

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4869560号
(P4869560)

(45) 発行日 平成24年2月8日(2012.2.8)

(24) 登録日 平成23年11月25日(2011.11.25)

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

請求項の数 3 (全 62 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2004-68952(P2004-68952) (22) 出願日 平成16年3月11日(2004.3.11) (65) 公開番号 特開2005-253660(P2005-253660A) (43) 公開日 平成17年9月22日(2005.9.22) 審査請求日 平成19年3月9日(2007.3.9) 審判番号 不服2010-24588(P2010-24588/J1) 審判請求日 平成22年11月1日(2010.11.1)</p>	<p>(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 110000534 特許業務法人しんめいセンチュリー (72) 発明者 石川 勲 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 合議体 審判長 小原 博生 審判官 伊藤 陽 審判官 秋山 斉昭</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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識別情報等を表示する第1表示手段と、その第1表示手段に現出される複数の第1識別情報を記憶する第1情報記憶手段と、その第1情報記憶手段に記憶される前記第1識別情報を用いた第1動的表示の動的パターンを少なくとも2以上記憶する第1パターン記憶手段と、前記第1動的表示の始動条件の成立を検出する第1検出手段と、その第1検出手段によって前記第1動的表示の始動条件の成立が検出されることに基づいて遊技者にとって有利な第1遊技価値の付与抽選を行う第1遊技価値抽選手段と、前記第1表示手段に前記第1遊技価値の付与を期待させるリーチ表示の現出抽選を行うリーチ抽選手段と、少なくともそのリーチ抽選手段又は第1遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて前記第1パターン記憶手段に記憶される前記第1動的表示の動的パターンを選定する第1パターン選定手段と、その第1パターン選定手段によって選定された前記第1動的表示を前記第1表示手段に行わせる第1動的実行手段と、前記第1遊技価値抽選手段によって第1遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第1表示手段に前記リーチ表示を現出させてから予め定めた第1表示結果を現出させて、遊技者にとって有利な第1特別遊技状態を発生させる第1遊技価値付与手段と、

第2識別情報等を表示する第2表示手段と、その第2表示手段に現出される複数の第2識別情報を記憶する第2情報記憶手段と、その第2情報記憶手段に記憶される前記第2識別情報を用いた第2動的表示の動的パターンを少なくとも2以上記憶する第2パターン記憶手段と、前記第2動的表示の始動条件の成立を検出する第2検出手段と、その第2検出

10

20

手段によって前記第2動的表示の始動条件の成立が検出されることに基づいて遊技者にとって有利な第2遊技価値の付与抽選を行う第2抽選手段と、少なくとも遊技状態等に基づいて前記第2パターン記憶手段に記憶される前記第2動的表示の動的パターンを選定する第2パターン選定手段と、その第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示を前記第2表示手段に行わせる第2動的実行手段と、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に予め定めた第2表示結果を現出させて、前記第1検出手段における始動条件の成立を検出させ易くする第2特別遊技状態を発生させる第2遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、

前記第2パターン記憶手段は、前記第2動的表示の動的パターンの1つとして、前記第1パターン記憶手段に記憶される前記第1動的表示の動的パターンに係る動的時間の中で最長の動的時間と同等またはそれ以上の動的時間を有するロング動的パターンを記憶し、

前記第2パターン選定手段は、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを前記ロング動的パターンに選定することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1検出手段は、その第1検出手段へ遊技媒体を導出する始動入賞口手段と、その始動入賞口手段に配設された開閉手段とを備え、

前記第1遊技価値付与手段は、前記第1遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1特別遊技状態終了後の遊技状態を、第1遊技状態と、その第1遊技状態より遊技者にとって遊技価値が高い第2遊技状態とのいずれかを選定する遊技状態選定手段を備え、

前記第2遊技価値付与手段は、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に前記予め定めた第2表示結果を現出させて、前記始動入賞口手段に備えられた開閉手段を開放制御する開放制御手段を備え、

前記第2パターン選定手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されていると共に、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを前記ロング動的パターンに選定するように構成され、

前記開放制御手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第1遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が前記第2抽選手段により導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を第1開放態様で開放状態にし、また、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が前記第2抽選手段により導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を前記第1開放態様より遊技者にとって有利な第2開放態様で開放状態にするように構成されていることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記第1動的実行手段は、前記第1表示手段で前記第1動的表示を実行した場合に、前記第1パターン選定手段によって選定された前記第1動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第1表示手段で実行中の第1動的表示を確定表示させる第1確定手段を備え、

前記第2動的実行手段は、前記第2表示手段で前記第2動的表示を実行した場合に、前記第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第2表示手段で実行中の第2動的表示を確定表示させる第2確定手段を備え、

その第2確定手段は、前記第2パターン選定手段によって前記第2動的表示の動的パターンが前記ロング動的パターンに選定されていた場合に、前記第1確定手段によって確定表示される前記第1動的表示に伴って、前記第2表示手段で実行中の前記第2動的表示を確定表示させるように構成されていることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ機やスロットマシンに代表される遊技機に関するものである。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

従来、遊技機の一つとして、複数種類の特別図柄等を予め定められた配列で変動表示するための表示装置を備えたパチンコ機等が知られている。この種の遊技機では、例えば、電動チューリップ等で構成される始動口に球が入賞することに基づいて表示装置において特別図柄の変動表示を行い、特別図柄の停止時の停止態様（停止図柄）に応じて、特別遊技状態（大当たり状態）が導出可能となっている。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機においては、特別遊技状態を発生させる特別図柄以外に普通図柄と呼ばれる図柄を用いて変動表示を行い、この普通図柄の停止態様（表示結果）が予め定められた表示結果と一致した場合（当たり状態）に、電動チューリップが開放状態となり、球が始動口に入賞し易い状態となるものがある。

【 特許文献 1 】 特開平 0 8 - 3 3 2 2 6 5 号 公 報

【 発明の開示 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、かかる遊技機において、遊技者は特別図柄の変動表示に注目する一方、特別図柄の変動表示の発生に関連する電動チューリップの駆動状態にも注目している。従って、特別図柄の変動表示でリーチ表示が現出した状態、即ち、大当たりへの期待感が飛躍的に高まっている状態において、電動チューリップが開放駆動されていると、遊技者は、特別図柄の変動表示に注視したいにもかかわらず、電動チューリップの駆動状態が気になってしまい、遊技者の意識が分散されて遊技に集中できないおそれがあった。

【 0 0 0 5 】

本発明は上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる遊技機を提供することを目的としている。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、第 1 識別情報等を表示する第 1 表示手段と、その第 1 表示手段に現出される複数の第 1 識別情報を記憶する第 1 情報記憶手段と、その第 1 情報記憶手段に記憶される前記第 1 識別情報を用いた第 1 動的表示の動的パターンを少なくとも 2 以上記憶する第 1 パターン記憶手段と、前記第 1 動的表示の始動条件の成立を検出する第 1 検出手段と、その第 1 検出手段によって前記第 1 動的表示の始動条件の成立が検出されることに基づいて遊技者にとって有利な第 1 遊技価値の付与抽選を行う第 1 遊技価値抽選手段と、前記第 1 表示手段に前記第 1 遊技価値の付与を期待させるリーチ表示の現出抽選を行うリーチ抽選手段と、少なくともそのリーチ抽選手段又は第 1 遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて前記第 1 パターン記憶手段に記憶される前記第 1 動的表示の動的パターンを選定する第 1 パターン選定手段と、その第 1 パターン選定手段によって選定された前記第 1 動的表示を前記第 1 表示手段に行わせる第 1 動的実行手段と、前記第 1 遊技価値抽選手段によって第 1 遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第 1 表示手段に前記リーチ表示を現出させてから予め定めた第 1 表示結果を現出させて、遊技者にとって有利な第 1 特別遊技状態を発生させる第 1 遊技価値付与手段と、第 2 識別情報等を表示する第 2 表示手段と、その第 2 表示手段に現出される複数の第 2 識別情報を記憶する第 2 情報記憶手段と、その第 2 情報記憶手段に記憶される前記第 2 識別情報を用いた第 2 動的表示の動的パターンを少なくとも 2 以上記憶する第 2 パターン記憶手段と、前記第 2 動的表示の始動条件の成立を検出する第 2 検出手段と、その第 2 検出手段によって前記第 2 動的表示の始動条件の成立が検出されることに基づいて遊技者にとって有利な第 2 遊技価値の付与抽選を行う第 2 抽選手段と、少なくとも遊技状態等に基づいて前記第 2 パターン記憶手段に記憶される前記第 2 動的表示の動的パターンを選定す

10

20

30

40

50

る第2パターン選定手段と、その第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示を前記第2表示手段に行わせる第2動的実行手段と、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に予め定めた第2表示結果を現出させて、前記第1検出手段における始動条件の成立を検出させ易くする第2特別遊技状態を発生させる第2遊技価値付与手段とを備えており、前記第2パターン記憶手段は、前記第2動的表示の動的パターンの1つとして、前記第1パターン記憶手段に記憶される前記第1動的表示の動的パターンに係る動的時間の中で最長の動的時間と同等またはそれ以上の動的時間を有するロング動的パターンを記憶し、前記第2パターン選定手段は、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを前記ロング動的パターンに選定する。

10

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記第1検出手段は、その第1検出手段へ遊技媒体を導出する始動入賞口手段と、その始動入賞口手段に配設された開閉手段とを備え、前記第1遊技価値付与手段は、前記第1遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1特別遊技状態終了後の遊技状態を、第1遊技状態と、その第1遊技状態より遊技者にとって遊技価値が高い第2遊技状態とのいずれかを選定する遊技状態選定手段を備え、前記第2遊技価値付与手段は、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に前記予め定めた第2表示結果を現出させて、前記始動入賞口手段に備えられた開閉手段を開放制御する開放制御手段を備え、前記第2パターン選定手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されていると共に、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを前記ロング動的パターンに選定するように構成され、前記開放制御手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第1遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が前記第2抽選手段により導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を第1開放態様で開放状態にし、また、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が前記第2抽選手段により導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を前記第1開放態様より遊技者にとって有利な第2開放態様で開放状態にするように構成されている。

20

請求項3記載の遊技機は、請求項2記載の遊技機において、前記第1動的実行手段は、前記第1表示手段で前記第1動的表示を実行した場合に、前記第1パターン選定手段によって選定された前記第1動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第1表示手段で実行中の第1動的表示を確定表示させる第1確定手段を備え、前記第2動的実行手段は、前記第2表示手段で前記第2動的表示を実行した場合に、前記第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第2表示手段で実行中の第2動的表示を確定表示させる第2確定手段を備え、その第2確定手段は、前記第2パターン選定手段によって前記第2動的表示の動的パターンが前記ロング動的パターンに選定されていた場合に、前記第1確定手段によって確定表示される前記第1動的表示に伴って、前記第2表示手段で実行中の前記第2動的表示を確定表示させるように構成されている。

30

40

【発明の効果】

【0007】

本発明の遊技機によれば、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができるという効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図であり、図2は、後述する外枠11に対して内枠12と前面枠セット14とを開放した状態を示す斜視図である。

【0009】

50

図1及び図2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を備えており、この外枠11の一側部に内枠12が開閉可能に支持されている。外枠11は、木製の板材により全体として矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。よって、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、構成部材の再利用が容易にされている。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を樹脂やアルミニウム等の軽金属により構成するようによい。

【0010】

内枠12は合成樹脂、具体的にはABS(アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン)樹脂により構成されている。ABS樹脂は、材料コストが安価で、メッキ等ののりが良く装飾性に優れ、耐衝撃性が大きいので、内枠12の構成材料として好適である。内枠12の開閉軸線は、パチンコ機10の正面からみて遊技球発射ハンドル18の設置箇所の反対側に上下に延設されており、この開閉軸線を軸心にして内枠12が前方側に開放できるようにされている。開閉軸線は遊技球発射ハンドル18の反体側に設けられているので、内枠12を大きく開放することができる。通常パチンコホールでは、パチンコ機10は互いに隣接して配設されるので、開閉軸線を遊技球発射ハンドル18側に設けると、内枠12と共に開放される遊技球発射ハンドル18が隣のパチンコ機10に当接して開放量が減少してしまうからである。

【0011】

内枠12には、その最下部に下皿ユニット13が取り付けられると共に、下皿ユニット13を除く範囲で内枠12を覆うようにして前面枠セット14が取り付けられている。下皿ユニット13は、内枠12に対してネジ等の締結具により固定されている。また、前面枠セット14は、内枠12に対して開閉可能に取り付けられており、内枠12と同様、パチンコ機10の正面からみて左側に上下に伸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。この内枠12の外周には、前面側へ突設された外周壁が形成されており、その外周壁の内側に前面枠セット14が配設される。即ち、内枠12に前面枠セット14を取り付けた状態では、前面枠セット14の側面外周は、内枠12の外周壁により圍繞されるので、内枠12と前面枠セット14との間への針金等の挿入を困難なものにして、不正行為を抑制することができる。

【0012】

内枠12の上部には、円柱状に突出した押しボタン型の開閉スイッチ25が設けられている。この開閉スイッチ25は、前面枠セット14の開閉状態を検出するためのスイッチである。前面枠セット14が内枠12に対して閉じられている場合には開閉スイッチ25が押圧状態となり、逆に、前面枠セット14が内枠12に対して開放されている場合には開閉スイッチ25は非押圧の突出状態となって、前面枠セット14の開閉状態を検出する。また、内枠12の左上部(図2参照)には、配線孔26が穿設されている。配線孔26は、前面枠セット14の配線を内枠12を通過させて遊技盤30の裏面に配線するための孔である。配線孔26の角部にはRが形成されており、配線孔26内に配線される各コードが、角部で損傷しないようにされている。なお、図4に示す通り、遊技盤30の左上部にも配線孔26に対応して、配線孔37が穿設されている。

【0013】

図3は、パチンコ機10から前面枠セット14を取り外した状態を示した正面図である。図3では、便宜上、遊技盤30面上の遊技領域内の構成を空白で示している。図3に示すように、下皿ユニット13には、ほぼ中央部に球受皿としての下皿15が設けられ、排出口16から排出された遊技球が下皿15内に貯留可能に構成されている。下皿ユニット13は、内枠12と同様に、難燃性のABS樹脂により形成されている。必ずしも、この下皿15のすべてをABS樹脂で形成することは必要でないが、少なくとも下皿15の表面部分、即ち下皿15の表面層と下皿15奥方の前面パネルとをABS樹脂で形成することが好ましい。下皿15には、火のついた煙草が放置される危険があるので、少なくとも

10

20

30

40

50

その表面部分を難燃性のABS樹脂で形成することにより、パチンコ機10の損傷や火災の発生を抑止できるからである。なお、前面パネルには、スピーカからの音を出力するためのスピーカ孔24が穿設されている。

【0014】

下皿15の正面下方部には、下皿15に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー17が設けられている。この球抜きレバー17は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿15の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー17の操作は、通常、下皿15の下方に、下皿15から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。また、下皿15の右方には、遊技球発射ハンドル18が下皿ユニット13から手前側へ突出した状態で配設されると共に、下皿15の左方には灰皿が片持状に取着されている。灰皿は下皿15に回転可能に取着された軸と共に手前方向及び奥方向へ回転可能にされている。このように、下皿15の一侧に遊技球発射ハンドル18を、他側に灰皿を配設することにより、下皿ユニット13の左右の美的バランスを保ってパチンコ機10の装飾性を向上させている。

10

【0015】

一方、図1に示すように、下皿15の上方における前面枠セット14には、球受皿としての上皿19が一体的に設けられている。ここで、上皿19は、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へ導出するためのものである。従来のパチンコ機では前面枠セットの下方において内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたが、本実施の形態では前飾り枠が省略され、前面枠セット14に対し直接的に上皿19が設けられている。これは、本実施の形態の前面枠セット14は、従来のパチンコ機より大きく形成した遊技領域を外部から視認できるようにするために略楕円形状に大きく欠成された窓部101を備えているので、前面枠セット14の強度を少しでも向上させるべく、該前面枠セット14に上皿19を一体化して形成しているのである。この上皿19も下皿15と同様に、少なくとも表面層が難燃性のABS樹脂にて形成されている。なお、遊技領域が、従来のパチンコ機に比べて如何に大きく形成されているかについては後述する。

20

【0016】

また、図3において、内枠12は、外形が矩形状の樹脂ベース20を主体に構成されており、樹脂ベース20の中央部には略円形状の窓孔21が形成されている。この樹脂ベース20の後側には、遊技盤30が内枠12に対して着脱可能に装着されている。遊技盤30は四角形状の合板より構成され、その周縁部が樹脂ベース20（内枠12）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技盤30の前面部の略中央部分が樹脂ベース20の窓孔21を通じて内枠12の前面側に露出した状態となっている。なお、遊技盤30の上下方向の長さは476mm、左右方向の長さは452mmとなっている（従来と同等サイズ）。即ち、遊技盤30を、従来のパチンコ機と同等サイズで形成しつつ、遊技領域を、従来のパチンコ機より大きく形成しているのである。

30

【0017】

次に、図4を参照して遊技盤30の構成を説明する。遊技盤30には、一般入賞口31、可変入賞装置32、大物口（始動口）33、小物門（スルーゲート）34、可変表示装置ユニット35等がルータ加工によって形成された貫通穴に配設され、遊技盤30の前面側から木ネジ等により取付けられている。周知の通り前記一般入賞口31、可変入賞装置32、大物口33に遊技球が入球し、後述する大物口スイッチ33aから所定の出力がなされると、上皿19（または下皿15）へ所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤30にはアウト口36が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口36を通して図示しない球排出路へと案内される。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るとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

40

【0018】

50

可変表示装置ユニット35には、一部の表示領域において小物門34の遊技球の通過をトリガとして小物図柄を変動表示する小物図柄表示部42bと、他の表示領域において大物口33への遊技球の入賞をトリガとして特別図柄を変動表示する大物図柄表示部42aとを備えた図柄表示装置42とが設けられている。小物図柄表示部42bは、小物図柄用に2の表示領域が設けられると共に図示しない保留表示部を有し、遊技球が小物門34を通過して後述する小物口スイッチ34aで検出される毎に、小物図柄表示部42bにおいて表示図柄(小物図柄)が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に(例えば、「
」)、大物口33の左右に配設されたチューリップ33bが所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。なお、チューリップ33bは、後述するチューリップ駆動ソレノイド33cに連結されており、該チューリップ駆動ソレノイド33cの駆動に伴って左右に開閉駆動するように構成されている。遊技球の小物門34の通過回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留表示部(図示せず)に点灯表示される。なお、小物図柄の変動表示は、本実施の形態のように、図柄表示装置42(液晶表示装置)の一部を使用して行うものの他、可変表示装置ユニット35に複数のランプ等を設け、該複数のランプの点灯を切り換えることにより行うようにしても良い。同様に、保留表示部(図示せず)の点灯についても、可変表示装置ユニット35に配設されたランプ等で行うようにしても良い。

【0019】

大物図柄表示部42aは液晶表示装置により構成されており、後述する表示制御装置45によって表示内容が制御される。大物図柄表示部42aには、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして大物図柄表示部42aに可変表示されるようになっている。なお、本実施の形態では、図柄表示装置42は8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成され、可変表示装置ユニット35には、この図柄表示装置42を囲むようにして、センターフレーム47が配設されている。

【0020】

可変入賞装置32は、その中央部に横長矩形状に形成された大入賞口を備えている。大入賞口は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。詳しくは、大物口33に遊技球が入賞すると、大物図柄表示部42aで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ことを必要条件に特別遊技状態が発生する。特別遊技状態が発生すると、可変入賞装置32の大入賞口が、遊技球が入賞しやすい状態(大当たり状態)、即ち所定の開状態となるよう構成されている。具体的には、所定時間の経過又は所定個数の入賞を1ラウンドとして、可変入賞装置32の大入賞口が所定回数繰り返し開放される(開状態となる)。

【0021】

遊技球が大物口33を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ46にて点灯表示されるようになっている。この保留ランプ46は、最大保留数分の4つ設けられ、図柄表示装置42の上方にバランス良く配設されている。なお、保留ランプ46を削除して、その点灯を、図柄表示装置42の一部で行うようにしても良い。

【0022】

また、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の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット50を通じて遊技領域に案内される。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、内外二重に一体形成された内レール部51と外レール取付部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ると共に、外レール取付部52は、その一部(主に左側部)が内レール部51に向かい合うようにして形成されている。これら内レール部51と外レール取付部52とにより誘導レールが構成され、この内レール部51と外レール取付部52とが所定間隔を隔てて並行する部分(向かって左側の部分)により球案内通路が形成

10

20

30

40

50

されている。なお、球案内通路は、遊技盤 30 との当接面を有した溝状、即ち手前側を開放した溝状に形成されている。

【0023】

内レール部 51 の先端部分（図 4 の左上部）には戻り球防止部材 53 が取付されている。これにより、一旦、内レール部 51 及び外レール取付部 52 間の球案内通路から遊技盤 30 の上部へと案内された遊技球が再度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、外レール取付部 52 には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 4 の右上部：外レール取付部 52 の先端部に相当する部位）に返しゴム 54 が取付されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 54 に当たって、勢いが減衰されて跳ね返される。外レール取付部 52 の内側面には、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするべく、長尺状のステンレス製の金属帯としての摺動プレート 55 が取付されている。

10

【0024】

また、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。更に、本実施の形態では、正面から見てレールユニット 50 の上下左右の各端部は略直線状に（平坦に）形成されている。つまり、レールユニット 50 の上下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、即ち遊技盤 30 上の遊技領域の拡張が図られるようになっている。

20

【0025】

内レール部 51 及び外レール取付部 52 間の球案内通路の入口には、その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。この凸部 57 は、内レール部 51 からレールユニット 50 下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、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 63（図 3 参照）へ導くためのものである。なお、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貼着スペース K1, K2 が設けられており、この貼着スペース K1, K2 を確保するために、フランジ 56 に切欠 58, 59 が形成されている。このように、遊技盤 30 自体に証紙等の貼着スペース K1, K2 を設けているので、証紙を遊技盤 30 に直接貼付することにより、その証紙により遊技盤 30 を一義的に特定することができる。即ち、遊技盤の不正な交換を容易に発見することができる。

30

【0026】

従来のパチンコ機では、レールは遊技盤に直接打ち込まれていた。しかし、上述するように本実施の形態のパチンコ機 10 では、レールユニット 50 は、フランジ 56 にネジ等が挿通されて遊技盤 30 に締結されている。即ち、本実施の形態では、遊技盤 30 を、従来のパチンコ機と同等サイズで形成しつつ、遊技領域を、従来のパチンコ機より大きく形成しているので、レールを遊技盤に直接打ち込むことができないので、レールユニット 50 をフランジ 56 と共に樹脂で一体成形し、このフランジ 56 をネジ止め等して遊技盤 30 に締結している。かかる構成を採用した本実施の形態によれば、廃棄時にレールユニット 50 を遊技盤 30 から容易に取り外すことができるので、樹脂成形されるレールユニット 50 を容易にリサイクルすることができる。なお、遊技球の発射を安定して行わせるために、遊技球の発射側のレールユニット 50 は、より多くのネジにより他のレールユニット 50 の部分に増してしっかりと固定されている。このレールユニット 50 を構成する樹脂材料としては、摩擦抵抗の小さいフッ素入りのポリカーボネートが好適である。

40

【0027】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、レールユニット 50 の内周部に略円形状に区画形成されており、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、外レール取付部 5

50

2の最上部地点から遊技盤30下部までの間の距離は445mm(従来品よりも58mm長い)、外レール取付部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435mm(従来品よりも50mm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418mmとなっている。

