

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-183300

(P2008-183300A)

(43) 公開日 平成20年8月14日(2008.8.14)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 3	
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 137 頁)

(21) 出願番号 特願2007-20920 (P2007-20920)  
 (22) 出願日 平成19年1月31日 (2007.1.31)

(71) 出願人 000148922  
 株式会社大一商会  
 愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目2番地  
 (74) 代理人 100128923  
 弁理士 納谷 洋弘  
 (74) 代理人 100142859  
 弁理士 岡本 祥一郎  
 (72) 発明者 市原 高明  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内  
 (72) 発明者 吉澤 高志  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

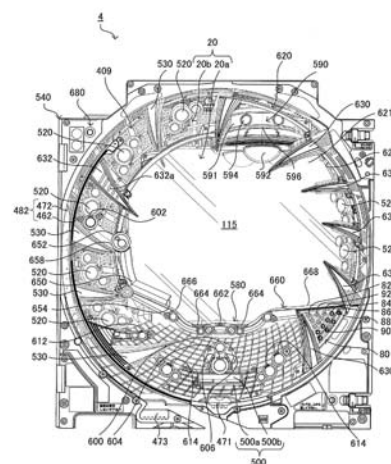
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】通常遊技状態に対する遊技者の期待感が損なわれるのを防止して、遊技の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】抽選の結果が通常大当たりであるとき、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を通常遊技状態に制御し、当該通常遊技状態としての演出画像を演出表示装置115に表示する。抽選の結果が第1の通常大当たりであるときは、大当たり遊技が実行されたのちの通常遊技状態を、第1の確率に基づいて抽選を行う第1の通常遊技状態に制御する一方、抽選の結果が第2の通常大当たりであるときは、大当たり遊技が実行されたのちの通常遊技状態を、可動部材(電チュー)606が平時態様に制御されると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置115に表示されるにも拘らず、第1の確率に代えて第2の確率に基づいて抽選が行われる第2の通常遊技状態に制御する。

【選択図】図18



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、  
所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、  
前記演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、  
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、  
前記受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、  
前記始動口の近傍に設けられ、常には前記受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない平時態様に制御される可動部材と、

前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、常には第 1 の確率に基づいて大当たりの当落にかかる判定を行う当落判定処理、および、当該当落判定処理にて前記大当たりに当選した場合に当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理、を行う抽選手段と、

前記当落判定処理において前記大当たりに当選したと判定されたことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、

前記可動部材の態様が常には前記平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、

特定の条件が成立した場合に、前記可動部材の態様が前記平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、を備える遊技機であって、

前記当落判定処理によって前記大当たりに当選したと判定されたとき、

前記有利遊技制御手段は、

前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記特定の条件としての特別大当たりである場合に、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記平時態様よりも前記受入口への遊技球の受け入れを促進しうる促進態様が導出される前記有利遊技状態に制御すると共に、前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より少なくとも 2 倍以上高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理をし、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、

前記通常遊技制御手段は、

前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が通常大当たりであるとき、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、且つ当該通常遊技状態としての演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、さらに、

前記通常大当たりの種別が第 1 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第 1 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 1 の通常遊技状態に制御する一方、

前記通常大当たりの種別が第 2 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記可動部材の態様を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第 1 の確率に代えて前記第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 2 の通常遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有しており、遊技球が

10

20

30

40

50

遊技領域に向けて打ち込まれると、当該遊技領域に打ち込まれた遊技球は遊技盤に沿って流下する。遊技領域には、所定のゲージ配列をなす多数の障害釘、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置に配置された風車、始動口および演出画像表示装置等が設けられている。この始動口に遊技球が入賞すると抽選処理が行われ、この抽選処理の結果は演出画像表示装置に表示される。そして、抽選処理の結果が大当たりであれば、当選した旨が演出画像表示装置に表示されると共に、遊技者に有利な大当たり遊技が行われる。

【 0 0 0 3 】

ところで、この種の遊技機では、大当たり遊技終了後の遊技状態が、通常遊技状態および確変遊技状態のいずれかに制御される（例えば特許文献 1 参照）。通常遊技状態とは相対的に低確率で抽選処理が行われる遊技であり、確変遊技状態とは相対的に高確率で抽選処理が行われる遊技である。

10

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】特開平 9 - 5 6 8 9 3 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかし、特許文献 1 に記載の遊技機は、大当たり遊技終了後の遊技状態が、確変遊技状態であれば遊技の興趣を高めることができるものの、通常遊技状態であれば遊技者を落胆させてしまい、興趣が低下する一因となっていた。

【 0 0 0 6 】

20

なお、近年、大当たり遊技終了後の遊技状態が、通常遊技状態に制御される頻度よりも確変遊技状態に制御される頻度を高くすることによって興趣を高めた遊技機も見られる。しかし、このような遊技機において、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態に制御されてしまうと、確変遊技状態に制御される期待感が高い分、これまでの遊技機以上に遊技者を落胆させてしまうだけでなく、ホールにかかる負担も大きくなってしまいうので、根本的な解決には至っていない。

【 0 0 0 7 】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、通常遊技状態に対する遊技者の期待感が損なわれるのを防止して、遊技の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

手段 1 . 遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、前記演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、前記受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、前記始動口の近傍に設けられ、常には前記受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない平時態様に制御される可動部材と、前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、常には第 1 の確率に基づいて大当たりの当落にかかる判定を行う当落判定処理、および、当該当落判定処理にて前記大当たりに当選した場合に当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理、を行う抽選手段と、前記当落判定処理において前記大当たりに当選したと判定されたことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、前記可動部材の態様が常には前記平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、特定の条件が成立した場合に、前記可動部材の態様が前記平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、を備える遊技機であって、前記当落判定処理によって前記大当たりに当選したと判定されたとき、前記有利遊技制御手段は、前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記特定の条件としての特別大当たりである場合に、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記平時態様よりも前記受入口への遊技球の受け入れを促進しうる促進態様が導出される前記有利遊技状

40

50

態に制御すると共に、前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より少なくとも 2 倍以上高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理をし、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、前記通常遊技制御手段は、前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が通常大当たりであるとき、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、且つ当該通常遊技状態としての演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、さらに、前記通常大当たりの種別が第 1 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第 1 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 1 の通常遊技状態に制御する一方、前記通常大当たりの種別が第 2 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記可動部材の態様を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第 1 の確率に代えて前記第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 2 の通常遊技状態に制御することを特徴とする。

10

20

30

40

50

#### 【0009】

上記手段に係る遊技機では、遊技領域が形成された遊技盤に、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、遊技球を受け入れ可能な受入口と、受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、受入口の近傍に設けられて常には平時態様に制御される可動部材と、当落判定処理および当選種別判定処理を行う抽選手段と、遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、可動部材の態様が常には平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、可動部材の態様が平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、を備えている。

#### 【0010】

そして、受入検出手段により受入口に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段により、常には第 1 の確率で大当たりの当落にかかる当落判定処理が行われるとともに、当該当落判定処理にて大当たりに当選した場合にのみ当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理が行われる。この当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、大当たり遊技実行手段により大当たり遊技が実行される。

#### 【0011】

さらに、当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、以下のように遊技状態が制御される。即ち、当選種別判定処理において特定の条件としての特別大当たりであると判別されると、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、有利遊技制御手段によって可動部材の態様として促進態様が導出される有利遊技状態に制御される。それと共に、第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より少なくとも 2 倍以上高い第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行なわれ、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

#### 【0012】

一方、当選種別判定処理において通常大当たりであると判別されると、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技実行手段によって通常遊技状態に制御される。それと共に、通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。

#### 【0013】

さらに、通常遊技状態では、第 1 の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、第 1 の確率に基づいて当落判定処理が行われる第 1 の通常遊技状態に制御される。一方、第 2 の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、可動部材の態様が平時態様に制御されると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第 1 の確率に代えて第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行われる第 2 の通常遊技状態に制御される。

#### 【0014】

なお、平時態様とは、受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様をいい、促進態様とは、平時態様よりも受入口への遊技球の受け入れを促進しう動作態様をいう。ここで、「受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様」とは、可動部材が動作したとしても、受入口への入賞頻度が可動部材が設けられていない場合と殆ど同等であること、即ち、受入口への遊技球の入賞を殆ど促進されないことを意味する。

【 0 0 1 5 】

本手段に係る遊技機によれば、常には、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技状態に制御される。そして、特定の条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立した場合にのみ、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態に制御される。言い換えれば、特定の条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立しないかぎり、本遊技機における標準的な遊技状態である通常遊技状態に制御され続けることになる。

10

【 0 0 1 6 】

一方、通常遊技状態は、第1の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第1の通常遊技状態と、第2の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第2の通常遊技状態と、で構成される。これら第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、第1の通常大当たりおよび第2の通常大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第1の通常遊技状態および第2の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

20

【 0 0 1 7 】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技状態であっても、第1の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる一方、第2の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第2の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。

30

【 0 0 1 8 】

この点を詳述すると、通常遊技状態に制御されている場合であっても、第2の通常遊技状態であれば所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選するのは言うまでもない。一方、仮に第1の通常遊技状態であったとしても、本遊技機における標準的な大当たり確率（第1の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、所定回（例えば、数10回）の当落判定処理が行われるまでの間に大当たりに当選する可能性も十分にある。

【 0 0 1 9 】

一方、遊技者は通常遊技状態であることを前提として遊技を行っており、この通常遊技状態では大当たりに当選する頻度が低いと認識されることから、大当たり遊技が終了したのちの比較的早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思ひ込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

40

【 0 0 2 0 】

また、このような予想外大当たりは、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、いかにも第1の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態（第1の通常遊技状態）であるように見せつつも、実際には第2の確率に基づいて当落判定処理が行われる遊技状態（第2の通常遊技状態）が存在することにより発生するものである。

50

従って、通常遊技状態時における標準的な大当たりへの当選確率（第１の確率）のみに依存することなく、より有利な大当たりへ当選確率（第２の確率）を用いて意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第１の通常遊技状態であっても標準的な大当たりへの当選確率（第１の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、当落判定処理の実行回数（言い換えれば、特別図柄の変動回数）が例えば何千回といった所謂ハマりに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマりに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【００２１】

言い換えれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、第１の通常大当たりに基づいて確変機能が未作動となる第１の確率と、第２の通常大当たりに基づいて確変機能が作動する第２の確率と、の２つの当選確率（二重標準）のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第１の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第２の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

【００２２】

また、通常遊技状態に移行する契機となる第１の通常大当たりおよび第２の通常大当たりへの各々への当選確率が同程度となるようにすれば、通常遊技状態において第２の確率をもって当落判定処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、通常遊技状態において第１の確率が採用される割合と第２の確率が採用される割合を考慮すると、通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は第１の確率よりも大幅に高くなるため、遊技者の通常遊技状態に期待感を一層高めることができる。

【００２３】

手段２．手段２に記載の遊技機は、手段１に記載の遊技機において、前記当落判定処理において特殊大当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記大当たり遊技よりも遊技者に不利な特殊大当たり遊技を実行可能な特殊大当たり遊技実行手段、前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、前記大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、遊技状態が維持される小当たりに当選したか否かを判断する小当たり抽選処理を行なう小当たり判断手段、および、前記小当たり抽選処理にて小当たりに当選したことに応じて、当該小当たりに当選したときの遊技状態を変化させることなく、前記特殊大当たり遊技に極似した態様の小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段、を有すると共に、前記通常遊技実行手段は、前記通常遊技状態において前記特殊大当たりに当選したときは、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第２の通常遊技状態に制御すると共に、前記通常遊技状態において前記小当たりに当選したときは、当該小当たりに基づく小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該小当たりに当選したときの遊技状態としての前記第１の通常遊技状態または前記第２の通常遊技状態に維持するものであって、さらに、前記特殊大当たり遊技または前記小当たり遊技が実行されたのちに制御される前記第２の通常遊技状態では、前記可動部材を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第１の確率に代えて前記第２の確率に基づいて前記当落判定処理を行うことを特徴とする遊技機である。

【００２４】

上記手段２に係る遊技機では、遊技制御手段は、特殊大当たり遊技実行手段、小当たり判断手段、および、小当たり遊技実行手段を有している。そして、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合は、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれかが実行されたのちの遊技状態が通常遊技状態に制御される。

【００２５】

詳細には、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したときは、特殊大当たり遊技実行手段による特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず第２の通常遊技状態に制御される。一方、通常遊技状態において小当たりに当選したと小当たり判断手段によって判断されたときは、小当たり遊技実行手段による小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該小当たりに当選したときの遊技状態としての第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態に維持される。

【００２６】

これにより、通常遊技状態では、小当たりまたは特殊大当たりに当選したときにも、第１の確率に基づいて当落判定処理が行なわれる第１の通常遊技状態のみならず、可動部材が平時態様に制御されると共に通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第１の確率に代えて第２の確率に基づいて当落判定処理を行われる第２の通常遊技状態が選択的に実行される。

【００２７】

手段２に係る遊技機によれば、常には遊技の状態が通常遊技状態に制御されるところ、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合にも小当たり遊技または特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技状態が継続して制御される。ここで、小当たりに基づく小当たり遊技が実行されたのちは第１の通常遊技状態に制御される一方、特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちは第２の通常遊技状態に制御されるが、いずれも可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、小当たりおよび特殊大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第１の通常遊技状態および第２の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

【００２８】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技状態であっても、第１の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第１の確率に基づいて当落判定処理を行われる一方、第２の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第２の確率に基づいて当落判定処理を行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第２の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。この点は、上述したものと同様の原理である。

【００２９】

これにより、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合に、小当たり遊技または特殊大当たり遊技が実行されたのちの通常遊技状態において、予想外に大当たりに当選させることができるとともに、所謂ハマリに陥ることを抑止することができる。換言すれば、通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることで、新たな遊技性をもたらすことができる。

【００３０】

特に、小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選したときの遊技状態がそのまま維持される。そのため、小当たりに当選したときの遊技状態が第２の通常遊技状態であれば、小当たり遊技が実行された後もそのまま第２の通常遊技状態が継続して制御される。そのため、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれが実行されたとしても、遊技状態が遊技者にとって不利なものに転落する（即ち、第２の通常遊技状態から第１の通常遊技状態に移行する）ことがない。つまり、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれが実行されたのちは、遊技状態が維持されるか、または、遊技状態が遊技者にとって有利なものに昇格する（即ち、第１の通常遊技状態から第２の通常遊技状態に移行する）かのいずれかである。従って、小当たり遊技または特殊大当たり遊技が行なわれた場合に、遊技者に大きな期待感をもたせることができる。

## 【 0 0 3 1 】

手段 3 . 手段 3 に記載の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機において、前記演出表示制御手段は、前記通常遊技状態において前記特殊大当たりまたは前記小当たりに当選したとき、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が前記演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御を行なうものであって、当該目的達成モード中に前記特別大当たりまたは前記通常大当たりに当選したときは、前記特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を前記演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことを遊技者に示唆するようにしたことを特徴とする遊技機である。

## 【 0 0 3 2 】

10

上記手段 3 に係る遊技機では、通常遊技状態において特殊大当たりまたは小当たりに当選したとき、演出表示制御手段により、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御が行われる。そして、この目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選したときは、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことが遊技者に示唆される。

## 【 0 0 3 3 】

20

手段 3 に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりまたは小当たりに当選すると、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードが実行される。そして、目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選すると、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりの当選を遊技者に示唆するものである。

## 【 0 0 3 4 】

30

このように、目的達成モードには、小当たりのみならず特殊大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を向上させることができる。そして、目的達成モードでは、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像による演出を行ないつつ、大当たりに当選すると特定の演出条件が達成されるような演出を行っているものの、遊技状態が確変遊技状態である場合もあることから、偶然に左右されずに大当たりに当選することがあり、興趣の低下を抑制できる。

## 【 0 0 3 5 】

また、第 2 の通常大当たりに当選したのちの通常遊技状態（即ち、第 2 の通常遊技状態）において小当たりに当選しても目的達成モードに突入する。この場合、目的達成モードでは、第 2 の通常大当たりに基づいて確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

## 【 0 0 3 6 】

40

手段 4 . 手段 4 に記載の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記当落判定処理において昇格大当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記大当たり遊技よりも遊技者に不利な昇格大当たり遊技を実行可能な昇格大当たり遊技実行手段、および、前記特定の条件としての前記当選種別判定処理において当該大当たりが前記昇格大当たりであると判別された場合に、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記有利遊技状態と極似する態様の昇格遊技状態に制御する昇格遊技状態実行手段、を有しており、前記昇格遊技実行手段は、前記可動部材の態様として、前記通常遊技状態における前記平時態様に代えて前記促進態様を導出すると共に、前記昇格遊技状態である旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるように表示制御し、且つ前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率よりも前記大当たりへの当選確率が高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行うものであって、さらに、前記昇格遊技状態において、前記当選種別判定処理において前記第 2 の通常

50



大当たりへの当選であると判定されると、当該第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御することを特徴とする遊技機である。

【0037】

手段4に係る遊技機では、遊技制御手段は、昇格大当たり遊技実行手段、および、昇格遊技状態実行手段を有している。そして、当落判定処理において昇格大当たりに当選したと判定されたことに応じて、昇格大当たり遊技実行手段により大当たり遊技よりも遊技者に不利な昇格大当たり遊技が実行される。また、昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、昇格遊技状態実行手段により有利遊技状態と極似する態様の昇格遊技状態に制御される。

10

【0038】

この昇格遊技状態では、可動部材の態様として促進態様が導出されると共に、昇格遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示され、且つ、第1の確率に代えて大当たりへの当選確率が高い第2の確率に基づいて当落判定処理が行なわれる。さらに、昇格遊技状態において第2の通常大当たりに当選すると、当該第2の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御される。

【0039】

手段4に係る遊技機によれば、昇格大当たりに当選した場合には、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、昇格遊技状態に制御される。この昇格遊技状態は、演出表示装置に表示される演出画像が通常遊技状態時に表示される演出画像と顕著に異なることから、遊技者は通常遊技状態とは違った特別な状態にあることを一見して把握できる。さらに、可動部材の動作が促進態様に制御されるので、遊技者は、自己に有利な遊技状態となったことを把握できる。

20

【0040】

ところで、通常遊技状態であるときに第1の通常大当たりに当選すると、可動部材の動作が促進態様に制御されず（即ち、平時態様に制御される）、かつ、第1の確率で当落判定処理が行なわれる第1の通常遊技状態となる。また、通常遊技状態であるときに第2の通常大当たりに当選すると、大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、可動部材の動作が促進態様に制御されず（即ち、平時態様に制御される）、かつ、第2の確率で当落判定

30

【0041】

しかし、昇格遊技状態では、当落判定処理にて第2の通常大当たりに当選した場合であっても、当該第2の通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、可動部材の動作が促進態様に制御され、かつ、第2の確率で当落判定処理が行なわれる有利遊技状態となる（即ち、確変機能および開放延長機能の両方の作動を伴う確変開放延長遊技状態となる）。これにより、通常遊技状態であっても、昇格遊技状態に突入すると所謂連チャンの期待感が高まり、興趣が大きく高められる。

【0042】

ところで、従来の確変付き短開放当たり（所謂、突然確変）では、賞球の払出が乏しく確変機能の作動が付与されるだけであり、むしろ遊技者は多量の賞球の払出を得られる長開放当たりを獲得し損ねたという失望感を感じることがあった。その点、本実施形態の昇格大当たりでは、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が終了したのちに昇格遊技状態に移行する。そして、この昇格遊技状態では、単に確変機能の作動が付与されるだけでなく、第2の通常大当たりに当選すると大当たり遊技終了後に確変開放延長遊技状態が実行される（つまり、第2の通常大当たりに特別の大当たりと同様の利益が付与される）。いわば、本実施形態の昇格大当たりは、第2の通常大当たりを遊技者に付与される利益がより大きい特別の大当たりに変貌させる「覚醒当たり」として機能する。そのため、遊技者は昇格大当たりに当選すると多大な利益を期待することができ、従来の確変付き短開放当たりに当選したときのような失望感を味わうことがない。

40

50

## 【 0 0 4 3 】

手段 5、手段 5 に記載の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機において、前記有利遊技状態および前記昇格遊技状態において、前記当選種別判定処理において前記第 1 の通常大当たりへの当選であると判定されると、当該第 1 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に代えて、前記可動制御手段により前記可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技実行手段、を有することを特徴とする遊技機である。

## 【 0 0 4 4 】

上記手段 5 に係る遊技機では、有利遊技状態および昇格遊技状態において、第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、当該第 1 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、通常遊技状態に代えて可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御される。

10

## 【 0 0 4 5 】

手段 5 に係る遊技機によれば、通常遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、大当たり遊技が終了したのちに可動部材が平時態様となる通常遊技状態に制御されるところ、有利遊技状態および昇格遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、引き戻し遊技実行手段によって可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御される。

## 【 0 0 4 6 】

そのため、引き戻し遊技状態では、遊技者の持ち球が減りにくい有利な状態で所定期間遊技を行うことができ、かつ、引き戻し遊技状態では本構成の遊技機における標準の当選確率（第 1 の確率）で当落判定処理が行なわれるため、当該期間内に再び大当たりに当選する可能性が十分にある。そして、特別大当たりまたは昇格大当たりに当選すれば、再び有利遊技状態または昇格遊技状態に移行するため、大当たりの連続的な発生（連チャン）を期待することができ、興趣を向上させることが可能である。

20

## 【 0 0 4 7 】

特に、昇格大当たり遊技が終了したのちの昇格遊技状態において特別図柄抽選処理の結果が仮に第 1 の通常大当たりであったとしても、大当たり遊技が終了したのちは引き戻し遊技状態に突入する。従って、第 1 の通常大当たりに当選したときでも、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されることなく通常遊技状態に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、昇格大当たり遊技に当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

30

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 4 8 】

本発明によれば、通常遊技状態に対する遊技者の期待感を向上させると共に、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

## 【 0 0 4 9 】

## 〔 パチンコ機の全体構造について 〕

40

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図 1 乃至図 5 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体について説明する。図 1 は、実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図であり、図 2 は、パチンコ機の正面から見た斜視図であり、図 3 は、パチンコ機の正面図であり、図 4 は、パチンコ機の背面図であり、図 5 は、パチンコ機の平面図である。

## 【 0 0 5 0 】

図 1 および図 2 において、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、島（図示しない）に設置される外枠 2 と、該外枠 2 に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 4 を装着し得る本体枠 3 と、該本体枠 3 に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤 4 に形成されて球が打ち込まれる遊技領

