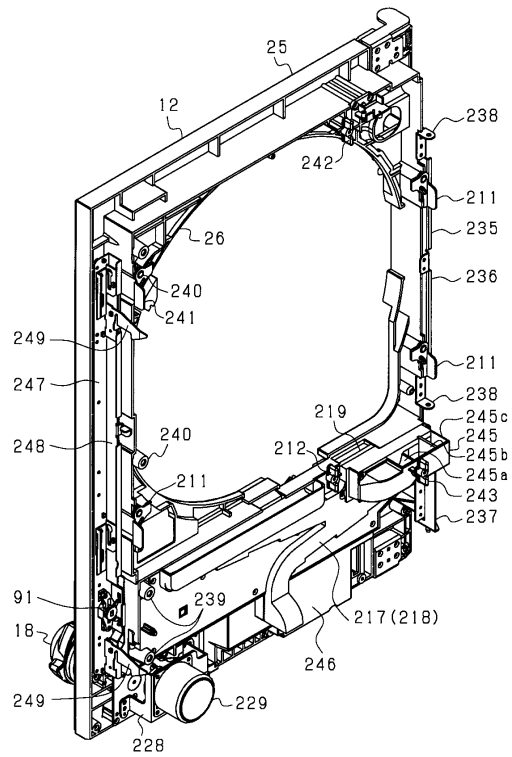
【図 11】



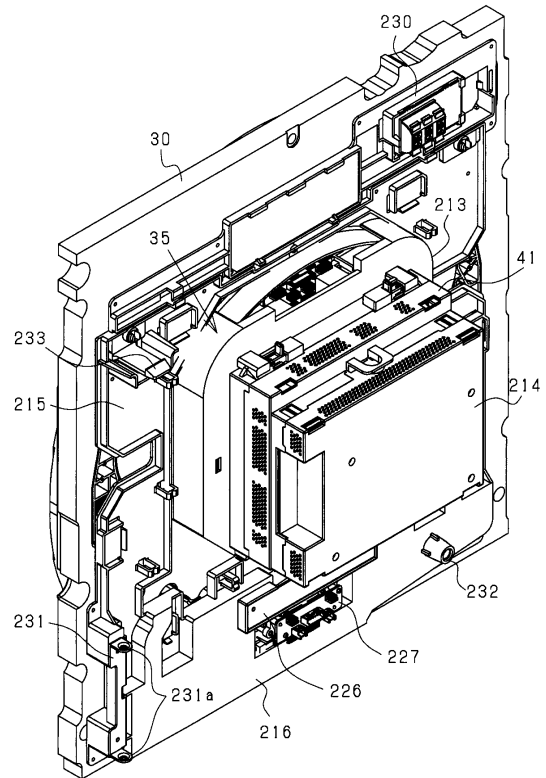
【図 12】



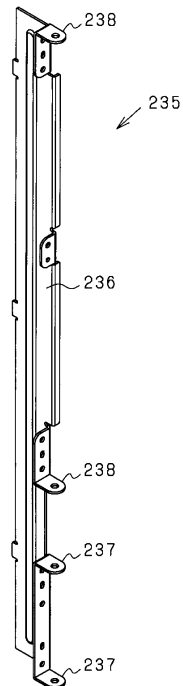
【図 13】



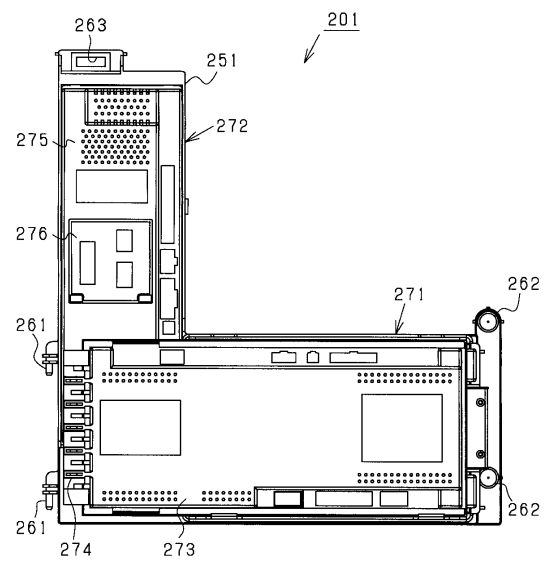
【図 14】



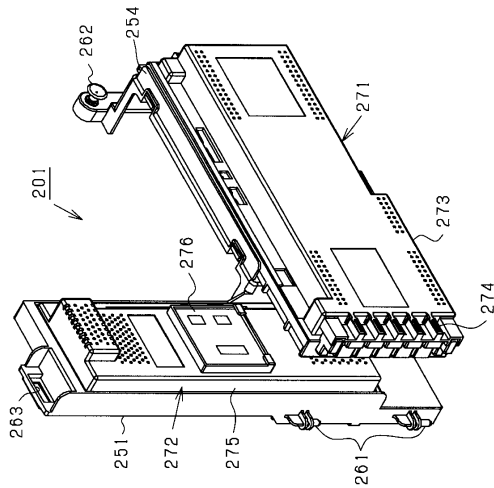
【図 15】



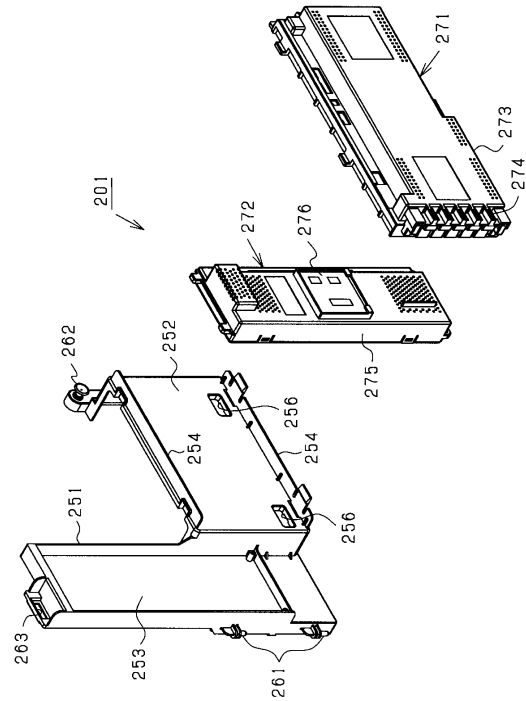
【図 16】



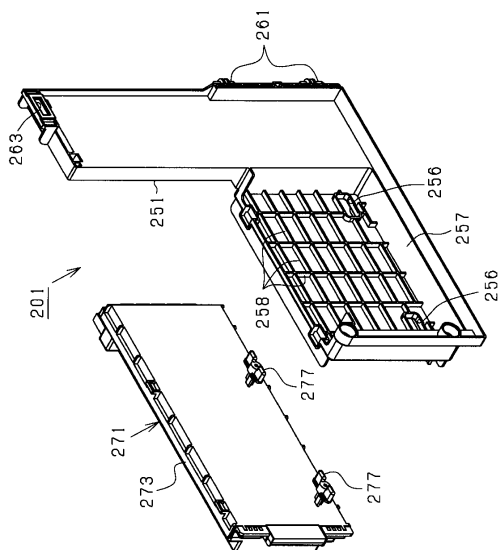
【図 17】



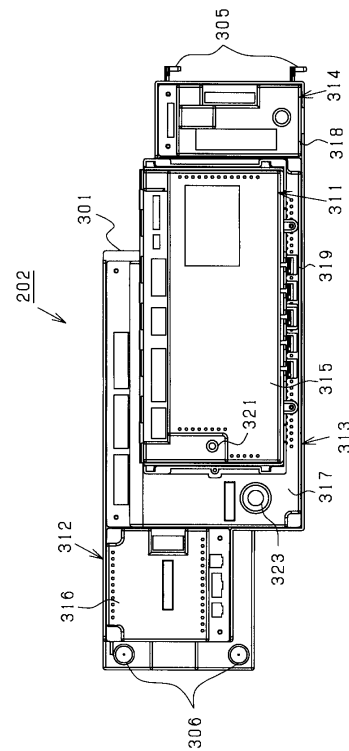
【図 18】