【0028】

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及び外レール取付部52によって囲まれる領域のうち、内レール部51及び外レール取付部52の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域と言った場合には誘導レール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取付部52によってではなく内レール部51によって特定される。同様に、遊技領域の向かって右側限界位置は内レール部51によって特定される。また、遊技領域の下側限界位置は遊技盤30の下端位置によって特定される。また、遊技領域の上側限界位置は外レール取付部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、418mmであり、遊技領域の高さ(上下方向の最大幅)は、445mmである。

10

【0029】

ここで、遊技領域の幅は、少なくとも380mm以上あることが望ましい。より好ましくは390mm以上、400mm以上、410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、更に460mm以上であることが望ましい。もちろん、470mm以上であってもよい。即ち、遊技領域の幅は、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400mm以上あることが望ましい。より好ましくは410mm以上、420mm以上、430mm以上、440mm以上、450mm以上、更には460mm以上であることがより望ましい。もちろん、470mm以上、480mm以上、490mm以上としてもよい。即ち、遊技領域の高さは、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たものとしてもよい。

20

【0030】

本実施の形態では、遊技盤30面に対する遊技領域の面積の比率は約70%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30面に対する遊技領域の面積比は、従来では50%程度に過ぎなかったことから、遊技盤30を共通とした前提においてはかなり遊技領域を拡大しているといえる。尚、パチンコ機10の外形は遊技場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30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30面に対する遊技領域の面積の比率を約20%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60%以上であることが望ましい。更に好ましくは65%以上であり、より好ましくは70%以上である。また、本実施形態の場合を越えて75%以上であれば、一層望ましい。更には、80%以上であってもよい。

30

【0031】

また、パチンコ機10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40%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10全体の正面側の面積に対する遊技領域の面積比は、35パーセント以上であるのが望ましい。もちろん、40パーセント以上としてもよいし、45パーセント以上、又は50パーセント以上としてもよい。

40

【0032】

なお、可変表示装置ユニット35の両側に位置する小物門34は、該小物門34を通過した遊技球が遊技領域の中央へ寄せられる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た構成でも、遊技球を遊技領域中央の大物口33や可変入賞装置32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難くなることによる興趣の低下を抑制することができる。更には、遊技領域が左右方向に拡張されているので、風車、小物門34、複数の釘(遊技球を中央に誘導するための

50

誘導釘)、他の役物を種々配設することができ、可変表示装置ユニット35の左右両側の遊技領域での遊技球の挙動を一層面白くすることができる。また、遊技領域が上下方向にも拡張されているので、更に風車、小物門34、複数の釘、他の役物を種々配設することができ、遊技領域での上下方向の遊技球の挙動をより一層面白くすることができる。

【0033】

図3に戻って説明する。前記樹脂ベース20において、窓孔21の下方(遊技盤30の下方)には、遊技球発射装置より発射された直後の遊技球を案内するための発射レール61が取り付けられている。発射レール61は、その後方の金属板62を介して樹脂ベース20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18の回動操作に伴い発射された遊技球は、

10

まずは発射レール61に沿って斜め上方に打ち出され、その後、前述した通りレールユニット50の球案内通路を通じて遊技領域に案内される。

【0034】

本パチンコ機10の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されることは既に述べたが、かかる構成下では、誘導レールの曲率を小さくせざるを得ないので、打出球を安定化させるための工夫を要する。そこで本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くすると共に発射レール61の傾斜角度(発射角度)を既存のものよりも幾分大きくし(即ち発射レール61を立ち上げるようにし)、更に発射レール61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誘導レールに案内できるようにしている。この場合、特に、発射レール61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36)を越える位置まで延びるよう形成している。

20

【0035】

また、発射レール61とレールユニット50(誘導レール)との間には所定間隔の隙間が形成され、この隙間より下方にファール球通路63が形成されている。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53まで至らずファール球として誘導レール内を逆流する場合には、そのファール球がファール球通路63を介して下皿15へ排出される。本実施の形態の場合、発射レール61の長さは約240mm、発射レール61の先端部の隙間の長さ(発射レール61の延長線上の長さ)は約40mmである。

30

【0036】

ファール球が誘導レール内を逆流してくる際、その多くは外レール取付部52に沿って流れ、外レール取付部52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誘導レール内で暴れ、内レール部51側へ跳ね上がるものもある。跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部57に当たり、ファール球通路63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63に確実に案内される。よって、ファール球と次に発射される遊技球との干渉を抑制することができる。

【0037】

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、前面枠セット14側の球出口(上皿19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、

40

本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前面枠セット14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61の基端部付近にはその右側と手前側とにそれぞれガイド部材65,66を設置したので、前面枠セット14側の球出口から供給される遊技球は常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作を実現できる。

【0038】

また、遊技球発射装置には打球槌が設けられ、軸部を中心とする打球槌の回動に伴い遊技球が発射される。この打球槌に関しては軽量化が望まれているので、アルミニウム等の軽金属への材料変更や軸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(軸部と反対側の端部)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

50

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。

【 0 0 3 9 】

排出口 6 7 は上皿 1 9 に通じており、この排出口 6 7 を介して遊技球が上皿 1 9 に排出される（払い出される）。排出口 6 7 には開閉式のシャッタ 6 8 が取り付けられており、前面枠セット 1 4 を開放した状態（図 3 の状態）ではバネ等の付勢力によりシャッタ 6 8 が排出口 6 7 を閉鎖するように構成されている。また、前面枠セット 1 4 を閉鎖した状態では、当該前面枠セット 1 4 の裏面に設けられた球通路樋 6 9（図 2 参照）によりシャッタ 6 8 が押し開けられるように構成されている。従って、前飾り枠が省略され前面枠セット 1 4 に対して上皿 1 9 が直接設けられる構成とした本パチンコ機 1 0 において、前面枠セット 1 4 の開放に際し払出通路内等の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ようになっている。

10

【 0 0 4 0 】

図 3 に示すように、樹脂ベース 2 0 には、窓孔 2 1 の右下部に略四角形状の小窓 7 1 が設けられている。従って、遊技盤 3 0 の右下隅部の貼着スペース K 1 に張られたシール等は、この小窓 7 1 を通じて視認できるようになっている。また、この小窓 7 1 からシール等を貼り付けることも可能となっている。

【 0 0 4 1 】

図 3 における内枠 1 2 の左端部には、前面枠セット 1 4 の支持機構として、支持金具 8 1 , 8 2 が取り付けられている。上側の支持金具 8 1 には図の手前側に切欠を有する支持孔 8 3 が設けられ、下側の支持金具 8 2 には鉛直方向に突出した突起軸 8 4 が設けられている。また、前面枠セット 1 4 の図 5 の右端部（パチンコ機 1 0 正面から見ると左端部）には、内枠 1 2 の支持機構として、支持金具 1 5 1 , 1 5 2 が取り付けられている。従って、内枠 1 2 側の支持金具 8 1 , 8 2（図 3 参照）に対して前面枠セット 1 4 側の支持金具 1 5 1 , 1 5 2 を組み付けることで、内枠 1 2 に対して前面枠セット 1 4 を開閉可能に装着することができる。更に、支持金具 8 1 の支持孔 8 3 は切欠を有し、且つ図 5 に図示する通り支持金具 1 5 1 の下端部は細く形成されているので、支持金具 1 5 1 を支持孔 8 3 から完全に抜かなくても、支持金具 1 5 1 の細い部分を支持孔 8 3 の切欠に通すことによって前面枠セット 1 4 を内枠 1 2（パチンコ機 1 0）から容易に取り外すことができる。

20

30

【 0 0 4 2 】

次に、図 1 及び図 5 を参照して、前面枠セット 1 4 について説明する。図 5 は、前面枠セット 1 4 の背面図である。前面枠セット 1 4 には、遊技領域のほとんどを外部から視認することができるよう略楕円形状の窓部 1 0 1 が形成されている。詳しくは、窓部 1 0 1 は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。この窓部 1 0 1 の略中央部を直線状に形成してもよい。本実施の形態において、窓部 1 0 1 の上端（外レール取付部 5 2 の最上部、遊技領域の上端）と、前面枠セット 1 4 の上端との間の距離（いわゆる上部フレーム部分の上下幅）は 6 1 mm となっており、8 5 mm ~ 9 5 mm 程度上部フレーム幅がある従来技術に比べて著しく短くなっている。これにより、遊技領域の上部領域が確保されやすくなるとともに、大型の可変表示装置ユニット 3 5 を比較的上方に配置することができる。なお、前面枠セット 1 4 の上端との間の距離は 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、更に望ましくは 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 以下であっても差し支えない。

40

【 0 0 4 3 】

また、パチンコ機 1 0 の正面から見て窓部 1 0 1 の左端と前面枠セット 1 4 の左端との間の最短距離（いわゆる左側部フレーム部分の左右幅：図 5 では右側に示されている）、即ち開閉軸線側のフレーム幅は、前面枠セット 1 4 自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。この場合、図 1 及び図 3 を相互に比較すると明らかなように、前面枠セット 1 4 が閉じられた状態において、外レール取付部 5 2 の左端部はもち

50

るん、内レール部 5 1 の左端部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。つまり、誘導レールの少なくとも一部が、パチンコ機 1 0 の正面からみて前面枠セット 1 4 の左側部フレーム部分と重複し覆い隠される。このように遊技球が一時的に視認困難となったとしても、それは、遊技球が遊技領域に案内される通過点に過ぎず、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。また、このような支障が生じない一方で、前面枠セット 1 4 の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。ちなみに、パチンコ機 1 0 の正面から見て外レール取付部 5 2 の左端位置と外枠 1 1 の左端位置との左右方向の距離は 2 1 mm、遊技領域の右端位置（内レール部 5 1 の右端位置）と外枠 1 1 の右端位置との左右方向の距離は 4 4 mmとなっている。

10

【 0 0 4 4 】

加えて、前面枠セット 1 4 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、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。例えば、窓部 1 0 1 の周縁には、LED等の発光手段を内蔵した環状電飾部 1 0 2 が左右対称に設けられ、該環状電飾部 1 0 2 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部には、同じくLED等の発光手段を内蔵した中央電飾部 1 0 3 が設けられている。本パチンコ機 1 0 では、中央電飾部 1 0 3 が大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行って、大当たり中であることを報知する。更に、上皿 1 9 周りにも、同じくLED等の発光手段を内蔵した上皿電飾部 1 0 4 が設けられている。その他、中央電飾部 1 0 3 の左右側方には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 1 0 5 と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 1 0 6 とが設けられている。

20

【 0 0 4 5 】

また、環状電飾部 1 0 2 の下端部に隣接するようにして、内枠 1 2 表面や遊技盤 3 0 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂が取り付けられた小窓 1 0 7 が設けられている。環状電飾部 1 0 2 が手前に凸に形成されているのに対し、小窓 1 0 7 は平らに形成されている。前述した通り、小窓 1 0 7 の背面には、証紙等のシールやプレートを貼着するための貼着スペース K 1 , K 2 が設けられているので、そこに貼着されたシール等の内容を、スキャナなどの読み取り装置によって光学的に読み取り可能とするために平らにされているのである。また、小窓 1 0 7 部分を平らに形成することによって、2 台のパチンコ機 1 0 間に配設される球貸機（図示せず）の貸し球レールがパチンコ機 1 0 から遊技者側へ出っ張らないようにして、球貸機を配設することができる。

30

【 0 0 4 6 】

窓部 1 0 1 の下方には貸球操作部 1 2 0 が配設されている。貸球操作部 1 2 0 には、球貸しボタン 1 2 1 と、返却ボタン 1 2 2 と、度数表示部 1 2 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されたカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 1 2 0 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 1 2 1 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上皿 1 9 に供給される。返却ボタン 1 2 2 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 1 2 3 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 1 2 0 が不要となる。故に、貸球操作部 1 2 0 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、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化を図ることができる。

40

【 0 0 4 7 】

図 5 に示すように、前面枠セット 1 4 の裏側には、窓部 1 0 1 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、前面枠セット 1 4 の裏側において窓部 1 0 1 の上下左右の外側にはそれぞれ補強板 1 3 1 , 1 3 2 , 1 3 3 , 1 3 4 が取り付けられている。これら補強板 1 3 1 ~ 1 3 4 は相互に接触して連結されているが、図 5 の左側及

50

び上側の補強板 132, 133 の連結部には直接の接触を避けるための樹脂パーツ 135 が介在されている。この樹脂パーツ 135 により、金属製の補強板 131 ~ 134 が前面枠セット 14 にて環状にループ接続されるのを防いでいる。金属製の補強板 131 ~ 134 が環状にループ接続されていると、遊技球の発射動作に伴う電磁ノイズが遊技盤 30 の前面に配設された前面枠セット 14 の周囲をループし、遊技盤 30 に悪影響を及ぼして、パチンコ機 10 の誤動作を誘発するが、本実施の形態のパチンコ機 10 では、樹脂パーツ 135 により、金属製の補強板 131 ~ 134 の環状接続を回避しているため、かかるノイズの悪影響を抑制することができる。なお、金属製の補強板 131 ~ 134 の一部に樹脂パーツ 135 を使用することによる強度の低下は、その樹脂パーツ 135 にリブを設けたり、樹脂パーツ 135 の厚さを増して、補っている。

10

【0048】

図 5 の右側の補強板 131 には、その中間位置にフック状をなす係合爪 131a が設けられており、この係合爪 131a は、前面枠セット 14 を閉じた状態で内枠 12 の孔部 12a (図 3 参照) に係合されるように構成されている。この構成により、上皿 19 を含む形態で前面枠セット 14 が構成され、その上下の軸支位置が延長されたとしても、中間位置における前面枠セット 14 の浮き上がりを防止することができる。それ故、前面枠セット 14 を浮かしての不正行為等を抑制することができる。

【0049】

また、下側の補強板 134 には、前記発射レール 61 (図 3 参照) に対向する位置に樹脂製のレール側壁部材 136 が設けられている。このレール側壁部材 136 は、前面枠セット 14 を閉じた際に発射レール 61 の側壁となって、発射レール 61 から遊技球がこぼれ落ちないように機能している。

20

【0050】

上述した補強板 131 ~ 134 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 131 ~ 134 の一部が後方に折り返されてガラス保持溝が形成されている。この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 137 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 137 が前後に所定間隔を隔てて装着される。

【0051】

前述の通り本実施の形態のパチンコ機 10 では遊技領域の拡張を図っていることから、前面枠セット 14 を閉じた状態にあっては、内レール部 51 及び外レール取付部 52 により構成された誘導レールの一部が前面枠セット 14 により覆い隠される構成となっている。それ故、当該誘導レールでは手前側の開放部がガラス 137 で覆えない部分が出てしまう。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 53 まで至らず戻ってくると、当該遊技球が誘導レール外にこぼれたり (飛び出したり)、外レール取付部 52 とガラス 137 との間に挟まってしまうおそれがある。そこで本実施の形態では、前面枠セット 14 に、誘導レールの手前側開放部を被覆するためのレールカバー 140 を取り付けしている。

30

【0052】

レールカバー 140 は略円弧状をなす略平板体であって、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誘導レールの形状に対応しており、窓部 101 の周縁部に沿って、誘導レールの基端部から先端部近傍までの区間を覆うように前面枠セット 14 の裏側に装着されている。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。レールカバー 140 が装着された状態では、その表面側がガラス 137 に当接した状態となる。前面枠セット 14 が閉じられた状態においては、レールカバー 140 の裏面が誘導レールのほぼ全域を覆うこととなる。これにより、誘導レールのほとんどの区間において遊技球のガラス 137 への衝突を防止できる。従って、ガラス 137 への接触による破損等の悪影響を抑制することができる。

40

【0053】

また、レールカバー 140 の右端部 (即ち、レールカバー 140 を前面枠セット 14 に

50

取着した図5の状態では右端となる部位)には、誘導レールがガラス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。これにより、遊技球が誘導レール外にこぼれたり(飛び出したり)、外レール取付部52とガラス137との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。

【0054】

更に、レールカバー140には、その内側縁に沿って円弧状に延び且つ図5の手前側に突出した突条142が形成されている。突条142は、前面枠セット14が閉じられた場合には、誘導レール内に入り込んだ状態で内レール部51にほぼ一体的に重なり合うよう構成されている。従って、例えば前面枠セット14と内枠12との隙間から針金等を侵入させて不正行為を行おうとしても、誘導レールの内側にある遊技領域にまで針金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い。かかる構成によれば、より広い範囲で針金等を侵入させ難くなり、針金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。

10

【0055】

次に、図6から図11を参照して、パチンコ機10の背面の構成を詳しく説明する。図6はパチンコ機10の背面図であり、図7はパチンコ機10の背面構成を主要部品毎に分解して示した分解斜視図である。図8は、パチンコ機10裏面における第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の配置を示す模式図であり、図9は、内枠12及び遊技盤30の構成を示す背面図である。図10は、内枠12を後方より見た斜視図であり、図11は、遊技盤30を後方より見た斜視図である。

20

【0056】

まずはじめに、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(実際には内枠12及び遊技盤30の背面)には、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ており、更に、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、各種制御基板を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内枠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、主基板と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、払出制御基板、発射制御基板及び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。ここでは便宜上、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。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ており、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後述する。

30

【0057】

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ており、更にこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠12又は遊技盤30の裏面に対して開閉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ても、隠れた構成等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。

40

【0058】

実際には、図8の概略図に示すように、各ユニット201~203が配置され、取り付けられている。なお、図8において、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制御基板ユニット201に一部重なる領域に、裏パックユニット203が配置されている。

【0059】

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

50

が設けられ、その支軸部 M 1 の軸線 A を中心に当該第 1 制御基板ユニット 2 0 1 が開閉可能となっている。また、第 1 制御基板ユニット 2 0 1 には、その右端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M 2 が設けられると共に上端部に係止爪部 M 3 が設けられており、これら締結部 M 2 及び係止爪部 M 3 によって第 1 制御基板ユニット 2 0 1 がパチンコ機 1 0 の本体に対して固定保持される。

【 0 0 6 0 】

また、第 2 制御基板ユニット 2 0 2 には、パチンコ機 1 0 の背面から見て右端部に支軸部 M 4 が設けられ、その支軸部 M 4 の軸線 B を中心に当該第 2 制御基板ユニット 2 0 2 が開閉可能となっている。また、第 2 制御基板ユニット 2 0 2 には、その左端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M 5 が設けられており、この締結部 M 5 によって第 2 制御基板ユニット 2 0 2 がパチンコ機 1 0 の本体に対して固定保持される。

10

【 0 0 6 1 】

更に、裏パックユニット 2 0 3 には、パチンコ機 1 0 の背面から見て右端部に支軸部 M 6 が設けられ、その支軸部 M 6 による軸線 C を中心に当該裏パックユニット 2 0 3 が開閉可能となっている。また、裏パックユニット 2 0 3 には、その左端部（即ち支軸部と反対側、更に言えば開放端側）にナイラッチ等よりなる締結部 M 7 が設けられると共に上端部及び下端部にそれぞれ回動式の係止部 M 8 , M 9 が設けられており、これら締結部 M 7 及び係止部 M 8 , M 9 によって裏パックユニット 2 0 3 がパチンコ機 1 0 の本体に対して固定保持される。

20

【 0 0 6 2 】

各ユニット 2 0 1 ~ 2 0 3 の展開方向は同一でなく、第 1 制御基板ユニット 2 0 1 は、パチンコ機 1 0 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 2 0 2 及び裏パックユニット 2 0 3 は、同右開きになるよう構成されている。

【 0 0 6 3 】

一方、図 9 は、内枠 1 2 に遊技盤 3 0 を組み付けた状態を示す背面図である。また、図 1 0 は、内枠 1 2 を後方より見た斜視図であり、図 1 1 は、遊技盤 3 0 を後方より見た斜視図である。ここでは図 9 ~ 図 1 1 を用いて、内枠 1 2 及び遊技盤 3 0 の裏面構成を説明する。

【 0 0 6 4 】

遊技盤 3 0 は、樹脂ベース 2 0 に囲まれた四角枠状の設置領域に設置され、内枠 1 2 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 2 1 1 , 2 1 2 によって脱落しないように固定されている。係止固定具 2 1 1 , 2 1 2 は手動で回動でき、固定位置（ロック位置）と固定解除位置（アンロック位置）とを切り替え可能に構成されている。図 9 は、係止固定具 2 1 1 , 2 1 2 がロック位置にある状態を示している。遊技盤 3 0 の左右 3 カ所の係止固定具 2 1 1 は、金属片を折り曲げ形成した L 型の金具で構成され、遊技盤 3 0 を固定した状態では内枠 1 2 の外方へ張り出さないよう構成されている。なお、遊技盤 3 0 の下部 1 カ所の係止固定具 2 1 2 は樹脂製の I 型の留め具で構成される。

30

【 0 0 6 5 】

遊技盤 3 0 の中央には、可変表示装置ユニット 3 5 が配置されている。可変表示装置ユニット 3 5 においては、センターフレーム 4 7（図 4 参照）を背後から覆う樹脂製（例えば A B S 製）のフレームカバー 2 1 3 が後方に突出して設けられており、そのフレームカバー 2 1 3 の後端に、液晶表示装置たる図柄表示装置 4 2 と表示制御装置 4 5 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 2 1 3 内には、センターフレーム 4 7 に内蔵された L E D 等を駆動するための L E D 制御基板などが配設されている。

40

【 0 0 6 6 】

また、遊技盤 3 0 の裏面には、可変表示装置ユニット 3 5 を取り囲むようにして裏枠セット 2 1 5 が取り付けられている。この裏枠セット 2 1 5 は、遊技盤 3 0 の裏面に張り付くようにして設けられる薄型の樹脂成型品（例えば A B S 製）であって、各種入賞口に入

50

賞した遊技球を回収するための遊技球回収機構が形成されている。詳しくは、裏枠セット 2 1 5 の下方には、前述した一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、大物口 3 3（それぞれ図 4 参照）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 2 1 6 が形成されている。また、遊技盤 3 0 の下方には、樹脂製（例えばポリカーボネート樹脂製）の排出通路盤 2 1 7 が取り付けられており、該排出通路盤 2 1 7 には、排出球をパチンコ機 1 0 の外部へ案内するための排出通路 2 1 8 が形成されている。従って、図 9 に仮想線で例示するように、一般入賞口 3 1 等に入賞した遊技球は何れも裏枠セット 2 1 5 の回収通路 2 1 6 を介して集合し、更に排出通路盤 2 1 7 の排出通路 2 1 8 を介してパチンコ機 1 0 外部に排出される。なお、アウト口 3 6（図 3 参照）も同様に排出通路 2 1 8 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 2 1 8 を介してパチンコ機 1 0 の外部に排出される。

10

【 0 0 6 7 】

上記構成では、遊技盤 3 0 の下端面を境界にして、上方に裏枠セット 2 1 5（回収通路 2 1 6）が、下方に排出通路盤 2 1 7（排出通路 2 1 8）が設けられており、排出通路盤 2 1 7 が遊技盤 3 0 に対して前後方向に重複（オーバーラップ）せずに設けられている。従って、遊技盤 3 0 を内枠 1 2 から取り外す際において、排出通路盤 2 1 7 が遊技盤 3 0 の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。

【 0 0 6 8 】

なお、排出通路盤 2 1 7 は、パチンコ機 1 0 前面の上皿 1 9 の丁度裏側辺りに設けられているので、上皿 1 9 に至る球排出口（図 2 の球通路樋 6 9）より針金等を差し込み、更にその針金等を内枠 1 2 と排出通路盤 2 1 7 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 1 0 では、排出通路盤 2 1 7 の上皿 1 9 の丁度裏側辺りに、内枠 1 2 にほぼ一体的に重なり合うようにしてパチンコ機 1 0 の前方に延びるプレート 2 1 9 が設けられている。従って、内枠 1 2 と排出通路盤 2 1 7 との隙間から針金等を侵入させようとしてもそれがプレート 2 1 9 にて阻害され、遊技領域にまで針金等を侵入させることが非常に困難となる。その結果、針金等を利用して可変入賞装置 3 2（大入賞口）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。