50

域 20 を遊技者が視認し得る透明板ユニットとしてのガラスユニット 190 と該ガラスユニット 190 の下方に配置され且つ遊技の結果発生した賞球を受け入れて発射レール 38 の発射位置に供給する皿ユニット 300 とを備えた扉枠 5 と、を備えて構成されている。

【0051】

外枠 2 には、その下方前方に表面が装飾カバー板 6a によって被覆されている下部装飾板 6 が固着されており、また、詳細に図示しないが、外枠 2 は、上下の木製の上枠板および下枠板と左右の軽合金（アルミニウム）製の側枠板とを、それぞれの端部を連結するための連結部材で連結することによって方形状に組み付けられるものである。なお、外枠 2 の上部に設けられる上支持金具 7 と下部装飾板 6 の一側上面に設けられる下支持金具 8 に、本体枠 3 の上下に固定される上軸支金具 47 および下軸支金具 48 とを係合することにより、本体枠 3 が外枠 2 に対して開閉自在に軸支されている。

10

【0052】

また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着し得る他に、図 4 に示すように、その裏面に賞球を払い出すための賞球タンク 50、タンクレール部材 51、球通路ユニット 52、および球払出装装置（球払出ユニット）53 が取り付けられ、その裏面下部に発射装置 57 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板 395（図 22 参照）等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 が取り付けられ、更に、本体枠 3 の後面開口 70（図 7 参照）を覆うカバー体 58 が着脱自在に設けられている。

【0053】

20

更に、扉枠 5 には、上記した皿ユニット 300 に、ハンドルユニット 318 が設けられている。そして、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 300 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドルユニット 318 が扉枠 5 側である皿ユニット 300 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくなっている。

【0054】

〔本体枠について〕

まず、遊技盤 4 が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、発射装置 57 と、賞球を払い出すための賞球タンク 50 とタンクレール部材 51 と球通路ユニット 52 と球払出装装置 53 と、外枠 2 に対する本体枠 3 の施錠および本体枠 3 に対する扉枠 5 の施錠を行う施錠装置 60 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 54 と、後面開口 70 を覆うカバー体 58 等の各種の部品が装着される本体枠 3 について、主として図 4 乃至図 6 を参照して説明する。図 4 および図 5 は、前述した通りであり、図 6 は、本体枠の正面図である。

30

【0055】

遊技盤 4 が取り付けられる本体枠 3 の構成について説明すると、本体枠 3 は、合成樹脂によって一体的に成形されるものであり、本体枠 3 の一側上下には、本体枠 3 を外枠 2 に開閉軸支するための上軸支金具 47 および下軸支金具 48 が取り付けられている。この軸支金具 47、48 を外枠 2 に取り付けられる上支持金具 7 および下支持金具 8 にそれぞれ係合することにより、本体枠 3 を外枠 2 に対して開閉自在に軸支することができる。

40

【0056】

ところで、本体枠 3 は、正面から見た場合に、図 6 に示すように、長方形状に形成され、その上部の約 3/4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 30 となっており、その遊技盤設置凹部 30 の下方のやや奥まった領域が板部 32 となっている。遊技盤設置凹部 30 の後方には、遊技盤設置凹部 30 の空間を形成するために後述する側面壁 290 ~ 293 が後方に向って突設され、この側面壁 290 ~ 293 によって囲まれる空間に、遊技盤 4 および該遊技盤 4 に設けられる演出表示装置等の各種部品の後方突出部分が収納されるようになっている。

【0057】

50

また、遊技盤設置凹部 30 を囲む前面側の前面上辺部、前面右側辺部、および前面左側辺部には、上記した構成以外に開放側である前面右側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する施錠装置 60 に設けられる扉枠フック部 61 を貫通させて前方に飛び出させるためのフック用開口 36 が開設されており、また、軸支側である前面左側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 466 と係合するための盤位置決め突起 37 が設けられている。

#### 【0058】

次に、本体枠 3 の前面側の構成であって遊技盤設置凹部 30 の下方に位置する板部 32 に設けられる構成について説明すると、図 6 に示すように、板部 32 の前面の中央部から開放側の端部に向かって発射レール 38 がビス止め固定されている。この発射レール 38 の先端位置に対応する板部 32 の前面には、レール接続部材 44 が突設され、遊技盤設置凹部 30 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の外レールユニット 472 の下流端である接続通路部 477 と隣接するようになっている。レール接続部材 44 の側方位置（発射レール 38 と反対側の位置）には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 46 が回動自在に取り付けられている。この遊技盤固定具 46 は、前記遊技盤設置凹部 30 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 46 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。一方、遊技盤 4 を取り外す場合には、遊技盤固定具 46 を反時計方向に回すことにより、遊技盤 4 の下部の固定の解除を簡単に行うことができる。更に、遊技盤固定具 46 の軸支側の側方に賞球払出ストッパー機構 39 が設けられている。この賞球払出ストッパー機構 39 は、球払出装置 53 から払出された賞球を扉枠 5 側の皿ユニット 300 に払い出す賞球通路の途中に設けられるもので、扉枠 5 を開放したときに、自動的に賞球通路を閉塞して賞球通路から外部に球がこぼれ落ちないようにする一方、扉枠 5 を閉じたときに自動的に賞球通路を連通させて球払出装置 53 から払出された賞球を皿ユニット 300 に払い出すものである。なお、発射レール 38 の発射位置の上方の板部 32 には、遊技盤 4 に形成される締結部 469 と図示しない締結具で締結するための締結穴 41 が形成されている。

#### 【0059】

また、板部 32 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された（裏面から見れば凹状となっている）直方体状の発射装置取付部 40 が形成されており、この発射装置取付部 40 に本体枠 3 の裏面から発射装置 57 が固定されている。また、発射装置取付部 40 の前面壁部分には、扉枠 5 の裏面側に取り付けられるスライドユニット 230 のスライド係脱片 231（図 1 参照）が挿入されるハンドル連結窓 40a が形成され、扉枠 5 を閉じたときに後述するスライド係脱片 231 がハンドル連結窓 40a に挿入されて扉枠 5 の下部前面に設けられるハンドルユニット 318 と発射装置 57 とが連携されて、ハンドルユニット 318 の回動操作量に応じた強さで発射装置 57 の弾発力を調節することができるようになっており、それによって発射レール 38 の発射位置にある球を弾発して遊技領域 20 の所望の位置に打ち出すことができる。

#### 【0060】

本体枠 3 の前面構造は、概ね上記した通りであるが、次に、主として図 4 を参照して本体枠 3 の裏面構造について説明する。図 4 に示すように、本体枠 3 の裏面上部には、賞球又は貸球として払い出すための球を貯留する賞球タンク 50 が着脱自在に装着され、その賞球タンク 50 の下方に該賞球タンク 50 からの球を横傾斜状に誘導するタンクレール部材 51 が配置され、さらにタンクレール部材 51 の流下端から下方に向けて球通路ユニット 52 および球払出装置 53 が設けられている。タンクレール部材 51 は、賞球タンク 50 からの球を前後方向に 2 列に整列させながら下流側に誘導するものであり、そのタンクレール部材 51 の下流端から球通路ユニット 52 に球が移動する際に 1 列となって球通路ユニット 52 内を落下する。そして、球通路ユニット 52 から球払出装置 53 に導かれた球は、次に説明する払出制御基板ボックス 55 に収納される払出制御基板 720（図 22 参照）によって実行される払出制御プログラムに応じて所定個数の賞球や貸球を払出し、その払出した球を扉枠 5 の前面側に設けられる皿ユニット 300 に排出するようになって

いる。なお、球払出装置 5 3 には、詳細に図示しないが払出モータと該払出モータによって回転駆動されて球を 1 個単位で払い出す回転払出部材が設けられている。

【0061】

更に、本体枠 3 の裏面には、その下部に基板ユニット 5 4 が取り付けられている。この基板ユニット 5 4 には、払出制御基板ボックス 5 5、外部端子板 5 6、電源基板ボックス（図示しないが払出制御基板ボックス 5 5 および外部端子板 5 6 の奥側に固定されている。）等の遊技盤 4 に設けられない基板ボックスが集約して設けられている。つまり、遊技盤 4 が交換されても交換する必要のない制御基板を収納する基板ボックスが集約して設けられるものである。そして、遊技盤 4 を遊技盤設置凹部 3 0 に収納設置した際に、遊技盤 4 側に設けられる主制御基板と基板ユニット 5 4 に設けられる基板であって主制御基板と接続する必要のある基板との電氣的な接続が自動的に行われるようになっている。上記した基板ユニット 5 4 の下方であって前記発射装置取付部 4 0 には、ユニット化された発射装置 5 7 が取り付けられている。さらに、本体枠 3 の前述した側面壁 2 9 0 ~ 2 9 3 の後端に沿って形成される後面開口 7 0 には、カバー体 5 8 が開閉自在に設けられている。このカバー体 5 8 は、遊技盤 4 の後方部の全域を覆うものであり、このカバー体 5 8 を取り付けて閉じた状態では、図 5 に示すように、パチンコ機 1 の最も後方へ突出している前記タンクレール部材 5 1 の後端部とほぼ同一垂直面となるように形成されている。

【0062】

また、本体枠 3 の開放側裏面には、施錠装置 6 0 が固定されている。この施錠装置 6 0 は、本体枠 3 の外枠 2 に対する施錠、および扉枠 5 の本体枠 3 に対する施錠の両方の施錠を行う、所謂 W 錠といわれるものであり、この施錠装置 6 0 から本体枠 3 の前方に向けて複数（本実施形態においては 3 個）の扉枠フック部 6 1 とシリンダー錠 6 2（共に図 1 参照）とが突出するように設けられている。

【0063】

次に、遊技盤設置凹部 3 0 の構成について説明する。図 7 は、部品を取り付ける前の本体枠の側面図であり、図 8 は、部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。遊技盤設置凹部 3 0 は、正確には、図 7 および図 8 に示すように、上辺部と開放側の一部に遊技盤 4 を収納しない前向きのカッ面部分があり、上辺部のカッ面部分には特に何も形成されていないが、開放側のカッ面部分には、施錠装置 6 0 の扉枠フック部 6 1 が貫通するフック用開口 3 6 が上中下の 3 箇所開設されている。つまり、開放側のカッ面部分の裏面に施錠装置 6 0 が固定されている（図 4 参照）。

【0064】

しかして、遊技盤設置凹部 3 0 は、軸支側の内側面および上記した上辺部および開放側のカッ面から後方へ周設される第 1 側面壁 2 9 0 と、該第 1 側面壁 2 9 0 から後方に周設される第 2 側面壁 2 9 1 と、該第 2 側面壁 2 9 1 から後方に周設される第 3 側面壁 2 9 2 と、該第 3 側面壁 2 9 2 から後方に周設される第 4 側面壁 2 9 3、とにより、本体枠 3 の左右側辺および上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第 1 側面壁 2 9 0 ~ 第 4 側面壁 2 9 3 は、背面から見て上辺および右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第 1 側面壁 2 9 0 から第 4 側面壁 2 9 3 に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図 5 参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第 1 側面壁 2 9 0 から第 4 側面壁 2 9 3 までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠 3 を開放する際に、第 4 側面壁 2 9 3 の最後端部が外枠 2 の側枠板の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第 1 側面壁 2 9 0 から第 4 側面壁 2 9 3 までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第 1 側面壁 2 9 0 に沿って施錠装置 6 0 が取り付けられるが、その取付けを第 1 側面壁 2 9 0 の後端辺に設けられる錠取付穴（図示外）を利用して行うため、その錠取付穴（図示外）を形成するためにも開放側の第 1 側面壁 2 9 0 から第 4 側面壁 2 9 3 を傾斜段差状に形成したのである。更に、第 1 側面壁 2 9 0 ~ 第 4 側面壁 2 9 3 の段差の寸法も、第 1 側面壁 2 9 0 と第 2 側面壁 2 9 1 との段差は、遊技盤 4 の裏面の周辺と当接する必要があるため、あ

る程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。

#### 【0065】

そして、上記した側面壁290～293は、図7に示すように、それぞれ奥行き幅寸法 $d_1$ 、 $d_2$ 、 $d_3$ 、 $d_4$ を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d_1 + d_2 + d_3 + d_4 =$ 約90mmとなっている。特に、第1側面壁290の幅寸法 $d_1$ は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第2側面壁291と第3側面壁292と第4側面壁293とによって形成される空間に遊技盤4に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。特に、本実施形態の場合には、次に説明するように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第2側面壁291と第3側面壁292と第4側面壁293とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を占めるような演出表示装置115等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。

#### 【0066】

また、第4側面壁293の後端辺からは背面から見てその左辺、上辺および右辺に、左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296がそれぞれ内側に向かって突設されている。右後面壁296は、その前面が平板状となっており、その後面に球通路ユニット52と球払出装装置53とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、球通路ユニット52と球払出装装置53とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁295は、その前面が平板状となっており、その後面にタンクレール部材51が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁295の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材51の高さ幅寸法があれば充分である。更に、右後面壁296には、その前面が平板状となっており、その後面にカバー体58を軸支するカバー体支持筒部280が形成されている。したがって、右後面壁296の内側への突出幅は、カバー体支持筒部280を形成する幅寸法があれば充分である。

#### 【0067】

上述したように、第4側面壁293の後端辺から内側に向かって突設される左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第2側面壁291と第3側面壁292と第4側面壁293とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を占めるような演出表示装置115等が取り付けられている場合においても、そのような各種部品による後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、左後面壁294、上後面壁295および右後面壁296の内側は、後面開口70となっており、この後面開口70がカバー体58（図4参照）によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

#### 【0068】

##### [扉枠について]

次に、上記した本体枠3の前面側に開閉自在に設けられる扉枠5について、図9乃至図11を参照して説明する。図9は、扉枠の背面図であり、図10は、扉枠の正面から見た分解斜視図であり、図11は、扉枠の背面から見た分解斜視図である。

#### 【0069】

図9乃至図11に示すように、扉枠5は、方形状に形成される扉枠本体100の上部に縦長六角形状の遊技窓101が形成され、該遊技窓101の前面周囲に扉レンズユニット120が取り付けられ、また、遊技窓101の下方の板状部の前面に扉枠本体100に皿ユニット300が設けられ、その皿ユニット300の一侧（開放側）にハンドルユニット318が突設固定されている。また、扉枠本体100の裏面には、遊技窓101の周囲に補強板金160が固定され、遊技窓101を閉塞するようにガラスユニット190が取り付けられると共に、前記遊技窓101の下方の板状部の裏面に、前記ハンドルユニット318に対応するスライドユニット230、装着台220、および枠装飾中継端子板240

がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット 190 の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー 210 も装着されている。

#### 【0070】

扉枠本体 100 は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓 101 が形成され、その遊技窓 101 の下方が板状部となっている。遊技窓 101 の上部左右には、スピーカ 144a, 144b を貫通させる円形状のスピーカ用開口 102 が形成され、そのスピーカ用開口 102 の下方にガラスユニット 190 の止め片 194 を係止するための止めレバー 108 が回動自在に設けられている。

#### 【0071】

一方、遊技窓 101 の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット 300 の賞球連絡樋 431 (図 16 および図 17 参照) が貫通する賞球通過口 103 が開設され、その斜め中央寄りに側面開口蓋 383 (図 16 および図 17 参照) を脱着するための蓋用開口 105 が開設され、その蓋用開口 105 の開放側の隣接する位置に球送りユニット 226 を装着するための球送り開口 104 が開設され、さらに球送り開口 104 のさらに開放側寄りに前記シリンダー錠 62 が貫通するための錠穴 106 が開設されている。また、球送り開口 104 の下方の板状部の裏面側にスライドユニット 230 を取り付けするためのスライドユニット装着凹部 107 が形成されている。同じく、下方の板状部の裏面側の遊技窓 101 の下部左右に、ガラスユニット 190 の掛止突片 195 を掛け止めるための係合受片 (図示外) が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー 210 の装着弾性片 213 が装着される装着開口部 110 が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向って皿ユニット 300 の案内穴 436 (図 17 参照) に挿入される係合突起 111 が形成されている。更に、扉枠本体 100 の下辺は、後方に突出した扉枠突片 112 となっており、この扉枠突片 112 と本体枠 3 に形成される係合溝 42, 43 (図 1 参照) とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における外側の突条および係合部を構成するものである。

#### 【0072】

##### < 扉レンズユニット >

次に、上記した扉枠本体 100 の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット 120 の構成について主として図 12 乃至図 14 を参照して説明する。図 12 は、扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図であり、図 13 は、扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図であり、図 14 は、スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、LED に照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

#### 【0073】

図 12 乃至図 14 に示すように、扉レンズユニット 120 は、前面側を反射面とするリフレクタ 122, 130a, 130b と、該リフレクタ 122, 130a, 130b の前面および内側に取り付けられる冷陰極管 132, 134a, 134b および LED 基板 137, 138a, 138b と、前記リフレクタ 122, 130a, 130b の前方を覆う光透過性のあるレンズカバー 140 と、該レンズカバー 140 に取り付けられるスピーカ 144a, 144b と、前記レンズカバー 140 のベースとなるレンズベース体 121 と、から構成されている。

#### 【0074】

レンズベース体 121 は、平面視で前方が円弧で後方が直線の後面が開放した内部中空の三角形状に合成樹脂によって形成され、その中空内部に冷陰極管 132, 134a, 134b に高電圧の電流を供給するインバータ基板 136 が収納固定されている。また、レンズベース体 121 の前面および底面に当接するように断面 L 字状の上リフレクタ 122 が取り付けられている。この上リフレクタ 122 は、白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、上リフレクタ 122 の表面は、上冷陰極管 132 および LED 137a から発せられた光を反射する反射面となっている。次に説明する側方リフレクタ 130a, 130b も同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されている。ところで

、上リフレクタ 1 2 2 の両端部に、上冷陰極管 1 3 2 の両端を支持するための電極支持部 1 2 5 が形成され、さらに上リフレクタ 1 2 2 の前面に適宜間隔を置いて上冷陰極管 1 3 2 を支持するために先端部が U 字状に形成された陰極管支持片 1 2 3 が突設されている。これは、上冷陰極管 1 3 2 の中央が屈曲された「く」字状に屈曲して形成されているので、中央の屈曲部に応力がかかって破損しやすいため、両端の電極支持部 1 2 5 だけではなく適宜間隔を置いて陰極管支持片 1 2 3 で支持し、しかも、上冷陰極管 1 3 2 を陰極管支持片 1 2 3 に支持する際には、耐熱性ゴムパッキン（図示外）に挟んで上冷陰極管 1 3 2 が動かないように支持することにより、より破損し難い支持構造とすることができる。また、両端の電極支持部 1 2 5 は、上方が開放されていると共に、内側に向いている周壁に上冷陰極管 1 3 2 の端部を受け入れるように一辺が開口した電極挿入孔（図示外）が形成されており、この電極挿入孔に上冷陰極管 1 3 2 の配線が接続された端部に取り付けられた弾性変形し得るゴム製スリーブ 1 3 3 を開口部分の対面方向である上方から挿入し、その後、電極支持部 1 2 5 の上方から電極蓋 1 2 7 を嵌め込むことにより、上冷陰極管 1 3 2 を上リフレクタ 1 2 2 の前面に装着することができる。このように上リフレクタ 1 2 2 の両端部にゴム製スリーブ 1 3 3 を装着し、そのゴム製スリーブ 1 3 3 部分を電極支持部 1 2 5 の電極挿入孔（図示外）に遊嵌状態で支持させることにより、上冷陰極管 1 3 2 が衝撃等により振動しても、ゴム製スリーブ 1 3 3 がその振動を吸収する際に、上冷陰極管 1 3 2 の端部が電極支持部 1 2 5 の部分で揺動あるいは摺動して破壊応力が弱められるので、電極支持部 1 2 5 部分および上冷陰極管 1 3 2 の屈曲部での上冷陰極管 1 3 2 の破損を防止することができる。なお、上リフレクタ 1 2 2 の左右端には、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b を貫通させるスピーカ貫通穴 1 2 8 a , 1 2 8 b が形成されている。

#### 【 0 0 7 5 】

上記の上リフレクタ 1 2 2 の両端に側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b が垂下するように連結されている。この側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b も上リフレクタ 1 2 2 と同様に白色に着色されたポリカーボネート樹脂で形成されており、この白色着色樹脂によって反射率を高めた表面を有するものとしている。つまり、側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の表面は、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b および LED 1 3 8 c から発せられた光を反射する反射面となっている。側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の前方に取り付けられる側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b は、直線状のものであるため、その側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b を支持する電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b が、側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の上下端部の 2 箇所に形成されている。もちろん、電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b に側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が支持される際には、上冷陰極管 1 3 2 と電極支持部 1 2 5 との関係を同じように、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b の端部にゴム製スリーブ 1 3 5 a , 1 3 5 b が装着され、そのゴム製スリーブ 1 3 5 a , 1 3 5 b が電極支持部 1 3 1 a , 1 3 1 b に当接して支持されるようになっている。これにより、側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が振動しても破損し難い支持構造とすることができる。

#### 【 0 0 7 6 】

上記した上リフレクタ 1 2 2 および側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b の内側（遊技窓 1 0 1 を縁取る位置）には、多数の LED が実装された LED 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b が取り付けられている。この LED 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b に実装される LED 1 3 7 a , 1 3 8 c （LED 基板 1 3 8 a , 1 3 8 b に実装される LED を同じ符号の 1 3 8 c と表示する。）によって次に説明するレンズカバー 1 4 0 の内周面が装飾される。

#### 【 0 0 7 7 】

上記したレンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 および側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が装着された上リフレクタ 1 2 2 および側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b とは、レンズカバー 1 4 0 の裏面側に固定される。レンズカバー 1 4 0 は、前記レンズベース体 1 2 1 と上冷陰極管 1 3 2 が装着された上リフレクタ 1 2 2 に対応する上レンズカバー部 1 4 1 と、前記側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b が装着された側方リフレクタ 1 3 0 a , 1 3 0 b に対応する側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b とが透過性の樹脂によって形成



されている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部 1 4 1 および側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b は、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で形成され、その白色レンズ部 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b の下部後端の遊技窓 1 0 1 を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で形成された赤色レンズ部（図示外）を連結して構成されるものである。そして、この赤色レンズ部（図示外）を前記上 L E D 基板 1 3 7 および側方 L E D 基板 1 3 8 a , 1 3 8 b に直線状に実装される複数の L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c によって照明するものである。