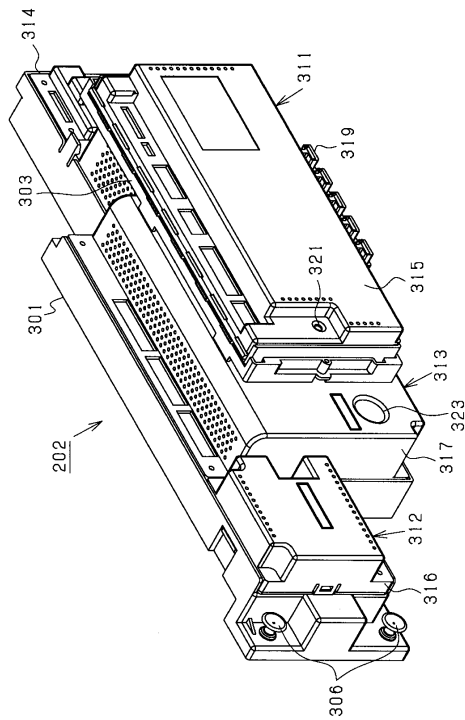
【図 19】



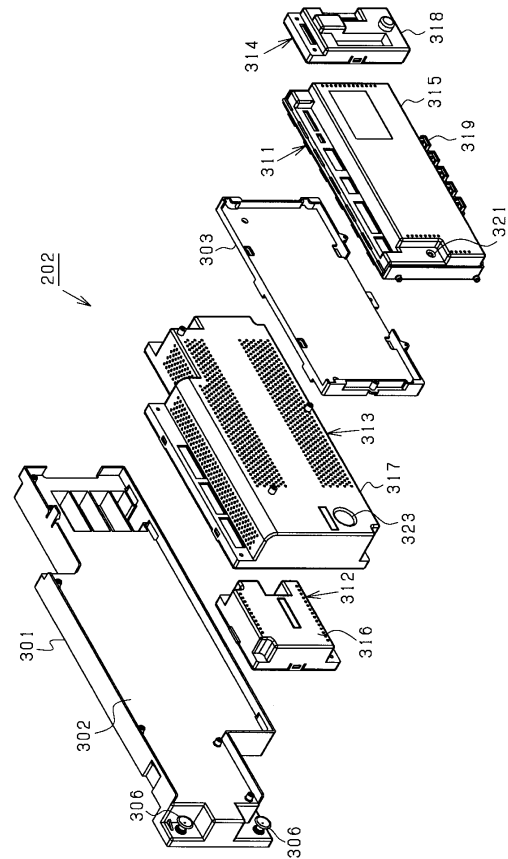
【図 20】



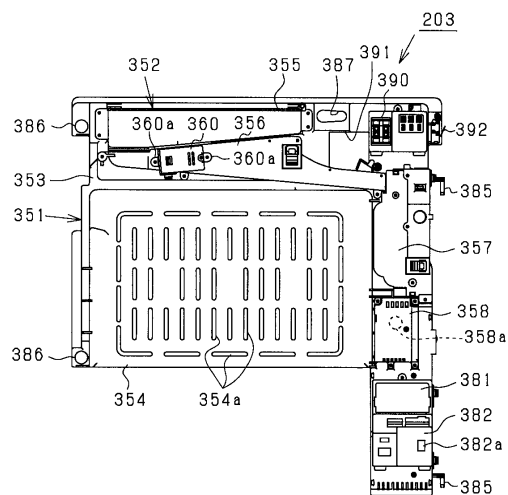
【図 2 1】



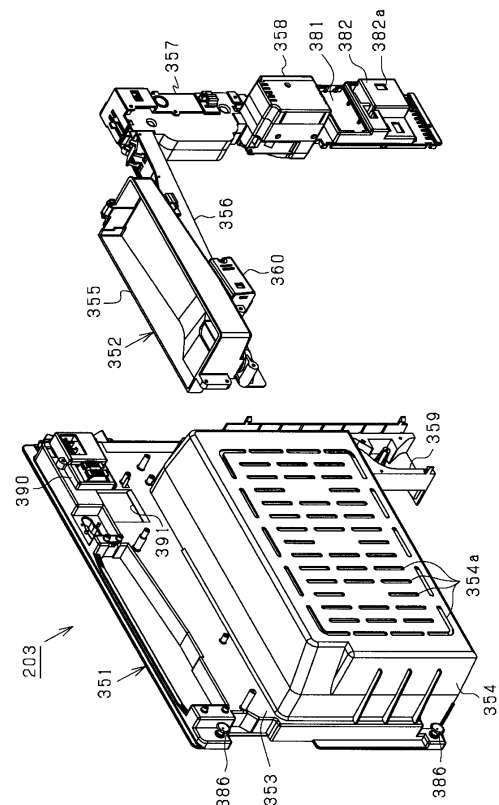
【図 2 2】



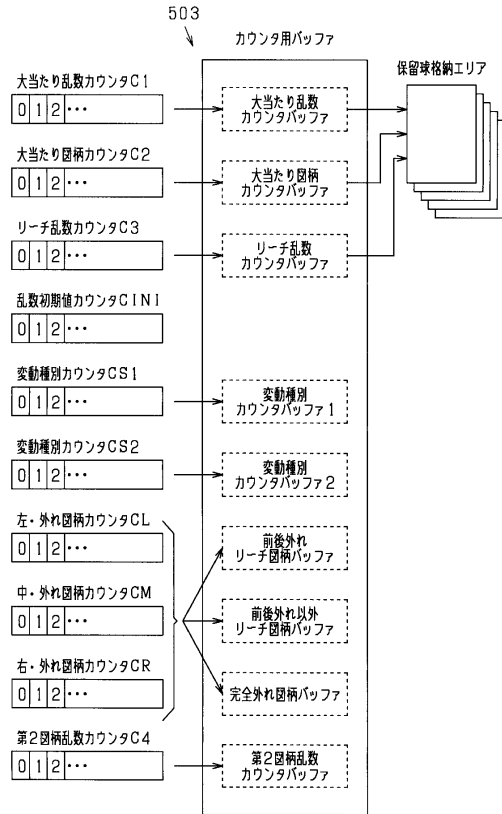
【図 2 3】



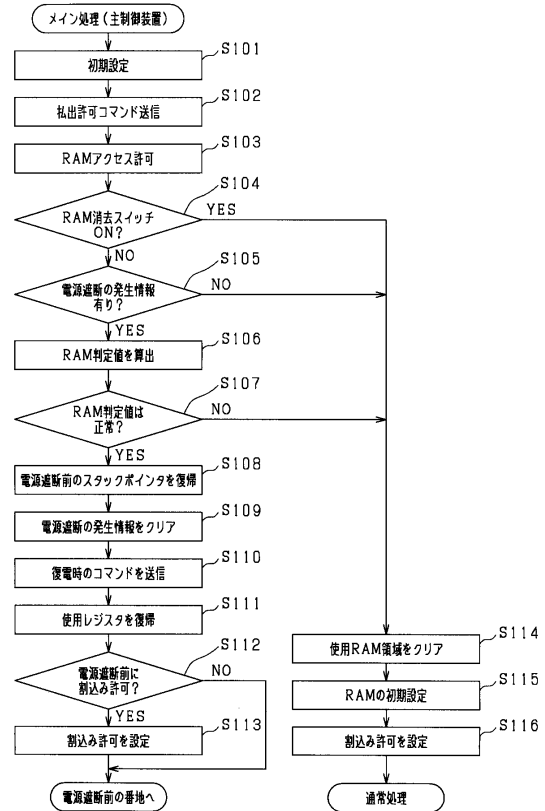
【図 2 4】



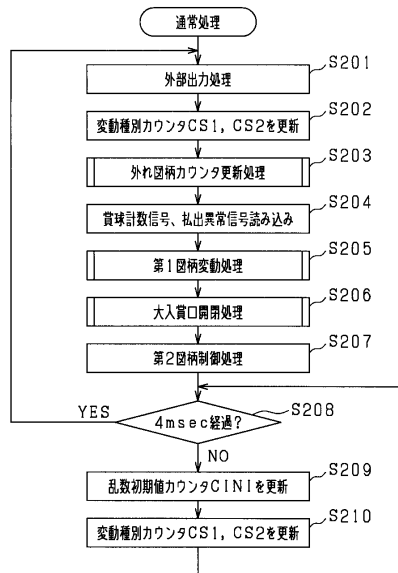
【図 30】



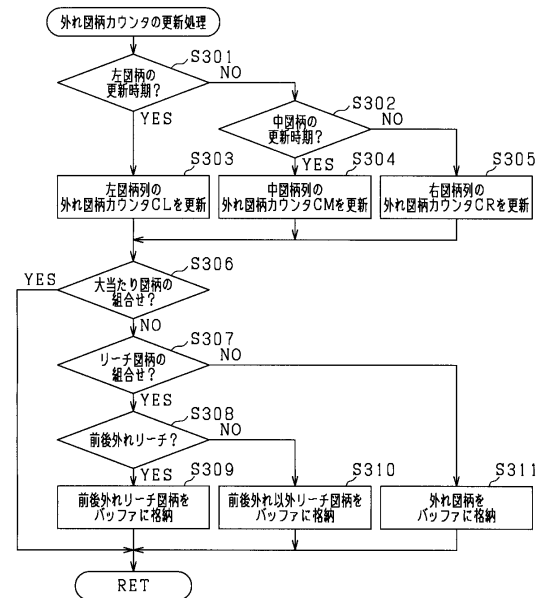
【図 31】



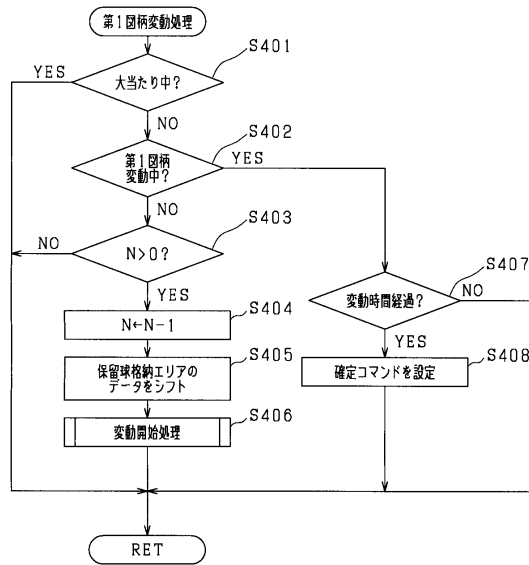