20

【 0 0 6 9 】

また、遊技盤 3 0 の裏面には、各種入賞口などへの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 3 0 表側の一般入賞口 3 1 に対応する位置には入賞口スイッチ 2 2 1 が設けられ、可変入賞装置 3 2 には、特定領域スイッチ 2 2 2 とカウントスイッチ 2 2 3 とが設けられている。特定領域スイッチ 2 2 2 は、大当たり状態で可変入賞装置 3 2 に入賞した遊技球が特定領域（大当たり状態継続を判定するための領域）に入ったことを判定するスイッチであり、カウントスイッチ 2 2 3 は入賞球をカウントするスイッチである。また、大物口 3 3 に対応する位置には大物口スイッチ 3 3 a が設けられ、小物門 3 4 に対応する位置には小物口スイッチ 3 4 a が設けられている。

30

【 0 0 7 0 】

入賞口スイッチ 2 2 1 及び小物口スイッチ 3 4 a は、図示しない電気配線を通じて盤面中継基板 2 2 6 に接続され、更にこの盤面中継基板 2 2 6 が後述する主基板（主制御装置 2 6 1）に接続されている。また、特定領域スイッチ 2 2 2 及びカウントスイッチ 2 2 3 は大入賞口中継基板 2 2 7 に接続され、更にこの大入賞口中継基板 2 2 7 がやはり主基板に接続されている。これに対し、大物口スイッチ 3 3 a は中継基板を介さずに直接主制御装置 2 6 1 に接続されている。

40

【 0 0 7 1 】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 3 2 には、大入賞口を開放するための大入賞口ソレノイドと、入賞球を特定領域に導くための入賞球振分板ソレノイドが設けられ、大物口 3 3 には、電動役物を開放するためのチューリップ駆動ソレノイド 3 3 c が設けられている。なお、図 9 において、パチンコ機 1 0 の裏面左下方部には打球槌等を備えるセットハンドル 2 2 8 が配設され、その右横には発射モータ 2 2 9 が配設されている。

50

【 0 0 7 2 】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板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）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。かかる場合、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従来方式（いわゆる証抛球方式）とは異なり、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感知して払出が直ちに行われる（即ち、本パチンコ機10では入賞球処理装置を廃止している）。故に、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。

10

【 0 0 7 3 】

裏枠セット215には、第1制御基板ユニット201を取り付け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支持金具231が設けられ、この支持金具231には同一軸線上に上下一対の支持孔231aが形成されている。その他、遊技盤30の右下部には上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）232が設けられ、同左上部には係止爪片233が設けられている。

【 0 0 7 4 】

内枠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を取り付けるための取付機構が設けられている。具体的には、内枠12の右端部には、図12に示す長尺状の支持金具235が取り付けられている。図12に示すように、支持金具235は長尺板状の金具本体236を有し、その金具本体236より起立させるようにして、下方2カ所に第2制御基板ユニット202用の支持孔部237が形成されると共に、上方2カ所に裏パックユニット203用の支持孔部238が形成されている。それら支持孔部237、238にはそれぞれ同軸の支持孔が形成されている。その他、第2制御基板ユニット202用の取付機構として、内枠12には、遊技盤設置領域よりも下方左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）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、内枠12には、遊技盤設置領域の左端部に上下一対の被締結孔（ナイラッチ孔）240が設けられている。但し、第2制御基板ユニット202用の支持金具と裏パックユニット203用の支持金具とを各々個別の部材で設けることも可能である。符号241、242、243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である。

20

30

【 0 0 7 5 】

その他、内枠12の背面構成において、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19、下皿15、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。即ち、遊技球分配部245の開口部245aは上皿19に通じ、開口部245bは下皿15に通じ、開口部245cは排出通路218に通じる構成となっている。また、内枠12の下端部には、下皿15に設置されたスピーカの背後を囲むための樹脂製のスピーカボックス246が取り付けられており、このスピーカボックス246により低音域の音質改善が図られている。

40

【 0 0 7 6 】

次に、図13～図16を参照して、第1制御基板ユニット201を説明する。図13は第1制御基板ユニット201の正面図であり、図14は同ユニット201の斜視図であり、図15は同ユニット201の分解斜視図であり、図16は同ユニット201を裏面から見た分解斜視図である。

【 0 0 7 7 】

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、この取付台251に主制御装置261と音声ランプ制御装置262とが搭載されている。ここで、主制御装置261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

50

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、この主基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 263 (被包手段) に收容されて構成されている。なお、基板ボックス 263 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ユニット 264 (封印手段) によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 263 が封印されている。

【0078】

封印ユニット 264 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 14 等に示すように、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。封印ユニット 264 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開封・封印処理を行うこと自体は可能である。即ち、封印ユニット 264 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、收容した主基板の不具合などにより基板ボックス 263 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 263 の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス 263 に残しておけば、基板ボックス 263 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。

【0079】

また、音声ランプ制御装置 262 は、例えば主制御装置 261 又は表示制御装置 45 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、この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 265 に收容されて構成されている。音声ランプ制御装置 262 上には電源中継基板 266 が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板 266 を介して表示制御装置 45 及び音声ランプ制御装置 262 に出力される。

【0080】

取付台 251 は、有色 (例えば緑、青等) の樹脂材料 (例えばポリカーボネート樹脂製) にて成形され、その表面に平坦状をなす 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。但し、取付台 251 は無色透明又は半透明の樹脂成型品であっても良い。

【0081】

一方の基板搭載面 252 上には、主制御装置 261 が横長の向きに配置されると共に、他方の基板搭載面 253 上には、音声ランプ制御装置 262 (音声ランプ制御基板) が縦長の向きに配置される。特に、主制御装置 261 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 262 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ので、これら基板搭載面 252, 253 に主制御装置 261 及び音声ランプ制御装置 262 を搭載した状態において各制御装置 261, 262 はその一部を前後に重ねて配置されるようになる。つまり、図 14 等にも見られるように、主制御装置 261 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ようになる。故に、主制御装置 261 に重なる領域まで音声ランプ制御装置 262 を拡張することが可能となり、当該制御基板の大型化にも良好に対処できると共に、各制御装置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。

【0082】

図 15 及び図 16 に示すように、主基板用の基板搭載面 252 には、左右 2 カ所に横長

10

20

30

40

50

形状の貫通孔 254 が形成されている。これに対応して、主制御装置 261 の基板ボックス 263 には、その裏面の左右 2 カ所に回動式の固定具 267 が設けられている。主制御装置 261 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 254 に固定具 267 が通され、その状態で固定具 267 が回動されて主制御装置 261 がロックされる。従って、上述の通り主制御装置 261 はその一部が浮いた状態で配置されるとしても、当該主制御装置 261 の脱落等の不都合を回避できる。また、主制御装置 261 は第 1 制御基板ユニット 201 (基板搭載面 252) の裏面側から固定具 267 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期待できる。主基板用の基板搭載面 252 にはその裏面に格子状のリブ 255 が設けられている。

10

【0083】

取付台 251 には、図 14 等の左端面に上下一対の支軸 256 が設けられており、この支軸 256 を図 9 等に示す支持金具 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 に対して開閉可能に支持される。また、取付台 251 には、右端部に締結具として上下一対のナイラッチ 257 が設けられると共に上端部に長孔 258 が設けられており、ナイラッチ 257 を図 9 等に示す被締結孔 232 にはめ込むと共に、長孔 258 に図 9 等に示す係止爪片 233 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、支持金具 231 及び支軸 256 が前記図 8 の支軸部 M1 に、被締結孔 232 及びナイラッチ 257 が締結部 M2 に、係止爪片 233 及び長孔 258 が係止爪部 M3 に、それぞれ相当する。

20

【0084】

次に、図 17 ~ 図 19 を参照して、第 2 制御基板ユニット 202 を説明する。図 17 は第 2 制御基板ユニット 202 の正面図であり、図 18 は同ユニット 202 の斜視図であり、図 19 は同ユニット 202 の分解斜視図である。

【0085】

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、この取付台 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、発射制御装置 312 及び電源装置 313 は周知の通り制御の中枢をなす 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おり、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。また、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、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 10 の前面の貸球操作部 120 及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、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。

30

【0086】

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、前述した主制御装置 261 と同様、基板ボックス 315 (被包手段) を構成するボックススペースとボックスカバーとが封印ユニット 319 (封印手段) 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。

40

【0087】

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、払出モータ 358 a 部の球詰まり等、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 358 a 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。

50

【0088】

また、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、通常手順で(例えばホールの営業終了時に)電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されるので、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM消去スイッチ323を押しながら電源を投入することとしている。

【0089】

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。この場合、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は取付台301の基板搭載面302に横並びの状態直接搭載され、電源装置313の基板ボックス317上に払出制御装置311が搭載されている。

10

【0090】

また、取付台301には、図17等の右端部に上下一対の支軸305が設けられており、この支軸305を図9等に示す支持孔部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が内枠12に対して開閉可能に支持される。また、取付台301には、左端部に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を図9等に示す被締結孔239にはめ込むことで、第2制御基板ユニット202が内枠12に開閉不能に固定されるようになる。なお、支持孔部237及び支軸305が前記図8の支軸部M4に、被締結孔239及びナイラッチ306が締結部M5に、それぞれ相当する。

20

【0091】

次に、図20及び図21を参照して、裏パックユニット203の構成を説明する。裏パックユニット203は、樹脂成形された裏パック351と遊技球の払出機構部352とを一体化したものであり、図20はパチンコ機10の背面から見た裏パックユニット203の背面図を示しており、図21はその分解斜視図を示している。

【0092】

裏パック351は例えばABS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開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装置ユニット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262も合わ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。この通気孔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45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。

30

【0093】

また、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。即ち、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、このタンク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、更にタンクレール356の下流側には縦向きにケースレール357が連結されている。払出装置358はケースレール357の最下流部に設けられ、払出モータ358a等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置358より払い出された遊技球は図21に示す払出通路359等を通じて前記上皿19に供給される。

40

【0094】

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

50

タ 3 6 0 が取り付けられている。従って、仮にタンクレール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際には、バイブレータ 3 6 0 を駆動することによって球詰まりを解消できるようになっている。このバイブレータ 3 6 0 は、ユニット化されているので、タンクレール 3 5 6 へ容易に取り付けることができる。

【 0 0 9 5 】

図 2 2 を参照してタンクレール 3 5 6 の構成について詳述すると、タンクレール 3 5 6 は上方に開口した長尺樋状をなすレール本体 3 6 1 を有し、レール本体 3 6 1 の始端部には球面状の球受部 3 6 2 が設けられている。この球受部 3 6 2 により、タンク 3 5 5 から落下してきた遊技球が円滑にレール本体 3 6 1 内に取り込まれる。また、レール本体 3 6 1 には長手方向に延びる仕切壁 3 6 3 が設けられており、この仕切壁 3 6 3 により遊技球が
10
二手に分流されるようになっている。仕切壁 3 6 3 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 3 6 3 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 3 6 4 が設けられると共に、その突条 3 6 4 の側方に開口部 3 6 5 が設けられている。

【 0 0 9 6 】

また、レール本体 3 6 1 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 3 6 7 が配設されている。この整流板 3 6 7 は、下流側になるほどタンクレール 3 5 6 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、更にその下面には長手方向に延びる凸部 3 6 8 が形成されている。これにより、タンクレール 3 5 6 内を流れる各遊
20
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 3 5 6 に多量の遊技球群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 3 5 6 内における球詰まりが解消される。なお、レール本体 3 6 1 は、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 3 6 7 は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 3 6 7 は着脱可能に設けられており、当該整流板 3 6 7 を取り外すことによりタンクレール 3 5 6 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。

【 0 0 9 7 】

図 2 0 及び図 2 1 に戻って説明する。払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 3 8 1 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 3 8 2 が設置されている。電源スイ
30
ッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a 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。

【 0 0 9 8 】

タンク 3 5 5 から払出通路 3 5 9 に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（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。

【 0 0 9 9 】

また、裏パック 3 5 1 には、図 2 0 等の右端部に上下一対の支軸 3 8 5 が設けられており、この支軸 3 8 5 を図 9 等に示す支持孔部 2 3 8 に上方から挿通させることで、裏パ
40
ックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に対して開閉可能に支持される。また、裏パック 3 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 を図 9 等に示す被締結孔 2 4 0 にはめ込むと共に、係止孔 3 8 7 に図 9 等に示す固定具 2 4 2 を係止させることで、裏パックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に開閉不能に固定されるようになる。固定具 2 4 2 及び係止孔 3 8 7 の部分にナイラッチを使用しないのは、図 2 0 における係止孔 3 8 7 の左隣に遊技球を貯留するタンク 3 5 5 が設けられるので、この部分を強固に固定するためである。固定具 2 4 2 の固定時には、図 9 等に示す固定具 2 4 1 , 2 4 3 によっても裏パックユニット 2 0 3 が内枠 1 2 に固定される。なお、支持孔部 2 3 8 及び支軸 3 8 5 が前記図 8 の支軸部 M 6 に、被締結孔 2 4 0 及びナイラッチ 3 8 6 が締結部 M 7 に、固定具 2 4 2 及び係止孔 3
50

87が係止部M8に、それぞれ相当する。また、固定具243が係止部M9に相当する。

【0100】

次に、図23を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU501が搭載されている。MPU501には、該MPU501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、変動パターン決定テーブル502a、502b等を記憶したROM502と、そのROM502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RAM503と、そのほか、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。

【0101】

ROM502は、特別図柄（大物図柄）の変動パターンを記憶している大物変動パターン決定テーブル502aと、普通図柄（小物図柄）の変動パターンを記憶している小物変動パターン決定テーブル502bとが設けられている。

【0102】

ここで、図26を参照して、大物変動パターン決定テーブル502a及び小物変動パターン決定テーブル502bについて説明する。図26(a)は、大物変動パターン決定テーブル502aの構成を模式的に示した図であり、図26(b)は、小物変動パターン決定テーブル502bの構成を模式的に示した図である。

【0103】

大物変動パターン決定テーブル502aは、大物図柄表示部42aで行われる大物図柄の変動表示の変動パターンを記憶しているテーブルであり、大物口33に遊技球が入球した場合に、この大物変動パターン決定テーブル502aと後述する各種カウンタとを参照して大物図柄表示部42aで実行される大物図柄の変動パターンが決定される。本実施の形態のパチンコ機10では、変動パターンとして16種類の「ノーマルリーチ」と、16種類の「スーパーリーチ」と、2種類の「ハズレ変動」との合計34種類の変動パターンが設定されている。まず、これら各変動パターンについて順に説明する。

【0104】

ハズレ変動は、リーチ表示を伴わずにハズレの表示結果を現出するパターンであり、変動開始から停止までに要する変動時間が2種類に設定された「ハズレ変動1（短縮）」及び「ハズレ変動2（通常）」により構成されている。「ハズレ変動1」は、5秒の変動時間で行われるハズレ変動であり、この「ハズレ変動1」が変動パターンとして選定されると、大物図柄表示部42aに表示される左中右の図柄列が変動を開始した後、3秒後に左の図柄列の変動を停止し、その1秒後（変動開始の4秒後）に右の図柄列の変動を停止し、更に1秒後（変動開始の5秒後）に中の図柄列の変動を停止して変動表示の表示結果の現出となる。ここで、変動パターンとは、変動表示の特徴が共通するものを区分した場合における各形態を意味しており、本実施の形態においては、図柄の変動時間と、特定の図柄を伴わせるか否かを含む変動の態様とを定めるものとしている。変動表示中には、同一の変動パターンであっても表示制御装置45の制御によって前回の変動表示の表示結果（停止図柄）と、変動後の停止図柄とに応じて各変動表示毎にそれぞれ異なる図柄が大物図柄表示部42aにスクロールして表示される。

【0105】

「ハズレ変動2」は、11秒の変動時間で行われるハズレ変動であり、左の図柄列が変動を停止するまでの時間が「ハズレ変動1」より長く設定されたものである。「ハズレ変動2」では、変動開始から9秒経過した時に左の図柄列が変動を停止し、その1秒後に右の図柄列が、更に1秒後に中の図柄列がそれぞれ変動を停止してリーチ表示を伴わないハズレの表示結果を現出する。この「ハズレ変動2」と「ハズレ変動1」とは、待機中の変動表示数に応じていずれか一方のハズレ変動が選択的に選定される。具体的には、変動開始時における待機中の大物図柄の変動表示が2回分以上ある場合に限って短い変動時間（5秒）の「ハズレ変動1」が選定され、待機中の大物図柄の変動表示が「1」以下である場合には「ハズレ変動2」が選定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 6 】

ここで、変動表示の待機回数（保留球数）が最大の4回となっている状態では、図柄作動口4への入賞があってもその入賞を保留できず、遊技者にとって無駄な始動入賞となってしまうので、始動入賞の発生しやすいパチンコ機においては変動時間を短くすることが要求される。一方、変動時間が短すぎて変動表示が途絶えると大当たりの期待が持続せず遊技者の遊技意欲が減衰するので、適度な変動時間の長さも必要である。本実施の形態のパチンコ機10によれば、待機された変動表示が所定数（本実施例においては「2」）以上である場合に限って短い変動時間の変動パターンが選定されるので、速やかに待機中の変動表示を消化して無駄な始動入賞を抑制しつつ、変動表示が途絶えて遊技意欲が減衰することを防止することができる。

10

【 0 1 0 7 】

「ノーマルリーチ1」から「ノーマルリーチ16」（以下、適宜「ノーマルリーチ」と略す。）は、リーチ表示を伴ういわゆるノーマルリーチのパターンであり、変動表示の開始後、9秒後に左の図柄列の変動を停止し、その1秒後（変動開始の10秒後）に右の図柄列の変動を停止してリーチ表示を現出させ、その後中の図柄列を各パターン毎の変動時間に達するまでスクロールさせて停止する。リーチ表示現出後に中の図柄列がスクロールを停止するまでの態様は、各パターン毎に異なるものであり、特別な変化を加えることなく低速度で一定時間変動してから停止するパターンと、途中で1段階、又は、2段階に変動速度が段階的に減速された後に、変動を停止するパターンとされている。

20

【 0 1 0 8 】

「スーパーリーチ1」から「スーパーリーチ16」（以下、適宜「スーパーリーチ」と略す。）は、ノーマルリーチより演出時間が長く「魚群」や「泡」などのキャラクタ図柄を大物図柄表示部42aに表示させるいわゆるスーパーリーチのパターンである。これらのパターンにおいては、変動表示の開始後、9秒後に左の図柄列の変動を停止し、その1秒後（変動開始の10秒後）に右の図柄列の変動を停止してリーチ表示を現出させ、その後中の図柄列を各パターン毎の変動時間（最大30秒）に達するまでスクロールさせて停止する。即ち、1の大物図柄の変動表示に要する変動時間は、最大40秒に設定されている。このスクロール中には、各パターン毎に設定されたキャラクタ図柄（例えば、魚の群れや泡等）や背景表示（例えば、通常時には青色の背景を虹色に変化させる等）等の特定の表示を伴わせる。このスーパーリーチを構成するキャラクタ図柄等が現出した後には高比率で大当たりへ遷移し、遊技者は、キャラクタ図柄等の現出により大当たりの発生に期待感を抱くこととなる。

30

【 0 1 0 9 】

上記した各変動パターンの選定に使用する大物変動パターン決定テーブル502aは、後述する大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりを発生させる変動表示の変動パターンを決定するための大当たりテーブルと、大当たりを発生させない変動表示の変動パターンを決定するためのハズレリーチテーブルとから構成されている。ハズレリーチテーブルは、ハズレリーチの実行抽選に当選した変動表示の変動パターンを決定するためのものである。

【 0 1 1 0 】

大当たりテーブルには、リーチ表示を伴う変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が分けられている。具体的には、「0～255」の範囲内で更新される変動種別カウンタCS1の値は、図26に示すように、「ノーマルリーチ」に対して「0～31」、「スーパーリーチ」に対して「32～255」に分けられ、「ノーマルリーチ」及び「スーパーリーチ」の変動パターンが1：7の比率に分けられている。また、ハズレリーチテーブルには、変動種別カウンタCS1の値は、「ノーマルリーチ」に対して「0～223」、「スーパーリーチ」に対して「224～255」に分けられ、「ノーマルリーチ」及び「スーパーリーチ」の変動パターンが7：1の比率に分けられている。

40

【 0 1 1 1 】

「ノーマルリーチ」と「スーパーリーチ」とは、いずれもリーチ表示を伴う変動パター

50

ンであって、大当たりテーブル又はハズレリーチテーブルのいずれかが変動パターンの選定に使用された場合に限って実行される。両テーブルは、大当たり抽選、又は、ハズレリーチの抽選に当選した場合に限って使用されるため、リーチ表示を伴う変動パターンが選定された場合には大当たりへの遷移を期待させる変動表示（期待変動）が行われるので、遊技者には、リーチ表示の現出によって大当たりの発生を期待させることができる。一方、リーチ表示を伴わない変動表示（不利変動）においては大当たりは生じ得ず、遊技者は大当たりへの期待感を抱くことができない。なお、リーチ表示を伴わない変動パターンで大当たりを発生させるパターンを設けても良い。例えば、リーチ表示を伴わず左中右に別々の図柄が停止した後に、再度図柄の変動が行われてから大当たりの表示結果を現出させる変動パターンを設けても良い。不利変動とは、大当たりへの遷移を期待させる特定の表示を伴わない変動を意味しており、不利変動が大当たりの表示結果を現出させるものであっても良い。

10

【 0 1 1 2 】

また、「ノーマルリーチ」は、ハズレリーチテーブルの方が大当たりテーブルより高比率で選定される一方、「スーパーリーチ」は、大当たりテーブルの方がハズレリーチテーブルより高比率で選定される。このため、変動パターンとして「スーパーリーチ」が選定された場合の方が、「ノーマルリーチ」より高比率で大当たりへ遷移することとなり、遊技者には、スーパーリーチを構成するキャラクタ図柄等の現出により大当たりの発生に期待感を抱かせることができる。

【 0 1 1 3 】

20

上記した各テーブルには、各変動パターン毎に「0 1 h」から「2 2 h」までの3 4の変動パターンを示す1バイトの値が設定されており、これら3 4の値が変動種別カウンタCS 1の値に対応して各テーブルに記憶されている。変動開始時には、変動種別カウンタCS 1の値に基づいて各テーブルにおける変動パターンを示す値が取得され、変動パターンを指定するための大物変動パターンコマンドの下位バイトとしてセットされる。なお、各テーブルには、「ノーマルリーチ」と「スーパーリーチ」とにおける各変動パターンを示す1バイトの値毎に変動種別カウンタCS 1の値が割り当てられるが、図2 6においては理解の容易のためにリーチの種類毎に大別して変動種別カウンタCS 1の値をまとめて示している。

【 0 1 1 4 】

30

ここで、大物図柄の変動表示の制御のために主制御装置2 6 1から表示制御装置4 5へ送信される制御用コマンドについて説明する。大物図柄の変動表示用の制御用コマンドは、大物変動パターンコマンドと、大物停止図柄コマンドと、大物確定コマンドとによって構成される。各制御用コマンドはそれぞれ2バイトで構成され、1バイト目の上位4ビットが各コマンドを識別するためのビットとして使用される。大物図柄の変動開始時には、変動表示の開始から終了までの一連の変動パターンを指定するための大物変動パターンコマンドと、大物図柄の停止図柄を示す大物停止図柄コマンドとが、大物図柄の変動表示の内容を指示する表示コマンドとして表示制御装置4 5へ送信される。また、大物図柄の変動停止時には、大物確定コマンドが表示制御装置4 5へ送信され、大物図柄の変動表示の表示結果として大物図柄表示部4 2 aの左中右の図柄が確定停止する。大物確定コマンドを表示制御装置4 5へ送信した後、待機中の大物図柄の変動表示のデータがあれば、そのデータに則して大物図柄変動パターンコマンド及び大物停止図柄コマンドが表示制御装置4 5へ送信されるように構成されている。