#### 【 0 0 7 8 】

ところで、上レンズカバー部 1 4 1 は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に平面視においてブーメラン形状に構成されるものであり、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管 1 3 2 とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、上レンズカバー部 1 4 1 の楔状先端部外側には、銀色に着色された先頭レンズ部 1 4 1 c が接着されており、上レンズカバー部 1 4 1 のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管 1 3 2 で照明している。また、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b は、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部 1 4 1 と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部 1 4 1 に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものであり、前述した直線状に形成される側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b の楔状先端部外側には、銀色に着色された先頭レンズ部 1 4 2 c が接着されており、側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を側方冷陰極管 1 3 4 a , 1 3 4 b で照明している。

#### 【 0 0 7 9 】

上記した実施形態においては、リフレクタ 1 2 2 , 1 3 0 a , 1 3 0 b によって区画される空間に配置される発光源として、冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c とし、それぞれに対応するレンズカバー 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b として色彩の異なる合成樹脂で成形して連結しているので、レンズカバー 1 4 1 , 1 4 2 a , 1 4 2 b を冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c とによって好適に照射される構造および色彩で成形することができるものである。もちろん、種類の異なる発光源として、冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b と L E D 1 3 7 a , 1 3 8 c の組み合わせに限らず、両者とも L E D として構成してもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

また、レンズカバー 1 4 0 の上レンズカバー部 1 4 1 と側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b との連結部分には、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b を取り付けするためのスピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b が穿設されている。スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b は、スピーカコーン 1 4 5 a が前面に設けられるものであり、そのスピーカコーン 1 4 5 a を支持するコーン支持体を取付部材（図示しない）によってスピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b の裏面から取り付けようになっている。また、スピーカ取付穴 1 4 3 a , 1 4 3 b の前面は、網目状カバー 1 4 7 a , 1 4 7 b がその前面に取り付けられたスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b によって覆われている。このようにスピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b の前面は、網目状カバー 1 4 7 a , 1 4 7 b （パンチングメタル）を有するスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b によって覆われている。

#### 【 0 0 8 1 】

更に、レンズカバー 1 4 0 の側方レンズカバー部 1 4 2 a , 1 4 2 b の下方に装飾部材取付領域 1 4 8 a , 1 4 8 b が形成され、その装飾部材取付領域 1 4 8 a , 1 4 8 b に装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b が取り付けられている。この装飾部材 1 4 9 a , 1 4 9 b は、上記したスピーカカバー 1 4 6 a , 1 4 6 b と類似した形状にして、レンズカバー 1 4 0 を扉枠本体 1 0 0 の表面に取り付けたときに、レンズカバー 1 4 0 の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えるために取り付けられるものである。

#### 【 0 0 8 2 】

ところで、上記したスピーカカバー 146a, 146b および装飾部材 149a, 149b は、上記したように単にスピーカ 144a, 144b の前方を覆ったり、あるいはレンズカバー 140 の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲が LED で光装飾される構造となっている。この構造について説明する。まず、スピーカカバー 146a, 146b について説明する。スピーカカバー 146a, 146b は、合成樹脂で平板状に成形されたカバーベース板 151 の裏面に LED 基板 152 を密着させる一方、カバーベース板 151 の前方にスピーカ枠 154 を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや前面レンズで覆い、前面を網目状カバー 147a, 147b で閉塞する構成となっている。

#### 【0083】

次に、装飾部材 149a, 149b について説明する。装飾部材 149a, 149b は、合成樹脂で平板状に成形された装飾ベース板 155 の裏面に LED 基板 156 を密着させる一方、装飾ベース板 155 の前方に装飾枠 158 を内蔵した状態で図示外のインナーレンズや装飾レンズで覆い、前面を装飾板 159a, 159b で閉塞する構成となっている。

#### 【0084】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー 146a, 146b および装飾部材 149a, 149b は、扉枠 5 の遊技窓 101 を囲む領域において、前述した冷陰極管 132, 134a, 134b および LED 基板 137, 138a, 138b (図 22 の枠装飾ランプ 842 に相当) による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、遊技窓 101 の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠 5 の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強く、そのスピーカ周りの光装飾が行われなかったため遊技窓 101 の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていたが、本実施形態のように構成することにより、遊技窓 101 の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。

#### 【0085】

##### < 補強板金 >

次に、扉枠本体 100 の裏面側に取り付けられる補強板金 160 について、図 10 および図 11 を参照して説明する。補強板金 160 は、図 10 および図 11 に示すように、扉枠本体 100 の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金 161 と、扉枠本体 100 の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金 162 と、扉枠本体 100 の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金 163 と、扉枠本体 100 の遊技窓 101 の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金 164 と、が相互にビス等で締着されて方形状に構成されるものである。

#### 【0086】

上側補強板金 161 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した上折曲突片 165、下折曲突片 166 となっている。この上折曲突片 165 および下折曲突片 166 は、本体枠 3 の上部防犯二重溝 33 (図 6 参照) に嵌合されるものである。軸支側補強板金 162 も、所定幅を有して扉枠本体 100 の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲されているが、内側の軸支側短折曲突片 172 は極めて短く、外側の折曲突片が折曲部から先が L 字状に形成された軸支側 L 字状折曲突片 167 となっている。この軸支側 L 字状折曲突片 167 は、その L 字状に曲がった先端部が前述した本体枠 3 の軸支側の延設された軸支辺部 49 の内側に当接するようになっている。開放側補強板金 163 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の縦長寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁が後方に向って折曲した開放側外折曲突片 173、開放側内折曲突片 174 となっている。開放側外折曲突片 173 は、前述した本体枠 3 の側部防犯溝 34 (図 6 参照) に挿入されるものであり、開放側内折曲突片 174 は、本体枠 3 の防犯凹部 35 (図 6 参照) に挿入されるものである。また、開放側補強板金 163 の上部、中間部、下部に施錠装置 60 の扉枠フック部 61 が侵入しえるように係合開口 175 が形成され、その係合開口 175 の

裏面側を覆うように扉枠フック部 61 が係合するフックカバー 176 が固定されている。下側補強板金 164 は、所定幅を有して扉枠本体 100 の横幅寸法とほぼ同じ長さ形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向って折曲した下折曲突片 178 となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向って折曲した上折曲突片 179 となっているものの、その両側部の上折曲突片 179 に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片 180 となっている。この垂直折曲突片 180 は、その上端縁形状が後述するガラスユニット 190 のユニット枠 191 の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット 190 を扉枠 5 の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片 180 の上端片がガラスユニット 190 のユニット枠 191 の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝 200 に係合するようになっている。なお、下側補強板金 164 には、扉枠本体 100 に形成される賞球通過口 103 の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部 177 が形成されている。

10

#### 【0087】

##### < ガラスユニット >

次に、扉枠 5 の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット 190 について、図 10 および図 11 を参照して説明する。ガラスユニット 190 は、図 10 および図 11 に示すように、遊技窓 101 よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状のユニット枠 191 と、該ユニット枠 191 の開口の外周前後面に 2 枚の透明板としてのガラス板 201 (ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。)を接着することにより構成されるものである。ユニット枠 191 の斜め上部左右には、止め片 194 が環状の外側に向かって突設形成され、下部左右には、掛止突片 195 が環状の外側に向かって突設形成されている。この止め片 194 と掛止突片 195 とは、前述したように、ガラスユニット 190 を扉枠 5 の裏面に取り付けるためのものである。また、本実施形態におけるガラスユニット 190 は、ユニット枠 191 の後端面の前記止め片 194 の上部であってスピーカ 144a, 144b の側方位置と、軸支側の中間位置に外側に向って突設される防犯用突出板部 199 をユニット枠 191 と一体的に形成している。

20

#### 【0088】

##### < 防犯カバー >

次に、上記したガラスユニット 190 の下部裏面を被覆して遊技盤 4 への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー 210 について、図 10 および図 11 を参照して説明する。防犯カバー 210 は、図 10 および図 11 に示すように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金 162, 163 の間のガラスユニット 190 の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤 4 の内レールユニット 462 の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部 211 として形成されていると共に、その当接凹部 211 に沿って後方に向って防犯後突片 214 が突設されている。また、防犯カバー 210 を取り付けした状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片 215 が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー 210 の前面には、防犯カバー 210 を取り付けした状態で前記ガラスユニット 190 のユニット枠 191 の下方形状に沿った防犯前突片 212 が突設されると共に、下部両端に U 字状に形成される装着弾性片 213 が前方に向けて突設形成されている。

30

#### 【0089】

##### < 装着台 >

装着台 220 は、図 10 および図 11 に示すように、扉枠本体 100 の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものであり、防犯カバー 210 と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台 220 は、発射レール 38 から発射された球をスムーズに遊技盤 4 に導くために、扉枠 5 を閉めたときに装着台 220 の後面と板部 32 とによって発射レール 38 を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台 220 の後面に球飛送誘導面 227 が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台 220 には、その軸支側上部に下側補強板金 164 に形成される賞球通過口被覆部の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口 221 が形成され、その開放側下部に球送りユニット 226 を取り付けする球送りユニット取付凹部 222 が形

40

50

成されている。この球送りユニット取付凹部 2 2 2 から斜め方向の領域が前記球飛送誘導面 2 2 7 となっている。また、球送りユニット取付凹部 2 2 2 に取り付けられる球送りユニット 2 2 6 は、発射装置 5 7 の打球杆の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によって皿ユニット 3 0 0 の誘導通路部 3 6 2 の流下端にある球を発射レール 3 8 の発射位置に 1 個ずつ供給するものである。また、装着台 2 2 0 の中程下部に後述する側面開口蓋 3 8 3 を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口 2 2 3 が形成されている。更に、装着台 2 2 0 の上辺の一部に垂直に立設される立壁 2 2 4 が形成されている。この立壁 2 2 4 は、前記防犯カバー 2 1 0 を取り付けたときに、該防犯カバー 2 1 0 の前面と当接して防犯カバー 2 1 0 の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

10

#### 【0090】

##### < 枠装飾中継端子板 >

上記した装着台 2 2 0 の下部の軸支側には、図 1 0 および図 1 1 に示すように、枠装飾中継端子板 2 4 0 が取り付けられ、その枠装飾中継端子板 2 4 0 の後面を覆う中継基板カバー 2 4 1 が取り付けられている。この枠装飾中継端子板 2 4 0 は、扉枠 5 に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管 1 3 2 , 1 3 4 a , 1 3 4 b 、LED 基板 1 3 7 , 1 3 8 a , 1 3 8 b 、スピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b , 3 4 1 a , 3 4 1 b 、ハンドルユニット 3 1 8 内に設けられるスイッチ、貸球ユニット 3 2 4 、操作ボタンユニット 3 2 6 等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継端子板 2 4 0 からの配線が本体枠 3 の裏面に取り付けられる基板ユニット 5 4 に組み込まれる中継基板等を介して払出制御基板ボックス 5 5 の払出制御基板や遊技盤 4 に取り付けられる主制御基板ボックス 2 5 の主制御基板に接続されている。

20

#### 【0091】

##### < 皿ユニット >

次に、図 1 5 乃至図 1 7 を参照して皿ユニット 3 0 0 の構成について説明する。図 1 5 は、扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図であり、図 1 6 は、皿ユニットの正面から見た分解斜視図であり、図 1 7 は、皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。

#### 【0092】

図 1 6 および図 1 7 に示すように、皿ユニット 3 0 0 は、大きく分けて外観を構成するユニット枠 3 0 1 と、該ユニット枠 3 0 1 の内部に取り付けられる下部スピーカユニット 3 3 0 と、該下部スピーカユニット 3 3 0 の上部に配置され且つ前記ユニット枠 3 0 1 の上面に臨むように設けられる皿体 3 6 0 と、該皿体 3 6 0 に設けられる球抜弁 3 7 5 の球抜き動作をするための第 2 球抜リンクユニット 4 0 0 と、ユニット枠 3 0 1 の後面を閉塞する皿蓋体 4 3 0 と、から構成されている。そこで、まずユニット枠 3 0 1 について説明する。

30

#### 【0093】

図 1 5 乃至図 1 7 に示すように、ユニット枠 3 0 1 は、上面が手前側に向って緩やかに傾斜する平面視半楕円形状の上面カバー部 3 0 2 と、該上面カバー部 3 0 2 の手前側から連続して前面と底面とを構成する前面カバー部 3 0 3 と、が合成樹脂によって一体的に成形されている。上面カバー部 3 0 2 の奥側には、扉枠本体 1 0 0 の前面側に当接する垂直カバー部 3 0 2 a も一体的に形成されている。この垂直カバー部 3 0 2 a には、その中央に貸球ボタンユニット用開口 3 2 3 が開設され、この貸球ボタンユニット用開口 3 2 3 に貸球ユニット 3 2 4 が裏面側から装着し得るようになっている。貸球ユニット 3 2 4 は、パチンコ機 1 に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。

40

#### 【0094】

また、上面カバー部 3 0 2 の垂直カバー部 3 0 2 a の立ち上がり部から前方に皿体上面開口部 3 0 5 が開設され、その前方中央に操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 が形成され、該操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 から左右の上面カバー部 3 0 2 の前端部に沿って LED 装飾空間部 3 0 7 が穿設され、さらに皿体上面開口部 3 0 5 の側方に第 1 球抜

50

ボタン 3 1 3 を取り付けるための第 1 球抜ボタン用開口 3 1 3 a が設けられている。上記した皿体上面開口部 3 0 5 には、皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 およびこれに連通する誘導通路部 3 6 2 の上面開口と同一形状に形成され、ユニット枠 3 0 1 に皿体 3 6 0 を取り付けたときに、皿体上面開口部 3 0 5 に皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 および誘導通路部 3 6 2 が臨むようになっている。

#### 【0095】

上記した操作ボタンユニット用凹空間部 3 0 6 には、空間部形成部材 3 1 0 が取り付けられ、該空間部形成部材 3 1 0 に操作ボタンユニット 3 2 6 が装着されるようになっている。空間部形成部材 3 1 0 には、操作ボタンユニット 3 2 6 の係合突片（図示外）を係合するための係合穴 3 1 2 と、操作ボタンユニット 3 2 6 の固定ネジ穴（図示外）を止着するためのネジ止め部 3 1 1 と、さらに操作ボタンユニット 3 2 6 を空間部形成部材 3 1 0 内に差し込んだときに操作ボタンユニット 3 2 6 の底面に設けられるコネクタ（図示外）と接続される配線のコネクタ 3 1 0 a を収納する配線収納開口 3 1 0 b が形成されている。（一部削除）なお、操作ボタンユニット 3 2 6 は、複数（図示の場合は 3 個）の操作ボタン 3 2 7 を有して構成されているが、この複数の操作ボタン 3 2 7 は、遊技盤 4 に設けられる演出表示装置 1 1 5 等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

#### 【0096】

更に、第 1 球抜ボタン 3 1 3 は、上面カバー部 3 0 2 の第 1 球抜ボタン用開口 3 1 3 a に装着された摺動支持部材 3 1 4 を介して上面カバー部 3 0 2 に取り付けられるものであり、その摺動支持部材 3 1 4 内を上下方向に摺動するようになっている。そして、第 1 球抜ボタン 3 1 3 が遊技者によって押圧操作されると、該第 1 球抜ボタン 3 1 3 の下方に位置する回動部材 3 6 6 が回動軸 3 6 7 を中心にして時計回転方向に回動し、その回動部材 3 6 6 の下端に連携されるスライド弁 3 6 5 が移動する。スライド弁 3 6 5 は、常にはバネ 3 6 9 により付勢されて皿体 3 6 0 の誘導通路部 3 6 2 の下流端部を閉塞した位置にあるが、上記のように第 1 球抜ボタン 3 1 3 の操作により移動したときには、誘導通路部 3 6 2 から退避し、誘導通路部 3 6 2 と該誘導通路部 3 6 2 の下流側に連続する第 1 球抜通路部 3 6 4 とを連通させる。これにより皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 および誘導通路部 3 6 2 に貯留されていた球を皿体 3 6 0 から球抜きすることができる。この構造については、皿体 3 6 0 の説明の際にさらに詳述する。

#### 【0097】

次に、ユニット枠 3 0 1 の前面カバー部 3 0 3 の構成について説明する。前面カバー部 3 0 3 は、上記したように上面カバー部 3 0 2 の手前側から連続して前面と底面とを構成するように構成されているため、前面カバー部 3 0 3 の前面部分は、中央部分が最も前方に突出し左右に離れるほど奥側に傾斜している。しかして、前面カバー部 3 0 3 の前面部分の中央突出部の左右には、スピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b が開設され、そのスピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b が網目状のスピーカカバー 3 1 6 a , 3 1 6 b（パンチングメタル）によって被覆されている。そして、スピーカカバー 3 1 6 a , 3 1 6 b の後方には、下部スピーカユニット 3 3 0 に収納固定される 2 つのスピーカ 3 4 1 a , 3 4 1 b が位置することになる。なお、スピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b は、前面カバー部 3 0 3 の前面中央の突出部から奥側に向って傾斜する傾斜状面に形成されるものであるから、正面から見た場合に、パチンコ機 1 の中心縦ラインから外側に向って開放していることになる。そして、前面カバー部 3 0 3 の前面中央の突出部からスピーカ用開口 3 1 5 a , 3 1 5 b の上部および下部の開口縁までを縁取るように前面装飾板 3 0 4 が取り付けられている。

#### 【0098】

また、前面カバー部 3 0 3 の開放側端部下方にハンドルユニット 3 1 8 を取り付けるためのハンドル取付穴 3 1 7 が開設されている。ハンドルユニット 3 1 8 は、周知のように、打球の弾発力を調節するためのものであり、このため遊技者が操作し得る回動操作部材 3 1 8 a が設けられ、その回動操作部材 3 1 8 a を回動操作することにより、回動軸の後

10

20

30

40

50

端に固定される係合カム 3 1 9 が回転する。そして、前述したように、係合カム 3 1 9 の回転運動をスライドユニット 2 3 0 のスライド係脱片 2 3 1 のスライド移動運動に変換することにより発射装置 5 7 の弾発力の強弱を調節することができるようになっている。

#### 【 0 0 9 9 】

ここで、第 2 球抜リンクユニット 4 0 0 は、第 2 球抜ボタン 4 0 1 と、該第 2 球抜ボタン 4 0 1 が係止されて揺動する押圧揺動部材（図示外）と、該押圧揺動部材（図示外）の押圧動作を前記球抜弁 3 7 5 の球抜き揺動動作として伝達するためにリンク部材取付板（図示外）に取り付けられる第 1 リンク 4 1 4 および第 2 リンク 4 1 9 と、から構成されている。

#### 【 0 1 0 0 】

そして、前面カバー部 3 0 3 の中央下部には、第 2 球抜リンクユニット 4 0 0 の一部を構成する第 2 球抜ボタン 4 0 1 を臨ませるための第 2 球抜ボタン用開口 3 2 0 が開設されている。また、前面カバー部 3 0 3 の底面中央には、前記第 1 球抜ボタン 3 1 3 および第 2 球抜ボタン 4 0 1 を操作したときに球抜きされた球を皿ユニット 3 0 0 の外部に排出するための球排出口 3 2 2 が形成され、その球排出口 3 2 2 の斜め前方に前記操作ボタンユニット 3 2 6 を取り付けするための締具挿入穴 3 2 5 が形成されている。なお、本実施形態において、第 1 球抜ボタン 3 1 3 と第 2 球抜ボタン 4 0 1 の 2 つの球抜ボタン 3 1 3 , 4 0 1 を設けたのは、第 1 球抜ボタン 3 1 3 の操作によって、皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 および誘導通路部 3 6 2 に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、その球抜動作は、誘導通路部 3 6 2 で一列状に整列された球を球抜するために多少時間がかかるのに対し、第 2 球抜ボタン 4 0 1 の操作によって、皿体 3 6 0 の貯留部 3 6 1 から上流側の球を径の大きな球抜開口 3 8 8 から素早く球抜することができるため、球抜時間を短くすることができる。このため、遊技者が球抜きにかかる時間の長短を選択することができるものである。また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット 3 0 0 に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット 3 0 0 の上流側に設けられる受皿満タンスイッチ 7 3 0（図 2 2 参照）が機能して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがあり、このような場合に、第 2 球抜ボタン 4 0 1 の操作を行うことにより、皿ユニット 3 0 0 に貯留されつつある球を球抜すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

#### 【 0 1 0 1 】

次に、皿ユニット 3 0 0 のユニット枠 3 0 1 の裏面を閉塞する皿蓋体 4 3 0 の構成について説明する。皿蓋体 4 3 0 は、ユニット枠 3 0 1 の裏面のほぼ全域を閉塞するように長方形の平板として合成樹脂によって成形され、その前面側のほぼ中央に球抜通路後樋 4 3 3 が一体的に突設形成されている。球抜通路後樋 4 3 3 には、上下に球を前方に誘導する湾曲状の上誘導樋 4 3 4 と下誘導樋 4 3 5 とが形成され、皿蓋体 4 3 0 をユニット枠 3 0 1 の裏面に取り付けた状態において、下部スピーカユニット 3 3 0 のスピーカボックス本体 3 3 1 に形成される球抜通路前樋 3 3 7 と対面して皿内球抜通路を構成しているものである。このとき、球抜通路前樋 3 3 7 に形成される誘導樋 3 3 8 が球抜通路後樋 4 3 3 の上誘導樋 4 3 4 と下誘導樋 4 3 5 との間に位置するようになっているので、皿内球抜通路は蛇行状に形成されることとなり、球抜きされた球が勢いを弱めながら球排出口 3 2 2 から外部に排出されるようになっている。

#### 【 0 1 0 2 】

また、皿蓋体 4 3 0 には、上記した球抜通路後樋 4 3 3 の上部側方に開口蓋取付窓 4 3 2 が開設され、また、一端側（軸支側）上部裏面に四角筒状の賞球連絡樋 4 3 1 が突設されている。賞球連絡樋 4 3 1 は、皿ユニット 3 0 0 を扉枠本体 1 0 0 の表面に取り付けたときに、扉枠本体 1 0 0 の軸支側下部に形成された賞球通過口 1 0 3 を貫通して扉枠本体 1 0 0 の裏面側にまで貫通するものであり、本体枠 3 に対して扉枠 5 を閉じた状態で本体枠 3 に形成される賞球通路の末端と重合状に対面するものである。また、開口蓋取付窓 4 3 2 は、皿体 3 6 0 の第 2 球抜通路部（図示外）の側壁開口（図示外）を閉塞する側面開

10

20

30

40

50

口蓋 3 8 3 を着脱自在に取り付けるための開口であり、扉枠本体 1 0 0 に形成される蓋用開口 1 0 5 ( 図 1 1 および図 1 2 参照 ) に対応する位置に設けられるものである。