【図 32】



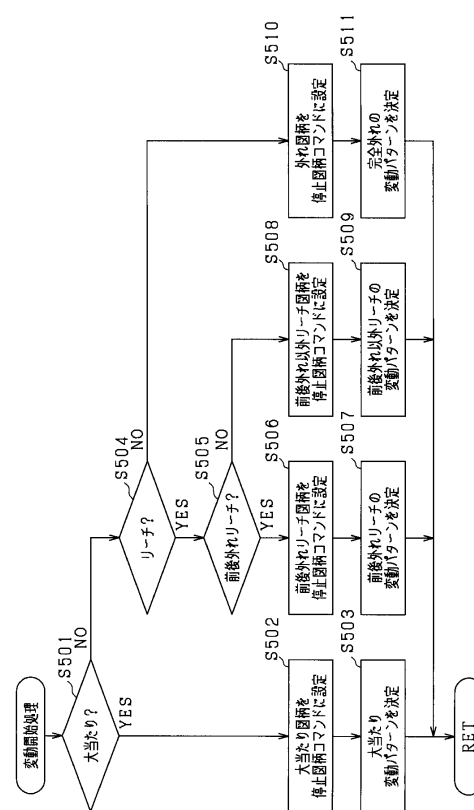
【図 33】



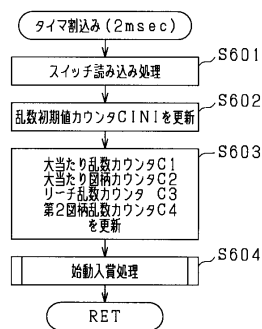
【図 3 4】



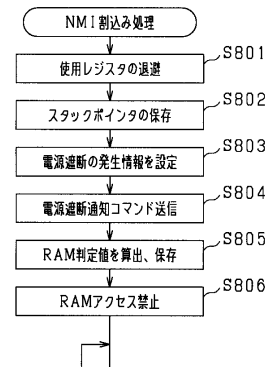
【図 3 5】



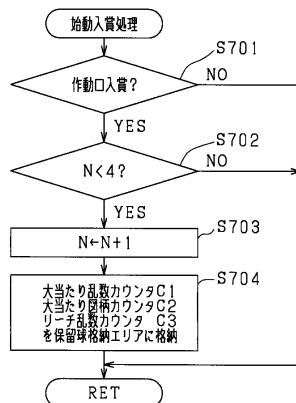
【図 3 6】



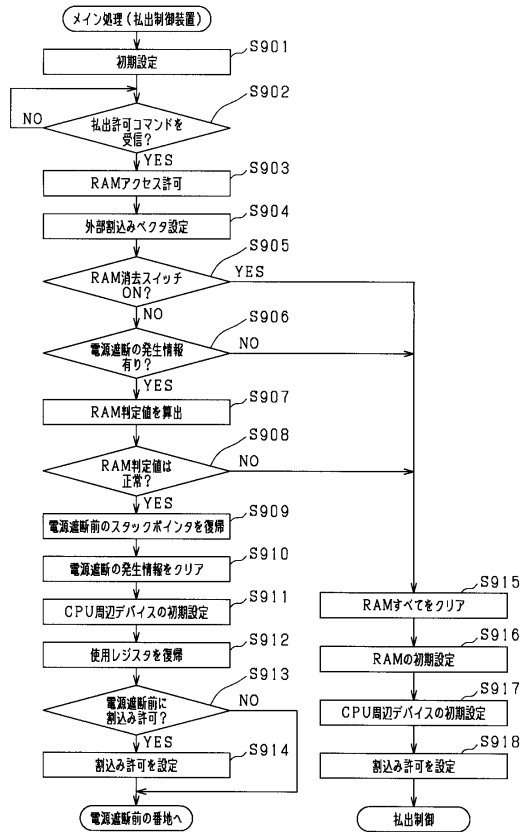
【図 3 8】



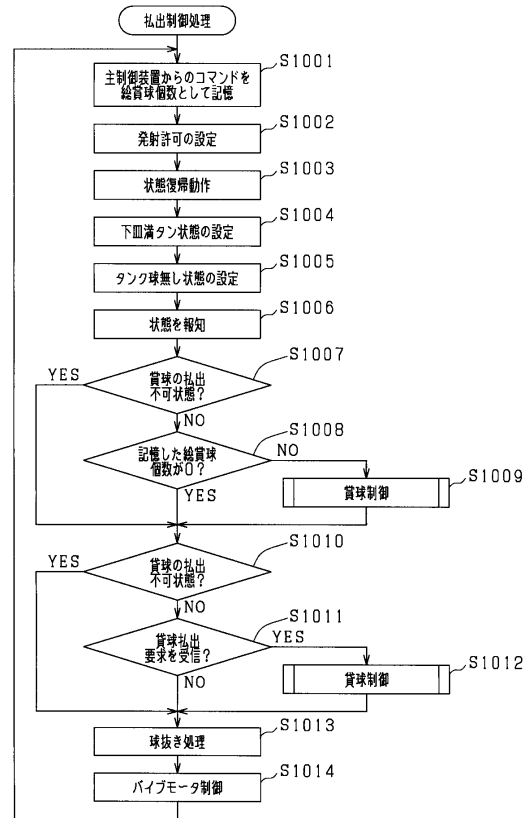
【図 3 7】



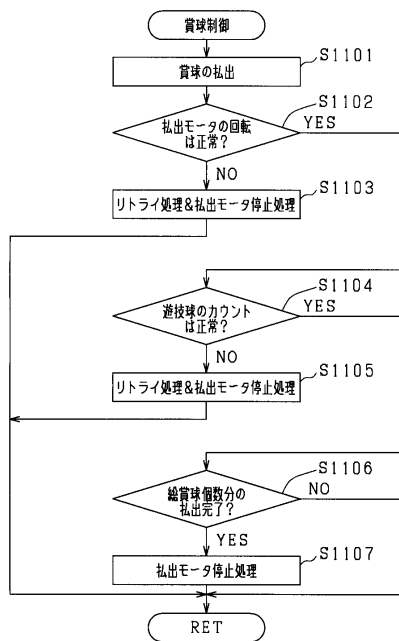
【図 39】



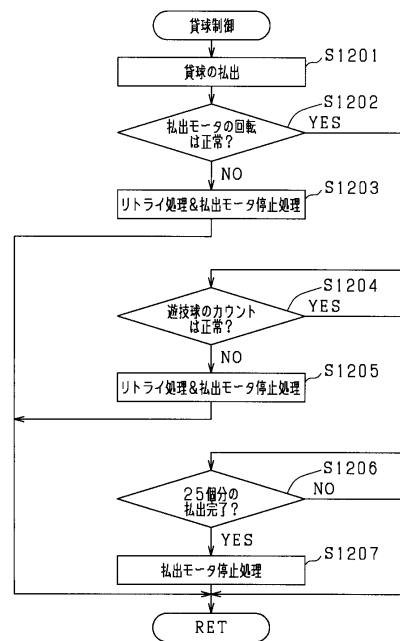
【図 40】