40

【 0 1 1 5 】

なお、変動種別カウンタCS 1の値は、必ずしも上記した大物変動パターン決定テーブル5 0 2 aに設定した比率に区分けする必要はなく、別の比率に区分けしても良い。また、変動パターンは、必ずしも上記した種類に限らず、上記したよりも少ないパターンとし、或いは、更に多くのパターンとして設定しても良い。

【 0 1 1 6 】

図2 6 (b) に示す小物変動パターン決定テーブル5 0 2 bは、小物図柄表示部4 2 b

50

で行われる小物図柄の変動表示の変動パターンを記憶しているテーブルであり、小物門34を遊技球が通過した場合に、この小物変動パターン決定テーブル502bと大当たりが発生し易い確率変動状態等の遊技状態とを参照して小物図柄表示部42bで実行される小物図柄の変動パターンが決定される。本実施の形態のパチンコ機10では、小物図柄の変動パターンとして3種類の変動パターンが設定されている。まず、これら各変動パターンについて順に説明する。

【0117】

「通常変動パターン」は、小物図柄の当否を問わず通常遊技状態、即ち、確率変動状態ではない遊技状態時に設定されるパターンであり、変動開始から停止までに要する変動時間が30秒に設定されている。この「通常変動パターン」が変動パターンとして選定されると、小物図柄表示部42bの左右の表示領域42b1, 42b2に表示される小物図柄が変動を開始し、その開始から30秒後に両表示領域42b1, 42b2の変動を停止して小物図柄の変動表示の表示結果が現出するように構成されている。

10

【0118】

「短縮変動パターン」は、小物図柄の当否を問わず確率変動状態時に設定されるパターンであり、変動開始から停止までに要する変動時間が5秒に設定されて、通常遊技状態より変動時間が大幅に短縮されている。この「短縮変動パターン」が変動パターンとして選定されると、小物図柄表示部42bの左右の表示領域42b1, 42b2に表示される小物図柄が変動を開始し、その開始から5秒後に両表示領域42b1, 42b2の変動を停止して小物図柄の変動表示の表示結果が現出するように構成されている。

20

【0119】

「ロング変動パターン」は、小物図柄の当否を問わず確率変動状態時であると共に、大物図柄表示部42aにおいてリーチ表示である大物図柄の変動表示が実行されている場合に設定されるパターンであり、変動開始から停止までに要する変動時間が大物図柄の変動パターンの最大変動時間と同等の最大40秒に設定される。この「ロング変動パターン」が変動パターンとして選定されると、小物図柄表示部42bの左右の表示領域42b1, 42b2に表示される小物図柄が変動を開始し、大物図柄表示部42aで実行されているリーチ表示の変動表示が終了したタイミングで両表示領域42b1, 42b2の変動を停止して小物図柄の変動表示の表示結果が現出するように構成されている。なお、このロング変動パターンは、大物図柄の変動パターンの最大変動時間より長ければ如何なる変動時間でも良い。このように構成することで、大物図柄の変動表示においてリーチ表示が発生している場合に開始される小物図柄の変動表示が該リーチ表示の実行中には終了しないようにすることができる。また、ロング変動パターンは、小物図柄の当否に関連して(小物図柄の当選時のみ)選定するように構成しても良い。

30

【0120】

従来、パチンコ機的一种として、複数種類の大物図柄等を予め定められた配列で変動表示するための表示装置を備えたパチンコ機等が知られている。この種の遊技機では、例えば、電動チューリップ等で構成される始動口に球が入賞することに基づいて表示装置において大物図柄の変動表示を行い、大物図柄の停止時の停止態様(停止図柄)に応じて、特別遊技状態(大当たり状態)が導出可能となっている。

40

【0121】

このような遊技機においては、特別遊技状態を発生させる大物図柄以外に小物図柄(普通図柄)と呼ばれる図柄を用いて変動表示を行い、この小物図柄の停止態様(表示結果)が予め定められた表示結果と一致した場合(当たり状態)に、電動チューリップが開放状態となり、遊技球が始動口に入賞し易い状態となるものがある。

【0122】

しかしながら、かかるパチンコ機において、遊技者は大物図柄の変動表示に注目する一方、大物図柄の変動表示の発生に関連する電動チューリップの駆動状態にも注目している。従って、大物図柄の変動表示でリーチ表示が現出した状態、即ち、大当たりへの期待感が飛躍的に高まっている状態において、電動チューリップが開放駆動されていると、遊技

50

者は、大物図柄の変動表示に注視したいにもかかわらず、電動チューリップの駆動状態が気になってしまい、遊技者の意識が分散されて遊技に集中できないという問題点があった。特に、例えば、通常遊技より大当たりが発生し易い確率変動遊技中において、小物図柄の変動時間が短縮されると共に電動チューリップの開放時間が長くなるように構成された遊技機においては、電動チューリップの開放駆動が頻繁に行われるため、上記問題点が顕著である。

【 0 1 2 3 】

そこで、本実施の形態のパチンコ機 1 0 では、確率変動状態中の遊技において、大物図柄表示部 4 2 a でリーチ表示が発生する大物図柄の変動表示が実行されている場合に、小物図柄表示部 4 2 b で実行する小物図柄の変動表示を、大物図柄表示部 4 2 a で実行中のリーチ表示の変動表示が終了するまで続行させるために、大物図柄の変動パターンの最大変動時間よりも長いロング変動パターンを設定し、更に、大物図柄表示部 4 2 a で実行されたリーチ表示の変動表示が終了するタイミングで小物図柄表示部 4 2 b の小物図柄の変動表示を終了するように構成されている。言い換えれば、確率変動状態中に大物図柄表示部 4 2 a でリーチ表示が発生する場合には、該リーチ表示が終了するまで小物図柄の変動表示を終了させないように構成されている。このように構成することによって、確率変動状態中に大物図柄の変動表示にリーチ表示が現出する場合に、小物図柄の変動表示の当否判定を大物図柄のリーチ表示の終了時以降に行わせることで、確率変動状態中に大物図柄の変動表示でリーチ表示が発生する際には、大物口 3 3 の左右に配設されたチューリップ 3 3 b の作動を制限することができる。従って、遊技者の意識を分散させることなく大物図柄の変動表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

【 0 1 2 4 】

小物変動パターン決定テーブル 5 0 2 b には、各変動パターン毎に「 0 1 h 」から「 0 3 h 」までの 3 の変動パターンを示す 1 バイトの値が設定されている。変動開始時には、遊技状態に応じていずれかの変動パターンを示す値が取得され、変動パターンを指定するための小物変動パターンコマンドの下位バイトとしてセットされる。

【 0 1 2 5 】

ここで、小物図柄の変動表示の制御のために主制御装置 2 6 1 から表示制御装置 4 5 へ送信される制御用コマンドについて説明する。小物図柄の変動表示用の制御用コマンドは、小物変動パターンコマンドと、小物停止図柄コマンドと、小物確定コマンドとによって構成される。各制御用コマンドはそれぞれ 2 バイトで構成され、1 バイト目の上位 4 ビットが各コマンドを識別するためのビットとして使用される。小物図柄の変動開始時には、変動表示の開始から終了までの一連の変動パターンを指定するための小物変動パターンコマンドと、小物図柄の停止図柄を示す小物停止図柄コマンドとが、小物図柄の変動表示の内容を指示する表示コマンドとして表示制御装置 4 5 へ送信される。また、小物図柄の変動停止時には、小物確定コマンドが表示制御装置 4 5 へ送信され、小物図柄の変動表示の表示結果として小物図柄表示部 4 2 b の左右の図柄が確定停止する。小物確定コマンドを表示制御装置 4 5 へ送信した後、待機中の小物図柄の変動表示のデータがあれば、そのデータに則して小物図柄変動パターンコマンド及び小物停止図柄コマンドが表示制御装置 4 5 へ送信されるように構成されている。

【 0 1 2 6 】

図 2 3 に戻って説明する。主制御装置 2 6 1 の 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 と、確率変動フラグ 5 0 3 b とが設けられている。

【 0 1 2 7 】

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 /

10

20

30

40

50

0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503aの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア503aへの書き込みはNMI割込処理（図36参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリア503a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27参照）において実行される。なお、MPU501のNMI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542からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU501へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

【0128】

10

確率変動フラグ503bは、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態より大当たりが発生し易い確率変動状態か否かを判別するためのフラグである。この確率変動フラグ503bは、後述する保留球格納エリアの演出実行エリア（図示せず）に書き込まれた後述する大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりを発生させる値であると共に、後述する大当たり図柄カウンタC2の値が奇数図柄を示す値であった場合に、その演出実行エリアに記憶されたデータに基づく大物図柄の変動表示の終了時にオンされるように構成されている。一方、この確率変動フラグ503bは、演出実行エリアに書き込まれた大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりを発生させる値であった場合に、その演出実行エリアに記憶されたデータに基づく変動表示の開始時に、オフされるように構成されている。

【0129】

20

主制御装置261のMPU501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504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、表示制御装置45、大物口スイッチ33a、小物口スイッチ34a、チューリップ駆動ソレノイド33cや、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0130】

払出制御装置311は、払出モータ358a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MPU511は、そのMPU511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ROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

30

【0131】

払出制御装置311のRAM513は、主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置313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、RAM513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513aが設けられている。

【0132】

バックアップエリア513a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、電源投入時には、このバックアップエリア513aの情報に基づいてパチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。バックアップエリア513aへの書き込みはNMI割込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513a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261のMPU501と同様、MPU511のNMI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542から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU511へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

40

【0133】

払出制御装置311のMPU511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514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には

50

、RAM消去スイッチ回路543、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【0134】

発射制御装置312は、発射モータ229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229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311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18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229が駆動され、遊技球発射ハンドル18の操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

【0135】

表示制御装置45は、小物図柄表示部42bにおける小物図柄（普通図柄）の変動表示と、大物図柄表示部42aにおける大物図柄（特別図柄）の変動表示とを制御するものである。表示制御装置45は、MPU521と、ROM（プログラムROM）522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、2つの出力ポート528、529と、バスライン530、531とを備えている。入力ポート527の入力側には主制御装置261の出力側が接続され、入力ポート527の出力側には、MPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されると共にバスライン530を介して出力ポート528が接続されている。出力ポート528の出力側には音声ランプ制御装置262が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力側には図柄表示部42が接続されている。

【0136】

表示制御装置45のMPU521は、主制御装置261から送信される図柄表示コマンドに基づいて大物図柄表示部42a及び小物図柄表示部42bの表示を制御する。ROM522は、MPU521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、ワークRAM523は、MPU521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を一時的に記憶するためのメモリである。

【0137】

ビデオRAM524は、大物図柄表示部42a及び小物図柄表示部42b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RAM524の内容を書き替えることにより、大物図柄表示部42a及び小物図柄表示部42bの表示内容が変更される。キャラクタROM525は、大物図柄表示部42a及び小物図柄表示部42b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メモリである。画像コントローラ526は、MPU521、ビデオRAM524、出力ポート529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共に、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して大物図柄表示部42a又は小物図柄表示部42bに表示させるものである。

【0138】

電源装置313は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部541と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323を有するRAM消去スイッチ回路543とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電圧を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては、払出制御装置311を介して動作電圧（12ボルト及び5ボルトの電圧）が供給される。

【0139】

10

20

30

40

50

停電監視回路542は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置261のMPU501及び払出制御装置311のMPU511の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22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SG1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部541は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込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ボルトの電圧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261及び払出制御装置311は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

10

【0140】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323が押下された場合に、主制御装置261及び払出制御装置311へ、バックアップデータをクリアするためのRAM消去信号SG2を出力する回路である。主制御装置261及び払出制御装置311は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、それぞれのバックアップエリア503a, 513aのデータをクリアする。

【0141】

ここで、図24を参照して、図柄表示装置42の表示内容について説明する。図柄表示装置42には、図柄表示装置42の表示領域の大半を占める大物図柄表示部42aと、その大物図柄表示部42aの左下側に設けられた小物図柄表示部42bとで構成されている。



20

【0142】

大物図柄表示部42aは、左・中・右の3つの図柄列が表示されており、各図柄列は、例えば「0」～「9」の数字を各々付した主図柄と、例えば菱形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成され、これら各主図柄及び副図柄がそれぞれ大物図柄を構成している。各図柄列では、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それぞれ副図柄が配列されている。即ち、各図柄列には、10個の主図柄及び10個の副図柄の計20個の大物図柄が設けられ、各図柄列毎に20個の大物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、左図柄列においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列及び右図柄列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。大物図柄表示部42aには、各図柄列毎に上・中・下の3段に大物図柄が表示される。従って、大物図柄表示部42aには、3段×3列の計9個の大物図柄が表示される。また、大物図柄表示部42aには、5つの有効ライン、即ち上ラインL1、中ラインL2、下ラインL3、左上がりラインL4、左上がりラインL5が設定されている。そして、左図柄列 右図柄列 中図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時に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。

30

【0143】

小物図柄表示部42bは、左・右の2つの表示領域42b1, 42b2に図柄が表示されており、各表示領域42b1, 42b2のそれぞれには「」又は「x」の図柄が表示されるように構成されている。小物図柄の変動表示では、両表示領域42b1, 42b2にそれぞれ「」の図柄が確定表示された場合に、小当たりとし、遊技状態に応じてチューリップ33bを所定回数開放駆動する。具体的に説明すると、通常遊技状態時における小当たりでは、0.5秒間のチューリップ33bの開放駆動を1回だけ実行するように構成されている一方、確率変動状態時における小当たりでは、1.0秒間のチューリップ33bの開放駆動を3回実行するように構成されている。よって、確率変動状態時に電動チューリップ33bの開放時間を長くするように構成することによって、始動入賞の成立を発生させ易くし、確率変動状態中において大物図柄の変動表示の大当たりを発生し易くすることができる。

40

50

【 0 1 4 4 】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 10 の動作について説明する。本実施の形態では、主制御装置 261 内の MPU 501 は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や図柄表示装置 42 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 25 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 C1 と、大物図柄の変動表示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 C2 と、大物図柄の変動表示において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 C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ CINI と、大物図柄の変動表示の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1, CS2 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 CL, CM, CR とを用いることとしている。また、小物図柄の変動表示の抽選には小物図柄乱数カウンタ C4 が用いられる。

10

【 0 1 4 5 】

このうち、カウンタ C1 ~ C3, 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、MPU 501 内のレジスタ（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 RAM 503 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。RAM 503 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、大物口 33 への遊技球の入賞タイミングに合わせて、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 の各値がそれぞれ格納される。

20

【 0 1 4 6 】

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 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 676）、タイマ割込毎に 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毎に 1 回）更新され、遊技球が大物口 33 に入賞したタイミングで RAM 503 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、通常遊技状態時（低確率時）と確率変動状態時（高確率時）とで 2 種類設定されており、通常遊技状態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、確率変動状態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。なお、確率変動状態時とは、大物図柄の組合せが予め定められた確率変動図柄の組合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（本実施例では奇数図柄の大当たり終了後の遊技状態）、いわゆる確変の時をいい、通常遊技状態時（低確率時）とはそのような確変状態でない時をいう。

30

40

【 0 1 4 7 】

大当たり図柄カウンタ C2 は、大当たりの際、大物図柄の変動表示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、大物図柄表示部 42a 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ので、50 個（0 ~ 49）のカウンタ値が用意されている。即ち、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毎に 1 回）更新され、遊技球が大物口 33 に入賞したタイミングで RAM 503 の保留球格納エリアに格納される。

50

【 0 1 4 8 】

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いる。例えば、リーチ乱数カウンタC3=0, 1は前後外れリーチに該当し、リーチ乱数カウンタC3=2～21は前後外れ以外リーチに該当し、リーチ乱数カウンタC3=22～238は完全外れに該当する。なお、リーチの抽選は、大物図柄の変動表示の大当たり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ム割込毎に1回）更新され、遊技球が大物口33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。

10

【 0 1 4 9 】

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。

20

【 0 1 5 0 】

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、大物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、大物図柄表示部42aによる大物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。

30

【 0 1 5 1 】

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大物図柄、中列大物図柄、右列大物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の大物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。

40

【 0 1 5 2 】

本実施の形態では、MPU501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。即ち、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、大物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

50

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。

【 0 1 5 3 】

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 C 1、リーチ乱数カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、C S 2 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。

【 0 1 5 4 】

小物図柄乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0）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。小物図柄乱数カウンタ C 4 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、遊技球が左右何れかの小物門（スルーゲート）3 4 を通過して小物口スイッチ 3 4 a によって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 1 4 9 あり、その当選範囲は遊技状態如何に関係なく「5 ~ 1 5 3」である。

10

【 0 1 5 5 】

次に、図 2 7 から図 3 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 2 6 1 内の M P U 5 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 5 0 1 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 2 ミリ秒（以下「m s」で表す）周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子（ノンマスクブル端子）への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

20

【 0 1 5 6 】

図 3 4 は、タイマ割込処理を示したフローチャートである。タイマ割込処理は、主制御装置 2 6 1 の M P U 5 0 1 により例えば 2 m s 毎に実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 6 0 1）。即ち、主制御装置 2 6 1 に接続されている各種スイッチ（但し、R A M 消去スイッチ 3 2 3 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。次に、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する（S 6 0 2）。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 6 7 6）に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

30

【 0 1 5 7 】

更に、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び小物図柄乱数カウンタ C 4 の更新を実行する（S 6 0 3）。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び小物図柄乱数カウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、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、6 7 6、4 9、2 3 8、2 5 0）に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。その後は、大物口 3 3 又は小物門 3 4 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S 6 0 4）。

40

【 0 1 5 8 】

図 3 5 のフローチャートを参照して、この始動入賞処理を説明する。まず、遊技球が大物口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを大物口スイッチ 3 3 a の検出情報により判別する（S 7 0 1）。遊技球が大物口 3 3 に入賞したと判別されると（S 7 0 1 : Y e s）、大物図柄の変動表示の作動保留球数 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（S 7 0 2）。大物口 3 3 への入賞があり、且つ作動保留球数 $N < 4$ であれば（S 7 0 2 : Y e s）、作動保留球数 N を 1 加算し（S 7 0 3）、更に、前記ステップ S 6 0 3 で更新した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり図柄カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を、R A M 5 0 3 の保留球格納エリアの保留エリアのうち最初のエリ

50

アに格納して (S 7 0 4)、処理を S 7 0 5 へ移行する。一方、大物口 3 3 への入賞がないか (S 7 0 1 : N o)、或いは、大物口 3 3 への入賞があっても作動保留球数 $N < 4$ でなければ (S 7 0 2 : N o)、S 7 0 3 及び S 7 0 4 の各処理をスキップして、処理を S 7 0 5 へ移行する。

【 0 1 5 9 】

S 7 0 5 の処理では、遊技球が小物門 3 4 を通過したか否かを小物口スイッチ 3 4 a の検出情報により判別する (S 7 0 5)。遊技球が小物門 3 4 を通過したと判別されると (S 7 0 5 : Y e s)、小物図柄の変動表示の作動保留球数 M 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 (S 7 0 6)。小物門 3 4 への入賞があり、且つ作動保留球数 $M < 4$ であれば (S 7 0 6 : Y e s)、作動保留球数 M を 1 加算し (S 7 0 7)、
10
更に、前記ステップ S 6 0 3 で更新した小物図柄乱数カウンタ C 4 の値を小物図柄乱数カウンタバッファに格納して (S 7 0 8)、この始動入賞処理を終了する。一方、小物門 3 4 への入賞がないか (S 7 0 5 : N o)、或いは、小物門 3 4 への入賞があっても作動保留球数 $M < 4$ でなければ (S 7 0 6 : N o)、S 7 0 7 及び S 7 0 8 の各処理をスキップして、この始動入賞処理を終了する。始動入賞処理の終了後は、MPU 5 0 1 は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【 0 1 6 0 】

なお、遊技球が大物口 3 3 に入賞 (始動入賞) した場合、それに伴い大物図柄表示部 4 2 a による大物図柄の変動表示が開始されることとなるが、始動入賞後、大物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
20
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 (S 7 0 4) 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。具体的には、上記始動入賞処理は 2 m s 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「 2 5 0 0 」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 C 1 ~ C 3 の値と共に、RAM 5 0 3 の保留球格納エリアに格納され管理される。そして、後述する大物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。

【 0 1 6 1 】

図 3 6 は、NMI 割込処理を示したフローチャートである。NMI 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 2 6 1 の MPU 5 0 1 により実行される。この NMI 割込処理により、電源遮断時の主制御装置 2 6 1 の状態が RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 5 4 2 から主制御装置 2 6 1 内の MPU 5 0 1 の NMI 端子に出力され、MPU 5 0 1 は実行中の制御を中断して NMI 割込処理を開始する。図 3 6 の NMI 割込処理のプログラムは、主制御装置 2 6 1 の ROM 5 0 2 に記憶されている。停電信号 S G 1 が出力された後所定時間は、主制御装置 2 6 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされており、この所定時間内に NMI 割込処理が実行される。
30

【 0 1 6 2 】

NMI 割込処理では、まず、使用レジスタを RAM 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に退避し (S 8 0 1)、スタックポインタの値を同バックアップエリア 5 0 3 a に記憶する (S 8 0 2)。更に、電源遮断の発生情報をバックアップエリア 5 0 3 a に設定し (S 8 0 3)、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 (S 8 0 4)。RAM 判定値を算出し、バックアップエリア 5 0 3 a に保存する (S 8 0 5)。RAM 判定値は、例えば、RAM 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後は、RAM 5 0 3 のアクセスを禁止して (S 8 0 6)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
40

【 0 1 6 3 】

なお、上記の NMI 割込処理は、払出制御装置 3 1 1 でも同様に実行され、かかる NM
50

I 割込処理により、停電の発生等による電源遮断時の払出制御装置 3 1 1 の状態が R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a に記憶される。停電信号 S G 1 が出力された後所定時間は、払出制御装置 3 1 1 の処理が実行可能となるように電源部 5 4 1 から電源供給がなされるのも同様である。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 5 4 2 から払出制御装置 3 1 1 内の M P U 5 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 5 1 1 は実行中の制御を中断して図 3 6 の N M I 割込処理を開始する。その内容はステップ S 8 0 4 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。

【 0 1 6 4 】

図 2 7 は、主制御装置 2 6 1 内の M P U 5 0 1 により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。メイン処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 1)。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、サブ側の制御装置 (音声ランプ制御装置 2 6 2、払出制御装置 3 1 1 等) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 (例えば 1 秒程度) を実行する。払出制御装置 3 1 1 に対して払出許可コマンドを送信した後 (S 1 0 2)、R A M 5 0 3 のアクセスを許可する (S 1 0 3)。

【 0 1 6 5 】

その後は、電源装置 3 1 3 に設けた R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされているか否かを判別し (S 1 0 4)、オンされていれば (S 1 0 4 : Y e s)、バックアップデータをクリア (消去) するべく、処理を S 1 1 4 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされていなければ (S 1 0 4 : N o)、更に R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a に電源遮断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S 1 0 5)、記憶されていなければ (S 1 0 5 : N o)、バックアップデータは記憶されていないので、この場合にも、処理を S 1 1 4 へ移行する。バックアップエリア 5 0 3 a に電源遮断の発生情報が記憶されていれば (S 1 0 5 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 1 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 1 0 7 : N o)、即ち算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 4 へ移行する。なお、前述した通り、R A M 判定値は、例えば R A M 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 5 0 3 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ようにしても良い。