【 0 1 0 3 】

[ 遊技盤について ]

遊技盤 4 の構成について図 1 8 乃至図 2 1 を参照して説明する。図 1 8 は、遊技盤の正面図であり、図 1 9 は、遊技盤の正面から見た斜視図であり、図 2 0 は、遊技盤の正面から見た分解斜視図であり、図 2 1 は、遊技盤の背面から見た分解斜視図である。

【 0 1 0 4 】

図 1 8 乃至図 2 1 に示すように、本実施形態の遊技盤 4 は、遊技領域 2 0 と対応する大きさの透明な樹脂からなる板状の遊技パネル 4 0 9 と、遊技パネル 4 0 9 を着脱可能に嵌合する樹脂からなる枠状のパネルホルダ 5 4 0 と、パネルホルダ 5 4 0 の前側に配置されパネルホルダ 5 4 0 と協働して遊技パネル 4 0 9 を挟持し、遊技領域 2 0 を区画形成すると共に遊技領域 2 0 内に遊技球を案内する外レールユニット 4 7 2 と内レールユニット 4 6 2 からなる案内レール 4 8 2 を備えた前構成部材 6 8 0 とを主に備えている。

【 0 1 0 5 】

また、遊技盤 4 には、パネルホルダ 5 4 0 の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内に配置される板状のパネル裏板 5 0 4 と、パネル裏板 5 0 4 の後面側に配置されると共に前側および上側が開放された箱状で後側に周辺制御基板ボックス 2 4 および主制御基板ボックス 2 5 等を支持可能な基板ホルダ 5 0 5 とを備えている。詳細には、基板ホルダ 5 0 5 には、周辺制御基板 8 1 0 ( 図 2 2 参照 ) が収納された周辺制御基板ボックス 2 4 が装着され、その周辺制御基板ボックス 2 4 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 7 1 0 ( 図 2 2 参照 ) が収納された主制御基板ボックス 2 5 が装着されている。なお、図示しないが、基板ホルダ 5 0 5 は、基板ホルダ 5 0 5 の後側に支持された主制御基板ボックス 2 5 内の主制御基板等と電気的に接続され後方からスライド接続可能とされたドロワコネクタを支持するドロワコネクタホルダを更に備えている。

【 0 1 0 6 】

更に、遊技盤 4 には、パネルホルダ 5 4 0 の後面側に取付固定されると共に遊技パネル 4 0 9 との間で所定容積の空間を形成可能な枠状箱型の裏箱 5 1 4 を有する裏ユニット 5 1 0 と、裏箱 5 1 4 の後面側に支持され所定の演出画像を表示可能な LCD からなる演出表示装置 1 1 5 とを更に備えている。この演出表示装置 1 1 5 は、裏箱 5 1 4 の後面側に形成された開口部 5 1 4 a を閉鎖するように裏箱 5 1 4 に着脱可能に支持されている。

【 0 1 0 7 】

なお、この演出表示装置 1 1 5 の後側には、演出表示装置 1 1 5 等を制御する表示装置制御基板 8 1 6 ( 図 2 2 参照 ) を有する表示装置制御基板ボックス 1 1 9 が取付けられている。また、演出表示装置 1 1 5 は、従来のパチンコ機に用いられている演出表示装置と比較して、より大型のもの ( 例えば、5 ~ 2 1 インチ ) が備えられている。

【 0 1 0 8 】

この遊技盤 4 における前構成部材 6 8 0 は、上述した通り遊技球を案内する外レールユニット 4 7 2 と内レールユニット 4 6 2 とからなる案内レール 4 8 2 を備えていると共に、外レールユニット 4 7 2 の上端と内レールユニット 4 6 2 の下端とを結ぶような円弧状の開口 6 8 0 a を備えており、この案内レール 4 8 2 と開口 6 8 0 a とによって正面視略円形状の遊技領域 2 0 が区画形成されるようになっている。そして、この案内レール 4 8 2 により、遊技球の発射装置 5 7 によって発射レール 3 8 に沿って発射された遊技球が、遊技領域 2 0 の上部に案内されるようになっている。

【 0 1 0 9 】

図 6、図 1 8 および図 1 9 に示すように、外レールユニット 4 7 2 は、その始端部に発射レール 3 8 の延長状に設けられたレール接続部材 4 4 に接続する接続通路部 4 7 7 が斜め状に形成されており、その接続通路部 4 7 7 に隣接してファール口 4 7 3 が形成されている。なお、衝止部 4 7 6 は、勢いよく外レールユニット 4 7 2 を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域 2 0 の内側に反発させるようにゴムや合成樹

10

20

30

40

50

脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材 4 6 3 は、一端発射されて遊技領域 2 0 の内側に取り入れられた打球が再度外レールユニット 4 7 2 に逆流しないように防止するものである。更に、外レールユニット 4 7 2 の下部一側には、金属製のレールの一部に沿うように防犯突起 4 6 5 ( 図 6 参照 ) が突設されている。この防犯突起 4 6 5 は、扉枠 5 が閉じられた状態で防犯カバー 2 1 0 に突設される防犯後端部突片 2 1 5 と上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の軸支側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を防止するものである。

#### 【 0 1 1 0 】

また、内レールユニット 4 6 2 の下部中央には、アウト口 4 7 1 が設けられ、そのアウト口 4 7 1 から逆流防止部材 4 6 3 までの内レールユニット 4 6 2 と外レールユニット 4 7 2 との間は、発射された打球が遊技領域 2 0 まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域 2 0 に到達せずに外レールユニット 4 7 2 を逆流した打球はファール口 4 7 3 に取り込まれて再度皿ユニット 3 0 0 の皿体 3 6 0 に排出されるようになっている。また、内レールユニット 4 6 2 のアウト口 4 7 1 から衝止部 4 7 6 に向かう途中の前構成部材 6 8 0 には、レール防犯溝 4 6 4 ( 図 6 参照 ) が形成されている。このレール防犯溝 4 6 4 は、扉枠 5 が閉じられた状態で防犯カバー 2 1 0 に突設される防犯後突片 2 1 4 の一部が侵入するように溝状に形成されており、このレール防犯溝 4 6 4 と防犯後突片 2 1 4 との凹凸係合により、上下方向に重複して本体枠 3 と扉枠 5 の開放側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を最終的に防止するものである。

#### 【 0 1 1 1 】

ところで、遊技盤 4 の一側には、本体枠 3 に形成される盤位置決め突起 3 7 に嵌合する位置決め凹部 4 6 6 が形成され、遊技盤 4 の他側には、本体枠 3 に形成される盤止め具挿入穴 ( 図示しない ) に挿入される遊技盤止め具 4 6 7 が設けられている。遊技盤止め具 4 6 7 は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具挿入穴に挿入されるようになっている。しかして、遊技盤 4 を本体枠 3 に固定するためには、本体枠 3 の前面側から位置決め凹部 4 6 6 が盤位置決め突起 3 7 に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤 4 の全体を本体枠 3 の遊技盤設置凹部 3 0 に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具 4 6 7 を押し込み固定してその端部を盤止め具挿入穴に挿入して固定する。その後、本体枠 3 の板部 3 2 の前面上部に回動自在に設けられる遊技盤固定具 4 6 を回動して遊技盤 4 の下部前面を固定する。これによって遊技盤 4 を本体枠 3 に簡単に装着することができる。遊技盤 4 を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。ただし、図示の実施形態の場合には、遊技盤 4 の下方側の下端辺の一部を切り欠いて締結部 4 6 9 が形成されており、この締結部 4 6 9 と本体枠 3 の板部 3 2 に形成される締結穴 4 1 とを図示しない締結具で締結することにより、その締結具を切断しない限り遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外せないようにすることも可能となっている。

#### 【 0 1 1 2 】

また、遊技盤 4 の外形形状は、その上部左右に前記扉枠 5 の裏面に設けられるスピーカ 1 4 4 a , 1 4 4 b の後方突出部分を受け入れるようにスピーカ用切欠部 4 6 8 が形成され、また、ファール口 4 7 3 の側方斜め下に賞球を排出するための通路の一部が挿入される通路用切欠部 4 7 8 が形成されている。

#### 【 0 1 1 3 】

さらに、遊技盤 4 の裏面下部には、基板ホルダ 5 0 5 が固定されている。この基板ホルダ 5 0 5 は、その前方に入賞球を集めるように空間部が形成され、その空間部の底面に落下口 ( 図示しない ) が形成されている。この落下口は、前記アウト口 4 7 1 の後面部分で合流して基板ユニット 5 4 に形成されるアウト球通路 ( 図示しない ) に連通するものである。また、基板ホルダ 5 0 5 には、その裏面に遊技動作を制御する周辺制御基板 8 1 0 ( 図 2 2 参照 ) を収納する周辺制御基板ボックス 2 4 および主制御基板 7 1 0 ( 図 2 2 参照 ) を収納する主制御基板ボックス 2 5 と、基板ユニット 5 4 に設けられる払出制御基板や電源基板等と接続するためのパネル中継端子板 7 5 0 ( 図 2 2 参照 ) と、が取り付けられている。



## 【 0 1 1 4 】

また、図 2 0 および図 2 1 に示すように、前構成部材 6 8 0 には、その後面側に後方へ突出する複数の位置決め固定ボス 6 8 0 c および位置決め突起 6 8 0 d が備えられている。これら位置決め固定ボス 6 8 0 c および位置決め突起 6 8 0 d は、詳細は後述するが、後側に配置されるパネルホルダ 5 4 0 および基板ホルダ 5 0 5 と位置決めできるようになっている。なお、内レールユニット 4 6 2 の後面側にも位置決め突起 6 8 0 d が複数備えられており、後述する遊技パネル 4 0 9 の内レール固定孔 4 0 9 d に嵌合固定されるようになっている。

## 【 0 1 1 5 】

遊技盤 4 における遊技パネル 4 0 9 は、その外形が遊技領域 2 0 よりも若干大きい多角形状とされており、アクリル樹脂、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂等の透明な樹脂板により形成されている。なお、遊技パネル 4 0 9 の板厚は、パネルホルダ 5 4 0 よりも薄く、障害釘（図示外）を植設しても十分に保持可能な必要最低限の厚さ（8 ～ 1 0 mm）とされている。

## 【 0 1 1 6 】

この遊技パネル 4 0 9 には、上部の外周近傍に配置され前後方向に貫通する丸孔からなる複数の嵌合孔 4 0 9 a と、左右下部の外周近傍に配置され前後方向に貫通し上下方向に延びる長孔 4 0 9 b が夫々備えられている。これら嵌合孔 4 0 9 a および長孔 4 0 9 b は、遊技領域 2 0 よりも外側に配置されており、パネルホルダ 5 4 0 との位置決めを行うものである。

## 【 0 1 1 7 】

また、遊技パネル 4 0 9 には、その上辺の両端と下辺の両端に、前側が窪んだ段状の係合段部 4 0 9 c が夫々備えられている。この係合段部 4 0 9 c は、遊技パネル 4 0 9 の板厚の略半分を切り欠いた形態とされると共に、嵌合孔 4 0 9 a および長孔 4 0 9 b と同様に、遊技領域 2 0 によりも外側に配置されており、パネルホルダ 5 4 0 と遊技パネル 4 0 9 とを係合固定するためのものである。

## 【 0 1 1 8 】

更に、遊技パネル 4 0 9 には、所定位置に内レール固定孔 4 0 9 d が複数備えられている。この内レール固定孔 4 0 9 d に内レールユニット 4 6 2 の後側から突出する位置決め突起 6 8 0 d を嵌合固定させることで、内レールユニット 4 6 2 を所定の位置に固定することができるようになっている。

## 【 0 1 1 9 】

また、遊技パネル 4 0 9 には、図示しない障害釘を植設するための下孔（図示外）が、遊技パネル 4 0 9 を貫通するように穿設されており、この下孔（図示外）の内径は、障害釘の植設側の外径よりも若干小さい径とされている。この遊技パネル 4 0 9 には、下孔（図示外）が所定の位置に複数穿設されており、各下穴（図示外）に前面側から図示しない障害釘を、障害釘植設装置を用いて植設することで、多数の障害釘が所定のゲージ配列となるようになっている。

## 【 0 1 2 0 】

また、遊技パネル 4 0 9 の正面側には、多数の障害釘の他に、適宜位置に図示しない風車が配設されている。さらに、遊技パネル 4 0 9 には、案内レール 7 8 を備えた前構成部材 6 8 0 や棒状のセンター役物 6 2 0 等がビス止めにより固定されるように、所定形状の貫通する図示しない開口部 4 0 9 e が適宜形成されている。

## 【 0 1 2 1 】

なお、遊技パネル 4 0 9 を押出し成形された透明な樹脂板とした場合、遊技パネル 4 0 9 の上下方向を押出し方向に対して約 4 5 度傾けた方向となるように材料取りをしても良く、これにより、遊技パネル 4 0 9 の後方に配置された演出表示装置 1 1 5 のドットマトリックスが押出し成形により形成される複数の微細な成形痕と干渉して、モアレが発生するのを可及的に抑制することができ、モアレにより演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像が見辛くなるのを防止することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 2 】

続いて、遊技盤 4 におけるパネルホルダ 5 4 0 は、正面視において遊技パネル 4 0 9 を包含する大きさで外形が略四角形状とされ、従来のパチンコ機の遊技盤における木製合板からなる部材（例えば、遊技盤ベース等）の厚さと略同じ厚さ（本例では、約 2 0 m m）とされた熱可塑性樹脂からなるものである。このパネルホルダ 5 4 0 には、遊技パネル 4 0 9 が着脱可能に嵌合し前面側から後方側に向かって凹んだ嵌合段部 5 4 0 a と、嵌合段部 5 4 0 a の内側において略遊技領域 2 0 と同等の大きさで前後方向に貫通する貫通口 5 4 0 b とを主に備えている。

## 【 0 1 2 3 】

パネルホルダ 5 4 0 の嵌合段部 5 4 0 a は、前面からの深さが遊技パネル 4 0 9 の厚さと略同じ深さとされており、嵌合段部 5 4 0 a に嵌合された遊技パネル 4 0 9 の前面がパネルホルダ 5 4 0 の前面と略同一面となるようになっている。また、この嵌合段部 5 4 0 a は、その前側内周面が、遊技パネル 4 0 9 の外周面に対して所定量のクリアランス（図示外）が形成される大きさとされている。このクリアランスにより、温度変化や経時変化により相対的に遊技パネル 4 0 9 が伸縮しても、その伸縮を吸収できるようになっている。なお、クリアランス内にゴム等の弾性部材を詰めても良い。

## 【 0 1 2 4 】

また、パネルホルダ 5 4 0 には、遊技パネル 4 0 9 の係合段部 4 0 9 c と対応する位置に、係合段部 4 0 9 c と係合する被係合部が備えられている。詳述すると、パネルホルダ 5 4 0 下側の嵌合段部 5 4 0 a に配置された被係合部は、遊技パネル 4 0 9 における下側の係合段部 4 0 9 c と対応し、嵌合段部 5 4 0 a の前面との間に遊技パネル 4 0 9 の係合段部 4 0 9 c が挿入可能な大きさの所定の隙間を形成した状態で、パネルホルダ 5 4 0 の前面に沿って上側（中心側）に向かって所定量延びる係合突部 5 4 0 c が形成される。一方、パネルホルダ 5 4 0 上側の嵌合段部 5 4 0 a に配置された被係合部は、遊技パネル 4 0 9 における上側の係合段部 4 0 9 c と対応し、嵌合段部 5 4 0 a の前面から前方に向かって突出し係合段部 4 0 9 c と弾性係合する係合爪部 5 4 0 d とされている。この係合爪部 5 4 0 d は、その先端がパネルホルダ 5 4 0 の前面から突出しない大きさとされている。これら係合突部 5 4 0 c および係合爪部 5 4 0 d に遊技パネル 4 0 9 の係合段部 4 0 9 c を係合させることで、パネルホルダ 5 4 0 は遊技パネル 4 0 9 を着脱可能に保持することができるようになっている。

## 【 0 1 2 5 】

更に、パネルホルダ 5 4 0 には、嵌合段部 5 4 0 a に嵌合支持される遊技パネル 4 0 9 に形成された嵌合孔 4 0 9 a および長孔 4 0 9 b と対応する位置に配置され、嵌合段部 5 4 0 a の前面から前方に向かって延び、遊技パネル 4 0 9 の嵌合孔 4 0 9 a および長孔 4 0 9 b に嵌合および挿通可能な複数の突出ピン 5 4 0 e を備えている。これらの突出ピン 5 4 0 e を遊技パネル 4 0 9 の嵌合孔 4 0 9 a および長孔 4 0 9 b に嵌合および挿通することで、パネルホルダ 5 4 0 と遊技パネル 4 0 9 とを互いに位置決めすることができるようになっている。

## 【 0 1 2 6 】

また、パネルホルダ 5 4 0 には、前構成部材 6 8 0 に備えられた位置決め固定ボス 6 8 0 c を挿通可能な前後方向に貫通するボス挿通孔 5 4 0 f を備えており、このボス挿通孔 5 4 0 f に前構成部材 6 8 0 の位置決め固定ボス 6 8 0 c を挿通することで、パネルホルダ 5 4 0 と前構成部材 6 8 0 とが互いに位置決めされるようになっている。

## 【 0 1 2 7 】

このパネルホルダ 5 4 0 には、その後面側に、上下方向の中央やや下方より下側と外周縁を残すように前側に所定量窪んだ形態の取付支持部 5 4 0 g が備えられている。パネルホルダ 5 4 0 の後面は、取付支持部 5 4 0 g により、下端より所定高さまでの所定範囲より上側で、後面側外周部が後方に突出したような状態で窪んだ形態となると共に、その窪み量（深さ）が、取付支持部 5 4 0 g に取付固定される裏箱 5 1 4 等の所定部材のフランジ状の固定部を収容できる深さ（本例では、約 2 . 5 m m とされており、1 ~ 3 m m の間

とすることが望ましい)とされている。この取付支持部 5 4 0 g に所定の部材を取付固定することで、その固定部がパネルホルダ 5 4 0 よりも後側に突出するのを防止することができ、パネルホルダ 5 4 0 即ち遊技盤 4 をパチンコ機 1 の本体枠 3 に確実に装着できるようになっている。

【 0 1 2 8 】

また、パネルホルダ 5 4 0 の後面側には、下端より所定高さまでの所定範囲内で取付支持部 5 4 0 g が形成された位置より下側に形成され、前側に向かって窪みパネル裏板 5 0 4 を収容可能な収容凹部 5 4 0 h と、この収容凹部 5 4 0 h 内に前後方向に貫通するように配置されパネル裏板 5 0 4 に形成された係止爪 5 0 4 c を係止可能な係止部 (図示外) とを更に備えている。この収容凹部 5 4 0 h は、パネル裏板 5 0 4 の係止爪 5 0 4 c をこの係止部 (図示外) に係止させることでパネル裏板 5 0 4 を着脱可能に収容すると共に、収容されたパネル裏板 5 0 4 の後面が、パネルホルダ 5 4 0 の後面と略同一面となるように形成されている。

【 0 1 2 9 】

次に、遊技盤 4 のセンター役物 6 2 0 は、各種装飾体や入賞口などが形成されて、遊技領域 2 0 に配置される役物であり、遊技パネル 4 0 9 の正面側から取付けられるようになっている。詳細には、先述のように遊技パネル 4 0 9 にはセンター役物 6 2 0 を取り付けるための開口部 4 0 9 e が適宜形成されており、センター役物 6 2 0 は遊技パネル 4 0 9 の正面側から各開口部 4 0 9 e に嵌め込まれたのちにビス止め等で固定される。

【 0 1 3 0 】

センター役物 6 2 0 は、額縁状の枠状装飾体 6 2 2 を主構成とし、この枠状装飾体 6 2 2 の中央に形成された開口部 6 2 1 を通して後方に配置された演出表示装置 1 1 5 が視認できるようになっている。ただし、この開口部 6 2 1 には、枠状装飾体 6 2 2 の背面全体を被覆するように透明樹脂製の透明板 6 2 1 a が形成されている。そのため、遊技盤 4 の正面側からは、開口部 6 2 1 (透明板 6 2 1 a) を介して背後の演出表示装置 1 1 5 が視認できる一方で、この開口部 6 2 1 (透明板 6 2 1 a) を介して遊技球がセンター役物 6 2 0 の背後に進入できないようになっている。

【 0 1 3 1 】

なお、センター役物 6 2 0 が遊技パネル 4 0 9 に取付けられた状態では、遊技パネル 4 0 9 と透明板 6 2 1 a とが略同一平面を形成する (略面一となる)。そのため、遊技盤 4 では、遊技パネル 4 0 9 が配置される位置 (遊技パネル 4 0 9 と透明板 6 2 1 a とで形成される平面位置) を越えて光は奥方向または手前方向に透過することができる一方で、遊技球は遊技パネル 4 0 9 が配置される位置 (遊技パネル 4 0 9 と透明板 6 2 1 a とで形成される平面位置) を越えて奥方向に侵入することが原則として防止される。

【 0 1 3 2 】

次に、遊技盤 4 の裏ユニット 5 1 0 は、その後側に演出表示装置 1 1 5 が着脱可能に取付けられるようになっている。具体的には、裏ユニット 5 1 0 には、裏箱 5 1 4 における略矩形状に形成された開口部 5 1 4 a の内周で、上下に延びる一方側 (背面視で左側) に上下に離反して形成される二つの着脱溝 5 1 6 と、着脱溝 5 1 6 とは左右方向反対側 (背面視で右側) で裏箱 5 1 4 の後面に配置され着脱レバーを有した着脱機構 5 1 8 とを備えている。

【 0 1 3 3 】

一方、演出表示装置 1 1 5 は、その外形が略矩形状に形成されており、左右一方の側面 (背面視左側の側面) で上下方向に互いに離反した位置に形成され、外方に向かって突出する二つの着脱突起 1 1 6 と、着脱突起 1 1 6 が形成された側面とは反対側の他方の側面 (背面視右側の側面) で上下方向の略中央に形成され、外方に向かって突出する着脱係止部 1 1 8 とを備えている。これら、着脱突起 1 1 6 および着脱係止部 1 1 8 は、裏ユニット 5 1 0 の着脱溝 5 1 6 および着脱機構 5 1 8 と対応するように形成されて、演出表示装置 1 1 5 が裏ユニット 5 1 0 に着脱可能に構成される。