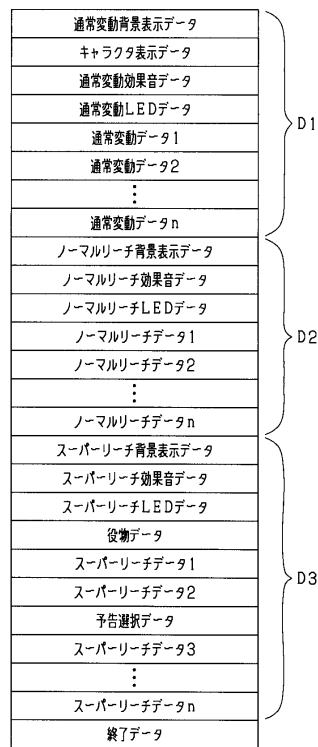
【図 41】



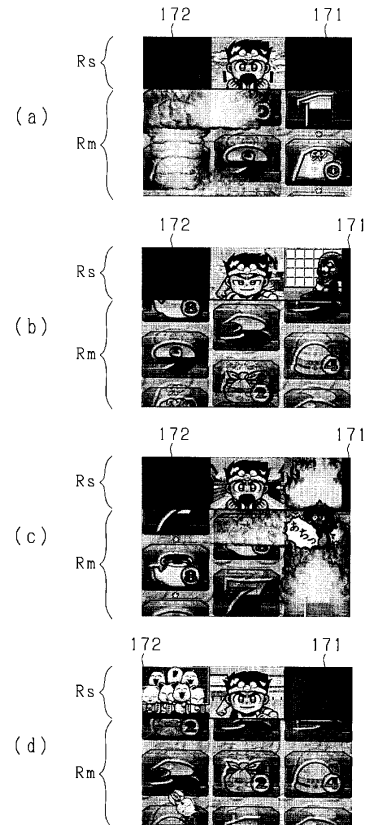
【図 42】



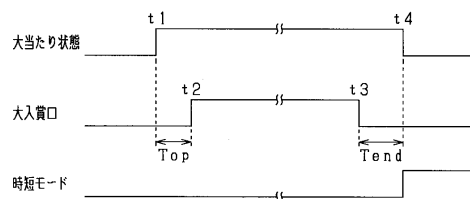
【図 44】



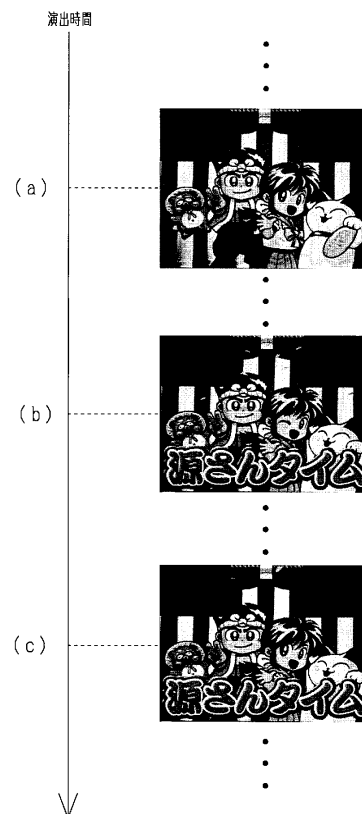
【図 61】



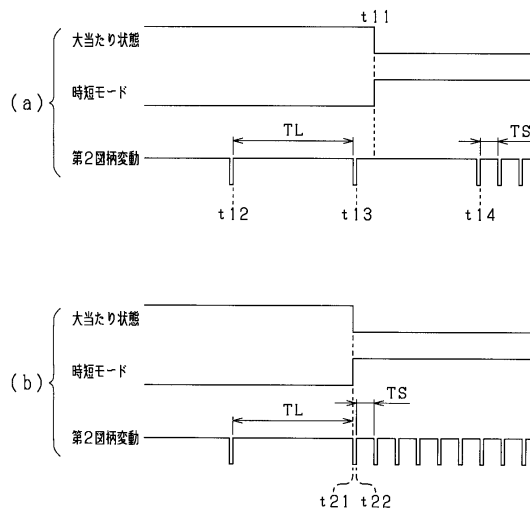
【図 62】



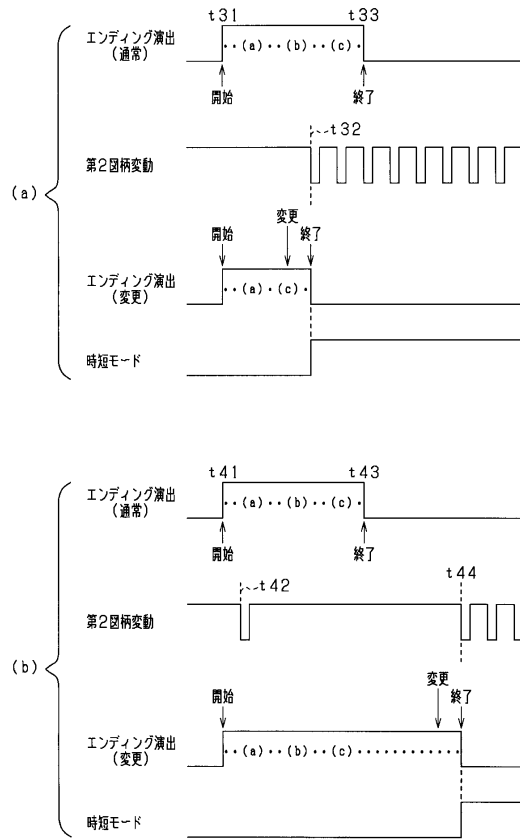
【図 65】



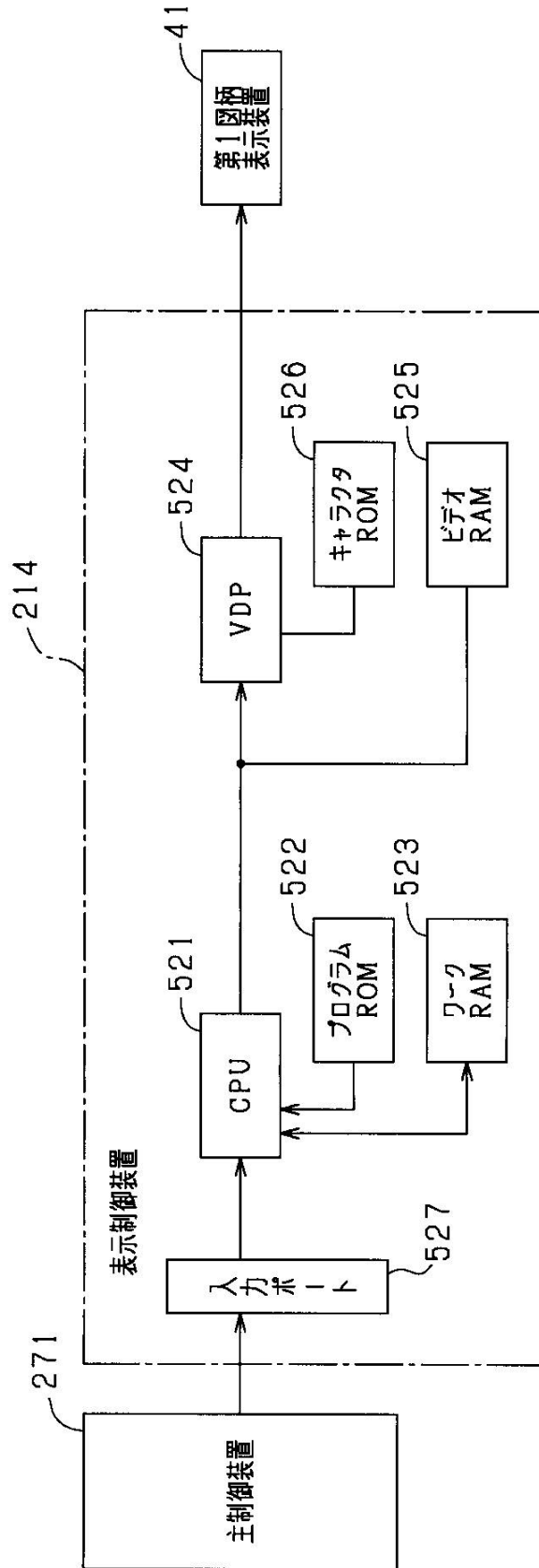
【図 63】



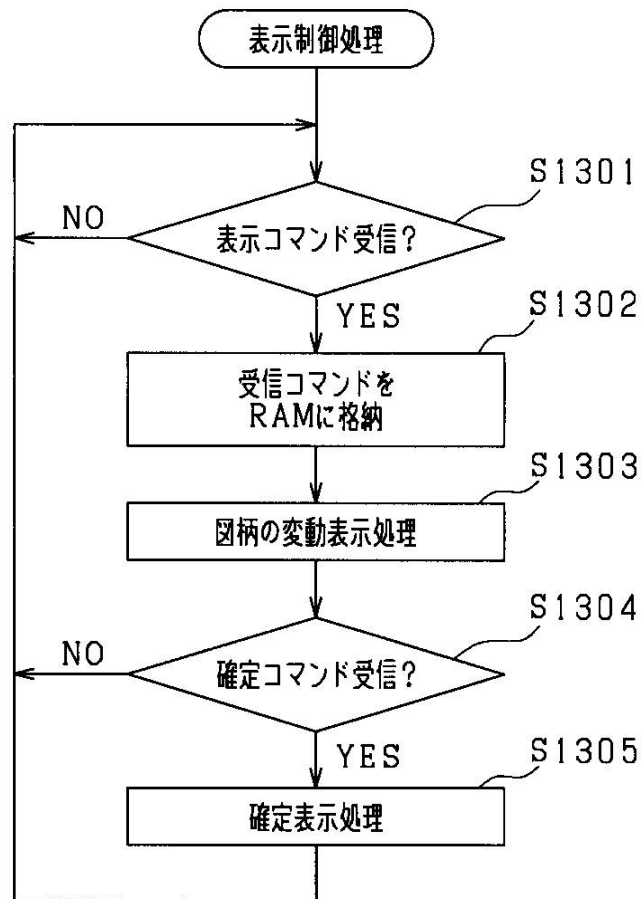
【図 66】