【 0 1 6 6 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源が投入される。従って、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 4 ~ S 1 1 6) 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、R A M 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 R A M 5 0 3 の初期化処理 (S 1 1 4 ~ S 1 1 6) に移行する。即ち、S 1 1 4 からの R A M の初期化処理では、R A M 5 0 3 の使用領域を 0 にクリアし (S 1 1 4)、R A M 5 0 3 の初期値を設定する (S 1 1 5)。その後、割込みを許可して (S 1 1 6)、後述する通常処理に移行する。

【 0 1 6 7 】

一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o)、電源遮断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s)、処理を S 1 0 8 へ移行して復電時の処理 (電源遮断復旧時の処理) を実行する。即ち、復電時の処理では、電源遮断時のスタックポイントを復帰させ (S 1 0 8)、電源遮断の発生情報をクリアする (S 1 0 9)。次に、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復電時のコマンドを送信し (S 1 1 0)、使用レジスタを R A M 5 0 3 のバックアップエリア 5 0 3 a から復帰させる (S 1 1 1)。更に、電源断前に割込みが許可状態にあったか否かを確認し (S 1 1 2)、

10

20

30

40

50

割込みが許可状態であれば (S 1 1 2 : Y e s)、割込みを許可し (S 1 1 3)、一方、電源断時に割込みが禁止状態にあれば (S 1 1 2 : N o)、割込みを禁止したまま、処理を電源遮断前の番地へ戻す。

【 0 1 6 8 】

次に、図 2 8 のフローチャートを参照して通常処理を説明する。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、4 m s 周期の定期処理として S 2 0 1 ~ S 2 0 7 の各処理が実行され、その残余時間で S 2 0 9 , S 2 1 0 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 0 1 6 9 】

通常処理においては、まず、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 (S 2 0 1)。具体的には、例えば、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 3 1 1 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、大物図柄表示部 4 2 a による大物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、確定コマンド等を表示制御装置 4 5 に送信する。なお、大物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 (即ち、4 m s 毎に 1 つずつ) コマンドが送信され、変動時間終了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。

【 0 1 7 0 】

次に、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 の各値を更新する (S 2 0 2)。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 , C S 2 を 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (本実施の形態では 1 9 8 , 2 4 0) 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 C S 1 , C S 2 の更新値を、R A M 5 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。更に、外れ図柄カウンタ更新処理により、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 の更新を実行する (S 2 0 3)。

【 0 1 7 1 】

ここで、図 2 9 を参照して、外れ図柄カウンタ更新処理を説明する。まず、左図柄列の外れ図柄カウンタ C L の更新時期か否かを判別し (S 3 0 1)、更新時期であれば (S 3 0 1 : Y e s)、左図柄列の外れ図柄カウンタ C L を更新する (S 3 0 3)。次に、左図柄列の更新時期でなければ (S 3 0 1 : N o)、中図柄列の外れ図柄カウンタ C M の更新時期か否かを判別し (S 3 0 2)、更新時期であれば (S 3 0 2 : Y e s)、中図柄列の外れ図柄カウンタ C M を更新する (S 3 0 4)。更に中図柄列の更新時期でなければ (S 3 0 2 : N o)、右図柄列の更新時期なので、右図柄列の外れ図柄カウンタ C R を更新する (S 3 0 5)。

【 0 1 7 2 】

上記 S 3 0 3 ~ S 3 0 5 の各処理における外れ図柄カウンタ 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るので、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。

【 0 1 7 3 】

その後、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 (S 3 0 6)、大当たり図柄の組み合わせであれば (S 3 0 6 : Y e s)、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ければ (S 3 0 6 : N o)、リーチ図柄の組み合わせになっているか否かを判別し (S 3 0 7)、リーチ図柄の組み合わせであれば (S 3 0 7 : Y e s)、更にそれが前後外れリーチであるか否かを判別する (S 3 0 8)。前後外れリーチの組み合わせであれば (S 3 0 8 : Y e s)、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

10

20

30

40

50

3の前後外れリーチ図柄バッファに格納する(S309)。外れ図柄カウンタCL, CM, CRが前後外れ以外リーチの組み合わせであれば(S308:No)、その時の外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する(S310)。外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせが大当たり図柄の組み合わせでなく(S306:No)、且つリーチ図柄の組み合わせでもなければ(S307:No)、外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせは外れ図柄の組み合わせになっているので、かかる場合には、その外れ図柄カウンタCL, CM, CRの組み合わせをRAM503の完全外れ図柄バッファに格納する(S311)。

【0174】

外れ図柄カウンタCL, CM, CRの更新処理(S203)の終了後は、図28の通常処理へ戻って、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S204)、大物図柄表示部42aによる大物図柄の変動表示を行うための大物図柄変動処理を実行する(S205)。この大物図柄変動処理により、大当たり判定や大物図柄の変動パターンの設定などが行われる。なお、大物図柄変動処理の詳細は後述する。

【0175】

大物図柄変動処理の終了後は、大当たり状態である場合において可変入賞装置32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(S206)。即ち、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り返し実行する。

【0176】

次に、小物図柄表示部42bによる小物図柄(例えば「」又は「x」の普通図柄)の表示制御を実行する(S207)。簡単に説明すると、遊技球が小物門(スルーゲート)34を通過したことを条件に、その都度の小物図柄乱数カウンタC4の値が取得されると共に小物図柄表示部42bにて小物図柄の変動表示が実施される。そして、小物図柄乱数カウンタC4の値により小物図柄の抽選が実施され、小物図柄の当たり状態になると、大物口33に付随する電動役物が所定時間開放される。なお、小物図柄制御処理の詳細は後述する。

【0177】

その後は、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、即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4ms)が経過したか否かを判別し(S208)、既に所定時間が経過していれば(S208:Yes)、処理をS201へ移行し、前述したS201以降の各処理を繰り返し実行する。

【0178】

一方、前回の通常処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S208:No)、所定時間に至るまでの、即ち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(S209, S210)。まず、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する(S209)。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算すると共に、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。次に、変動種別カウンタCS1, CS2の更新を実行する(S210)。具体的には、変動種別カウンタCS1, CS2を1加算すると共に、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。

【0179】

ここで、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

10

20

30

40

50

る残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N I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C I N I（即ち、大当たり乱数カウンタC 1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C S 1，C S 2についてもランダムに更新することができる。

【0180】

次に、図30及び図31のフローチャートを参照して、大物図柄変動処理（S205）を説明する。大物図柄変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（S401）。大当たり中としては、大当たりの際に大物図柄表示部42a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。判別の結果、大当たり中であれば（S401：Yes）、そのまま本処理を終了する。

10

【0181】

大当たり中でなければ（S401：No）、大物図柄表示部42aによる大物図柄の変動表示中であるか否かを判別し（S402）、大物図柄の変動表示中ではなければ（S402：No）、大物図柄の変動表示の作動保留球数Nが0よりも大きいか否かを判別する（S403）。作動保留球数Nが0であれば（S403：No）、そのまま本処理を終了する。作動保留球数N>0であれば（S403：Yes）、作動保留球数Nを1減算し（S404）、保留球格納エリアに格納されたデータをシフト処理する（S405）。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

20

【0182】

S402の処理において、大物図柄の変動表示中である場合には（S402：Yes）、変動時間が経過したか否かを判別する（S407）。大物図柄の変動時間はその大物図柄の変動パターンに応じて決められており、この変動時間が経過するまで、S408～S413の処理の実行をスキップする（S407：No）。一方、大物図柄の変動時間が経過すれば（S407：Yes）、大物図柄の変動表示の停止図柄を確定するために設定されている大物確定コマンドを設定して（S408）、次に、確率変動フラグ503bがオンされているか否かを確認する（S409）。確認の結果、確率変動フラグ503bがオンされていれば（S409：Yes）、更に、今回の大物確定コマンドで停止する変動表示、即ち、大物図柄表示部42aで実行していた大物図柄の変動表示は、リーチ表示を発生する変動表示であったか否かを確認し（S410）、大物図柄の変動表示がリーチ表示を発生する変動表示であった場合には（S410：Yes）、小物図柄表示部42bで実行中の変動表示を確定表示するために小物確定コマンドを設定して（S411）、処理をS412へ移行する。なお、S409の処理において確率変動フラグ503bがオンされていない場合（S409：No）、或いは、確率変動フラグ503bがオンされていても大物図柄の変動表示がリーチ表示を発生する変動表示でなかった場合には（S409：Yes、S410：No）、S411の処理をスキップして、処理をS412へ移行する。

30

40

【0183】

なお、この大物図柄変動処理において、S409の処理とS410の処理とを実行しない（スキップする）ように構成しても良い。S409の処理とS410の処理とをスキップすることによって、大物図柄の変動表示を終了させる大物確定コマンドの送信に伴って、小物図柄の変動表示を終了させる小物確定コマンドを送信することができる。即ち、大物図柄の変動表示の終了タイミングと、小物図柄の変動表示の終了タイミングとを同期させることで、次回に実行される（待機されていた）大物図柄の変動表示の開始タイミングと小物図柄の変動表示の開始タイミングとを同期させることができる。本実施の形態では、小物図柄の変動表示が既に開始されている状態で、大物図柄の変動表示においてリーチ表示が現出した際に、該リーチ表示の実行中に小物図柄の変動表示が終了して電動チュー

50

リップ33bが駆動されてしまう場合があった。そこで、大物図柄の変動表示の開始タイミングと小物図柄の変動表示の開始タイミングとを同期させ、大物図柄の変動表示においてリーチ表示が現出する場合に、小物図柄の変動表示を、大物図柄の変動表示におけるリーチ表示の終了まで終了しない変動パターンに選定する。よって、確率変動状態中に大物図柄の変動表示にリーチ表示が現出する場合に、小物図柄の変動表示の当否判定を大物図柄のリーチ表示の終了時以降に行わせることで、確率変動状態中に大物図柄の変動表示でリーチ表示が発生する際には、大物口33の左右に配設されたチューリップ33bの作動を制限することができる。

【0184】

S412の処理では、確定表示された大物図柄の変動表示が奇数図柄での大当たりか否かを確認する(S412)。確認の結果、大物図柄の変動表示が奇数図柄の大当たりではない場合、即ち、偶数図柄での大当たりかハズレの変動表示であった場合(S412:No)、S413の処理をスキップして、この大物図柄変動処理(S206)を終了する一方、大物図柄の変動表示が奇数図柄であった場合には(S412:Yes)、大当たり遊技終了後の遊技状態を確率変動状態にするために、確率変動フラグ503bをオンして(S413)、この大物図柄変動処理(S206)を終了する。

10

【0185】

次に、図31のフローチャートを参照して、大物変動開始処理(S406)では、まず、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(S501)。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々との関係に基づいて判別される。前述した通り通常遊技状態(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、確率変動状態(高確率時)には「67,131,199,269,337,401,463,523,601,661」が当たり値である。

20

【0186】

大当たりであると判別された場合(S501:Yes)、まず、確率変動フラグ503bをオフし(S502)、次に、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を、即ち大当たり図柄を图示しないテーブル(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(S503)。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(確率変動図柄)で揃った場合には以後確率変動状態に移行するが、予め定められていない特定図柄(非確率変動図柄)で揃った場合には確率変動状態に移行しない。

30

【0187】

次に、大当たり図柄で停止するまでの大物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(S504)。このとき、RAM503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

40

50

応じて適宜決められる。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、完全外れ表示を行なう場合における変動パターンの設定でも同様である。

【0188】

S501の処理で大当たりではないと判別された場合には(S501:No)、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が否かを判別し(S505)、リーチ発生の場合には(S505:Yes)、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(S506)。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。

10

【0189】

前後外れリーチ発生の場合(S506:Yes)、RAM503の前後外れ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CL,CM,CRの各値を停止図柄コマンドに設定する(S507)。また、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(S508)。このとき、S504の処理と同様に、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。

20

【0190】

前後外れ以外リーチ発生の場合(S506:No)、RAM503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CL,CM,CRの各値を停止図柄コマンドに設定する(S509)。また、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(S510)。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の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS504の処理と同様である。

【0191】

大当たりでなくリーチでもない場合には(S501:No,S505:No)、RAM503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CL,CM,CRの各値を停止図柄コマンドに設定する(S511)。また、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(S512)。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の値に基づいて変動パターンが決定されるのはS504の処理と同様である。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。

30

【0192】

次に、図32及び図33のフローチャートを参照して、小物図柄制御処理(S207)を説明する。小物図柄制御処理では、まず、今現在小当たり中であるか否かを判別する(S521)。小当たり中としては、小当たりの際に小物図柄表示部42bで表示される小当たり遊技の最中と小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、小当たり中であれば(S521:Yes)、そのまま本処理を終了する。

40

【0193】

小当たり中でなければ(S521:No)、小物図柄表示部42bによる小物図柄の変動表示中であるか否かを判別し(S522)、小物図柄の変動表示中でなければ(S522:No)、小物図柄の変動表示の作動保留球数Mが0よりも大きいか否かを判別する(S523)。作動保留球数Mが0であれば(S523:No)、そのまま本処理を終了する。作動保留球数M>0であれば(S523:Yes)、作動保留球数Mを1減算し(S

50

5 2 4)、小物図柄乱数カウンタバッファに格納されたデータをシフト処理する(S 5 2 5)。このデータシフト処理は、小物図柄乱数カウンタバッファの小物保留第1～第4エリアに格納されているデータを小物実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、小物保留第1エリア 小物実行エリア、小物保留第2エリア 小物保留第1エリア、小物保留第3エリア 小物保留第2エリア、小物保留第4エリア 小物保留第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。データシフト処理の後には、小物図柄の小物変動開始処理を実行する(S 5 2 6)。なお、小物変動開始処理については後述する。

【0194】

S 5 2 2の処理において、小物図柄の変動表示中である場合には(S 5 2 2: Yes)、変動時間が経過したか否かを判別する(S 5 2 7)。小物図柄の変動時間は遊技状態に応じて決められており、この変動時間が経過するまで、S 5 2 8の処理の実行をスキップして(S 5 2 7: No)、本処理を終了する。一方、小物図柄の変動時間が経過すれば(S 5 2 7: Yes)、小物図柄の変動表示の停止図柄を確定するために設定されている小物確定コマンドを設定して(S 5 2 8)、この小物図柄制御処理(S 2 0 7)を終了する。

10

【0195】

次に、図33のフローチャートを参照して、小物変動開始処理(S 5 2 6)を説明する。小物変動開始処理(S 5 2 6)では、まず、小物図柄乱数カウンタバッファの小物実行エリアに格納されている小物図柄乱数カウンタC 4の値に基づいて小当たりか否かを判別する(S 5 3 1)。小当たりであると判別された場合(S 5 3 1: Yes)、小当たり図柄を小物停止図柄コマンドに設定し(S 5 3 2)、処理をS 5 3 4へ移行する。一方、小当たりではない場合には(S 5 3 1: No)、小当たり外れ図柄を小物停止図柄コマンドに設定して(S 5 3 3)、処理をS 5 3 4へ移行する。

20

【0196】

S 5 3 4の処理では、確率変動フラグ5 0 3 bがオンされているか否かを確認する(S 5 3 4)。確率変動フラグ5 0 3 bがオンされている場合は(S 5 3 4: Yes)、次に、大物図柄表示部4 2 aで実行中の大物図柄の変動表示は大当たり又はリーチ表示を発生する変動表示か否かを確認し(S 5 3 5)、大物図柄表示部4 2 aで実行中の変動表示で大当たり又はリーチ表示を発生する変動パターンであれば(S 5 3 5: Yes)、最大変動時間が4 0秒であるロング変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S 5 3 6)、この小物変動開始処理(S 5 2 6)を終了する。一方、S 5 3 5の処理において、大物図柄表示部4 2 aで実行中の変動表示で大当たり又はリーチ表示を発生するものでなければ(S 5 3 5: No)、変動時間が5秒である短縮変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S 5 3 7)、この小物変動開始処理(S 5 2 6)を終了する。なお、S 5 3 4の処理において、確率変動フラグ5 0 3 bがオンされていない場合、即ち、通常遊技状態中においては(S 5 3 4: No)、変動時間が3 0秒である通常変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S 5 3 8)、この小物変動開始処理(S 5 2 6)を終了する。

30

【0197】

本実施の形態のパチンコ機1 0では、確率変動状態中の遊技において、大物図柄表示部4 2 aでリーチ表示を発生する大物図柄の変動表示が実行されている場合に、小物図柄表示部4 2 bで実行する小物図柄の変動表示を、大物図柄表示部4 2 aで実行中のリーチ表示の変動表示が終了するまで続行させるために、大物図柄の変動パターンの最大変動時間よりも長いロング変動パターンを設定し、更に、大物図柄表示部4 2 aで実行されたリーチ表示の変動表示が終了するタイミングで小物図柄表示部4 2 bの小物図柄の変動表示を終了するように構成されている。言い換えれば、確率変動状態中に大物図柄表示部4 2 aでリーチ表示が発生する場合には、該リーチ表示が終了するまで小物図柄の変動表示を終了させないように構成されている。このように構成することによって、確率変動状態中に大物図柄の変動表示にリーチ表示が現出する場合に、小物図柄の変動表示の当否判定を大物図柄のリーチ表示の終了時以降に行わせることで、確率変動状態中に大物図柄の変動表

40

50

示でリーチ表示が発生する場合には、大物口 3 3 の左右に配設されたチューリップ 3 3 b の作動を制限することができる。従って、遊技者の意識を分散させることなく大物図柄の変動表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

【 0 1 9 8 】

次に、図 3 7 を参照して、払出制御装置 3 1 1 内の M 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 3 7 は、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理を示した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より起動される。

【 0 1 9 9 】

まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 9 0 1)。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。次に、主制御装置 2 6 1 から送信される払出許可コマンドの受信を待機する (S 9 0 2 : N o)。そして、払出許可コマンドを受信すると (S 9 0 2 : Y e s)、R A M アクセスを許可すると共に (S 9 0 3)、外部割込ベクタの設定を行う (S 9 0 4)。

【 0 2 0 0 】

その後は、M 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。具体的には、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 (S 9 0 5)、オンされていれば (S 9 0 5 : Y e s)、バックアップデータをクリア (消去) するべく、処理を S 9 1 5 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 がオンされていないければ (S 9 0 5 : N o)、更に 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記憶されているか否かを判別し (S 9 0 6)、記憶されていないければ (S 9 0 6 : N o)、バックアップデータは記憶されていないので、この場合にも、処理を S 9 1 5 へ移行する。バックアップエリア 5 1 3 a に電源遮断の発生情報が記憶されていれば (S 9 0 6 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 9 0 7)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 9 0 8 : N o)、即ち算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 9 1 5 へ移行する。なお、前述した通り、R A M 判定値は、例えば R A M 5 1 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 5 1 3 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ようにしても良い。

【 0 2 0 1 】

S 9 1 5 からの R A M の初期化処理では、R A M 5 1 3 の使用領域を 0 にクリアし (S 9 1 5)、R A M 5 1 3 の初期値を設定する (S 9 1 6)。その後、M P U 5 1 1 周辺デバイスの初期設定を行うと共に (S 9 1 7)、割込みを許可して (S 9 1 8)、後述する払出制御処理に移行する。

【 0 2 0 2 】

一方、R A M 消去スイッチ 3 2 3 が押されておらず (S 9 0 5 : N o)、電源遮断の発生情報が設定されており (S 9 0 6 : Y e s)、且つ R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 9 0 8 : Y e s)、復電時の処理 (電源遮断復旧時の処理) を実行する。即ち、電源遮断時のスタックポイントを復帰させ (S 9 0 9)、電源遮断の発生情報をクリアする (S 9 1 0)。また、M P U 5 1 1 周辺デバイスの初期設定を行い (S 9 1 1)、使用レジスタを R A M 5 1 3 のバックアップエリア 5 1 3 a から復帰させる (S 9 1 2)。更に、電源断前に割込みが許可状態にあったか否かを確認し (S 9 1 3)、割込みが許可状態であれば (S 9 1 3 : Y e s)、割込みを許可し (S 9 1 4)、一方、電源断時に割込みが禁止状態であれば (S 9 1 3 : N o)、割込みを禁止したまま、処理を電源遮断前の番地へ戻す。

【 0 2 0 3 】

次に、図 3 8 のフローチャートを参照して、払出制御処理を説明する。この払出制御処理は、払出制御装置 3 1 1 のメイン処理に続いて実行される。払出制御処理では、まず、主制御装置 2 6 1 からのコマンドを取得し、賞球の総賞球個数を記憶する (S 1 0 0 1)

。発射制御装置 312 に対して発射許可の設定を行い (S1002)、状態復帰スイッチ 321 をチェックした結果、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 (S1003)。

【0204】

その後、下皿 15 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 (S1004)。即ち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿 15 の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時に、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に、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、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 (S1005)。即ち、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 10 になった時に、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に、タンク球無し解除状態の設定を実行する。その後、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 (S1006)。

【0205】

次に、S1007 ~ S1009 の各処理により、賞球払出の処理を実行する。即ち、賞球の払出不可状態でなく且つ S1001 の処理で記憶した総賞球個数が 0 でなければ (S1007: No, S1008: No)、図 39 に示す賞球制御処理を開始する (S1009)。一方、賞球の払出不可状態 (S1007: Yes) または総賞球個数が 0 であれば (S1008: Yes)、貸球払出の処理に移行する。なお、賞球制御処理は後述する。 20

【0206】

S1010 ~ S1012 の貸球払出の処理では、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出要求を受信していれば (S1010: No, S1011: Yes)、図 40 に示す貸球制御処理を開始する。一方、貸球の払出不可状態 (S1010: Yes) または貸球払出要求を受信していなければ (S1011: No)、後続の球抜き処理を実行する (S1013)。なお、貸球制御処理は後述する。

【0207】

球抜き処理 (S1013) では、状態復帰スイッチ 321 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 358a を駆動させ球抜き処理を実行する。続いて、球詰まり状態であることを条件にパイプレータ 360 の制御 (パイプモータ制御) を実行する (S1014)。その後は、本払出制御処理の先頭に 30 戻り、以降は前述した処理を繰り返す。

【0208】

図 39 に示す賞球制御処理を説明する。賞球制御処理では、まず、払出モータ 358a を正方向回転駆動させて賞球の払出を実行する (S1101)。払出モータ 358a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し (S1102)、正常でなければ (S1102: No)、払出モータ 358a 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 358a の停止処理を実行し (S1103)、その後、図 38 の払出制御処理に戻る。

【0209】

また、払出モータ 358a の回転が正常であれば (S1102: Yes)、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 (S1104)。遊技球のカウントが正常でなければ (S1104: No)、払出モータ 358a 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 358a の停止処理を実行し (S1105)、その後、図 38 の払出制御処理に戻る。 40

【0210】

更に、遊技球のカウントが正常であれば (S1104: Yes)、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し (S1106)、払出が完了していれば (S1106: Yes)、払出モータ 358a の停止処理を実行し (S1107)、その後、図 38 の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了し 50

ていなければ (S 1 1 0 6 : N o)、そのまま、図 3 8 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 1 】

図 4 0 に示す貸球制御処理を説明する。貸球制御処理では、まず、払出モータ 3 5 8 a を逆方向回転駆動させて貸球の払出を実行する (S 1 2 0 1)。払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し (S 1 2 0 2)、正常でなければ (S 1 2 0 2 : N o)、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 (S 1 2 0 3)、その後、図 3 8 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 2 】

また、払出モータ 3 5 8 a の回転が正常であれば (S 1 2 0 2 : Y e s)、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 (S 1 2 0 4)。遊技球のカウントが正常でなければ (S 1 2 0 4 : N o)、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 (S 1 2 0 5)、その後、図 3 8 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 3 】