【 0 1 3 4 】

10

20

30

40

50

さらに、この裏ユニット 5 1 0 には、後述する回転振分役物や装飾役物が設けられている。また、裏ユニット 5 1 0 の正面側には、後述する複数の電飾部品や発光体が配設されている。そして、これらの役物や電飾部品等に接続されて駆動を制御するランプ駆動基板 8 5 0 ( 図 2 2 参照 ) を収容したランプ駆動基板ボックス 5 0 8 が、裏ユニット 5 1 0 の背面下部に配設されている。

#### 【 0 1 3 5 】

次に、遊技盤 4 のパネル裏板 5 0 4 は、パネルホルダ 5 4 0 の後面側で下端から所定高さまでの所定範囲内の肉抜き部を覆うように配置されると共に、パネルホルダ 5 4 0 の収容凹部 5 4 0 h に後面同士が略同一面となるように収容可能とされる。また、遊技盤 4 の基板ホルダ 5 0 5 は、パネル裏板 5 0 4 の後面側に配置されると共に前側および上側が開

10

#### 【 0 1 3 6 】

基板ホルダ 5 0 5 には、その前面側の所定位置に、前構成部材 6 8 0 の位置決め固定ボス 6 8 0 c と嵌合する筒状の固定ボス 5 0 5 e を備えており、この固定ボス 5 0 5 e を、前構成部材 6 8 0 との間にパネルホルダ 5 4 0 を挟んだ状態で、前構成部材 6 8 0 の位置決め固定ボス 6 8 0 c と嵌合させると共に、基板ホルダ 5 0 5 の後方から固定ボス 5 0 5 e を貫通する貫通孔 5 0 5 f を通して所定のビスを前構成部材 6 8 0 の位置決め固定ボス 6 8 0 c にねじ込むことで、前構成部材 6 8 0 、パネルホルダ 5 4 0 、および基板ホルダ 5 0 5 を固定できるようになっている。

20

#### 【 0 1 3 7 】

更に、この基板ホルダ 5 0 5 には、その前面下部に、前構成部材 6 8 0 のファール口 4 7 3 と連通する開口受部 5 0 5 g を備えている。この開口受部 5 0 5 g は、アウト口 4 7 1 とは異なる位置で基板ホルダ 5 0 5 の下側に遊技球を誘導できるようになっており、基板ホルダ 5 0 5 内部に受けられた「死球」と、遊技球を遊技領域 2 0 内へ打ち込む際に、打ち損じた遊技球とを区別できるようになっている。

#### 【 0 1 3 8 】

なお、本例では、前構成部材 6 8 0 の一部を除き、遊技パネル 4 0 9 、パネルホルダ 5 4 0 、パネル裏板 5 0 4 、および基板ホルダ 5 0 5 が、熱可塑性樹脂により形成されており、それらの部材がリサイクルできるようになっている。なお、樹脂としては、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、ABS樹脂、ポリプロピレン、ポリアリレート樹脂、メタクリル樹脂、等とすることができ、熱可塑性樹脂の他に、機能や用途に応じて適宜熱硬化性樹脂を用いても良い。また、遊技パネル 4 0 9 以外に、前構成部材 6 8 0 やパネルホルダ 5 4 0 、およびパネル裏板 5 0 4 等にも、透明な樹脂を用いても良い。

30

#### 【 0 1 3 9 】

更に、少なくとも遊技パネル 4 0 9 を透明部材により構成するようにしており、従来のパチンコ機 1 のように遊技盤 4 に開口部を備えなくても、遊技パネル 4 0 9 を通して遊技盤 4 の後方に配置された演出表示装置 1 1 5 を視認することができるので、遊技領域 2 0 における実際に遊技球が流下可能な領域を可及的に広くすることができ、遊技球に種々の動きをさせて遊技者の興味が低下するのを防止することができる。また、遊技領域 2 0 が形成される遊技パネル 4 0 9 を透明部材により構成するようにしているので、遊技パネル 4 0 9 の後方に配置したものを遊技者に視認させることができ、例えば、遊技パネル 4 0 9 の後方に、遊技領域 2 0 全体に広がる大型の演出表示装置 1 1 5 を配置してこれまでにない大型の演出画像を表示したり、種々の演出用や装飾用の役物を奥行き方向に配置してこれまでに無い奥行き感のある遊技盤 4 の構成としたりすることができ、遊技者の関心を引き付けられる訴求力の高いパチンコ機 1 とすることができる。

40

#### 【 0 1 4 0 】

< センター役物について >

次に、遊技パネル 4 0 9 の正面側から配設されるセンター役物 6 2 0 について説明する。まず、図 1 8 および図 1 9 に示すように、遊技領域 2 0 の中央部には、棒状のセンター

50

役物 6 2 0 が配置されている。このセンター役物 6 2 0 は、遊技領域 2 0 の幅方向のうち 5 分の 4 以上の幅を占める大きさである。センター役物 6 2 0 は略長方形の開口部 6 2 1 を有している。また、センター役物 6 2 0 は杵状装飾体 6 2 2 を有しており、この杵状装飾体 6 2 2 は、開口部 6 2 1 の開口縁に沿って設けられている。

【 0 1 4 1 】

そして、演出表示装置 1 1 5 が、正面視でこの開口部 6 2 1 を介して視認可能となるように、開口部 6 2 1 を閉塞するように配置された透明板 6 2 1 a の後方に配置されている。つまり、センター役物 6 2 0 の内側（即ち、開口部 6 2 1）は、遊技領域 2 0 のうちで演出表示装置 1 1 5 が表出される画像表示領域 2 0 a である。そして、このセンター役物 6 2 0 によって遊技領域 2 0 が、先述の画像表示領域 2 0 a と、遊技球が主に流下する球流下領域 2 0 b とに仕切られる構成をなす。なお、画像表示領域 2 0 a に遊技球が進入するのは、原則として、遊技球が後述するワープ通路 5 5 0 , 6 5 0 を経由した場合のみである。

10

【 0 1 4 2 】

かかる構成により、開口部 6 2 1 内に多数の遊技球が進入してしまい、当該遊技球によって背後の演出表示装置 1 1 5 が視認困難となる事態が防止される。特に本実施形態では従来よりも大型の演出表示装置 1 1 5 を採用しているにも拘らず、画像表示領域 2 0 a が演出表示装置 1 1 5 に表示される各種演出を視認しやすい良好な状態に保ち、遊技者が演出表示装置 1 1 5 に表示される各種演出を確実に視認することができるようにしている。

【 0 1 4 3 】

20

なお、遊技パネル 4 0 9 において、センター役物 6 2 0 は前構成部材 6 8 0 と接触しないように配置されており、遊技領域 2 0 に打ち込まれた遊技球はセンター役物 6 2 0 の右側方または左側方を經由してセンター役物 6 2 0 の下方に設けられたアウト口 4 7 1 に向かって流下する。本実施形態では、センター役物 6 2 0（詳細には、杵状装飾体 6 2 2）の上方から時計回り方向に右下方に延びる正面視円弧状の側壁が、前構成部材 6 8 0 の内周壁との間に遊技球が 1 つのみ通過可能な隙間が形成される程度に近接している。そのため、遊技領域 2 0 に打ち込まれた遊技球の多くは、後述する第 2 始動口 6 0 2 や通過ゲート 6 1 2 などが配設されている遊技領域 2 0 の左側方を流下することになる。一方、遊技領域 2 0 に打ち込まれた遊技球のうち、発射装置 5 7 により大きな弾発力で打ち込まれた一部が遊技領域 2 0 の右側方を一球ずつ流下可能である。

30

【 0 1 4 4 】

センター役物 6 2 0 の下方には、遊技領域 2 0 に向けて打ち込まれた遊技球を受入れ可能な第 1 始動口 6 0 0 が配置されている。第 1 始動口 6 0 0 の下方には、一対の可動片 6 0 6 を有する第 3 始動口 6 0 4（第 2 始動口については後述する）が配置されている。第 3 始動口 6 0 4 は、一対の可動片 6 0 6 が閉状態であるときは遊技球を受入れることが不可能または受入れ困難となっており、この一対の可動片 6 0 6 が開状態であるときは、第 1 始動口 6 0 0 よりも遊技球の受入れが容易となる。

【 0 1 4 5 】

第 1 始動口 6 0 0 とアウト口 4 7 1 との間、具体的には第 3 始動口 6 0 4 の下方であって且つアウト口 4 7 1 の上方（本実施形態では直上）には、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が設けられている。この大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 は、大当たり遊技用大入賞口 5 0 0 a と、この大当たり遊技用大入賞口 5 0 0 a に対応して設けられた大当たり遊技用大入賞口開閉扉 5 0 0 b とを有している。大当たり遊技用大入賞口 5 0 0 a は、遊技球の受入れが可能な開口部である。大当たり遊技用大入賞口開閉扉 5 0 0 b は、大当たり遊技用大入賞口 5 0 0 a を、遊技球の受入れが可能な開状態と遊技球の受入れが不可能または困難にする閉状態とに切り換えるための部材である。なお、大当たり遊技用大入賞口 5 0 0 a が閉状態であるとき、遊技領域 2 0 に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れが必ずしも不可能であることに限定されるものではなく困難、好ましくは極めて困難であっても良い。

40

【 0 1 4 6 】

50

第1始動口600の左側には、遊技球が通過可能な通過ゲート612が設けられている。また、通過ゲート612よりも若干下方における第3始動口604の左右両側には、三つの一般入賞口614が設けられている。

【0147】

遊技球の流下方向について最も下流側には、各始動口600、602、604、大当たり遊技用開閉装置500および一般入賞口614のいずれにも入賞しなかった遊技球を遊技盤4の背後に排出するアウト口471が形成されている。即ち、遊技球の流下方向についてアウト口471よりも上流側に設けられた各始動口600、602、604、大当たり遊技用開閉装置500および一般入賞口614のいずれにも入賞しなかった遊技球は、このアウト口471に向けて流下する。

10

【0148】

大当たり遊技用開閉装置500はアウト口471の直上に配置されている。これにより、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作中は、各始動口600、602、604、大当たり遊技用開閉装置500および一般入賞口614のいずれにも入賞しなかった遊技球が大当たり遊技用開閉装置500の近傍に集まってくるので入賞の期待感をもつことができる。

【0149】

センター役物620の右下には、複数のLEDから構成されるLED表示領域80が形成されている。このLED表示領域80には、後述する第1特別図柄抽選手段900による抽選結果を表示する第1特別図柄表示器84、第2特別図柄抽選手段910による抽選結果を表示する第2特別図柄表示器86、第1特別図柄抽選手段900による抽選の保留数を表示する第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄抽選手段910による抽選の保留数を表示する第2特別図柄保留表示器90が設けられている。また、LED表示領域80には、普通図柄抽選手段920による抽選結果を表示する普通図柄表示器82と、普通図柄抽選手段920による抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器92とが設けられている。これらの表示器は、後述するRAM713に格納された制御データに基づいて後述の主制御基板710によって順次実行される遊技の進行にかかる複数の処理がそれぞれ機能していることが認識可能とされる主制御機能診断表示器とも言えるものである。

20

【0150】

これらの各表示器82、84、86、88、90、92は、例えばLEDで構成されており、このLEDの点灯態様によって、第1特別図柄抽選手段900による抽選結果、第2特別図柄抽選手段910による抽選結果、普通図柄抽選手段920による抽選結果、第1特別図柄抽選手段900による抽選の保留数、第2特別図柄抽選手段910による抽選の保留数および普通図柄抽選手段920による抽選の保留数が報知される。

30

【0151】

なお、「抽選の保留数」とは、本実施形態によれば、当否判定用乱数を取得するものの当該取得した当否判定用乱数が当たりであるか否かの判定の保留数を意味するが、これに限られず、当否判定用乱数の取得を保留し、当該取得を保留した当否判定用乱数の保留数であっても良い。

【0152】

また、第1特別図柄保留表示器88および第2特別図柄保留表示器90には、抽選の保留数の表示に代えて、抽選結果の表示の保留数であっても良い。即ち、当否判定用乱数を取得し且つ当該取得した当否判定用乱数の当否を判定するものの、当該判定結果を第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示することを保留し、かかる保留数を表示しても良い。

40

【0153】

また、センター役物620は、枠状装飾体622の下枠付近に、棚状のステージ660を有している。また、枠状装飾体622の左枠の上下方向の略中央付近（即ち、枠状装飾体622の側方）には、遊技領域20を流下する遊技球を第1ステージ660まで誘導するためのステージ誘導路である第1ワープ通路650に受入れ可能な第1ワープ入口65

50

2 が設けられている。また、第 1 ワープ入口 6 5 2 に受入れられた遊技球は、第 1 ワープ出口 6 5 4 から排出されて第 1 ステージ 6 6 0 に導かれる。即ち、遊技領域 2 0 を流下する遊技球が第 1 ワープ入口 6 5 2 に進入すると、当該遊技球は第 1 ワープ通路 6 5 0 を経由してセンター役物 6 2 0 の内部に設けられた第 1 ステージ 6 6 0 に搬送されるように構成されている。

#### 【 0 1 5 4 】

この第 1 ワープ入口 6 5 2 は、遊技領域 2 0 を流下する遊技球の流下方向について、第 2 始動口 6 0 2 よりも下方に設けられている。そして、第 1 ワープ入口 6 5 2 の下方には、第 1 ワープ入口 6 5 2 に遊技球を誘導するワープ誘導片 6 5 8 が設けられている。このワープ誘導片 6 5 8 は、枠状装飾体 6 2 2 から左方（即ち、センター役物 6 2 0 から遊技領域 2 0）に向けて突出して、第 1 ワープ入口 6 5 2 に遊技球が導かれ易くなっている。従って、遊技球が第 2 始動口 6 0 2 に導かれなかった場合であっても、第 1 ワープ入口 6 5 2 に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

10

#### 【 0 1 5 5 】

第 1 ステージ 6 6 0 には、第 1 ワープ出口側端部 6 6 6 から第 1 ワープ反出口側端部 6 6 8 にかけて波状に形成された曲面が形成されている。詳しくは、上方向に膨らんだ山部 6 6 2 がステージ 6 6 0 の左右方向の略中央部に形成されており、この山部 6 6 2 の左右両側には、山部 6 6 2 と連続的に連なった谷部 6 6 4 が形成されている。

#### 【 0 1 5 6 】

なお、山部 6 6 2 の高さは、第 1 ワープ出口側端部 6 6 6 および第 1 ワープ反出口側端部 6 6 8 よりも低い位置となっている。これにより、第 1 ワープ出口 6 5 4 から排出された遊技球は、山部 6 6 2 を乗り越えることができ、第 1 ワープ出口側端部 6 6 6 と第 1 ワープ反出口側端部 6 6 8 との間を往復して転動することができる。

20

#### 【 0 1 5 7 】

これにより、第 1 ワープ通路 6 5 0 における遊技球の流下方向と第 1 ステージ 6 6 0 における遊技球の転動方向とが略同一線上にあるので、第 1 ワープ通路 6 5 0 を流下した遊技球は、運動エネルギーの損失が少ない。即ち、第 1 ワープ通路 6 5 0 を流下した遊技球がその進行方向を変えられると運動エネルギーが損失してしまう。従って、第 1 ワープ通路 6 5 0 を流下した遊技球は、第 1 ステージ 6 6 0 上を勢い良く転動する。また、本実施形態において、第 1 ステージ 6 6 0 には、センター役物 6 2 0 の右側からは遊技球が導かれない。即ち、第 1 ステージ 6 6 0 にはセンター役物 6 2 0 の左側からのみ遊技球が導かれるので、第 1 ステージ 6 6 0 上を転動する遊技球が、反対方向から導かれた遊技球によって転動を阻害されることがない。そのため、遊技球が第 1 ステージ 6 6 0 上を勢い良く転動して第 1 ステージ 6 6 0 に滞在する時間が長くなり、その結果、第 1 ステージ 6 6 0 において遊技球が遊ぶこととなり興趣が高められる。

30

#### 【 0 1 5 8 】

また、第 1 ステージ 6 6 0 の山部 6 6 2 には、第 1 始動口 6 0 0 に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第 1 ステージ 6 6 0 上を転動している遊技球が山部 6 6 2 付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第 1 始動口 6 0 0 に当該遊技球が導かれ易くなる。一方、第 1 ステージ 6 6 0 の谷部 6 6 4 には、第 1 始動口 6 0 0 の側方に遊技球を導くために手前側に下方傾斜した案内溝が形成されている。従って、第 1 ステージ 6 6 0 上を転動している遊技球が谷部 6 6 4 付近で転動する勢いがなくなったとき、この案内溝によって第 1 始動口 6 0 0 に当該遊技球が比較的導かれ易くなる。従って、遊技球が第 2 始動口 6 0 2 に導かれなかった場合であっても、第 1 始動口 6 0 0 に当該遊技球が受入れられる期待感が高まり、興趣が高められる。

40

#### 【 0 1 5 9 】

< 裏ユニットについて >

次に、遊技パネル 4 0 9 の背面側に配設される裏ユニット 5 1 0 について説明する。先述のように、遊技パネル 4 0 9 の背面側には、演出表示装置 1 1 5 が中央に配置された裏ユニット 5 1 0 が取付けられており、遊技盤 4 の正面側からはセンター役物 6 2 0 の開口

50

部 6 2 1 を介して演出表示装置 1 1 5 および裏ユニット 5 1 0 が視認可能となっている。

【 0 1 6 0 】

図 1 8 乃至図 2 1 に示すように、裏ユニット 5 1 0 は、裏箱 5 1 4 の開口部 5 1 4 a における底壁付近に、棚状の第 2 ステージ 5 6 0 が形成されている。また、裏箱 5 1 4 の開口部 5 1 4 a における左側壁には、第 2 始動口 6 0 2 に入賞した遊技球を第 2 ステージ 5 6 0 まで誘導するためのステージ誘導路である第 2 ワープ通路 5 5 0 が設けられている。また、第 2 始動口 6 0 2 に受入れられた遊技球は、第 2 ワープ出口 5 5 4 から排出されて第 2 ステージ 5 6 0 に導かれる。即ち、遊技領域 2 0 を流下する遊技球が第 2 始動口 6 0 2 に進入すると、当該遊技球は第 2 ワープ通路 5 5 0 を経由して裏箱 5 1 4 の内側（即ち、開口部 5 1 4 a の底壁）に設けられた第 2 ステージ 5 6 0 に搬送されるように構成されている。

10

【 0 1 6 1 】

なお、第 2 始動口 6 0 2 に受入れられた遊技球は、裏ユニット 5 1 0 の前面側（即ち、遊技パネル 4 0 9 の背後）に設けられた第 2 ワープ通路 5 5 0 内を流下するところ、この第 2 ワープ通路 5 5 0 は透明部材として構成されている。そのため、遊技者は、同じく透明な遊技パネル 4 0 9 を介して、当該遊技パネル 4 0 9 と裏ユニット 5 1 0 との間隙を流下する遊技球を視認可能である。よって、遊技者は第 2 始動口 6 0 2 に受入れられた遊技球が第 2 ステージ 5 6 0 に搬送される様子を観察でき、興味が高められることになる。

【 0 1 6 2 】

この第 2 ステージ 5 6 0 には、遊技盤 4 の左右方向を長手軸線方向とし、かつ、左右両端に向けて縮径するような棒状体をなす回転振分役物 5 8 0 が設置されている。そして、第 2 ステージ 5 6 0 は、回転振分役物 5 8 0 の手前側における左右方向の略中間位置の高さが、第 2 ワープ出口側端部 5 6 6 および第 2 ワープ反出口側端部 5 6 8 よりも低くなるように傾斜がつけられている。そのため、第 2 ステージ 5 6 0 に案内された遊技球は、第 2 ステージ 5 6 0 における回転振分役物 5 8 0 の手前側（前ステージ 5 6 0 a）で、第 2 ワープ出口側端部 6 6 6 と第 2 ワープ反出口側端部 6 6 8 との間を往復して転動することができる。

20

【 0 1 6 3 】

第 2 ステージ 5 6 0 に設けられた回転振分役物 5 8 0 は、遊技盤 4 の左右方向を軸線中心として手前側から奥側に一方向に回転する。この回転振分役物 5 8 0 の左右方向の略中心部分である磁着部 5 8 0 a には、図示しない磁性体が内部に設けられており、遊技球はこの磁性体の磁力によって磁着部 5 8 0 a に着接可能である。即ち、第 2 ステージ 5 6 0 の前ステージ 5 6 0 a を転動する遊技球は、回転振分役物 5 8 0 の磁着部 5 8 0 a 近傍で転動する勢いを失うと、磁力によって当該磁着部 5 8 0 a に着接されることになる。

30

【 0 1 6 4 】

また、第 2 ステージ 5 6 0 における回転振分役物 5 8 0 の背後側（後ステージ 5 6 0 b）には、その左右方向の略中央に遊技球を受入可能な特殊受入口 5 6 2 が、回転振分役物 5 8 0 に隣接して形成されている。また、特殊受入口 5 6 2 の左右側方には、通常受入口 5 6 4 が回転振分役物 5 8 0 に隣接して各々形成されている。そして、回転振分役物 5 8 0 の磁着部 5 8 0 a に着接した遊技球は、回転振分役物 5 8 0 の回転に伴って第 2 ステージ 5 6 0 の奥側に搬送されて、特殊受入口 5 6 2 および通常受入口 5 6 4 のいずれかに振分けられるようにして受け入れられる。

40

【 0 1 6 5 】

このように、第 2 始動口 6 0 2 に入賞した遊技球を用いて、第 2 ステージ 5 6 0 において回転振分役物 5 8 0 による振分動作を行うことで、第 2 始動口 6 0 2 に遊技球が入賞した以上の喜びと優越感と遊技者に与えることが可能である。さらに、本実施形態では、特殊受入口 5 6 2 に遊技球が受け入れられると一定のポイントが遊技者に付与されて、そのポイントの累積が特定値以上となった場合には、遊技者に所定の特典が付与される（例えば、通常は表示されない特殊な演出が表示される等）。そのため、第 2 始動口 6 0 2 に遊技球が入賞すると、遊技者はその遊技球が特殊受入口 5 6 2 に受け入れられるか否かを

50



ハラハドキドキしながら注視することになるため、遊技の興趣を高めることができる。

【0166】

なお、第2ステージ560の後ステージ560bでは、左右方向の略中間位置の高さが第2ワープ出口側端部666および第2ワープ反出口側端部668よりも高くなるように傾斜がつけられている。そのため、回転振分役物580の磁着部580aに着接した遊技球が、特殊受入口562および通常受入口564のいずれにも受け入れられなかった場合は、当該遊技球は後ステージ560b上を第2ワープ出口側端部666または第2ワープ反出口側端部668に向けて転動したのち、再び前ステージ560aに案内される。そのため、第2ステージ560に供給された遊技球は、必ず特殊受入口562および通常受入口564のいずれかに受け入れられることになる。