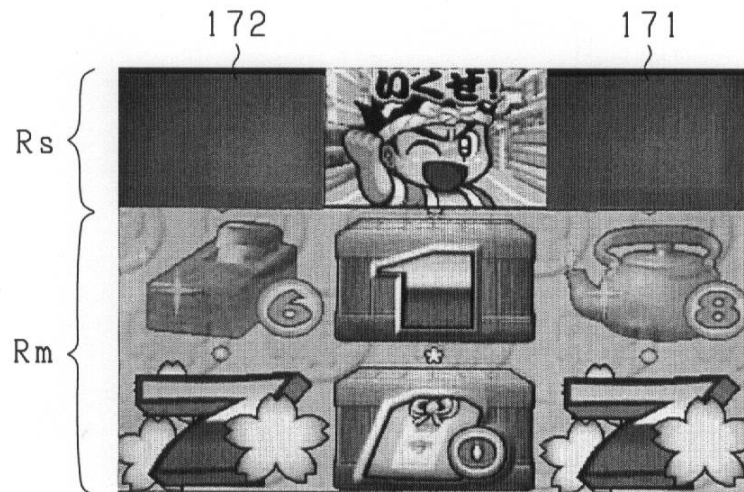
【図27】



【図 43】



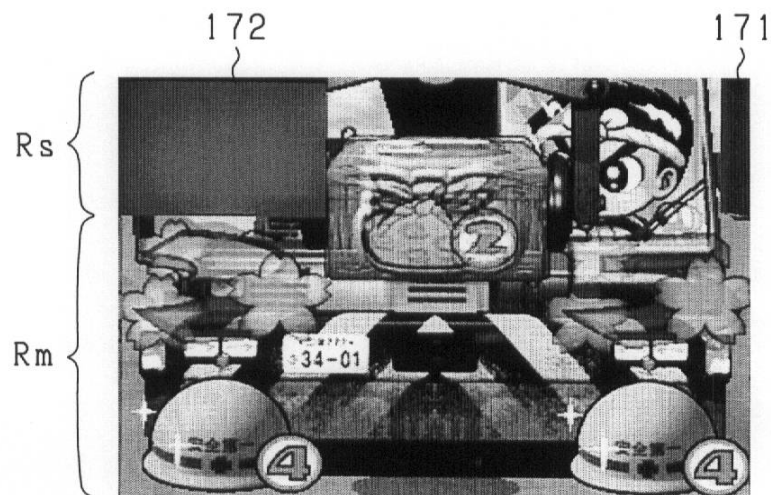
【図 45】



【図 46】



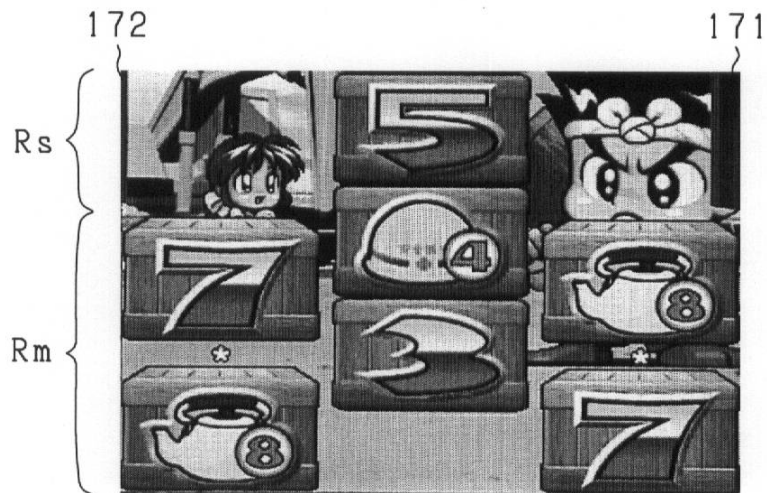
【図 47】



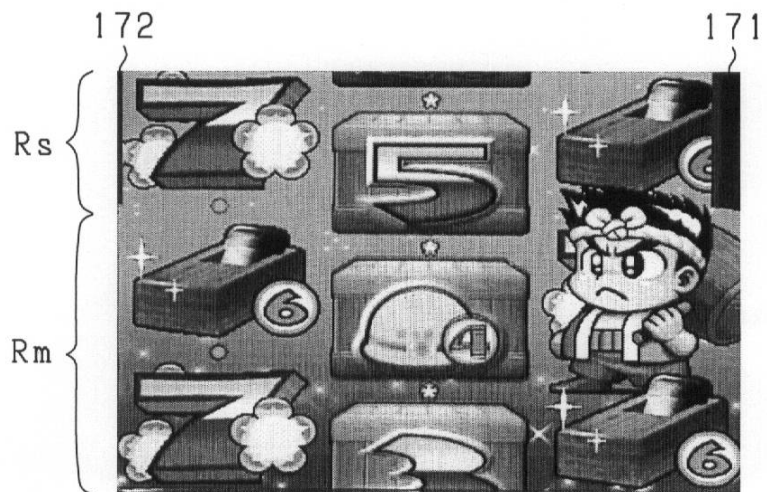
【図 48】



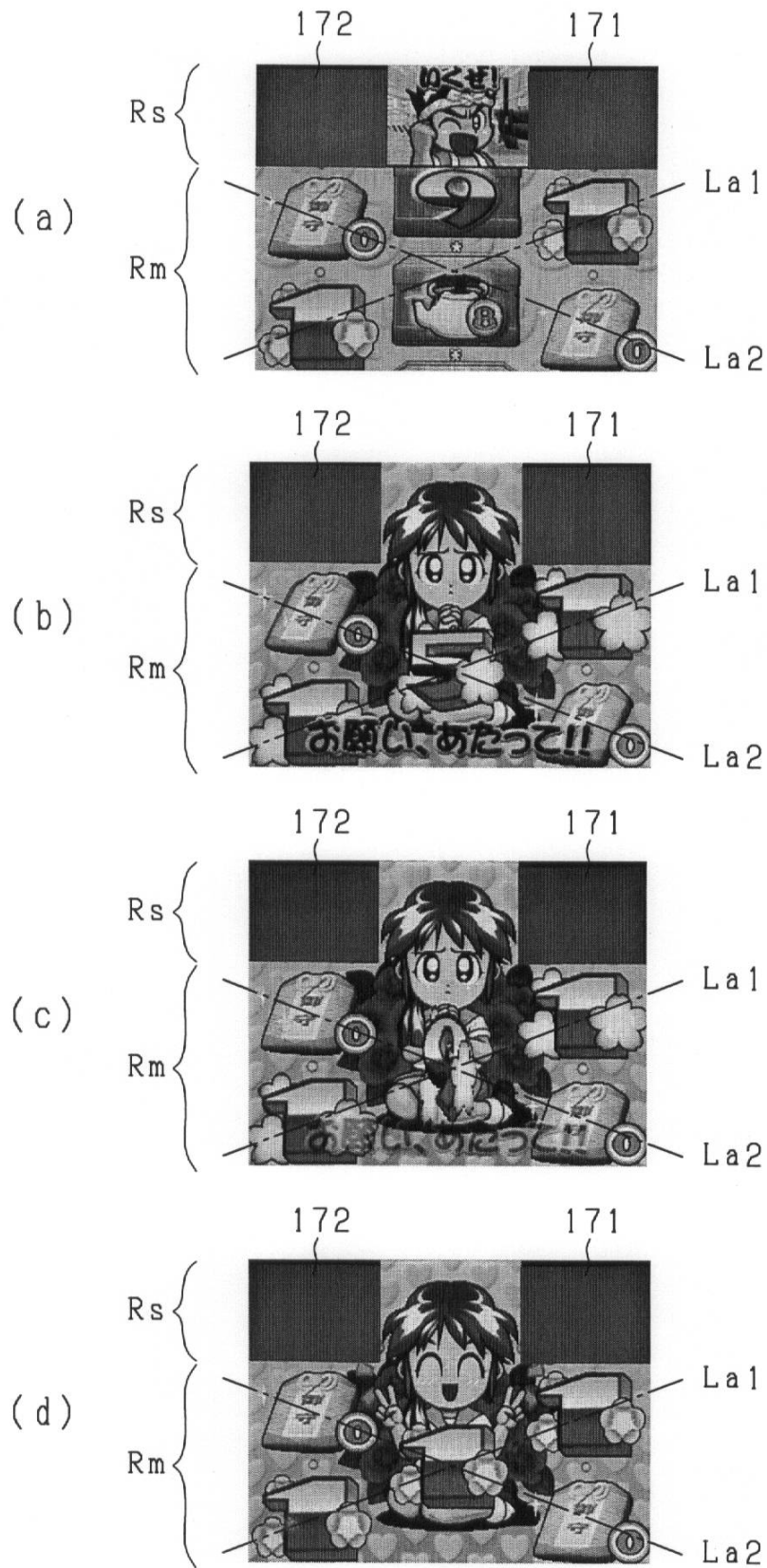
【図 49】



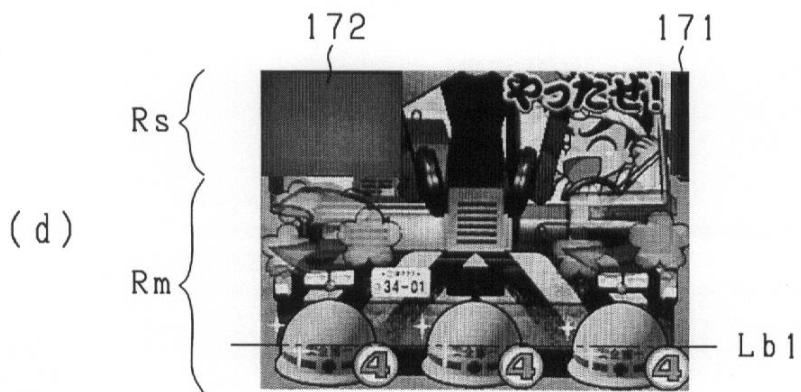
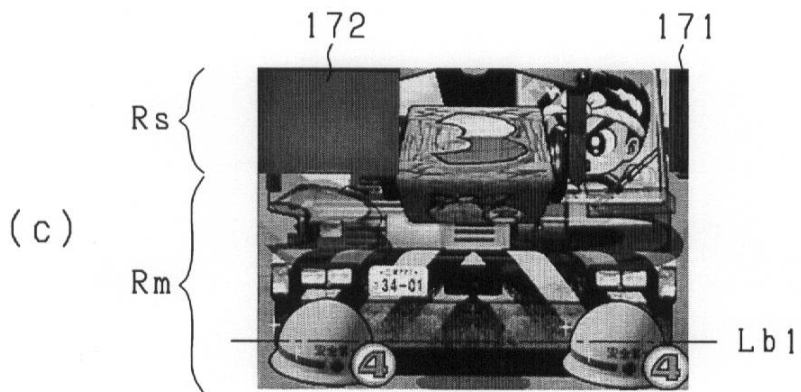
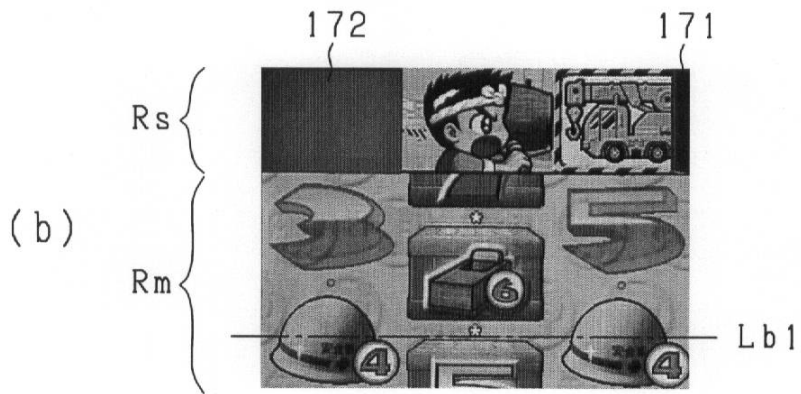
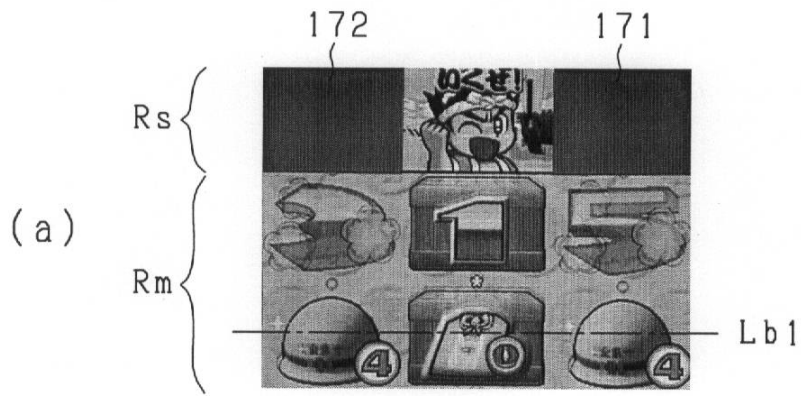
【図 50】