更に、遊技球のカウントが正常であれば (S 1 2 0 4 : Y e s)、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 (2 5 個) に達して払出が完了したか否かを判別し (S 1 2 0 6)、払出が完了していれば (S 1 2 0 6 : Y e s)、払出モータ 3 5 8 a の停止処理を実行し (S 1 2 0 7)、その後、図 3 8 の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了していなければ (S 1 2 0 6 : N o)、そのまま、図 3 8 の払出制御処理に戻る。

【 0 2 1 4 】

以上説明したように、本実施の形態のパチンコ機 1 0 では、確率変動状態中の遊技において、大物図柄表示部 4 2 a でリーチ表示を発生する大物図柄の変動表示が実行されている場合に、小物図柄表示部 4 2 b で実行する小物図柄の変動表示を、大物図柄表示部 4 2 a で実行中のリーチ表示の変動表示が終了するまで続行させるために、大物図柄の変動パターンの最大変動時間よりも長いロング変動パターンを設定し、更に、大物図柄表示部 4 2 a で実行されたリーチ表示の変動表示が終了するタイミングで小物図柄表示部 4 2 b の小物図柄の変動表示を終了するように構成されている。言い換えれば、確率変動状態中に大物図柄表示部 4 2 a でリーチ表示が発生する場合には、該リーチ表示が終了するまで小物図柄の変動表示を終了させないように構成されている。このように構成することによって、確率変動状態中に大物図柄の変動表示にリーチ表示が現出する場合に、小物図柄の変動表示の当否判定を大物図柄のリーチ表示の終了時以降に行わせることで、確率変動状態中に大物図柄の変動表示でリーチ表示が発生する際には、大物口 3 3 の左右に配設されたチューリップ 3 3 b の作動を制限することができる。従って、遊技者の意識を分散させることなく大物図柄の変動表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

【 0 2 1 5 】

次に、図 4 1 を参照して、第 2 実施の形態のパチンコ機 1 0 a について説明する。第 1 実施の形態のパチンコ機 1 0 では、確率変動状態中の遊技において、小物図柄の変動表示開始時に、大物図柄表示部 4 2 a で実行中の大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出しているか否かを確認し、大物図柄表示部 4 2 a で実行中の大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出している場合には、小物図柄の変動表示の変動時間を実行中の大物図柄の変動表示の変動時間より長くなる変動パターンに設定していた。そして、実行中の大物図柄の変動表示が終了するタイミングで小物図柄の変動表示を終了させるように構成されていた。これに代えて、第 2 実施の形態のパチンコ機 1 0 a では、小物図柄の変動表示開始時に、大物図柄表示部 4 2 a で実行中の大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出しているか否かを確認すると共に、保留第 1 エリアに記憶されている大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示を現出するか否かを確認するように構成する。このように構成することによって、確率変動状態中の大物図柄表示部 4 2 a でリー

10

20

30

40

50

チ表示が現出し得る場合に、小物図柄の変動表示の当否判定を遅らせることができ、実行中の大物図柄の変動表示と次回の実行される大物図柄のリーチ表示の終了時以降に行わせることができる。従って、確率変動状態中に大物図柄の変動表示でリーチ表示が発生し得る場合には、より確実に大物口33の左右に配設されたチューリップ33bの作動を制限することができる。

【0216】

図41は、第2実施の形態の小物変動開始処理(S526)を示したフローチャートである。第2実施の形態の小物変動開始処理(S526)では、S531~S535まで第1実施の形態の小物変動開始処理と同等の処理を実行する。そして、S535の処理において、大物図柄表示部42aで実行中の変動表示で大当たり又はリーチ表示が発生する変動パターンでなければ(S535:No)、次に、保留第1エリアに記憶される大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出するか否かを確認する(S551)。確認の結果、保留第1エリアに記憶される大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出する場合には(S551:Yes)、最大変動時間が40秒であるロング変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S552)、この小物変動開始処理を終了する。一方、S551の処理において、保留第1エリアに記憶される大物図柄の変動表示で大当たり又はリーチ表示が現出しない場合には(S551:No)、実行中の大物図柄の変動表示と次回に実行される大物図柄の変動表示とでそれぞれ大当たり又はリーチ表示が現出しないということなので、変動時間が5秒である短縮変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S553)、本処理を終了する。なお、S535の処理において、大物図柄表示部42aで実行中の変動表示で大当たり又はリーチ表示が発生する変動パターンであれば(S535:Yes)、S551の処理を実行するまでもなくS552の処理を実行して、本処理を終了する。また、S534の処理において、確率変動フラグ503bがオンされていない場合、即ち、通常遊技状態中においては(S534:No)、変動時間が30秒である通常変動パターンを小物変動パターンコマンドに設定し(S554)、本処理を終了する。

【0217】

以上、各実施の形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施の形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【0218】

例えば、本実施の形態のパチンコ機10では、遊技状態のみによって小物図柄の変動時間が決定されていた。これに代えて、小物図柄の変動表示の待機回数(保留球数)に応じて小物図柄の変動時間を変更するように構成しても良い。具体的には、小物図柄の変動表示の待機回数が所定数(例えば、「3」)以上である場合に、通常遊技状態であっても「短縮変動パターン」を設定するように構成しても良い。

【0219】

本発明を上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【0220】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段(例えば操作レバー)の操作に起因して図柄の変動が開始され、

10

20

30

40

50

停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【0221】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。

10

【0222】

以下に本発明の遊技機又は変形例を示す。第1識別情報等を表示する第1表示手段と、その第1表示手段に現出される複数の第1識別情報を記憶する第1情報記憶手段と、その第1情報記憶手段に記憶される前記第1識別情報を用いた第1動的表示の動的パターンを少なくとも2以上記憶する第1パターン記憶手段と、前記第1動的表示の始動条件の成立を検出する第1検出手段と、その第1検出手段によって前記第1動的表示の始動条件の成立が検出された場合に遊技者にとって有利な第1遊技価値の付与抽選を行う第1遊技価値抽選手段と、前記第1表示手段に前記第1遊技価値を付与する予め定めた第1表示結果の前段階であるリーチ表示の現出抽選を行うリーチ抽選手段と、そのリーチ抽選手段又は第1遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて前記第1パターン記憶手段に記憶される前記第1動的表示の動的パターンを選定する第1パターン選定手段と、その第1パターン選定手段によって選定された前記第1動的表示を前記第1表示手段に行わせる第1動的実行手段と、前記第1遊技価値抽選手段によって第1遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第1表示手段に前記リーチ表示を現出させてから前記予め定めた第1表示結果を現出させると共に遊技者にとって有利な第1特別遊技状態を発生させる第1遊技価値付与手段と、第2識別情報等を表示する第2表示手段と、その第2表示手段に現出される複数の第2識別情報を記憶する第2情報記憶手段と、その第2情報記憶手段に記憶される前記第2識別情報を用いた第2動的表示の動的パターンを少なくとも2以上記憶する第2パターン記憶手段と、前記第2動的表示の始動条件の成立を検出する第2検出手段と、その第2検出手段によって前記第2動的表示の始動条件の成立が検出された場合に遊技者にとって有利な第2遊技価値の付与抽選を行う第2抽選手段と、少なくとも遊技状態等に基づいて前記第2パターン記憶手段に記憶される前記第2動的表示の動的パターンを選定する第2パターン選定手段と、その第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示を前記第2表示手段に行わせる第2動的実行手段と、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に前記予め定めた第2表示結果を現出させると共に前記第1検出手段における始動条件を成立させ易くする第2特別遊技状態を発生させる第2遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、前記第2パターン選定手段は、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも前記第1表示手段において実行中の前記リーチ表示である前記第1動的表示の終了時まで続行する動的パターンに選定する続行パターン選定手段を備えていることを特徴とする遊技機1。なお、リーチ表示とは、第1動的表示によって第1特別遊技状態発生の期待値が高まった演出であり、例えば、3列の識別情報列において、1の識別情報列が動的表示している状態であると共に、残りの2列の識別情報列の動的表示が停留表示されてそれぞれの識別情報列において同一の識別情報が予め定められた表示領域に停留表示された場合や、或いは、各識別情報列の動的表示の動的時間が延長された場合等が例示さ

20

30

40

50

れる。

【0223】

遊技機1において、前記第1遊技価値付与手段は、前記第1遊技価値抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1特別遊技状態終了後の遊技状態を、第1通常遊技状態と、その第1通常遊技状態より遊技者にとって遊技価値が高い第1有利遊技状態とのいずれかを選定する遊技状態選定手段を有し、前記続行パターン選定手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されていると共に、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも前記第1表示手段において実行中の前記リーチ表示である前記第1動的表示の終了時まで続行する動的パターンに選定するように構成されていることを特徴とする遊技機2。遊技状態選定手段によって第2遊技状態が選定されていると共に、リーチ抽選手段によってリーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、続行パターン選定手段によって、第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも第1表示手段において実行中のリーチ表示である第1動的表示の終了時まで続行する動的パターンに変更するように構成されている。即ち、第2遊技状態中に第1表示手段でリーチ表示の第1動的表示が実行されている場合に、該リーチ表示の第1動的表示が終了するまで第2表示手段における第2動的表示を終了させないように構成する。よって、第2遊技状態中に第1動的表示のリーチ表示が現出した場合に、第2動的表示の当否判定を該リーチ表示の終了時以降に行わせて、第1検出手段における始動条件が成立し易い状態を発生させないようにすることで、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

10

20

【0224】

遊技機1又は2において、前記第1検出手段は、該第1検出手段へ前記遊技媒体を導出する始動入賞口手段と、その始動入賞口手段に備えられた開閉手段とを有し、前記第2遊技価値付与手段は、前記第2抽選手段によって第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に前記第2表示手段に前記予め定めた第2表示結果を現出させると共に、前記始動入賞口手段に備えられた開閉手段を開放制御する開放制御手段を備えていることを特徴とする遊技機3。従来の遊技機において、遊技者は第1動的表示に注目する一方、第1動的表示の始動条件の成立に関連する開閉手段の開閉状態にも注目している。従って、第1動的表示でリーチ表示が現出した状態、即ち、第1特別遊技状態への期待感が飛躍的に高まっている状態において、開閉手段が開放駆動されていると、遊技者は、第1動的表示のリーチ表示に注視したいにもかかわらず、開閉手段の開閉状態が気になってしまい、遊技者の意識が分散されて遊技に集中できないという問題点があった。そこで、リーチ抽選手段によってリーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、続行パターン選定手段によって、第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも第1表示手段において実行中のリーチ表示である第1動的表示の終了時まで続行する動的パターンに変更するように構成されている。即ち、第1表示手段でリーチ表示の第1動的表示が実行されている場合に、該リーチ表示の第1動的表示が終了するまで第2表示手段における第2動的表示を終了させないように構成する。よって、第1動的表示のリーチ表示が現出した場合に、第2動的表示の当否判定を該リーチ表示の終了時以降に行わせることで、開閉手段を開放状態にしないことによって遊技者が該開閉手段の駆動状態に注視しないようにし、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くことができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

30

40

【0225】

遊技機3において、前記開放制御手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第1遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を第1開放態様で開放状態にし、また、前記遊技価値選定手段によって前記第2遊技状態が選定されている状態において前記第2遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記開閉手段の開放態様を前記第1開放態様より遊技者

50

にとって有利な第2開放態様で開放状態にするように構成されていることを特徴とする遊技機4。第1遊技状態より第1特別遊技状態が発生し易い第2遊技状態において第2遊技価値を付与する場合、付与される第2遊技価値が第1遊技状態より遊技者にとって有利であるため、遊技者は、第1動的表示のリーチ表示に注視したいにもかかわらず、開閉手段の開閉状態が気になってしまい、遊技者の意識が分散されて遊技に集中できないという問題点があった。そこで、遊技状態選定手段によって第2遊技状態が選定されていると共に、リーチ抽選手段によってリーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、続行パターン選定手段によって、第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも第1表示手段において実行中のリーチ表示である第1動的表示の終了時まで続行する動的パターンに変更するように構成されている。即ち、第2遊技状態中に第1表示手段でリーチ表示の第1動的表示が実行されている場合に、該リーチ表示の第1動的表示が終了するまで第2表示手段における第2動的表示を終了させないように構成する。よって、第2遊技状態中に第1動的表示のリーチ表示が現出した場合に、第2動的表示の当否判定を該リーチ表示の終了時以降に行わせることで、開閉手段を開放状態にしないことによって遊技者が該開閉手段の駆動状態に注視しないようにし、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

【0226】

遊技機2から4のいずれかにおいて、前記1動的実行手段は、前記第1表示手段で前記第1動的表示を実行した場合に、前記第1パターン選定手段によって選定された前記第1動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第1表示手段で実行中の第1動的表示を確定表示(終了)させる第1確定手段を備え、前記第2動的実行手段は、前記第2表示手段で前記第2動的表示を実行した場合に、前記前記第2パターン選定手段によって選定された前記第2動的表示の動的パターン毎にそれぞれ設定された動的時間を経過したとき、前記第2表示手段で実行中の第2動的表示を確定表示(終了)させる第2確定手段を備え、前記第2確定手段は、前記続行パターン選定手段によって前記第2動的表示の動的パターンが変更されていた場合に、前記第1確定手段によって確定表示される前記第1動的表示に伴って、前記第2表示手段で実行中の前記第2動的表示を確定表示させるように構成されていることを特徴とする遊技機5。続行パターン選定手段によって第2動的表示の動的パターンが変更されていた場合、即ち、遊技状態選定手段によって第2遊技状態が選定されていると共にリーチ抽選手段によってリーチ表示を現出する抽選結果が導出されている場合に、リーチ表示である第1動的表示が第1確定手段によって確定表示されることに伴って、第2確定手段により第2表示手段で実行中の第2動的表示を確定表示させるように構成されている。即ち、第2遊技状態中に第1表示手段でリーチ表示の第1動的表示が実行されている場合に、該リーチ表示の第1動的表示が終了するまで第2表示手段における第2動的表示を終了させないように構成すると共に、該リーチ表示の第1動的表示が終了に伴って第2表示手段における第2動的表示を終了させる。よって、第2遊技状態中に第1動的表示のリーチ表示が現出した場合に、第2動的表示の当否判定を該リーチ表示の終了に伴って行わせて、第1検出手段における始動条件が成立し易い状態を発生させないようにすることで、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

【0227】

遊技機2から5のいずれかにおいて、前記第2パターン記憶手段は、前記第1パターン記憶手段に記憶される前記第1動的表示のそれぞれの動的パターンより前記第2動的表示の動的時間が長いロング動的パターンを記憶しており、前記続行パターン選定手段は、前記遊技状態選定手段によって前記第2遊技状態が選定されていると共に、前記リーチ抽選手段によって前記リーチ表示を現出させる抽選結果が導出されている場合に、前記ロング動的パターンを前記第2表示手段で実行中又は実行する前記第2動的表示の動的パターンに選定することを特徴とする遊技機6。第1パターン記憶手段に記憶される第1動的表示

10

20

30

40

50

のそれぞれの動的時間より長いロング動的パターンを第2動的表示の動的パターンとして第2パターン記憶手段に記憶させ、パターン選定手段は、遊技状態選定手段によって第2遊技状態が選定されていると共に第1遊技価値抽選手段によってリーチ表示を現出する抽選結果が導出されている場合に、第2表示手段で実行中又は実行する第2動的表示の動的パターンをロング動的パターンに選定するように構成されている。よって、第2遊技状態中に第1動的表示のリーチ表示が現出した場合に、第1動的表示の動的パターンより長い動的パターンを第2動的表示の動的パターンに設定することで、第2動的表示の当否判定を第1動的表示のリーチ表示の終了時以降に行わせて、第1検出手段における始動条件が成立し易い状態を発生させないようにすることで、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易く

10

【0228】

遊技機5又は6において、前記第1動的実行手段によって前記第1表示手段において前記第1動的表示が実行されている場合に、前記第1検出手段によって始動条件の成立が検出されたとき、該始動条件の成立に基づく抽選結果情報を記憶する待機情報記憶手段を備え、前記続行パターン選定手段は、前記待機情報記憶手段に前記リーチ表示を発生する抽選結果情報が記憶されているか否かを確認する確認手段を備え、その確認手段によって前記待機情報記憶手段に前記リーチ表示を発生する抽選結果情報が記憶されていると確認された場合に、前記第2表示手段で実行する前記第2動的表示の動的パターンを、少なくとも前記確認手段によって確認された前記リーチ表示である前記第1動的表示の終了時まで

続行する動的パターンに変更するように構成されていることを特徴とする遊技機7。続行パターン選定手段は、待機情報記憶手段にリーチ表示を発生する抽選結果情報が記憶されていた場合に、第2表示手段で実行する第2動的表示の動的パターンを、少なくとも確認手段によって確認されたリーチ表示である第1動的表示が終了するまで続行する動的パターンに変更するように構成されている。即ち、待機情報記憶手段に記憶されている第1動的表示の抽選結果情報にリーチ表示を発生する抽選結果情報が確認されていた場合には、第2動的表示の動的パターンを該リーチ表示が終了するまで続行する動的パターンに設定する。よって、第2遊技状態中に第1動的表示のリーチ表示が発生する場合に、そのリーチ表示が終了する時間より長い動的パターンを第2動的表示の動的パターンに設定することで、第2動的表示の当否判定を第1動的表示のリーチ表示の終了時以降に行わせて、第1検出手段における始動条件が成立し易い状態を発生させないようにすることができる。従って、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

20

30

【0229】

遊技機7において、前記待機情報記憶手段は、少なくとも2以上設けられた記憶領域に待機された前記第1動的表示の抽選結果情報を実行順に記憶するように構成されており、前記確認手段は、次回に実行される前記第1動的表示に抽選結果を確認するように構成されていることを特徴とする遊技機8。例えば、第1動的表示の待機回数が最大4回である遊技機において、確認手段が4回目に実行される第1動的表示においてリーチ表示が発生するか否かを確認したとすると、4回の第1動的表示が実行されるまで第2動的表示の当否判定が実行されないこととなり、第2動的表示の遊技自体が速やかに行われなくなってしまふ。そこで、次回に実行される第1動的表示においてリーチ表示が実行されるか否かを確認し、次回に実行される第1動的表示でリーチ表示が現出する場合にのみ第2動的表示の当否判定を遅延させるように構成する。このように構成することによって、第1動的表示と第2動的表示との遊技を有効的に実行することができると共に、遊技者を第1表示手段で実行される第1動的表示に集中させ易くすることができ、遊技者に対して遊技内容を明確に示唆し易くすることができる。

40

【0230】

遊技機1から8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機9。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操

50

作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【0231】

遊技機1から8のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機10。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【0232】

遊技機1から8のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機11。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

20

【図面の簡単な説明】

【0233】

【図1】一実施の形態におけるパチンコ機の正面図である。

30

【図2】外枠に対して内枠と前面枠セットとを開放した状態を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機から前面枠セットを取り外した状態を示した正面図である。

【図4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図5】前面枠セットの背面図である。

【図6】パチンコ機の背面図である。

【図7】パチンコ機の背面構成を主要部品毎に分解して示した分解斜視図である。

【図8】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9】内枠及び遊技盤の構成を示す背面図である。

【図10】内枠を後方より見た斜視図である。

40

【図11】遊技盤を後方より見た斜視図である。

【図12】支持金具の斜視図である。

【図13】第1制御基板ユニットの構成を示す正面図である。

【図14】第1制御基板ユニットの斜視図である。

【図15】第1制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図16】第1制御基板ユニットを裏面から見た分解斜視図である。

【図17】第2制御基板ユニットの正面図である。

【図18】第2制御基板ユニットの斜視図である。

【図19】第2制御基板ユニットの分解斜視図である。

【図20】パチンコ機の背面から見た裏パックユニットの背面図を示した図である。

50

【図 2 1】裏パックユニットの分解斜視図を示した図である。

【図 2 2】タンクレールの構成を示した図である。

【図 2 3】パチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 2 4】大物図柄表示装置の表示内容を示す図である。

【図 2 5】各種カウンタの概要を示した図である。

【図 2 6】図 2 6 (a) は、大物変動パターン決定テーブル 5 0 2 a の構成を模式的に示した図であり、図 2 6 (b) は、小物変動パターン決定テーブル 5 0 2 b の構成を模式的に示した図である。

【図 2 7】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

10

【図 2 8】主制御装置内の M P U により実行される通常処理を示したフローチャートである。

【図 2 9】図 2 8 の通常処理の中で実行される外れ図柄カウンタの更新処理を示したフローチャートである。

【図 3 0】図 2 8 の通常処理の中で実行される大物図柄変動処理を示したフローチャートである。

【図 3 1】図 3 0 の大物図柄変動処理の中で実行される大物変動開始処理を示したフローチャートである。

【図 3 2】図 2 8 の通常処理の中で実行される小物図柄制御処理を示したフローチャートである。

20

【図 3 3】図 3 2 の小物図柄制御処理の中で実行される小物変動開始処理を示したフローチャートである。

【図 3 4】タイマ割込処理を示したフローチャートである。

【図 3 5】図 3 4 のタイマ割込処理の中で実行される始動入賞処理を示したフローチャートである。

【図 3 6】N M I 割込処理を示したフローチャートである。

【図 3 7】払出制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 8】払出制御装置内の M P U により実行される払出制御処理を示したフローチャートである。

30

【図 3 9】払出制御装置内の M P U により実行される賞球制御処理を示したフローチャートである。

【図 4 0】払出制御装置内の M P U により実行される貸球制御処理を示したフローチャートである。

【図 4 1】第 2 実施の形態の小物変動開始処理を示したフローチャートである。

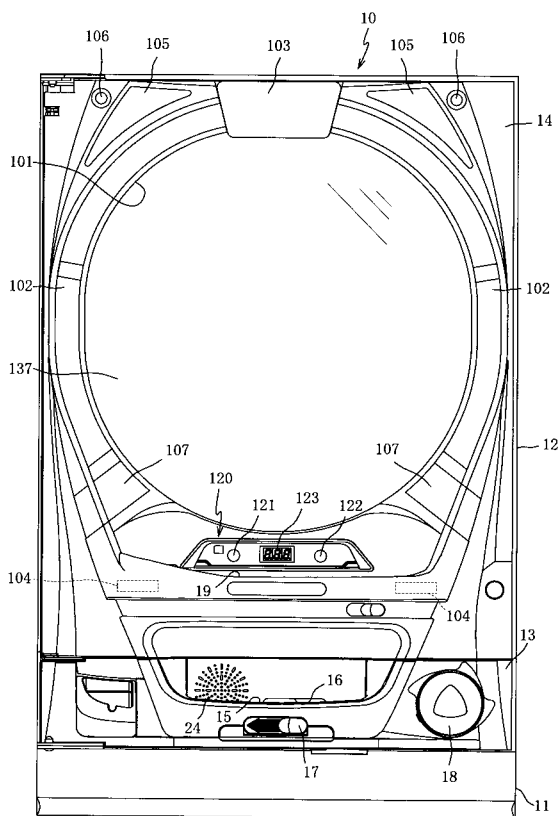
【符号の説明】

【 0 2 3 4 】

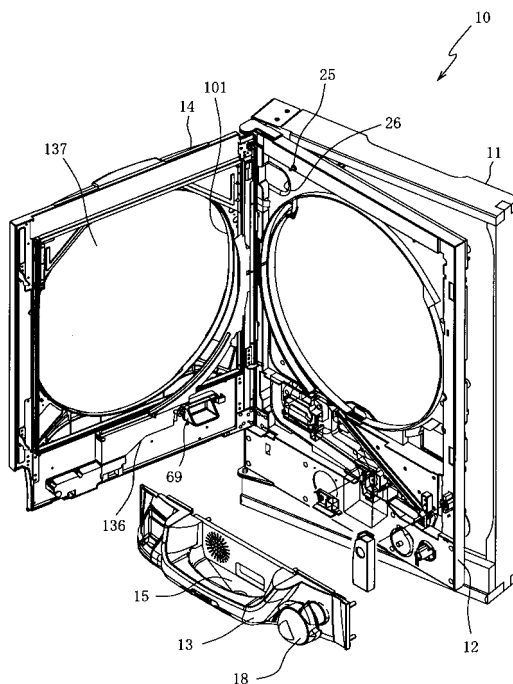
- | | | |
|---------|--------------------------------------------------|----|
| 3 2 | 可変入賞装置 (第 1 遊技価値付与手段の一部) | |
| 3 3 | 大物口 (始動入賞口手段) | |
| 3 3 a | 大物口スイッチ (第 1 検出手段の一部) | 40 |
| 3 3 b | チューリップ (第 2 遊技価値付与手段の一部、開閉手段) | |
| 3 3 c | チューリップ駆動ソレノイド (第 2 遊技価値付与手段の一部) | |
| 3 4 a | 小物口スイッチ (第 2 検出手段の一部) | |
| 4 2 a | 大物図柄表示部 (第 1 表示手段の一部、第 1 動的実行手段の一部) | |
| 4 2 b | 小物図柄表示部 (第 2 表示手段の一部、第 2 動的実行手段の一部、開放制御手段の一部) | |
| 5 0 2 a | 大物変動パターン決定テーブル (第 1 パターン記憶手段の一部) | |
| 5 0 2 b | 小物変動パターン決定テーブル (第 2 パターン記憶手段の一部) | |
| 5 0 3 b | 確率変動フラグ (遊技状態選定手段の一部、第 2 パターン選定手段の一部、遊技状態選定手段) | 50 |