10

【0167】

一方、裏箱514の開口部514aにおける上壁付近には、未確認飛行物体（所謂、UFO）を模した装飾体である円盤状役物590が設けられており、その本体部591には複数の電飾部材が設けられている。詳細には、本体部591の底面側には、下方に突出した半球状の下電飾体592が3つ設けられており、本体部591の正面側には、円形窓を模した2つの上電飾体594が設けられており、下電飾体592と上電飾体594との間に左右に延びるライン状の中電飾体596が設けられている。

【0168】

円盤状役物590の本体部591の内部には、各電飾体592、594、596にそれぞれ対応して、発光源としてのLEDを有するLED基板（図示外）を背後に有している。これらの電飾体592、594、596の駆動も、裏ユニット510に備えられたランプ駆動基板ボックス508に収容されるランプ駆動基板850（図22参照）により制御される。

20

【0169】

なお、裏箱514の開口部514aは、上方に向けて一部が突出するように形成されており、この突出部位に円盤状役物590が嵌め込まれている。そのため、遊技盤4を正面からみると、円盤状役物590のうちで下電飾体592のみが演出表示装置115の表示可能領域と重複している。このように、比較的大きな体積を有する円盤状役物590を裏ユニット510に設けても、当該円盤状役物590が演出表示装置115の表示可能領域と重複する範囲が狭いので、円盤状役物590によって演出表示装置115が視認しづらくなることが防止される。

30

【0170】

ところで、裏ユニット510には、遊技球を振分ける演出を行なうための第2ステージ560や回転振分役物580や、遊技盤4を装飾する大型の円盤状役物590などを備えており、更には、裏ユニット510には通常よりも大型の演出表示装置115が取付けられるため、遊技盤4の後方突出部分が必然的に大きくなってしまふ。しかしながら、本実施形態では、先述した本体枠3の遊技盤設置凹部30による遊技盤4の取付け構造によって、遊技盤4の後方突出部分を楽に収納することができる。そのため、遊技盤4は遊技パネル409の正面側のみならず背面側にも様々な部品や形状などを採用することができ、遊技盤4をより多様で奥行きのある構造とすることができる。

40

【0171】

< 遊技盤の電飾部材とその発光態様について >

遊技盤4には複数の電飾部品や発光体が配設されており、これらの電飾部品等の駆動も裏ユニット510に備えられたランプ駆動基板ボックス508に収容されるランプ駆動基板850（図23参照）により制御される。以下、これらの電飾部品のうちで主要なものについて、詳細に説明する。なお、遊技盤4に設けられた電飾部品や発光体が、図22のセンター装飾ランプ853に相当する。

【0172】

まず、図18および図19に示すように、センター役物620には、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体630が複数形成されている。複数の羽根型装飾体630は、センタ

50

ー役物 6 2 0 の杵状装飾体 6 2 2 における上方から時計回り方向に右下にかけて、正面視で演出表示装置 1 1 5 の外縁から遊技盤 4 の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体 6 3 0 は、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状をなす。

【 0 1 7 3 】

また、センター役物 6 2 0 の杵状装飾体 6 2 2 の左側部には、当該杵状装飾体 6 2 2 から突設された羽根型装飾体 6 3 2 が形成されている。この羽根型装飾体 6 3 2 は、正面視で演出表示装置 1 1 5 の左側縁から内ルールユニット 4 6 2 に接合される位置まで、若干湾曲しながら延びるように形成されている。なお、羽根型装飾体 6 3 2 も、先述の羽根型装飾体 6 3 0 と同様に、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で徐々に幅広となるような羽根型形状をなす。

【 0 1 7 4 】

ただし、複数の羽根型装飾体 6 3 0 は、遊技球が流下しない杵状装飾体 6 2 2 の内側領域（即ち、画像表示領域 2 0 a ）に形成されるのに対し、羽根型装飾体 6 3 2 は、遊技球が流下する杵状装飾体 6 2 2 の外側領域（即ち、球流下領域 2 0 b ）に突設される。そのため、球流下領域 2 0 b に設けられた羽根型装飾体 6 3 2 は、その背後を遊技球が通過可能とするため、遊技パネル 4 0 7 との間に遊技球の直径よりも若干大きい間隔が形成されるように、杵状装飾体 6 2 2 から内ルールユニット 4 6 2 に対して架設されている。さらに、羽根型装飾体 6 3 2 には、複数の羽根型装飾体 6 3 0 とは異なり、背後を流下する遊技球を視認可能とするために、スリット状の窓部 6 3 2 a が形成されている。

【 0 1 7 5 】

一方、裏ユニット 5 1 0 にも、正面視で略羽根型をなす羽根型装飾体 5 3 0 を複数形成されている。複数の羽根型装飾体 5 3 0 は、裏箱 5 1 4 の開口部 5 1 4 a における左下から時計回り方向に上方にかけて、正面視で演出表示装置 1 1 5 の外縁から遊技盤 4 の外周に向けて若干湾曲しながら延びるように（即ち、放射状に）、略均等間隔で形成されている。なお、各羽根型装飾体 5 3 0 は、センター役物 6 2 0 の羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 と同様に、その延設方向（遊技盤 4 の外周に向けた方向）に向かうに従って正面視で幅広となるような羽根型形状をなす。

【 0 1 7 6 】

そして、裏ユニット 5 1 0 の正面側には、正面視で先述の羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 と対応する位置に、発光源としての複数の LED を有する LED 基板 5 3 5（図 2 0 参照）が設けられている。言い換えれば、センター役物 6 2 0 の羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 の背後には、遊技パネル 4 0 9 を介して LED 基板 5 3 5 が各々設けられている。そして、各羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 は、各々の背後に有する LED 基板 5 3 5 の駆動により、正面視で各羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 の外縁部分が白色で発光する。

【 0 1 7 7 】

同様に、裏ユニット 5 1 0 においては、複数の羽根型装飾体 5 3 0 の背後にも LED 基板 5 3 5 が設けられている。そして、各羽根型装飾体 5 3 0 は、各々の背後に有する LED 基板 5 3 5 の駆動により、正面視で各羽根型装飾体 5 3 0 の外縁部分が白色で発光する。

【 0 1 7 8 】

ここで、羽根型装飾体 5 3 0 は裏ユニット 5 1 0 に設けられる一方、羽根型装飾体 6 3 0 , 6 3 2 はセンター役物 6 2 0 に設けられている。しかしながら、遊技盤 4 を正面から見ると、羽根型装飾体 5 3 0 , 6 3 0 , 6 3 2 は、演出表示装置 1 1 5 の外縁から遊技盤 4 の外郭に向けて放射状に延びる一連の装飾部材をなす。そして、羽根型装飾体 5 3 0 , 6 3 0 , 6 3 2 が各々対応する LED 基板 5 3 5 の駆動により発光すると、演出表示装置 1 1 5 から遊技盤 4 の外郭方向に放射状に光が延びるような演出がなされる。これにより、演出表示装置 1 1 5 がその表示可能領域を越えて遊技盤 4 の外郭に向けて発光したかのような印象（即ち、演出表示装置 1 1 5 から外側に向けて発光表示が延びるような印象）

を与えるととも、演出表示装置 1 1 5 の表示可能領域が一時的に大きくなったような錯覚を与えることができる。

【 0 1 7 9 】

さらに、裏ユニット 5 1 0 には、正面視で 3 つ目状のライト状装飾体 5 2 0 が複数形成されている。これらのライト状装飾体 5 2 0 は、1 つの青色レンズ体と、当該青色レンズ体を隣接した 2 つの赤色レンズ体とを一組として構成される。なお、ライト状装飾体 5 2 0 において、青色レンズ体および赤色レンズ体は円形をなすとともに、赤色レンズ体は青色レンズ体よりも小径をなす。

【 0 1 8 0 】

複数のライト状装飾体 5 2 0 は、裏ユニット 5 1 0 の開口部 5 1 4 a の全周を取り囲むように、裏ユニット 5 1 0 の正面側に略均等な間隔で配置される。そして、各ライト状装飾体 5 2 0 の背後には、3 つのレンズ体（1 つの青色レンズ体および 2 つの赤色レンズ体）の各々に対応する LED を備えた LED 基板（図示外）が設けられている。この LED 基板（図示外）の駆動により、各ライト状装飾体 5 2 0 は赤色レンズ体または青色レンズ体を介して発光する。

【 0 1 8 1 】

このように、本実施形態では、遊技盤 4 における後方側（遊技パネル 4 0 9 の背後）に設けられる裏ユニット 5 1 0 に各種電飾部材（特に、複数のライト状装飾体 5 2 0 ）を具備して、当該電飾部材が遊技盤 4 における正面側に光を投射するようにした。さらに、遊技パネル 4 0 9 や透明板 6 2 1 a を透明樹脂製にするなど、遊技盤 4 を構成する主要部品の多くを光透過部材とした。そのため、複数のライト状装飾体 5 2 0 などの電飾部材により、正面視で遊技盤 4 の全体がライトアップされるような印象を与えて、遊技盤 4 の奥行きが深いことが強く強調される。

【 0 1 8 2 】

より具体的には、複数のライト状装飾体 5 2 0 のうちで青色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体 5 2 0 の青色発光によって、遊技パネル 4 0 9 や透明板 6 2 1 a 等を介して、裏ユニット 5 1 0 のみならずセンター役物 6 2 0 や前構成部材 6 8 0 等も青色に照らし出される。一方、複数のライト状装飾体 5 2 0 のうちで赤色レンズ体のみを発光させると、各ライト状装飾体 5 2 0 の赤色発光によって、遊技パネル 4 0 9 や透明板 6 2 1 a 等を介して、裏ユニット 5 1 0 のみならずセンター役物 6 2 0 や前構成部材 6 8 0 等も赤色に照らし出される。つまり、遊技盤 4 の奥行きが深いことを利用して、各ライト状装飾体 5 2 0 が遊技盤 4 の奥側から手前方向に光照射することで、遊技盤 4 の全体が照らし出されるように発光装飾することができる。これにより、遊技者に視覚上の強いインパクトを与えるのみならず、遊技盤 4 の奥行きの深さを体感させるに留まらず、遊技盤 4 の奥行きが実際よりも深く見えるような印象を与えることができる。

【 0 1 8 3 】

なお、各ライト状装飾体 5 2 0 のうちで青色レンズ体と赤色レンズ体とを同時に発光させると、遊技盤 4 から所定距離離間した遊技者からは、当該ライト状装飾体 5 2 0 がピンク色に発光しているように把握される。そのため、各ライト状装飾体 5 2 0 の発光によって、裏ユニット 5 1 0 のみならず、遊技パネル 4 0 9 を介してセンター役物 6 2 0 や前構成部材 6 8 0 もピンク色に照らし出すように見せることも可能である。

【 0 1 8 4 】

ここで、本実施形態では、演出表示装置 1 1 5 に表示される装飾図柄が、赤色，青色，ピンク色のいずれかで表されている。つまり、赤色，青色，ピンク色の 3 色は、本実施形態にかかるパチンコ機 1 を象徴するイメージカラーといえる。そして、ライト状装飾体 5 2 0 による赤色，青色，ピンク色の発光制御は、パチンコ機 1 のイメージカラーを遊技者に強い印象付ける効果も有するものである。

【 0 1 8 5 】

ところで、従来パチンコ機では、扉枠に形成される遊技窓（ガラスユニット）が、遊技盤の遊技領域に合わせて略円形状に形成されるのが通常である。しかしながら、本実施

10

20

30

40

50

形態では、扉枠 5 に形成される遊技窓 101 ( ガラスユニット 190 ) は、正面視で遊技領域 20 を大きく越えて遊技盤 4 の略全体を包含するような大きさを有する縦長略八角形状に形成されている。即ち、遊技窓 101 ( ガラスユニット 190 ) が従来と比べて面積が極めて大きい。これにより、遊技者は、本実施形態のパチンコ機 1 が有する奥行きを深さをより強く体感できるとともに、遊技盤 4 の奥側から各種電飾部材から照射される光がパチンコ機 1 の正面側に表出しやすい ( 即ち、遊技者の視覚に発光態様が把握されやすい ) ようにすることができる。

#### 【 0186 】

さらに、本実施形態にかかるパチンコ機 1 では、遊技盤 4 が配置される奥行きが深いいため、パチンコ機 1 の外部から遊技領域 20 に光が進入しにくい。そのため、演出表示装置 115 や各種電飾部材が駆動していない状態では、従来のパチンコ機よりも遊技領域 20 が暗い状態となる。そして、演出表示装置 115 や各種電飾部材が、外部からの光によって照らし出され難い遊技盤 4 の奥側に位置している。

#### 【 0187 】

このことから、演出表示装置 115 や各種電飾部材は、パチンコ機 1 の外部から進入する光によって遊技者がその表示態様や発光態様を視認することが妨げられるような事態が防止される。つまり、演出表示装置 115 や各種電飾部材は、比較的暗い状態に保たれる遊技盤 4 の奥側で表示又は発光することになるため、遊技者は演出表示装置 115 における画像表示や各種電飾部材の発光態様を視認しやすい。

#### 【 0188 】

さらに、パチンコ機 1 の外部からの光の進入を遮断する構造を利用して、演出表示装置 115 や各種電飾部材を意図的に暗くすることで、従来の遊技機よりも遊技領域 20 を暗い状態とすることができる。そして、この意図的に暗くされた遊技領域 20 を用いて、あたかも当該遊技領域 20 が宇宙空間やコンサート会場であるかのような印象を遊技者に与えることができる。例えば、この遊技領域 20 において、円盤状役物 590 をライトアップしたり発光させたりすることで、宇宙空間を浮遊する UFO を擬似的に演出することも可能である。そして、この遊技領域 20 では、演出表示装置 115 における画像表示や各種電飾部材の発光態様を利用して、より多様な演出を実現することができる。

#### 【 0189 】

さらに、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、先述のように扉枠 5 において遊技窓 101 の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。従来のパチンコ機 1 においては、光装飾される範囲は主として遊技領域 20 に限られるのに対して、本実施形態のパチンコ機 1 を正面視すると遊技領域 20 および扉枠 5 を含めて光装飾される範囲が極めて大きい。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機 1 では、従来の遊技機ではなしえなかった光装飾の平面的な広がりを実現することができる。

#### 【 0190 】

これに加えて、本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技盤 4 の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことによって、従来にない光装飾による奥行き感を実現している。つまり、光装飾による平面的な広がりとお行き感とが相まって、遊技者はあたかも光装飾に包まれるかのような印象を受けることとなり、従来にない興趣を体感しつつ一層遊技に集中することができる。

#### 【 0191 】

さらに、遊技盤 4 の奥側から電飾部材による光装飾を行なうことにより、遊技領域 20 を流下する遊技球がその光によって照らし出されることになる。これにより、遊技領域 20 を流下する遊技球が浮遊しているかのような印象を遊技者に与えることができる。さらに、遊技球を照らし出す光が当該遊技球の表面で乱反射するため、遊技球における色彩に複雑な多様性をもたせることができ、遊技者に対して遊技球があたかも宇宙空間を流れる流星であるかのようなイメージを与えることができる。

#### 【 0192 】

[ 主基板および周辺基板の制御的な構成について ]

10

20

30

40

50

次に、パチンコ機 1 の主基板および周辺基板の制御的な構成について図 2 2 および図 2 3 を参照して説明する。

【0193】

図 2 2 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。図 2 3 は、制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【0194】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 7 0 0 のグループ（図 2 2 に示す）と、周辺基板 8 0 0 のグループ（図 2 3 に示す）とで分担されている。主基板 7 0 0 のグループは遊技動作（入賞検出、乱数取得および当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板 8 0 0 のグループは演出動作（発行装飾や音響出力、液晶表示および装飾体の動作等）を制御している。

【0195】

図 2 2 に示すように、主基板 7 0 0 は、主制御基板 7 1 0 と払出制御基板 7 2 0 とから構成されている。主制御基板 7 1 0 は、中央演算装置としての CPU 7 1 1、読み出し専用メモリとしての ROM 7 1 2 および読み書き可能メモリとしての RAM 7 1 3 を備えている。

【0196】

CPU 7 1 1 は、ROM 7 1 2 に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 8 0 0 や払出制御基板 7 2 0 に出力するコマンド信号を作成したりする。

【0197】

RAM 7 1 3 には、主制御基板 7 1 0 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

【0198】

なお、主基板 7 0 0 は、電源基板 3 9 5 に接続されており、電源基板 3 9 5 から作動用電力が供給されるようになっている。具体的には、電源基板 3 9 5 から払出制御基板 7 2 0 に作動用電力が供給され、当該払出制御基板 7 2 0 を介して主制御基板 7 1 0 に作動用電力が供給される。

【0199】

この主制御基板 7 1 0 の入力インタフェースには、パネル中継端子板 7 5 0 を介して、第 1 始動口 6 0 0 への入賞状態を検出する第 1 始動口センサ 7 8 0、第 2 始動口 6 0 2 への入賞状態を検出する第 2 始動口センサ 7 8 2、第 3 始動口 6 0 4 への入賞状態を検出する第 3 始動口センサ 7 8 4、通過ゲート 6 1 2 を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ 7 6 0 および一般入賞口 6 1 4 に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞口センサ 7 6 2 が接続されている。

【0200】

さらに、主制御基板 7 1 0 の入力インタフェースには、パネル中継端子板 7 5 0 に接続された開閉装置中継端子板 7 5 4 を介して開閉装置カウントセンサ 7 7 6 が接続されている。

【0201】

上記各センサからの検出信号は主制御基板 7 1 0 に入力されるようになっている。

【0202】

一方、パネル中継端子板 7 5 0 の出力インタフェースには図柄制限抵抗基板 7 6 6 を介して普通図柄・特別図柄表示基板 7 6 8 が接続されている。これにより、主制御基板 7 1 0 は、普通図柄表示器 8 2、第 1 特別図柄表示器 8 4 および第 2 特別図柄表示器 8 6 への駆動信号を出力することが可能となっている。

【0203】

また、開閉装置中継端子板 7 5 4 の出力インタフェースには普通電動役物ソレノイド 7

10

20

30

40

50

74と大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778とが接続されており、主制御基板710から、普通電動役物ソレノイド774および大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778に向けて駆動信号が出力される。なお、普通電動役物ソレノイド774は第3始動口604の上方に設けられた一対の可動片606を駆動するものであり、大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド778は大当たり遊技用開閉装置500（より具体的には大当たり遊技用大入賞口開閉扉500b）を駆動するものである。

【0204】

一方、払出制御基板720は、中央演算装置としてのCPU722、読み出し専用メモリとしてのROM724および読み書き可能メモリとしてのRAM726を備えている。

【0205】

そして、払出制御基板720は、主制御基板710から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置53や、発射ハンドルおよび発射モータ等から構成される発射装置57に対して、駆動信号を出力する。これにより、球払出装置53は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射装置57は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。

【0206】

また、払出制御基板720の入力インタフェースには、本体枠3の前枠体（図示外）の開放状態を検出する内枠開放スイッチ736および扉枠5の開放状態を検出する扉開放スイッチ738も接続されている。

【0207】

なお、主制御基板710と払出制御基板720の間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板710が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板720から主制御基板710にACK信号が返される。

【0208】

また、払出制御基板720には、皿体360に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する受皿満タンスイッチ730も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を皿体360から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【0209】

また、主制御基板710および払出制御基板720には外部端子板56が接続されている。各始動口600, 602, 604への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報は、この外部端子板56を介して、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力される。

【0210】

一方、周辺基板800は、図23に示すように、周辺制御基板810と表示装置制御基板816とから構成されている。なお、上記の主制御基板710と周辺制御基板810の間では、それぞれの出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われている。即ち、主制御基板710から周辺制御基板810へのコマンド送信はあっても、周辺制御基板810から主制御基板710へのコマンド送信は行われない。また、周辺基板800に供給される作動用電力は、主制御基板710を介して供給される。

【0211】

周辺制御基板810もまた、CPU811、ROM812およびRAM813等の電子部品を有しており、これらの電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【0212】

また、周辺制御基板810には、効果音や楽曲等演出音の基となる音源を記憶したROM819と、このROM819に記憶された音源を基に演出内容等に応じた効果音や楽曲等の演出音を出力する音源IC818と、が設けられている。

【0213】

なお、周辺制御基板810と表示装置制御基板816の間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 1 4 】

一方、表示装置制御基板 8 1 6 には、演出表示装置 1 1 5 としての液晶表示器 ( L C D ) が接続されている。この表示装置制御基板 8 1 6 は、周辺制御基板 8 1 0 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 1 1 5 に対して駆動信号を出力する。なお、表示装置制御基板 8 1 6 には、C P U 8 3 2、R A M 8 3 4、R O M 8 3 6、V D P 8 3 8 および画像 R O M 8 3 9 が備えられている。

## 【 0 2 1 5 】

C P U 8 3 2 は、周辺制御基板 8 1 0 から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、V D P 8 3 8 の制御を行う。

## 【 0 2 1 6 】

R A M 8 3 4 は、C P U 8 3 2 の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、R O M 8 3 6 は、C P U 8 3 2 用 ( 表示制御用 ) のプログラムを保持する。

## 【 0 2 1 7 】

V D P ( ビデオディスプレイプロセッサ ) 8 3 8 は、演出表示装置 1 1 5 に組み込まれた L C D ドライバ ( 液晶駆動回路 ) を直接操作する描画回路である。V D P 8 3 8 の内部には、レジスタが設けられており、V D P 8 3 8 の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報を C P U 8 3 2 が書き換えることにより、演出表示装置 1 1 5 における表示態様を種々変化させることが可能となる。

## 【 0 2 1 8 】

画像 R O M 8 3 9 は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用の J P E G 形式画像データ等が記憶されている。

## 【 0 2 1 9 】

また、周辺制御基板 8 1 0 には、ランプ駆動基板 8 5 0 および枠装飾中継端子板 2 4 0 が接続されている。

## 【 0 2 2 0 】

ランプ駆動基板 8 5 0 の出力インタフェースには、パネル装飾ランプ 8 5 2 およびセンター装飾ランプ 8 5 3 が接続されている。これにより、ランプ駆動基板 8 5 0 は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能となっている。さらに、ランプ駆動基板 8 5 0 の入力インタフェースには、遊技盤 4 の後方側に排出された遊技球 ( 即ちアウト球 ) を検出する排出口検出センサ 8 5 4 が接続されている。