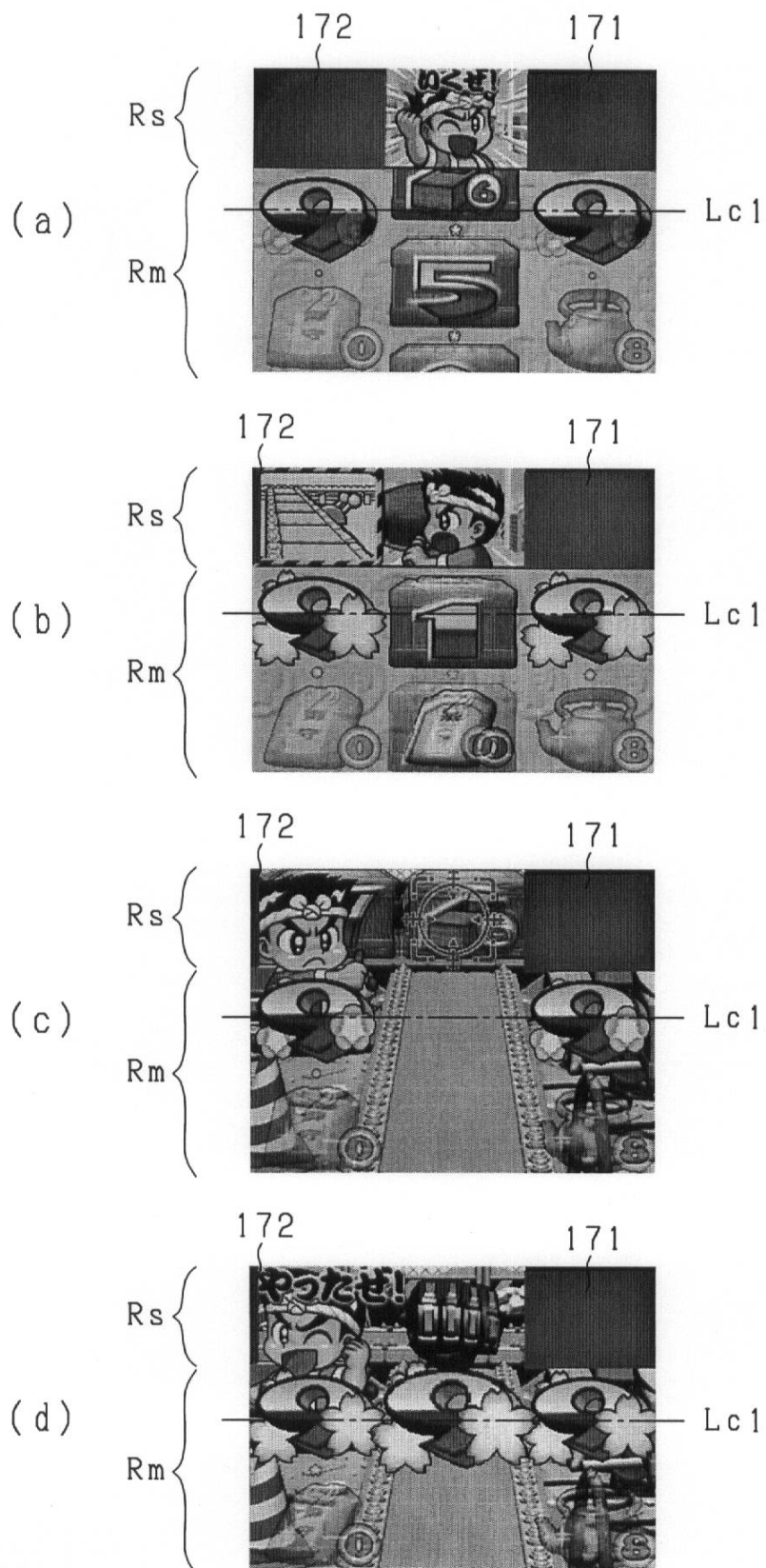
【図51】



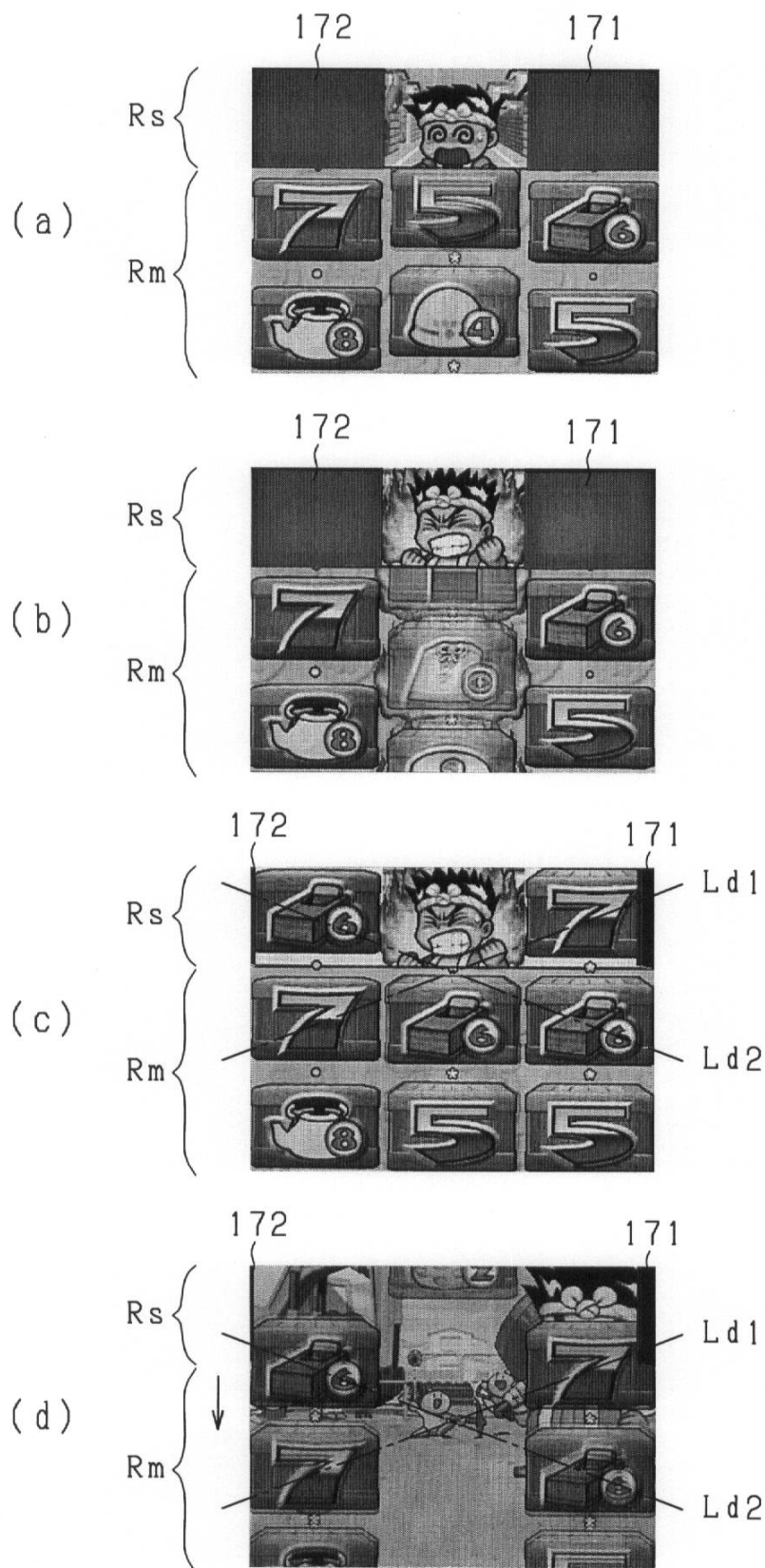
【 図 5 2 】



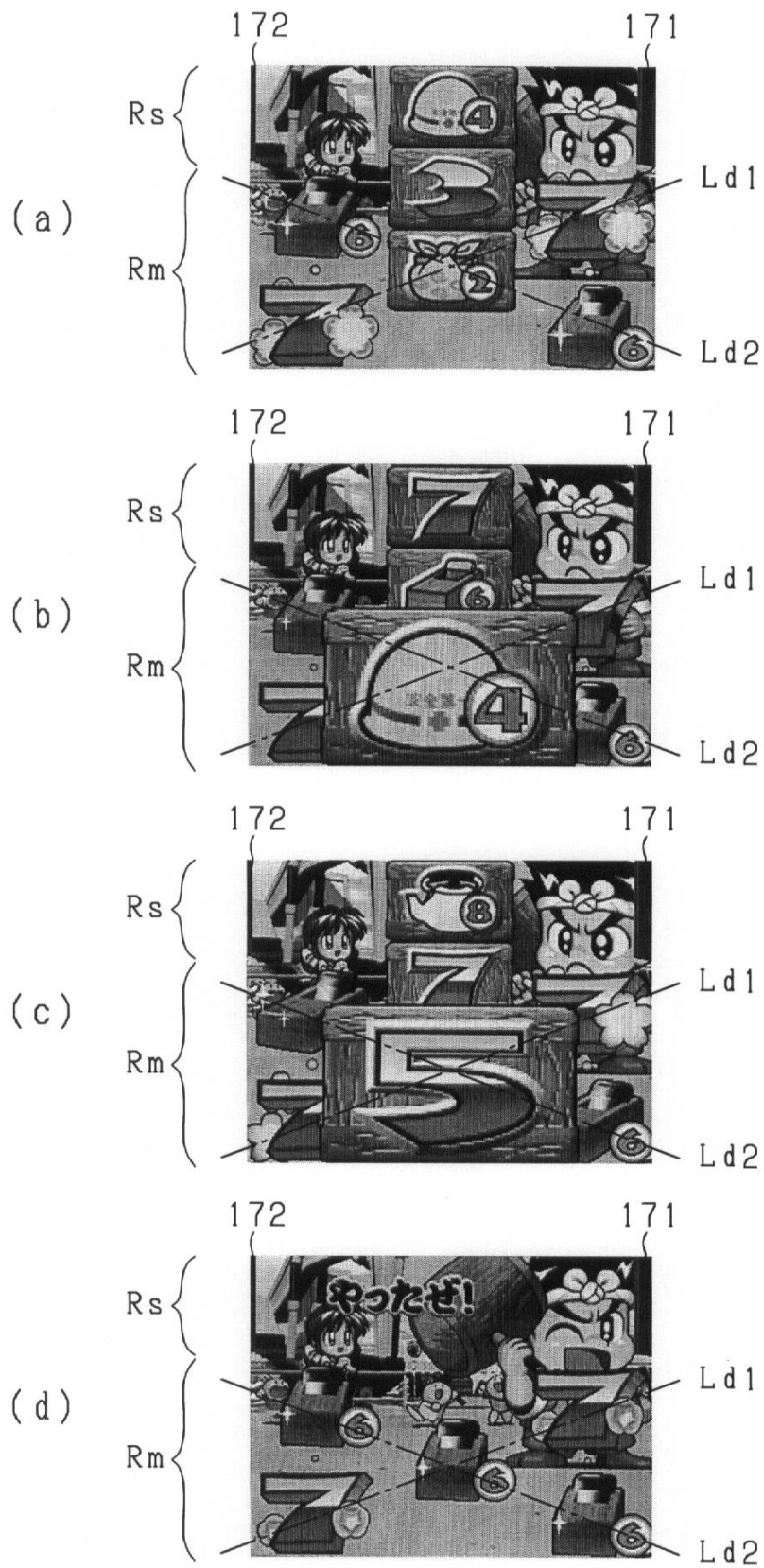
【図 53】



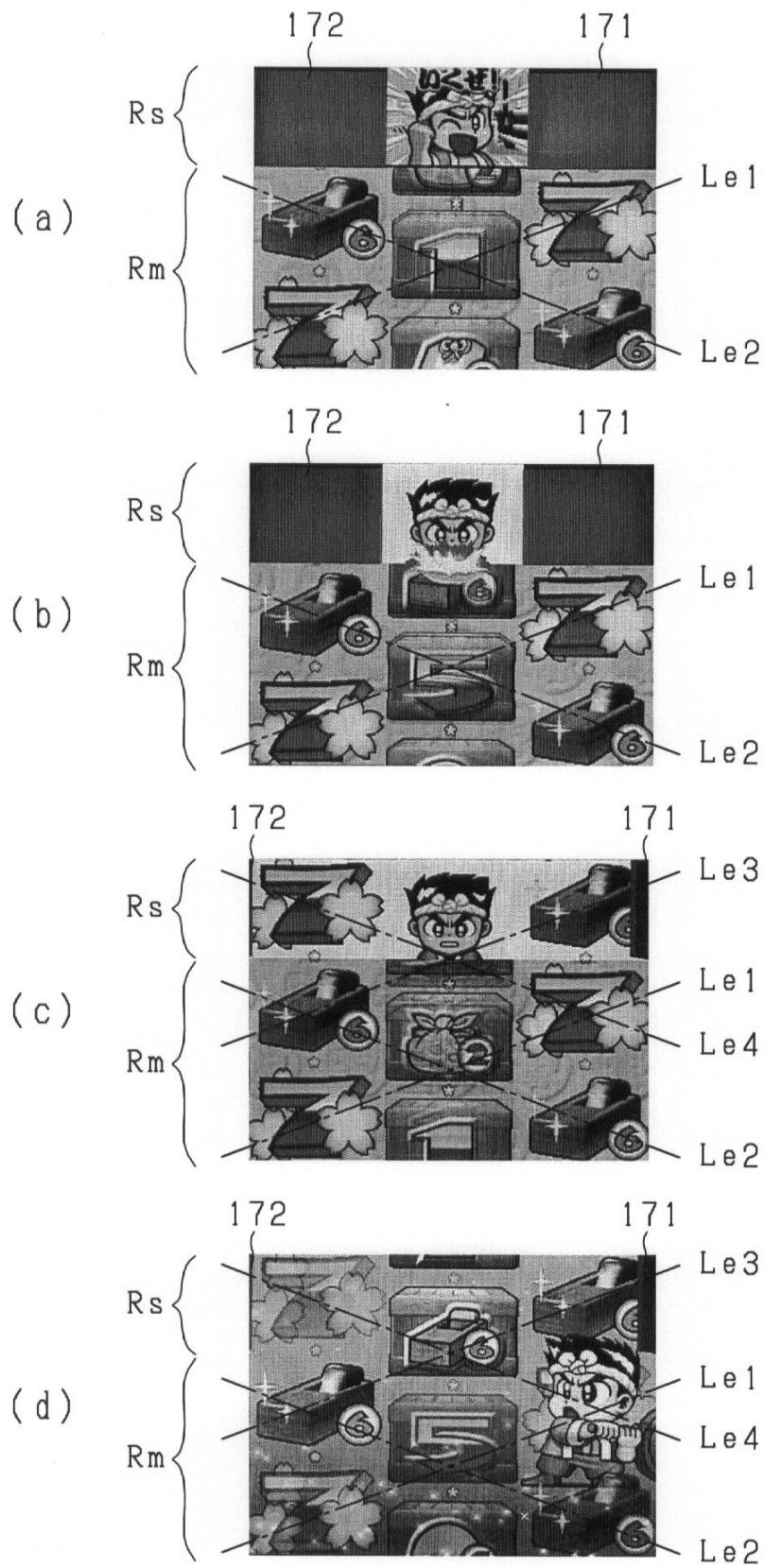
【図54】



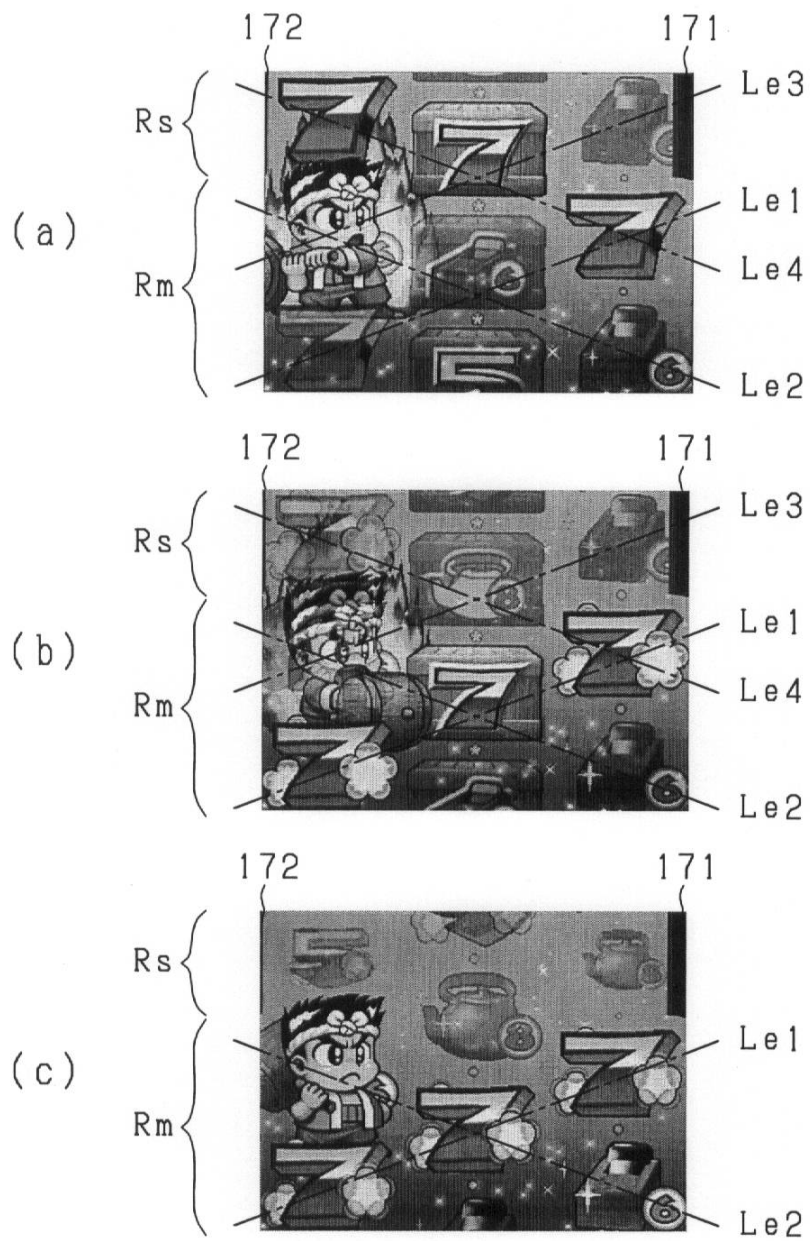