- 5 2 5 キャラクターROM (第1情報記憶手段の一部、第2情報記憶手段の一部)
-)
- C 1 大当たり乱数カウンタ (第1遊技価値抽選手段の一部)
- C 2 大当たり図柄カウンタ
- C 3 リーチ乱数カウンタ (リーチ抽選手段の一部)
- C 4 小物図柄乱数カウンタ (第2抽選手段の一部)
- C S 1 変動種別カウンタ (第1パターン選定手段の一部)
- S 2 0 5 大物図柄変動処理 (第1確定手段の一部)
- S 2 0 7 小物図柄制御処理 (第2確定手段の一部)
- S 5 2 6 小物変動開始処理 (第2パターン選定手段の一部)

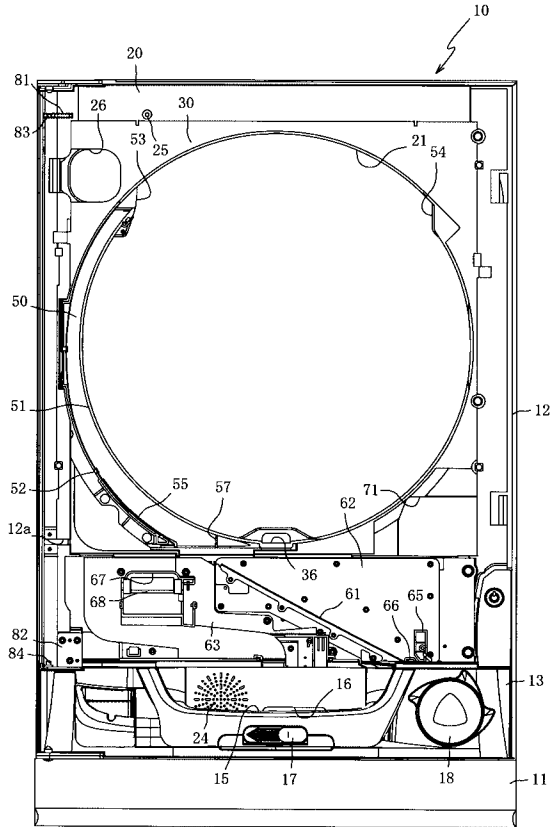
【図1】



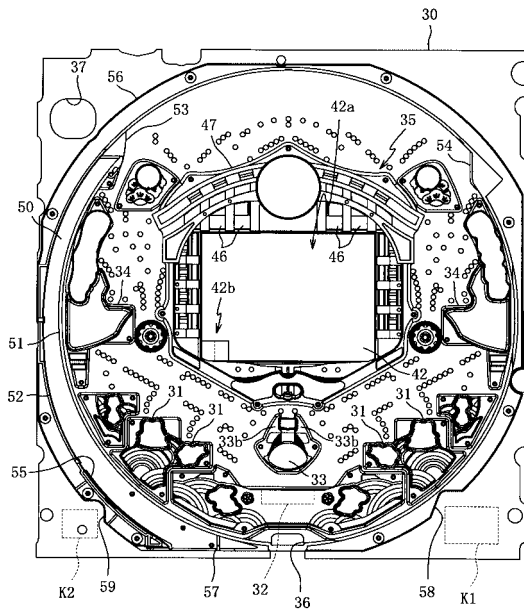
【図2】



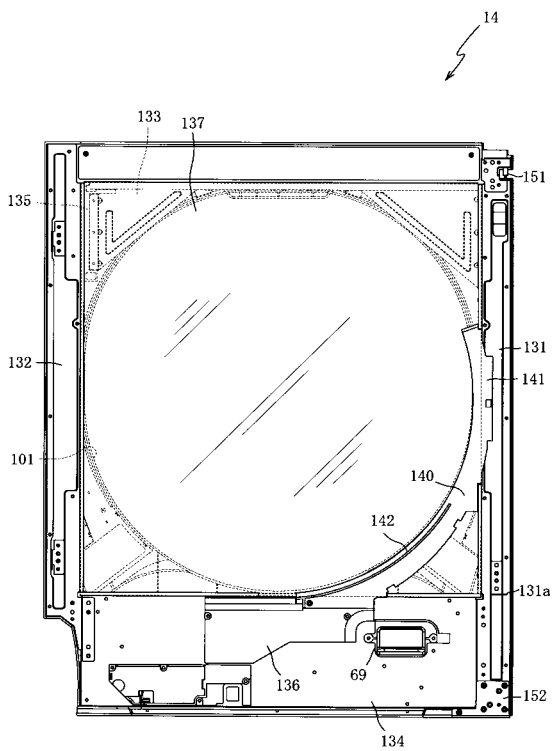
【図3】



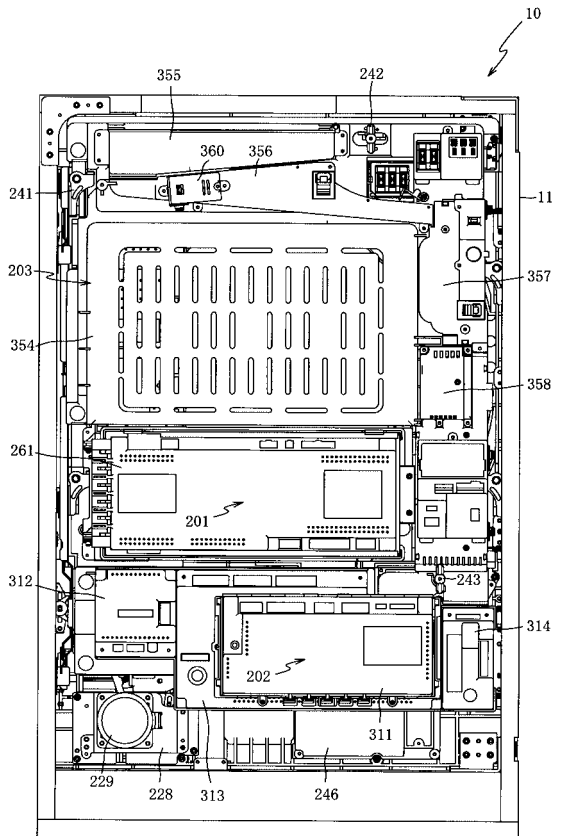
【図4】



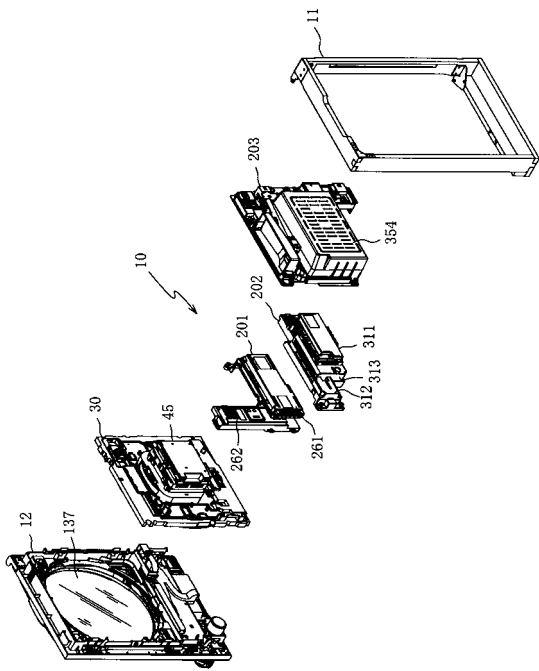
【図5】



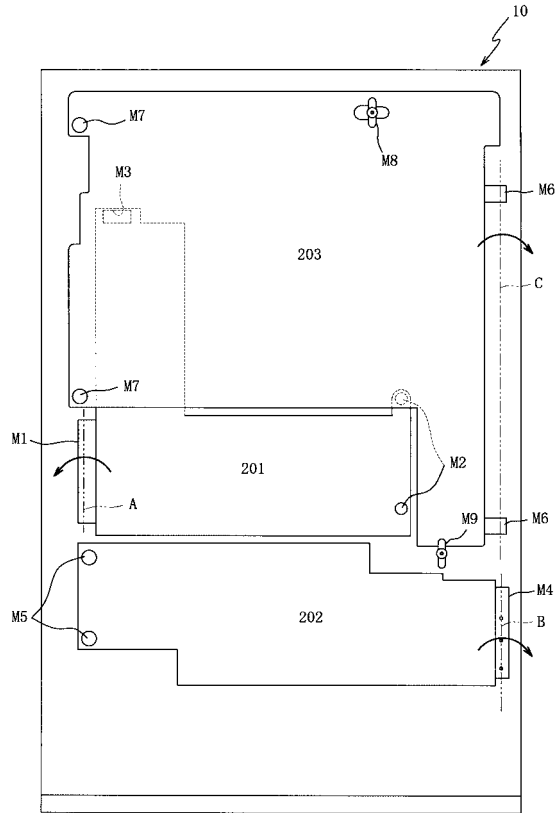
【図6】



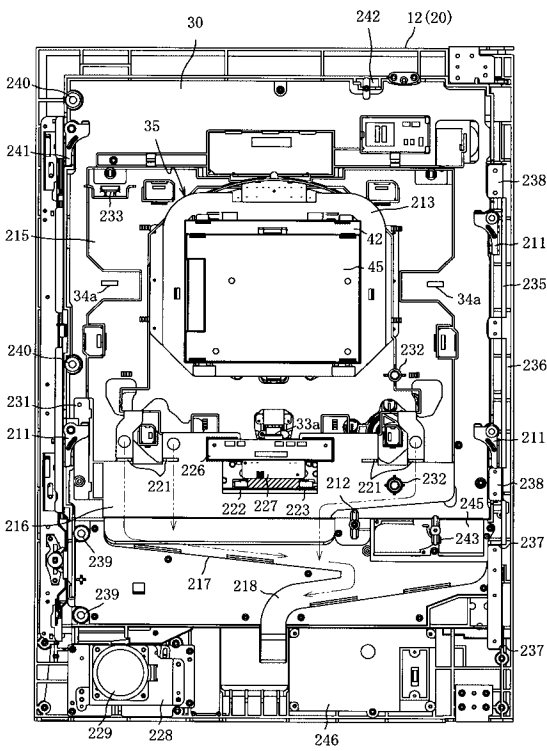
【 図 7 】



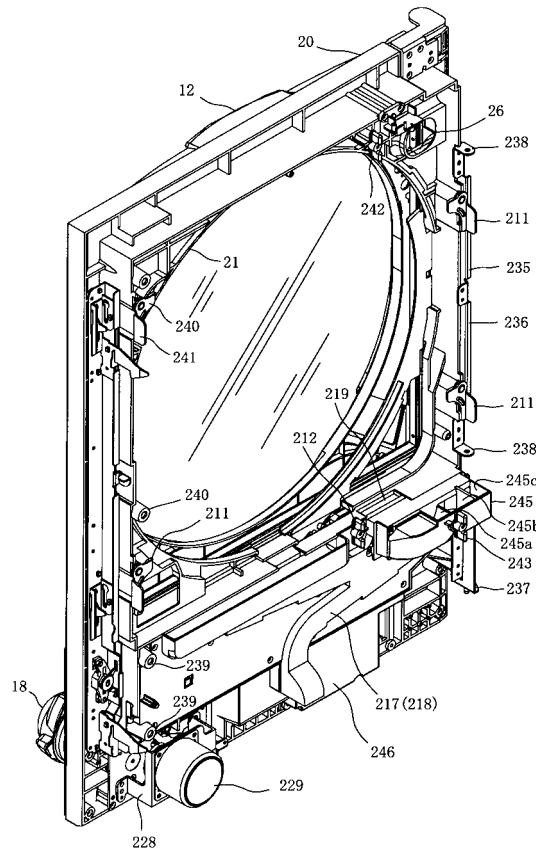
【 図 8 】



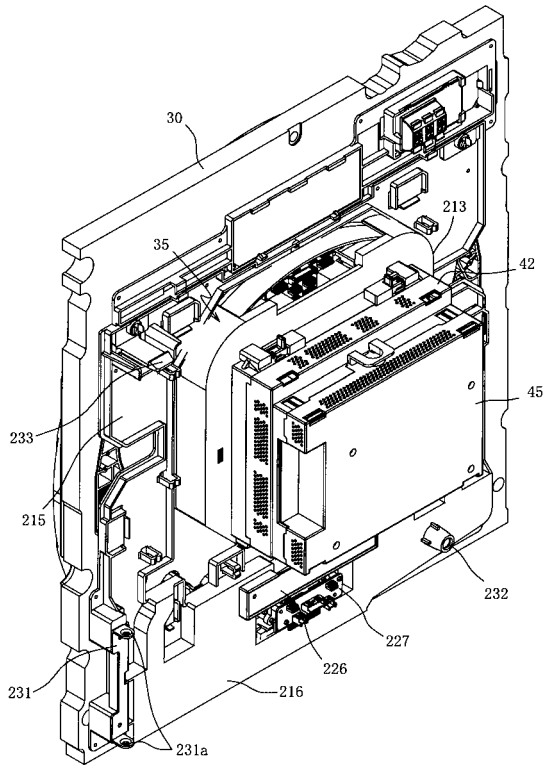
【 図 9 】



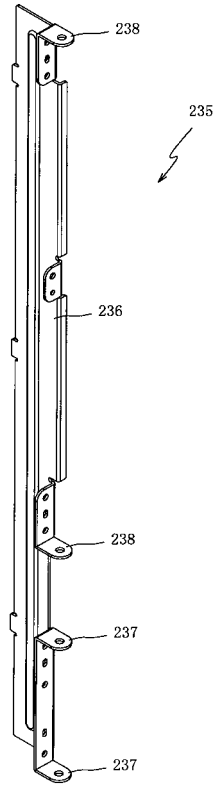
【 図 10 】



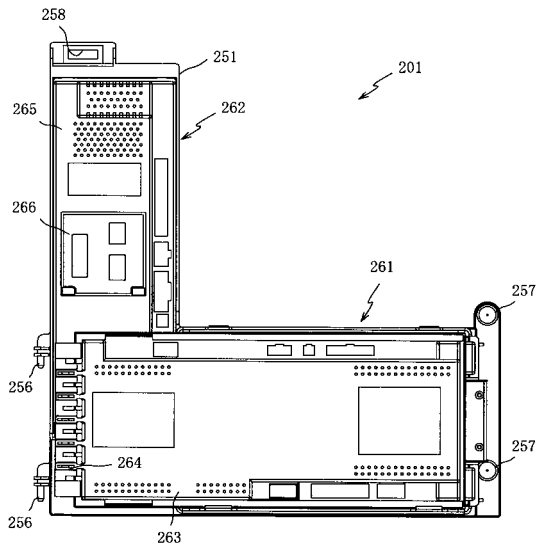
【図 1 1】



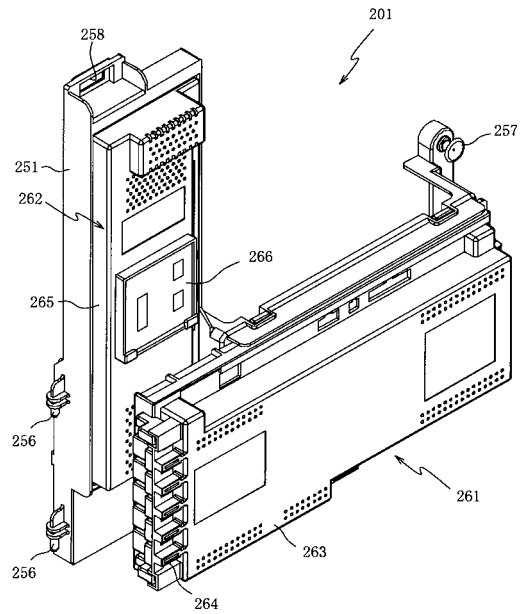
【図 1 2】



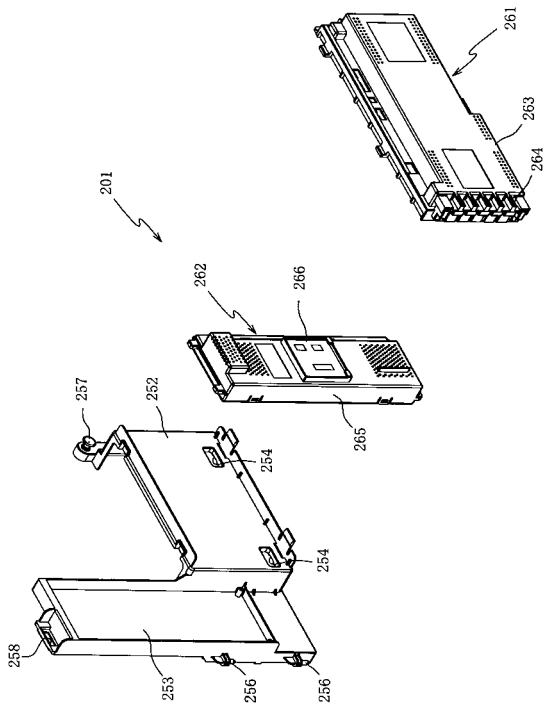
【図 1 3】



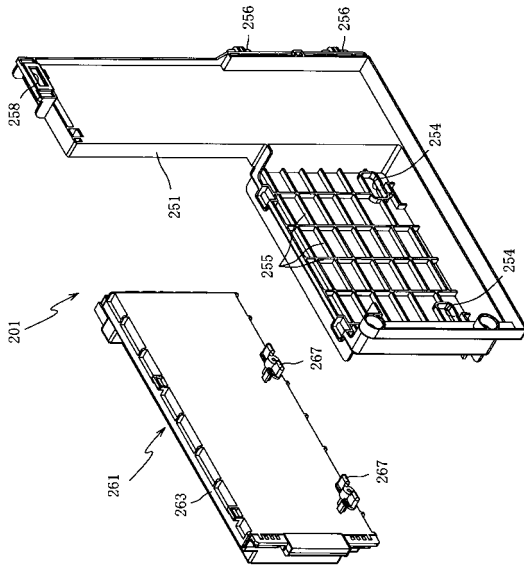
【図 1 4】



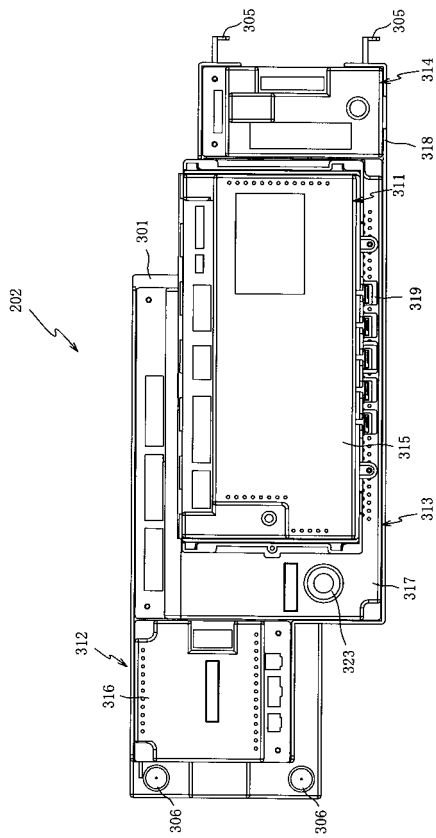
【 図 15 】



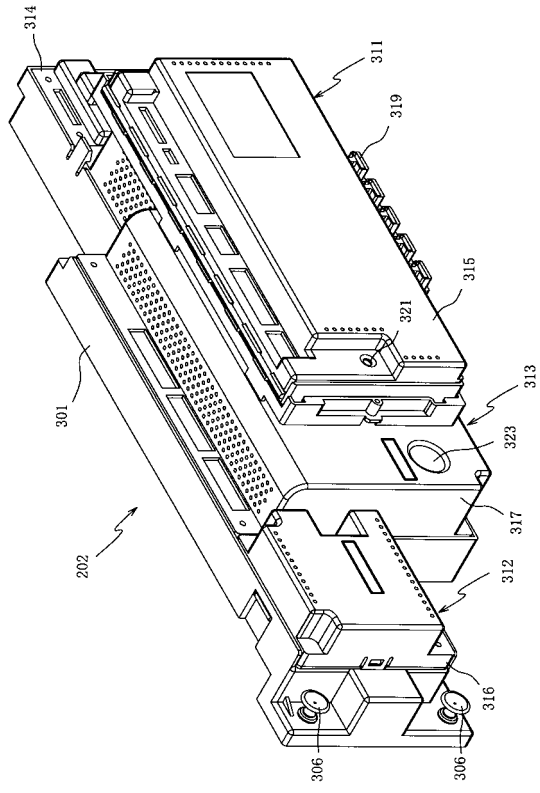
【 図 16 】



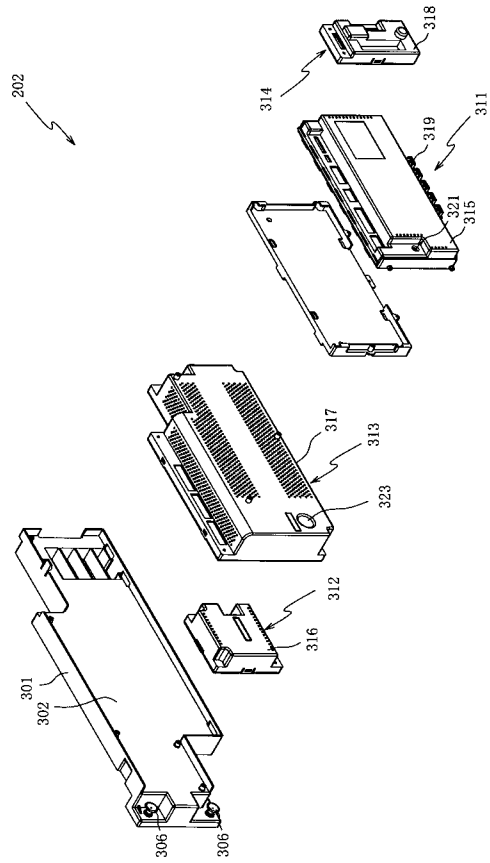
【 図 17 】



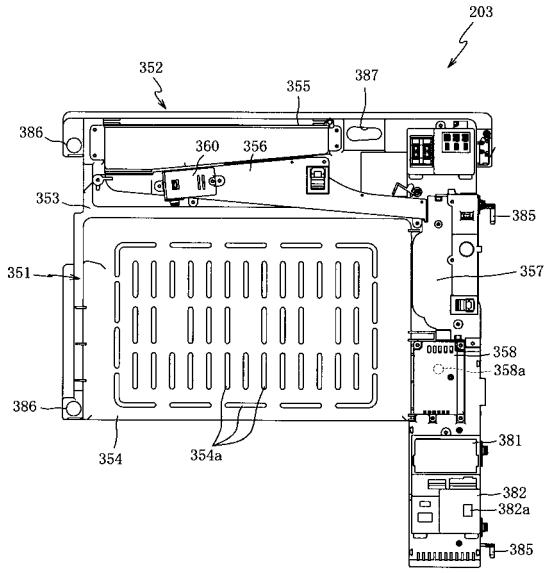
【 図 18 】



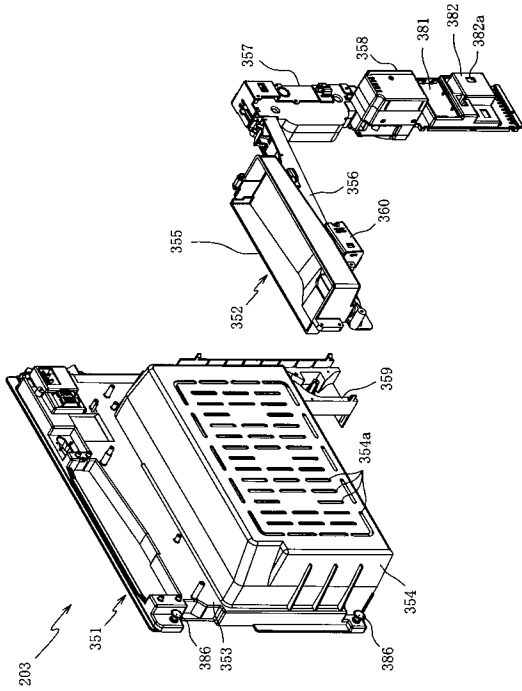
【 図 19 】



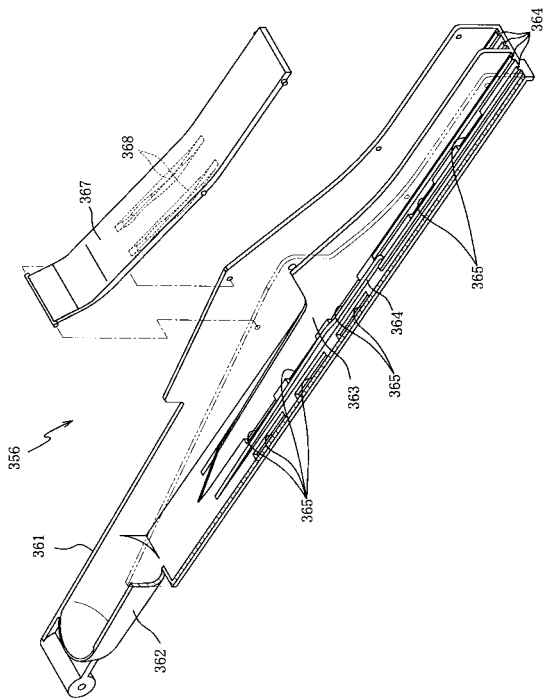
【 図 20 】



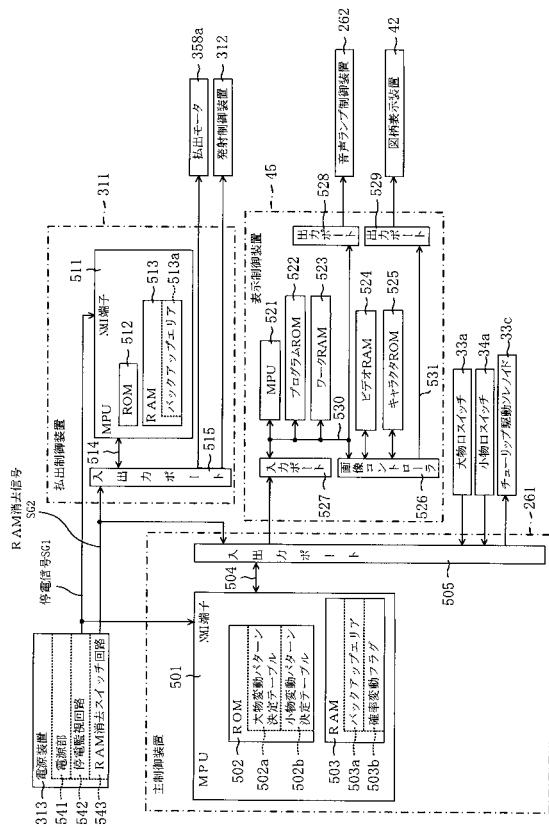
【 図 21 】