## 【 0 2 2 1 】

また、周辺制御基板 8 1 0 に接続された枠装飾中継端子板 2 4 0 には、扉枠 5 に接続されたスピーカ 1 4 4、3 4 1、操作ボタン 3 2 7 および枠装飾ランプ 8 4 2 等が接続されており、周辺制御基板 8 1 0 には、操作ボタン 3 2 7 の操作状態に基づいて演出表示装置 1 1 5 に出力される演出態様を切り替えると共に、スピーカ 1 4 4、3 4 1 や枠装飾ランプ 8 4 2 に対して駆動信号を出力する。

## 【 0 2 2 2 】

[ 主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について ]

次に、パチンコ機 1 の主基板 7 0 0 を構成する主制御基板 7 1 0 および周辺基板 8 0 0 を構成する周辺制御基板 8 1 0 の機能的な構成について図 2 4 を参照して説明する。図 2 4 は、主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

## 【 0 2 2 3 】

図 2 4 に示すように、主制御基板 7 1 0 は、遊技状態制御手段 9 3 4 と、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 と、第 1 特別図柄表示制御手段 7 0 2 と、第 1 特別図柄保留表示制御手段 9 3 0 と、第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 と、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 と、第 2 特

10

20

30

40

50

別図柄表示制御手段 704 と、第 2 特別図柄保留表示制御手段 932 と、第 2 特別図柄保留カウンタ 913 と、保留順記憶手段 940 と、当否判定用乱数記憶領域 5131 と、処理領域 5132 と、大当たり遊技実行手段 715 と、小当たり遊技実行手段 714 と、開閉動作制御手段 938 と、普通図柄抽選手段 920 と、普通図柄表示制御手段 716 と、普通図柄保留表示制御手段 718 と、普通図柄保留手段 923 と、可動片開閉制御手段 928 と、コマンド送信手段 946 と、を備えている。

#### 【0224】

遊技状態制御手段 934 は、パチンコ機 1 の遊技状態がいずれの遊技状態であるかを判断し、当該判断した遊技状態に基づいて遊技状態を制御する。

#### 【0225】

本実施形態では、パチンコ機 1 の遊技状態として、パチンコ機 1 の外観から遊技の状態を把握可能な外部遊技状態として、外部通常遊技状態（ノーマル遊技状態）およびこの外部通常遊技状態よりも遊技者に有利となる外部有利遊技状態（チャンス遊技状態）のいずれかの遊技状態に制御される。

#### 【0226】

外部通常遊技状態は、後述の開放延長機能（いわゆる時短機能）が作動しない遊技状態であって、一对の可動片 606 が後述の促進態様に制御されない遊技状態である。即ち、後述するが、一对の可動片 606 は、普通図柄抽選手段 920 による抽選処理において当選したことを契機として開閉動作するものであり、これによって上記第 3 始動口 604 への遊技球の入賞確率を高めるものであるが、当該可動片 606 が動作するときの動作態様としては、第 1 の動作態様と、該第 1 の動作態様よりも遊技者に有利な第 2 の動作態様（促進態様）とが用意されている。そしてこのうち、外部通常遊技状態では、上記可動片 606 が動作するときの動作態様として上記第 1 の動作態様が採用されることとなる。なお、この第 1 の動作態様とは、上記第 3 始動口 604 への遊技球の入賞が促進され難い態様のことであり、例えば、第 3 始動口 604 が閉状態に維持される態様、または、第 3 始動口 604 が閉状態に維持される場合と比べて遊技球の入賞に影響を与えない程度に一对の可動片 606 が開放動作する態様（即ち、可動片 606 が開閉動作したとしても第 3 始動口 604 への入賞頻度が閉状態に維持される場合とほぼ同等である態様）である。「遊技球の入賞に影響を与えない程度に」とは、一对の可動片 606 が開閉動作したとしても第 3 始動口 604 への入賞頻度が閉状態に維持される場合と殆ど同等であること、即ち、一对の可動片 606 が開放動作したとしても第 3 始動口 604 への遊技球の入賞が殆ど促進されないことを意味する。

#### 【0227】

一方、外部有利遊技状態は、後述の開放延長機能が作動する遊技状態であって、一对の可動片 606 が動作するときの動作態様として上記第 2 の動作態様（促進態様）が採用される遊技状態である。ここで、「促進態様」とは、第 3 始動口 604 への遊技球の入賞が促進される態様であって、例えば一对の可動片 606 の開放時間としてより長い時間が採用される態様のことであり、即ち、「促進態様」とは、普通図柄抽選手段 920 による抽選における当選確率のアップ、普通図柄抽選手段 920 による抽選時間の短縮（普通図柄の変動時間の短縮）および一对の可動片 606 の開放時間アップ等が相当する。ただし、これら三つの態様のうち、いずれか一つまたは二つのみを行うことによって促進態様としても良く、三つ全てを行うことによって促進態様としても良い。

#### 【0228】

また、パチンコ機 1 の遊技状態は、外観から把握することが困難な内部的に制御される遊技状態もある。本実施形態では、後述の確変機能（所謂確率変動機能）が作動する遊技状態と当該確変機能が作動しない遊技状態とがそれに相当する。

#### 【0229】

確変機能が作動しない場合、第 1 特別図柄抽選手段 900 または第 2 特別図柄抽選手段 910 によって、大当たりに当選する確率が所定の低確率（第 1 の確率）で抽選処理が行われる。一方、確変機能が作動する場合、第 1 特別図柄抽選手段 900 または第 2 特別図

10

20

30

40

50



柄抽選手段 910 によって、大当たりに当選する確率が第 1 の確率よりも少なくとも 2 倍以上の確率（本実施形態では第 1 の確率（当選確率 A）に対して 10 倍とされた第 2 の確率（当選確率 B））で抽選処理が行われる。このように、確変機能が作動する場合に、確変機能が作動しない場合と比べて大当たりへの当選確率を少なくとも 2 倍以上とするのは、確変機能が作動したときに、確変機能が作動しない場合と比べて特別図柄の変動回数が少ない段階で大当たりに当選しうるようにすることで、興趣の低下の抑制を図るためである。

#### 【0230】

本実施形態では、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態を「外部通常遊技状態 A」と称し、開放延長機能は作動しないけれども確変機能が作動する遊技状態を「外部通常遊技状態 B」と称し、開放延長機能は作動するけれども確変機能が作動しない遊技状態を「外部有利遊技状態 A」と称し、開放延長機能および確変機能の両方とも作動する遊技状態を「外部有利遊技状態 B」と称する。なお、上述の「外部通常遊技状態」は、「外部通常遊技状態 A」および「外部通常遊技状態 B」の両方を含む意味であり、上述の「外部有利遊技状態」は、「外部有利遊技状態 A」および「外部有利遊技状態 B」の両方を含む意味である。

10

#### 【0231】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 は、遊技者が、外部通常遊技状態 A と外部通常遊技状態 B とを区別することはできず、同様に、外部有利遊技状態 A と外部有利遊技状態 B との区別もできないようになっている。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば自己に有利な遊技状態であると判断し、外部通常遊技状態であれば自己に有利でない遊技状態であると判断することとなる。

20

#### 【0232】

また、いずれかの遊技状態から遊技者にとってより有利な遊技状態への変更は、条件装置が作動した場合にのみ行われる。なお、上記 4 つの遊技状態（外部通常遊技状態 A、外部通常遊技状態 B、外部有利遊技状態 A、外部有利遊技状態 B）のうち、遊技者にとって最も有利な遊技状態は外部有利遊技状態 B であり、遊技者にとっても最も不利な遊技状態は外部通常遊技状態 A である。従って、外部通常遊技状態 A から他の遊技状態（外部通常遊技状態 B、外部有利遊技状態 A および外部有利遊技状態 B）への変更、外部有利遊技状態 A から外部有利遊技状態 B への変更等は、条件装置が作動しない限り行われない。

30

#### 【0233】

第 1 特別図柄抽選手段 900 は、遊技球が第 1 始動口 600 への入賞に基づいて第 1 始動口センサ 780 により検出されると、0～652 の乱数幅で発生する当否判定用乱数のうちの乱数を、第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第 1 特別図柄保留カウンタ 903 によって第 1 所定数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 1 特別図柄保留カウンタ 903 による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶される乱数が処理領域 5132 に移され、第 1 特別図柄当否判定手段 904 によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

40

#### 【0234】

第 1 特別図柄当否判定手段 904 による当否判定は、外部通常遊技状態 A または外部有利遊技状態 A であれば、第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 によって取得された乱数値と第 1 通常特図判定テーブル 906 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 934 によって制御される。本実施形態では 19 および 457 が大当たり乱数（大当たり当選と判定される乱数）なので、先ずは、第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段 715 によって大当たり遊技が実行される。

#### 【0235】

一方、外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 B であれば、第 1 特別図柄当否判定

50

手段 904 による当否判定は、第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 によって取得された乱数値と第 1 確変特図判定テーブル 908 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 934 によって制御される。本実施形態では 19、41、71、97、101、137、167、181、191、199、233、263、277、331、353、373、419、457、499 および 509 が大当たり乱数なので、まずは、第 1 特別図柄当否判定用乱数取得手段 902 により取得した乱数値がこれらの大当たり乱数であるか否かが判定され、大当たり乱数であれば大当たり遊技実行手段 715 によって大当たり遊技が実行される。

#### 【0236】

第 2 特別図柄抽選手段 910 は、遊技球が第 2 始動口 602 または第 3 始動口 604 への入賞に基づいて第 2 始動口センサ 782 または第 3 始動口センサ 784 により検出されると、遊技球が第 1 始動口 600 に入賞したときと同様に 0 ~ 652 の乱数幅で発生する特別図柄当否判定用の乱数のうちの乱数を、第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 912 により取得する。この取得した乱数は当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されると共に、当該取得した乱数の数は、第 2 特別図柄保留カウンタ 913 によって第 2 所定数（例えば 4 個）まで保留される。そして、第 2 特別図柄保留カウンタ 913 による保留が解除されると、取得された順に当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶される乱数が処理領域 5132 に移され、第 2 特別図柄当否判定手段 914 によって大当たりまたは小当たりに当選したか否かが判定される。

#### 【0237】

第 2 特別図柄当否判定手段 914 による当否判定は、外部通常遊技状態 A または外部有利遊技状態 A であれば、第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 912 によって取得された乱数値と第 2 通常特図判定テーブル 907 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 934 によって制御される。なお、第 2 通常特図判定テーブル 907 に記憶されている大当たり乱数は、第 1 通常特図判定テーブル 906 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

#### 【0238】

一方、外部通常遊技状態 B または外部有利遊技状態 B であれば、第 2 特別図柄当否判定手段 914 による当否判定は、第 2 特別図柄当否判定用乱数取得手段 912 によって取得された乱数値と第 2 確変特図判定テーブル 909 とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段 934 によって制御される。なお、第 2 確変特図判定テーブル 909 に記憶されている大当たり乱数は、第 1 確変特図判定テーブル 908 に記憶されている大当たり乱数と同じである。

#### 【0239】

なお、大当たり遊技が実行されているとき、たとえ第 1 始動口 600 に遊技球が入賞しても当否判定は行われずに、取得した当否判定用乱数が当否判定用乱数記憶領域 5131 に記憶されると共に第 1 特別図柄保留カウンタ 903 のカウンタ値がカウントアップされる。また、第 1 通常特図判定テーブル 906、第 2 通常特図判定テーブル 907、第 1 確変特図判定テーブル 908 および第 2 確変特図判定テーブル 909 は、いずれも ROM 712（図 22 参照）に記憶されている。

#### 【0240】

このように、第 1 特別図柄当否判定手段 904 による当たり判定と第 2 特別図柄当否判定手段 914 による当たり判定とは、異なるテーブルが用いられる。このように、各始動口 600、602、604 のうちいずれの始動口に入賞するかで抽選処理を異ならせることによって、遊技内容のバリエーションを増やすことが可能となり、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0241】

なお、当否判定用乱数記憶領域 5131 は、特別図柄抽選手段毎の抽選順序（即ち第 1 特別図柄抽選手段 900 による抽選順序および第 2 特別図柄抽選手段 910 による抽選順序）を、それぞれ記憶しているものの、両者を併合した抽選順序（即ち各始動口センサ 7

10

20

30

40

50

80, 782, 784によって遊技球が検出された順序)は記憶していない。各始動口センサ780, 782, 784によって遊技球が検出された順序(即ち第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902または第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって乱数が取得された順序)は、保留順記憶手段940によって記憶される。従って、保留順記憶手段940によって記憶された順序に基づいて、第1特別図柄抽選手段900(詳細には第1特別図柄当否判定手段904)または第2特別図柄抽選手段910(詳細には第2特別図柄当否判定手段914)によって、取得された乱数の当否判定が一つずつ行われることとなる(一つの乱数ずつ当否判定を行う)。

#### 【0242】

ところで、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による当否判定の結果が大当たりと判定されると、図示しない図柄乱数取得手段によって、0~99の乱数幅で発生する図柄乱数のうち一つの乱数が取得される。そして、この取得された乱数値が、39~68であれば第1長開放大当たりと判定され、76~99であれば第2長開放大当たりと判定され、3~38であれば第3長開放大当たりと判定され、0~2であれば第1短開放大当たりと判定され、69~75であれば第2短開放大当たりと判定される。当該判定された大当たりの種類が、第1長開放大当たり、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりである場合には長開放大当たり遊技実行手段715aによって、大当たり当選した旨を示す演出画像が演出表示装置(演出画像表示装置)115の表示面に表示される状況のもとで大当たり遊技用開閉装置(開閉装置)500を開閉動作させる長開放大当たり(遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促される大当たり遊技)が実行される。一方、第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりである場合には、短開放大当たり遊技実行手段715bによって、大当たり当選した旨を示す演出画像が演出表示装置(演出画像表示装置)115の表示面に表示されない状況のもとで大当たり遊技用開閉装置(開閉装置)500を開閉動作させる短開放大当たり(遊技者に対する定量の遊技球の払い出しが促されない大当たり遊技)が実行される。

#### 【0243】

一方、第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902および第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された乱数値が大当たり乱数でなければ、小当たり当選しているか否かが、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914によって判定される。具体的には、第1通常特図判定テーブル906および第1確変特図判定テーブル908には、当否判定用乱数のうち、1、3、31、211が小当たり乱数として記憶されている。一方、第2通常特図判定テーブル907および第2確変特図判定テーブル909には、当否判定用乱数のうち、3のみが小当たり乱数として記憶されている。取得した乱数がこれらの小当たり乱数であると判定されると、小当たり遊技実行手段714によって上記短開放大当たりの開閉動作に近似させて上記大当たり遊技用開閉装置(開閉装置)500が開閉動作される小当たり遊技が実行される。

#### 【0244】

このように、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理では、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。また、同様に、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理においても、確変機能が作動しているか否かに拘らず、小当たりへの当選確率は常に一定である。ただし、第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たり当選する確率と、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たり当選する確率と、は異なっている(第1特別図柄抽選手段900による抽選処理において小当たり当選する確率が、第2特別図柄抽選手段910による抽選処理において小当たり当選する確率よりも高い)。

#### 【0245】

ところで、開放延長機能が作動している外部有利遊技状態であれば、一对の可動片606の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されるため(促進態様)、第2特別図柄抽選手段910による抽選頻度が高められる(特別図柄の抽選機会が増加する)。即ち、外部通常遊技状態である場合よりも特別図柄の抽選機会が増

加する分、大当たりに当選する期待感が高まる。従って、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において小当たりに当選する確率を、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において小当たりに当選する確率よりも相対的に低くすることによって、遊技者に付与される利益が小さい小当たりへの当選頻度が低くなる。これにより、小当たりに頻繁に当選することに起因する煩わしさを軽減でき、興趣の低下を抑制できる。

【０２４６】

一方、開放延長機能が作動しない例えば外部通常遊技状態Ａであれば、一对の可動片６０６の開閉動作を行うにあたり、例えばその開放時間としてより長い時間が採用されることはないため、開放延長機能が作動している遊技状態と比べて特別図柄の抽選機会が少ない。ここで、小当たり遊技と第２短開放大当たり遊技とは互いに極似する遊技態様なので、小当たりに当選する頻度を高めることで、確変機能が作動するのではないかといった期待感を遊技者に与える頻度が高くなり、興趣の低下を抑制できる。

【０２４７】

このように、第２特別図柄抽選手段９１０による抽選処理において小当たりに当選する確率を、第１特別図柄抽選手段９００による抽選処理において小当たりに当選する確率よりも相対的に低くすることによって、いずれの遊技状態であっても、興趣の低下を抑制できる。

【０２４８】

なお、第１特別図柄抽選手段９００および第２特別図柄抽選手段９１０による当否判定は、上述のとおり、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留の解除条件が成立したことに基づいて行われる。本実施形態における当該解除条件は、第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始であるが、これに限られない。例えば、特別図柄当否判定用の乱数を取得した際に当否判定を行い、当該当否判定結果を、第１特別図柄または第２特別図柄の変動が開始されるまで記憶するようにしても良い。

【０２４９】

第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果は、第１特別図柄表示制御手段７０２または第２特別図柄表示制御手段７０４によって、第１特別図柄表示器８４または第２特別図柄表示器８６に表示される。ただし、当該表示は、複数のＬＥＤの点灯パターンによって表示されるため、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果を、遊技者が把握することは困難である。

【０２５０】

また、第１特別図柄保留カウンタ９０３または第２特別図柄保留カウンタ９１３による保留数は、それぞれ、第１特別図柄保留表示制御手段９３０または第２特別図柄保留表示制御手段９３２によって、第１特別図柄保留表示器８８または第２特別図柄保留表示器９０に表示される。

【０２５１】

大当たり遊技実行手段７１５および小当たり遊技実行手段７１４は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果に基づいて、大当たり遊技または小当たり遊技を実行する。ここで、大当たり遊技は条件装置の作動を伴う遊技であり、小当たり遊技は条件装置の作動を伴わない遊技である。

【０２５２】

条件装置は、第１特別図柄当否判定手段９０４または第２特別図柄当否判定手段９１４による判定結果が大当たりである場合にのみ作動するものであって、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動した場合にのみ可能となる。例えば外部通常遊技状態Ａから外部通常遊技状態Ｂへの変更（移行）などは条件装置が作動することが条件である。従って、小当たり遊技が実行されるに際して遊技状態が変更することはなく、例えば、外部通常遊技状態Ａであるときに小当たり遊技が実行されても外部通常遊技状態Ａが継続し、外部通常遊技状態Ｂであるときに小当たり遊技が実行されても外部通常遊技状態Ｂが継続する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 5 3 】

なお、一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態への変更（移行）は、条件装置が作動することの他、遊技状態変更抽選（一の遊技状態から当該一の遊技状態よりも遊技者により不利な遊技状態に変更するか否かの抽選）に当選すること、または、特別図柄の変動が一定回数行われること、の条件が成立した場合に行われる場合もある。従って、例えば外部通常遊技状態 B から外部通常遊技状態 A への変更（移行）、外部有利遊技状態 B から外部有利遊技状態 A への変更（移行）などは、条件装置が作動しない場合であっても、上述した他の条件が成立することによって行われる場合がある。

## 【 0 2 5 4 】

大当たり遊技実行手段 7 1 5 は、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が大当たりであれば、開閉動作制御手段 9 3 8 によって大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド 7 7 8 を作動させて大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を開閉させる動作を行い、大当たり遊技を実行する。

## 【 0 2 5 5 】

より具体的には、大当たり遊技の種類として、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間（例えば 3 0 s e c）が相対的に長い長開放大当たり遊技と、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間（例えば 0 . 6 s e c）が相対的に短い短開放大当たり遊技とがある。第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が、第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 7 1 5 としての長開放大当たり遊技実行手段 7 1 5 a が長開放大当たり遊技を実行する。一方、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 により判定された抽選結果が、第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりであれば、大当たり遊技実行手段 7 1 5 としての短開放大当たり遊技実行手段 7 1 5 b が短開放大当たり遊技を実行する。

## 【 0 2 5 6 】

ここで、長開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作を、開閉動作制御手段 9 3 8 によって 1 5 ラウンド行う遊技である。短開放大当たり遊技は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作を、開閉動作制御手段 9 3 8 によって 2 ラウンド行う遊技である。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に遊技球が入賞すると、開閉装置カウントセンサ 7 7 6 によって入賞球数がカウントされる。そして、賞球としての所定数（例えば 1 5 球）の遊技球が、払出制御基板 7 2 0 によって球払出装置 5 3 から受け皿に払い出される。

## 【 0 2 5 7 】

なお、大当たり遊技の種別は、長開放大当たりと短開放大当たりとに限定されるものではなく、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間がほぼ同じ（例えば 3 0 秒）であるが、最大開放回数が相対的に多い大当たり（例えば 1 5 ラウンド）と、最大開放回数が相対的に少ない大当たり（例えば 2 ラウンド）とであっても良い。また、最大開放時間がほぼ同じ（例えば 1 5 ラウンド）であるが、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が相対的に長い当たり（例えば 3 0 s e c）と、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が相対的に短い当たり（例えば 0 . 3 s e c）とであっても良い。

## 【 0 2 5 8 】

ここで、「ラウンド」とは大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉動作単位であって、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放したのち、当該開放状態から閉鎖条件が成立して大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が閉鎖するまでが 1 ラウンドである。当該閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放してから所定時間経過すること、または、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が入賞すること、である。このいずれかの条件を満たしたときに、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が閉鎖する。

## 【 0 2 5 9 】

ところで、本実施形態では、長開放大当たり遊技時における閉鎖条件と短開放遊技時における閉鎖条件とが異なっている。長開放大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊

技用開閉装置 500 が開放してから 30 sec 経過すること、または、9 球の遊技球が入賞すること、である。一方、短開放大当たり遊技における閉鎖条件は、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから 0.6 sec 経過すること、または、3 球の遊技球が入賞すること、である。

#### 【0260】

なお、大当たり遊技用開閉装置 500 の閉鎖条件はこれらに限られるものではない。ただし、長開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから所定時間経過するまでに最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 500 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。一方、短開放大当たり遊技時においては、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放中に辛うじて 1 球または 2 球の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 500 に入賞可能である程度となるように、閉鎖条件が設定されることが好ましい。

10

#### 【0261】

このように、第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914 による判定結果が大当たりであったとしても、当該大当たりの種別が長開放大当たりである場合と短開放大当たりである場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なる。即ち、当選した大当たりの種別が第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置 500 に多量の遊技球が入賞しうる。一方、当選した大当たりの種別が第 1 短開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりである場合には、大当たり遊技用開閉装置 500 に辛うじて 1 球または 2 球の遊技球が入賞しうる程度である。これにより、長開放大当たり遊技が実行される場合と短開放大当たり遊技が実行される場合とで、遊技者に付与される利益が大きく異なることとなる。