【図55】



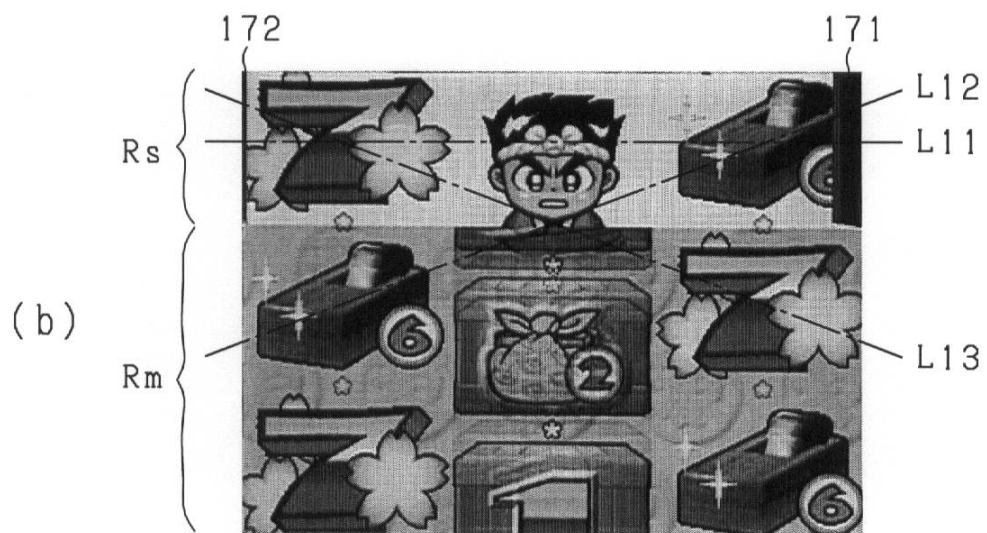
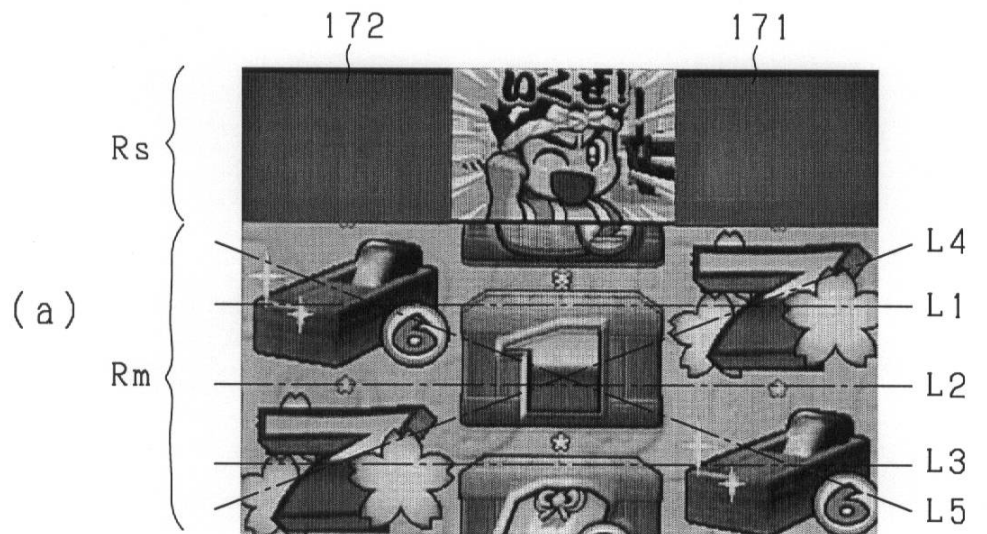
【図56】



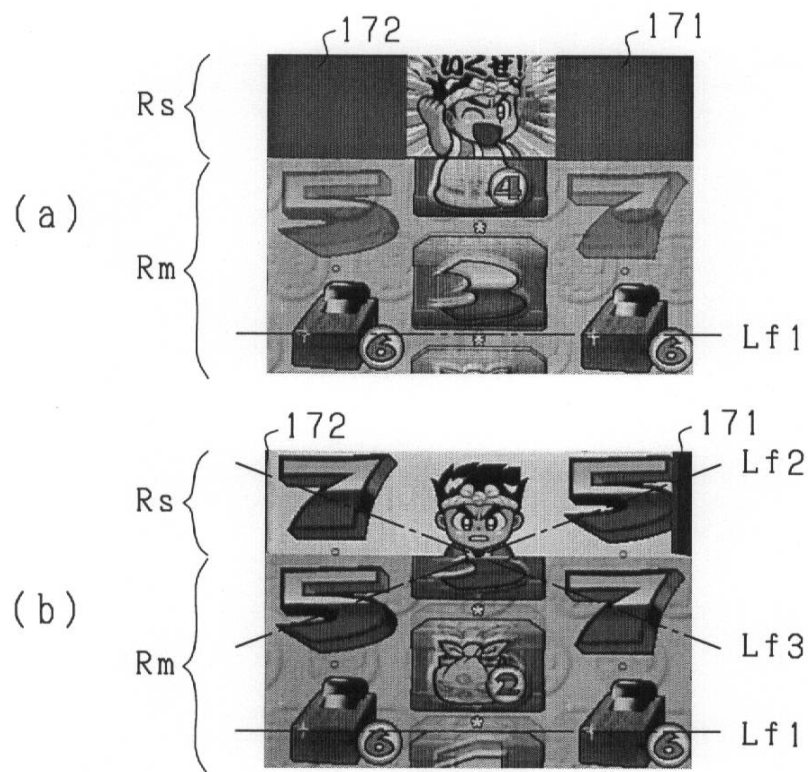
【図57】



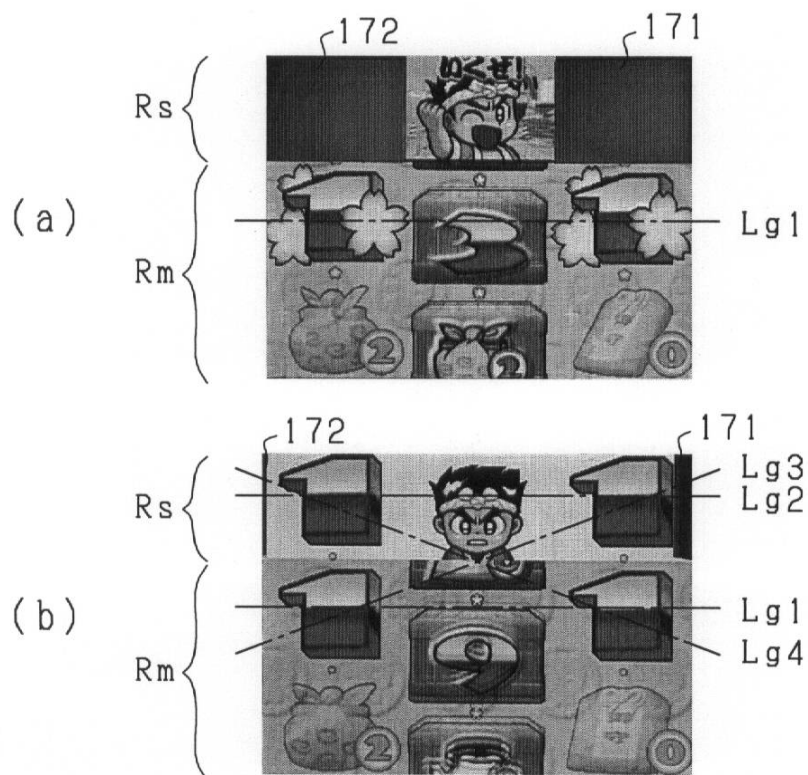
【図58】



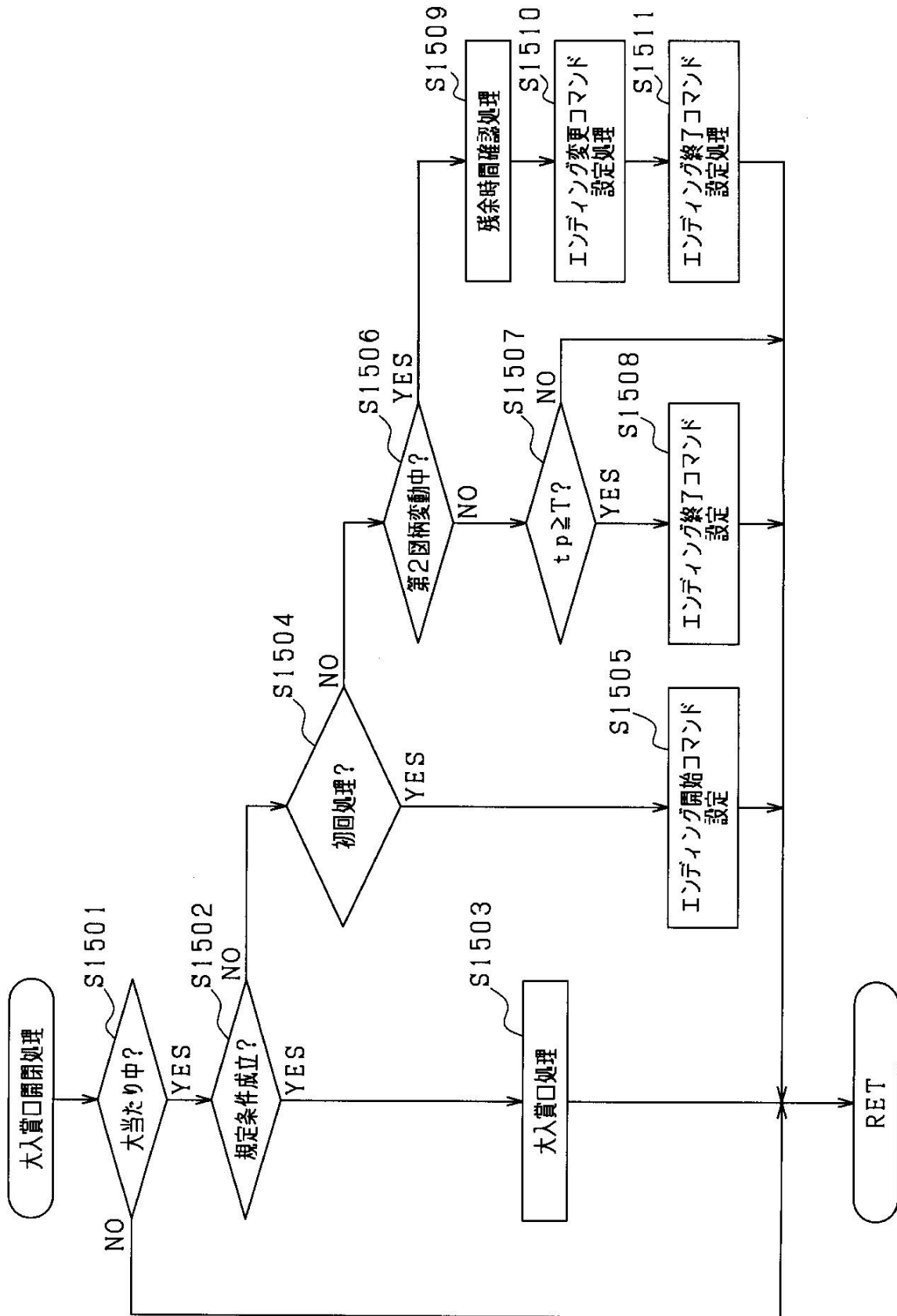
【図59】



【図60】



【図 6 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-033341(JP,A)
特開2003-325864(JP,A)
特開2002-126235(JP,A)
特開2000-288193(JP,A)
特開2002-315924(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02