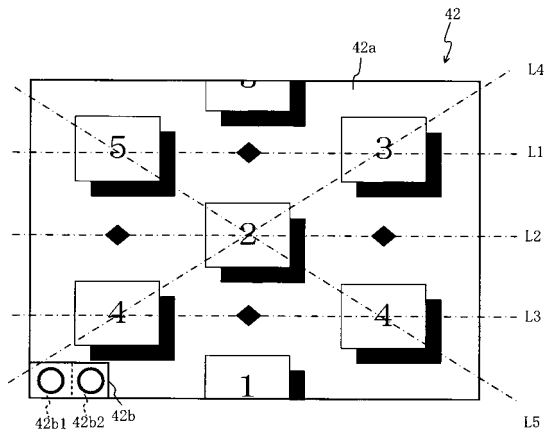
【 図 22 】



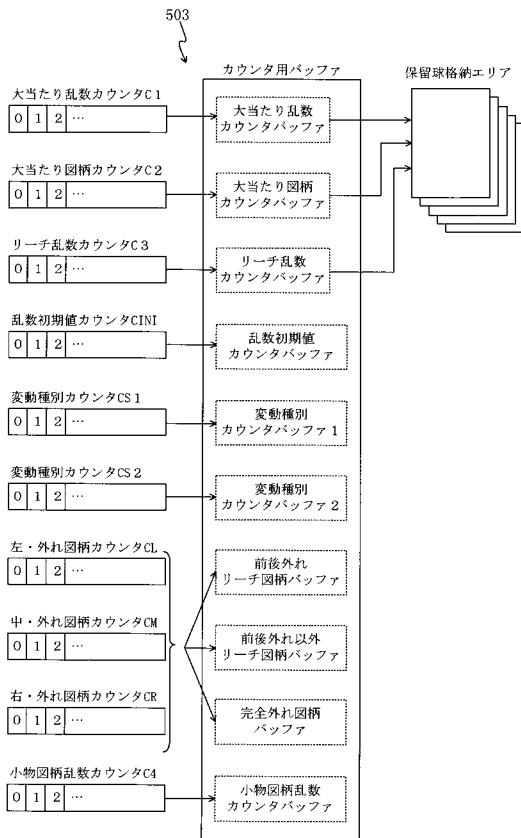
【図23】



【図24】



【図25】



【図26】

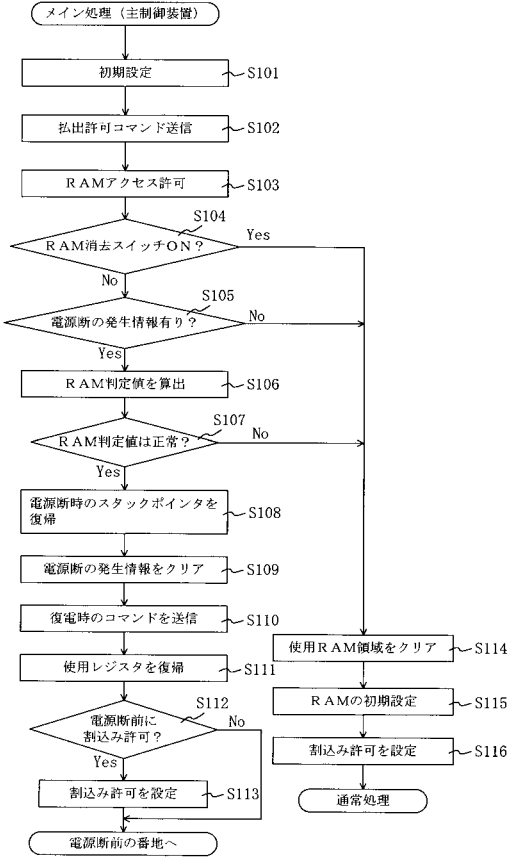
大物変動パターン決定テーブル

変動パターンコマンド (下位バイト)	変動パターンの名称	変動時間	変動種別カウンタの値	
			大当たりテーブル	ハズレリーチテーブル
01h	ノーマルリーチ1	20秒	0~31	0~223
02h	ノーマルリーチ2	21秒		
10h	ノーマルリーチ16	29秒		
11h	スーパーリーチ1	30秒	32~255	224~255
12h	スーパーリーチ2	31秒		
20h	スーパーリーチ16	40秒		
21h	ハズレ変動1(短縮)	5秒	-	-
22h	ハズレ変動2(通常)	11秒	-	-

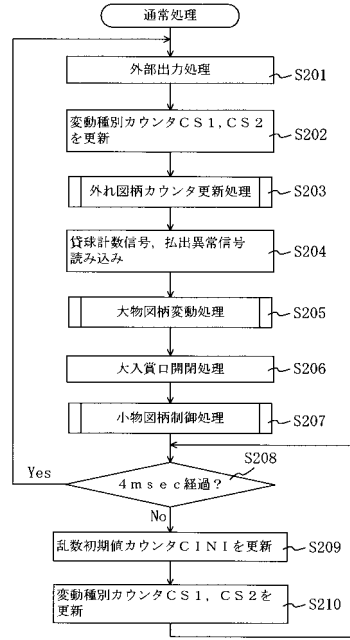
小物変動パターン決定テーブル

変動パターンコマンド (下位バイト)	変動パターンの名称	変動時間
01h	通常変動パターン	30秒
02h	短縮変動パターン	5秒
03h	ロング変動パターン	40秒

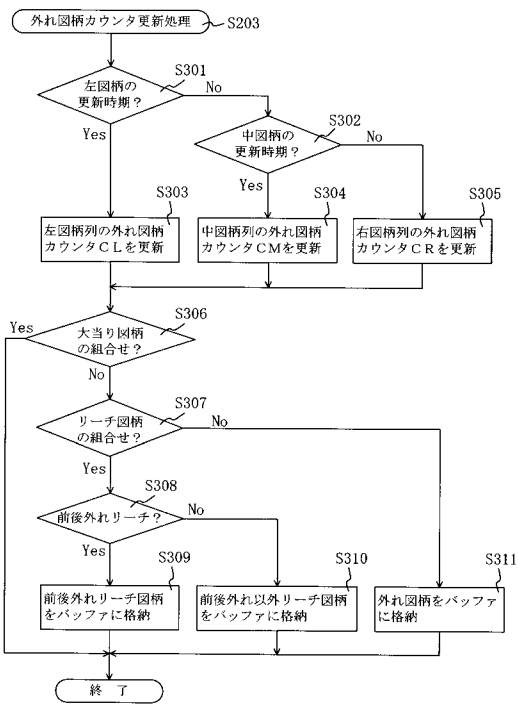
【図27】



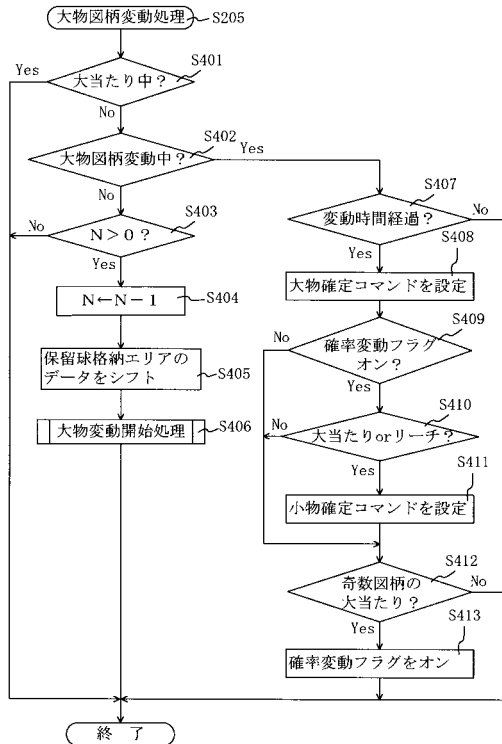
【図28】



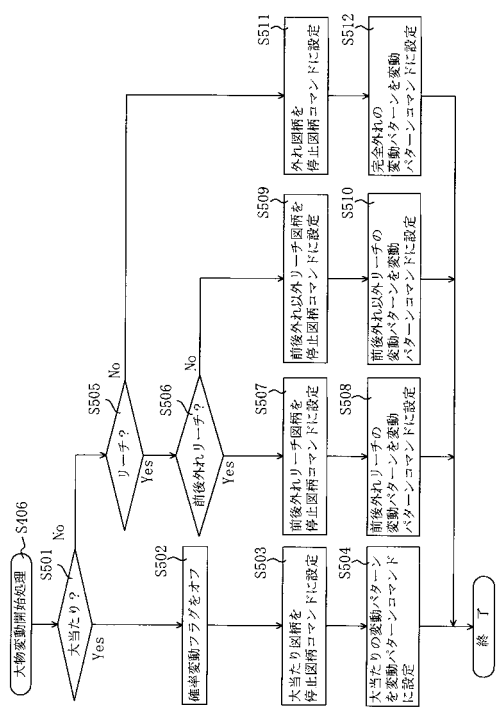
【図29】



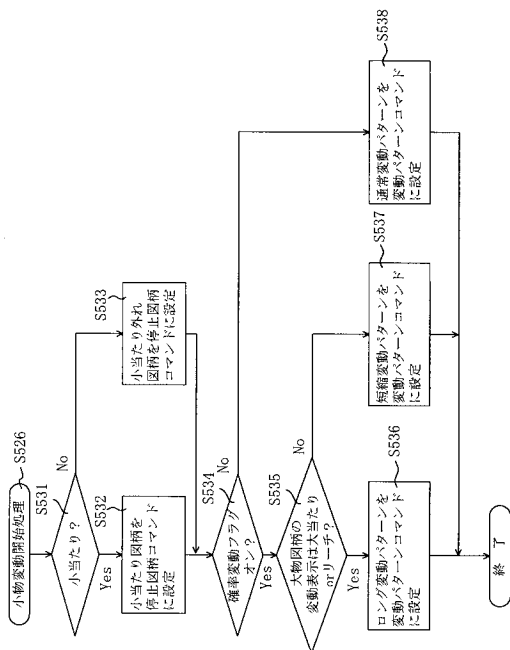
【図30】



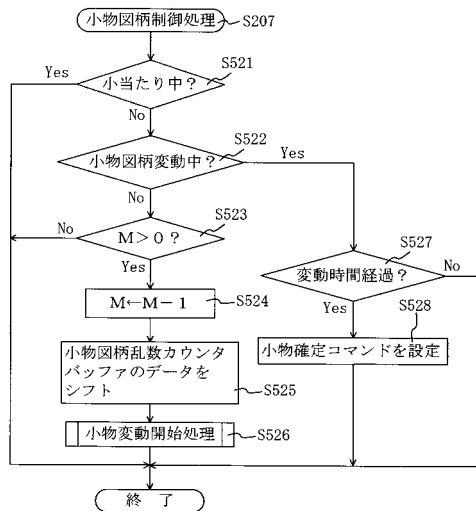
【図 3 1】



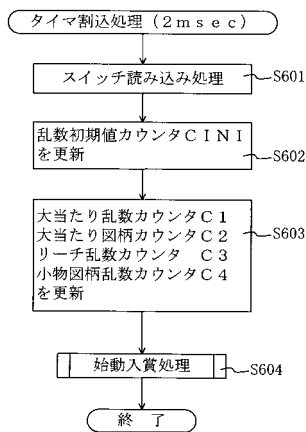
【図 3 3】



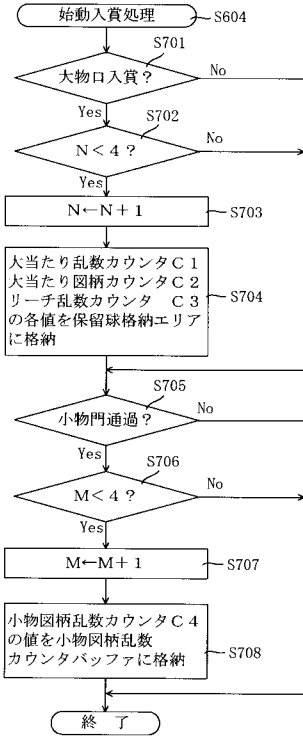
【図 3 2】



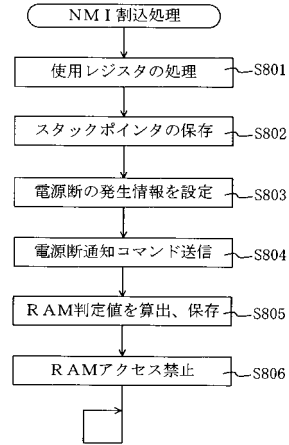
【図 3 4】



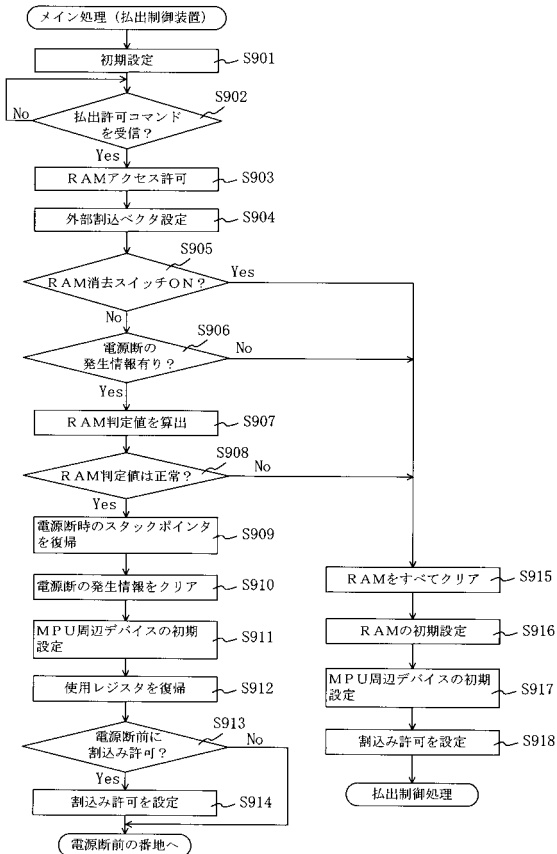
【図35】



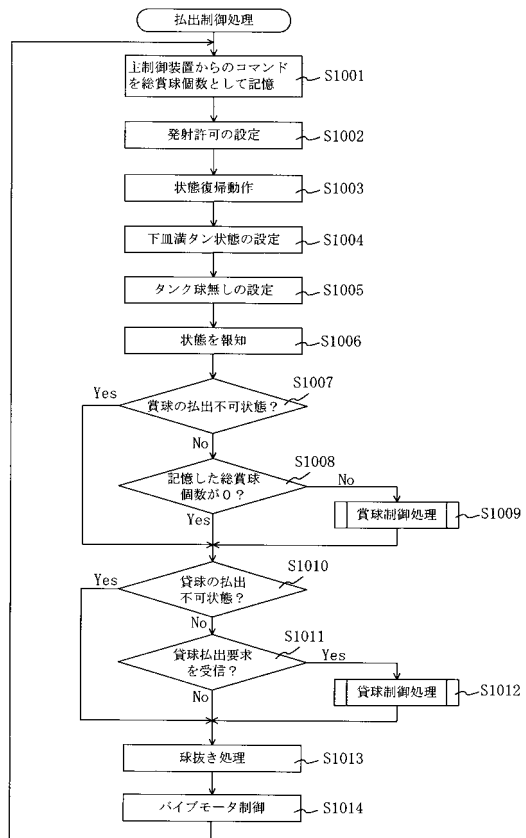
【図36】



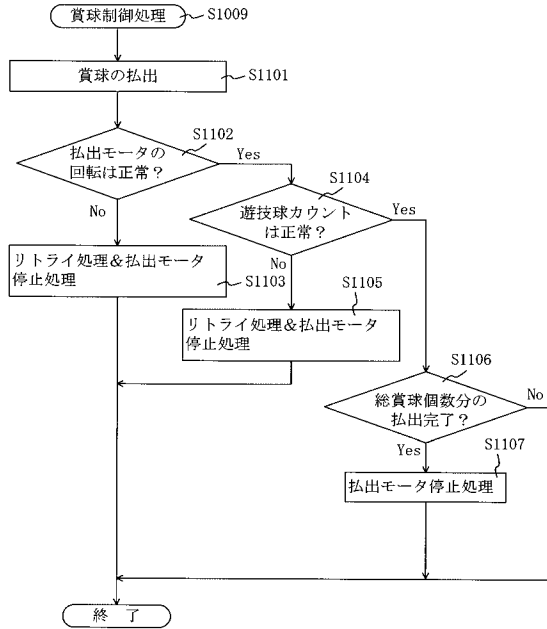
【図37】



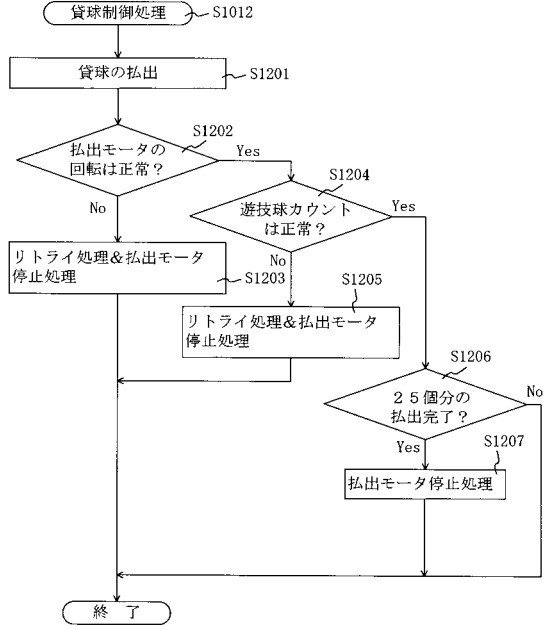
【図38】



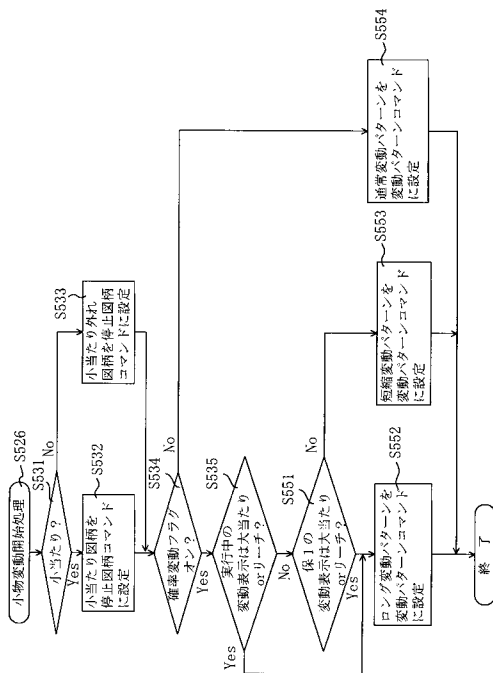
【図39】



【図40】



【図41】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-49407(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F7/02