20

#### 【0262】

小当たり遊技実行手段 714 は、第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914 により判定された抽選結果が小当たりであれば、短開放大当たり遊技と極似（近似）する態様で、大当たり遊技用開閉装置 500 を開閉動作させる小当たり遊技を行う。「極似（近似）する態様」には、短開放大当たり遊技と全く同一の態様および短開放大当たり遊技と極めて似た態様の両方が含まれる。

#### 【0263】

なお、「極めて似た態様」とは、大当たり遊技用開閉装置 500 の開放態様を視認しただけでは、短開放大当たりであるのか小当たりであるのかを遊技者が判断できない程度に似た態様であることを意味する。従って、本実施形態では、第 1 特別図柄当否判定手段 904 または第 2 特別図柄当否判定手段 914 により判定された抽選結果が小当たりであれば、大当たり遊技用開閉装置 500 が開放してから 0.6 sec 経過すること、または、3 球の遊技球が入賞すること、を閉鎖条件とする大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作が 2 回行われる（大当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作単位を「ラウンド」と称するのに対し、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作単位を「回」と称する）。

30

#### 【0264】

さらに、本実施形態では、演出表示装置 115 に表示される表示態様およびスピーカ 144、341 から出力される効果音や演出音は、小当たり遊技が終了したときと第 2 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したときとで互いに極似している。また、本実施形態のパチンコ機 1 では、内部遊技状態がいずれの遊技状態であるかを報知する状態報知ランプのような状態報知手段を備えていない（一般的な遊技機では状態報知ランプを備えている）ので、内部的な遊技の状態（確変機能が作動しているか否か）を全く報知していない（それどころか、外部通常遊技状態 B の存在さえも遊技者は知らないことすらある）。これにより、遊技者は、大当たり遊技用開閉装置 500 の開閉動作が行われたことに気がついたとしても、それが第 2 短開放大当たりに基づくものであるのか小当たりに基づくものであるのかを把握することができない（遊技状態が報知される一般的な遊技機では、短開放大当たり遊技が実行されると確変機能が作動し、当該確変機能が作動して

40

50

いる旨が報知される)。なお、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちは開放延長機能が作動するので、第1短開放大当たり遊技であったことが把握できる。また、「極似している」とは、全く同一のみならず極めて似たものを含む意味である。

【0265】

このように、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910による抽選では、大当たりに当選しなかった場合であっても小当たりに当選する期待感を持つことができる。

【0266】

また、第1特別図柄当否判定手段904または第2特別図柄当否判定手段914による大当たりの当否判定は、小当たりの当否判定に先立ってそれと別に行われる。ここで、小当たりの当否判定が大当たりの当否判定よりも仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した場合には大当たりの当選が行われないことになってしまう。即ち、本実施形態のパチンコ機1は、大当たりと小当たりとが重複当選することがないので、このような遊技機において小当たりの当否判定に先立って大当たりの当否判定が仮に先に行われたとすると、小当たりに当選した時点で大当たりに当選する機会が失われることとなる。従って、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先立って行うことで、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910によって行われる全ての特別図柄の抽選において、大当たりへの当否判定が行われることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0267】

なお、大当たりと小当たりとを重複して当選させるようにすることも可能であるが、この場合、いずれを優先して当選とするかを決めなければならず、制御的にも複雑となる。従って、本実施形態のように、大当たりに当選しなかったときにのみ小当たりの当否判定を行うことによって、制御的な複雑化を回避できる。さらには、大当たりの当否判定および小当たりの当否判定の二度の抽選機会が与えられ、遊技者に得した気分を与えることができ、興趣の低下が抑制できる。

【0268】

さらに、小当たりへの当選確率は大当たりへの当選確率よりも高く設定されており、しかも、小当たり遊技が実行されているのか短開放大当たり遊技が実行されているのかを把握することができない。従って、遊技者は、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aであるとき、小当たりに当選する毎に、確変機能が作動する可能性がある短開放大当たりに当選したのではないかといった期待感を持つことができ、興趣の低下を抑制できる。

【0269】

また、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aから外部通常遊技状態Bや外部有利遊技状態Bに変更される期待感を遊技者に与えることによって、遊技者は遊技を止めるに止められなくなってしまう、その結果、パチンコ機の稼働率が向上し、遊技店にとっても利益がもたらされる。

【0270】

一方、外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bであるときに小当たりまたは短開放大当たりに当選したとしても、当該外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bが継続される(即ち確変機能の作動が継続する)ので、遊技者に安心感を与えることができる。即ち、外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態Bにおいて、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作が2回(または2ラウンド)行われたとしても、外部通常遊技状態Aや外部有利遊技状態Aに変更されることがないので、興趣の低下を抑制できる。

【0271】

なお、第1特別図柄当否判定手段904および第2特別図柄当否判定手段914による当否判定に用いられるテーブルは、必ずしも同じテーブルを用いる必要はなく、第1特別図柄当否判定手段904および第2特別図柄当否判定手段914のそれぞれが異なるテーブルを用いても良い。また、この場合、第1特別図柄抽選手段900による抽選における当選確率と、第2特別図柄抽選手段910による抽選における当選確率と、が異なるよう

にしても良い。さらに、第1特別図柄抽選手段900による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、第2特別図柄抽選手段910による抽選において当選した場合の大当たり遊技態様と、が異なる態様（例えば遊技者に付与される利益が異なる態様等）としても良い。

【0272】

次に、普通図柄抽選手段920による抽選について説明する。

【0273】

普通図柄抽選手段920は、遊技球が通過ゲート612を通過してゲートセンサ760により検出されると、0～250の乱数幅で発生する普通図柄当否判定用乱数のうちの乱数を、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得する。この取得した乱数は、当該取得した乱数を記憶する記憶領域および当該取得した乱数の数をカウンタ値として記憶する普通図柄保留カウンタを有する普通図柄保留手段923によって所定の上限值（例えば4個）まで保留される。そして、普通図柄保留手段923による保留が解除されると、取得された順に普通図柄当否判定手段924によって当否が判定される。

10

【0274】

普通図柄当否判定手段924による当否判定は、外部通常遊技状態であれば、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と通常普図判定テーブル926とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では246～250が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は4000msであり、一对の可動片606は、開放時間180msの開閉動作を1回実行する（平時態様）。

20

【0275】

一方、外部有利遊技状態であれば、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、普通図柄当否判定用乱数取得手段922によって取得された乱数値と開放延長普図判定テーブル927とに基づいて行われるように、遊技状態制御手段934によって制御される。本実施形態では1～250が当たり乱数なので、普通図柄当否判定用乱数取得手段922により取得した乱数値がこれらの当たり乱数であるか否かが判定され、当たり乱数であれば、可動片開閉制御手段928によって一对の可動片606の開閉動作が実行される。なお、このとき、普通図柄の変動時間は1024msであり、一对の可動片606は、開放時間1300msの開閉動作を3回および開放時間856msの開閉動作を2回実行する（促進態様）。

30

【0276】

このように、外部有利遊技状態であるとき、外部通常遊技状態の場合と比べて、第3始動口604への遊技球の入賞頻度が飛躍的に向上する。従って、外部有利遊技状態であると特別図柄の抽選機会が飛躍的に増加し、大当たり遊技が実行される期待感が高まり、興趣の低下を抑制できる。

【0277】

ここで、通常普図判定テーブル926および開放延長普図判定テーブル927は、いずれもROM712（図22参照）に記憶されている。

40

【0278】

なお、本実施形態において、普通図柄当否判定手段924による当否判定は、外部通常遊技状態であっても当たりであると判定されて一对の可動片606の開閉動作が実行されるが、これに代えて、外部通常遊技状態であるときは当たり確率がゼロとなるようにしても良い。即ち、一对の可動片606の開閉動作が行われるのは、外部有利遊技状態であるときのみとしても良い。

【0279】

普通図柄当否判定手段924による判定結果は、普通図柄表示制御手段716によって普通図柄表示器82に表示される。また、普通図柄保留手段923による保留数は、普通

50



図柄保留表示制御手段 7 1 8 によって普通図柄保留表示器 9 2 に表示される。

【 0 2 8 0 】

可動片開閉制御手段 9 2 8 は、普通図柄当否判定手段 9 2 4 によって判定された抽選結果が当たりであるときに、普通電動役物ソレノイド 7 7 4 を作動させて一对の可動片 6 0 6 を開閉動作させる。ただし、上述したとおり、外部有利遊技状態である場合と、外部通常遊技状態である場合とでは、一对の可動片 6 0 6 の開閉動作態様は異なっている（外部有利遊技状態である場合、第 3 始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が、外部通常遊技状態である場合よりも容易化される）。

【 0 2 8 1 】

なお、本実施形態では、一对の可動片 6 0 6 が閉鎖されているとき、第 3 始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が不可能となっており、一对の可動片 6 0 6 が開閉動作することに伴って、第 3 始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が、第 1 始動口 6 0 0 および第 2 始動口 6 0 2 への遊技球の入賞よりも容易となる。ただし、一对の可動片 6 0 6 が閉鎖されているとき、第 3 始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が不可能である態様に限られず、第 3 始動口 6 0 4 への遊技球の入賞が第 1 始動口 6 0 0 または第 2 始動口 6 0 2 への遊技球への入賞よりも困難であれば良い。

【 0 2 8 2 】

コマンド送信手段 9 4 6 は、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による抽選結果およびこの抽選結果に拘わる情報を周辺基板 8 0 0 に送信する。「抽選結果に拘わる情報」とは、演出表示装置 1 1 5 にて行われる装飾図柄の変動時間等が相当する。

【 0 2 8 3 】

なお、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4、第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 および普通図柄当否判定手段 9 2 4 による当否判定結果には、必ずしも外れが含まれている必要はない。例えば、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 への遊技球の入賞が極めて困難な態様で小当たり遊技が実行される場合であれば、大当たりに当選しなかったときは全て小当たりに当選するようにしても良い。

【 0 2 8 4 】

また、本実施形態のように、第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による当否判定において、大当たりの当否判定を小当たりの当否判定に先だって行うことによって上述したような顕著な効果がもたらされるが、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを一括で行っても良い。

【 0 2 8 5 】

一方、周辺制御基板 8 1 0 は、図 2 4 に示すように、コマンド受信手段 9 5 0 と、演出抽選手段 9 6 0 と、演出制御手段 9 6 2 と、を備えている。

【 0 2 8 6 】

コマンド受信手段 9 5 0 は、主制御基板 7 1 0 から送信された第 1 特別図柄当否判定手段 9 0 4 または第 2 特別図柄当否判定手段 9 1 4 による判定結果および当該判定結果に拘わる情報を受信する。

【 0 2 8 7 】

演出抽選手段 9 6 0 は、演出表示装置 1 1 5 に表示される演出態様を決定し、これに伴って、スピーカ 1 4 4、3 4 1 から出力される効果音や楽曲等の演出音および各ランプ 8 4 2、8 5 2、8 5 3 における表示が決定される。演出制御手段 9 6 2 は、演出抽選手段 9 6 0 により決定された演出態様や表示に基づいて制御を行う。具体的には、演出抽選手段 9 6 0 により決定された演出態様が演出表示装置 1 1 5 に表示されるように表示装置制御基板 8 1 6 に情報送信すると共に、これに伴って決定された演出音等および表示がスピーカ 1 4 4、3 4 1 および枠装飾ランプ 8 4 2 から出力および表示されるように枠装飾中継端子板 2 4 0 を介して制御する。さらには、ランプ駆動基板 8 5 0 を介してパネル装飾ランプ 8 5 2 やセンター装飾ランプ 8 5 3 における表示も制御する。

【 0 2 8 8 】

次に、パチンコ機 1 の遊技進行に応じて主基板 7 0 0 で実行される種々の制御処理について図 2 5 ~ 図 3 0 を参照して説明する。

【 0 2 8 9 】

[ メインシステム処理について ]

まず、図 2 5 に基づいて説明する。図 2 5 は、主基板の主制御基板に搭載される C P U が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 2 9 0 】

図 2 5 に示すように、パチンコ機 1 へ電源が供給されると、C P U 7 1 1 ( 図 2 2 参照 ) は、電源投入時処理を実行する ( ステップ S 1 0 ) 。この電源投入時処理では、まず、R A M 7 1 3 ( 図 2 2 参照 ) に記憶されているバックアップデータが正常であるか ( 停電発生時の設定値となっているか ) 否かを判別する。即ち、この実施の形態の R A M 7 1 3 ( データメモリ ) は、電力の常時供給によって各種の制御データがバックアップされるバックアップ領域を有している。そして、パチンコ機 1 は、電力供給の停止に際しては、上記 R A M 7 1 3 の処理領域に記憶されている各種の制御データを上記バックアップ領域に一時退避させる処理を行うとともに、電源復帰時にこの一時退避されたデータを当該 R A M 7 1 3 の処理領域に読み出すことで、電源遮断時から継続性のある遊技を実行可能としている。

【 0 2 9 1 】

したがって、この電源投入時処理 ( ステップ S 1 0 ) では、バックアップデータ ( バックアップ領域内のデータ ) が正常であれば、R A M 7 1 3 に記憶されているバックアップデータに従って電力供給の停止時の状態に戻す処理 ( 復電時処理 ) を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば、R A M 7 1 3 に記憶されているバックアップデータは消去される。そしてその後、R A M 7 1 3 の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる ( 初期化処理 ) 。

【 0 2 9 2 】

ただし、この電源投入時処理 ( ステップ S 1 0 ) では、R A M 7 1 3 に記憶されているバックアップデータの消去を指示する R A M 消去スイッチがオンであるか否かの判断も行われる。即ち、この R A M 消去スイッチがオンであったときも、R A M 7 1 3 に記憶されているバックアップデータは消去される。また併せて、R A M 7 1 3 の処理領域には、例えば大当たりの当選確率や、現在の遊技状態を示す制御データなど、遊技進行に必要な各種の制御データが各々の初期パラメータをもって書き込まれることとなる ( 初期化処理 ) 。なお、こうした初期化処理が行われた状態では ( イニシャル時では ) 、大当たりの当選確率を示す制御データは、上記第 1 の確率 ( 当選確率 A ) を示すようになり、現在の遊技状態を示す制御データは、開放延長機能および確変機能の両方とも作動しない遊技状態である「外部通常遊技状態 A 」を示すようになる。したがって、上記一対の可動片 6 0 6 がイニシャル時に動作するようなことがあれば、この一対の可動片 6 0 6 は、開放時間 1 8 0 m s の開閉動作を 1 回実行することとなる ( 平時態様 ) 。

【 0 2 9 3 】

また、電源投入時処理 ( ステップ S 1 0 ) では、このような初期化処理を実行したときに主制御基板 7 1 0 ( 図 2 2 参照 ) が起動したことを示す電源投入コマンドを、周辺制御基板 8 1 0 ( 図 2 2 参照 ) に送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 7 1 0 が起動したことを周辺制御基板 8 1 0 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合 ( 電源を落とした場合 ) にも R A M 7 1 3 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【 0 2 9 4 】

電源投入時処理 ( ステップ S 1 0 ) が終了すると、C P U 7 1 1 は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、C P U 7 1 1 は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する ( ステップ S 2 0 ) 。なお、こ

10

20

30

40

50

の実施形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板 710 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップ S 20 で主制御基板 710 に搭載される CPU 511 により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップ S 40）。

#### 【0295】

この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（本実施形態では 24 V）が復旧（以下「復電」と称する）した場合に、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を RAM 713 のバックアップ領域にデータを一時退避させる処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

#### 【0296】

ステップ S 20 で停電予告信号が検知されていない場合（ステップ S 20 における NO）、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う（ステップ S 30）。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

#### 【0297】

[ 電源断発生処理について ]

図 26 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理（ステップ S 40）は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に（ステップ S 20 における YES）実行される処理である。CPU 711 は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップ S 42）。そして、RAM 713 の処理領域におけるチェックサムを算出し、この算出結果と各種の遊技データを RAM 713 のバックアップ領域に記憶する（ステップ S 44）。このチェックサムは、復電時に停電前の RAM 713 の内容が適正に保持されているか否かをチェックするために使用される。

#### 【0298】

次いで、CPU 711 は、RAM 713 の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップ S 46）。以上の処理を終えると、CPU 711 は、RAM 713 へのアクセスを禁止し（ステップ S 48）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。ところで、この処理では、ごく短時間の停電等（以下「瞬停」と称する）により電源電圧が不安定になって電源断発生時処理が開始されてしまうと、実際には電源電圧は停止されないため、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の CPU 711 には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。その結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、図 26 の無限ループに入った場合でも所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで CPU 711 が起動することになる。

#### 【0299】

なお、RAM 713 のバックアップ領域に代えて、書き換え可能な不揮発性メモリ（EEPROM など）を備えるようにしてもよい。この場合、データをバックアップさせるために常時の電力供給を必要としない、といったメリットがある。

#### 【0300】

若しくは、上記 RAM 713 の全領域を、電力の常時供給によってデータがバックアッ

10

20

30

40

50

ブされるバックアップ領域としてもよい。この場合、電源遮断時において、RAM 713の特定領域に記憶されているデータをその他の領域に退避させる必要がなくなる。また、電源復帰時にも、退避データを処理領域に読み出す必要がなくなるため、これらの処理に要する負荷が軽減されるようになる。

#### 【0301】

[ タイマ割込処理について ]

図27は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板700の主制御基板710に搭載されるCPU 711により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU 711は、レジスタの待機処理を実行した後(ステップS50)、ステップS60からステップS270の処理を実行する。

10

#### 【0302】

ステップS60のセンサ監視処理では、上述した各種のセンサ(ゲートセンサ760、第1始動口センサ780、第2始動口センサ782、第3始動口センサ784、開閉装置カウントセンサ776等)の検出信号を監視する処理を実行する。

#### 【0303】

ステップS70の当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。乱数については後述するが、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

20

#### 【0304】

また、ステップS80の払出制御処理では、センサ監視処理(ステップS60)にて検出された信号に基づいて払出制御基板720に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

#### 【0305】

ステップS90の普通図柄・普通電動役物制御処理では、センサ監視処理(ステップS60)にてゲートセンサ760から検出された信号に基づいて普通図柄表示器82に関わる制御処理を実行するとともに、一对の可動片606の開閉制御を行うための処理を実行する。

#### 【0306】

ステップS100の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄の変動開始から当たり遊技の開始までの一連の処理を実行するとともに、特別電動役物としての大当たり遊技用開閉装置500の開閉制御を行うための処理を実行する。

30

#### 【0307】

ステップS260の出力データ設定処理では、特別図柄・特別電動役物制御処理(ステップS100)等において定まる情報に基づいて、主制御基板710から周辺制御基板810に送信するコマンドを生成する処理を実行する。

#### 【0308】

ステップS270のコマンド送信処理では、出力データ設定処理(ステップS260)において設定されたコマンドを周辺制御基板810に送信する処理が行われる。ステップS60からステップS270の処理を実行すると、レジスタ復帰処理(ステップS280)を実行して、タイマ割込処理を終了する。

40

#### 【0309】

ここで、上述した非当落乱数更新処理(ステップS30)および当落乱数更新処理(ステップS70)においてCPU 711により更新される各種乱数について説明する。

#### 【0310】

本実施形態において、遊技にて用いられる各種乱数として、当否判定用乱数、図柄乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン乱数および普通図柄当否判定用乱数等がある。

#### 【0311】

当否判定用乱数は、大当たり遊技または小当たり遊技を発生させるか否かの判定に用い

50

られる当否判定用乱数である。図柄乱数は、大当たり遊技を発生させると判定されたときに、大当たりの種別（第１長開放大当たり、第２長開放大当たり、第３長開放大当たり、第１短開放大当たりおよび第２短開放大当たり）の判定に用いられる乱数である。リーチ判定用乱数は、当否判定にて大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していない（即ち外れ）と判定されたときに、リーチ変動とするか否かの判定に用いられる乱数である。変動パターン乱数は、第１特別図柄表示器８４および第２特別図柄表示器８６に表示する特別図柄の変動パターンを決定するために用いられる乱数である。普通図柄当否判定用乱数は、一对の可動片６０６を開放状態に制御するか否かの判定に用いられる乱数である。

#### 【０３１２】

なお、演出表示装置１１５にて表示制御される装飾図柄の変動パターンは、変動パターン乱数により決定しても良く、周辺基板８００の周辺制御基板８１０に搭載されるＣＰＵ８１１または表示装置制御基板８１６に搭載されるＣＰＵ８３２（いずれも図２３参照）により決定するようにしてもよい。また、変動パターン乱数は必須ではなく、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動パターンを決定するようにしても良い。

#### 【０３１３】

これらの乱数のうち、当落乱数更新処理では、大当たり遊技または小当たり遊技の発生に関わる当否判定用乱数、図柄乱数、および、遊技球を受け入れやすい開放状態に一对の可動片６０６を制御するか否かに関わる普通図柄当たり判定用乱数の更新を行う。ここで、大当たり遊技の発生および一对の可動片６０６を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は一定のタイミングとして４ｍｓ毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当たり遊技または小当たり遊技を発生させると判定される確率、一对の可動片６０６を開放状態に制御すると判定される確率）を一定にする（即ち狙い打ち等により確率に偏りが発生することを防止する）ことができ、遊技者が不利な状態となることを防止できる。

#### 【０３１４】

一方、非当落乱数更新処理では、当たり遊技の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定用乱数、並びに、変動パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板７１０で更新される乱数は、上記したものに限られず、非当落乱数更新処理では、当否判定用乱数を更新するカウンタが１周したときに次にカウントを開始させる当否判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

#### 【０３１５】

なお、本実施例においては、当否判定用乱数を取得するための手段として、第１特別図柄当否判定用乱数取得手段９０２および第２特別図柄当否判定用乱数取得手段９１２の２つの手段を設けているが、これを一つのみ設けた構成としてもよい。

#### 【０３１６】

[特別図柄・特別電動役物制御処理について]

次に、図２８に基づいて特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。図２８は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【０３１７】

この特別図柄・特別電動役物制御処理では、まず、第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行う。具体的には後述するが、第１始動口６００、第２始動口６０２、第３始動口６０４に遊技球が受け入れられたか否か判別し、これに基づいて一連の処理を行う。第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を行うと、次に、処理フラグを確認し（ステップＳ１２０～ステップＳ２３０）、処理フラグに対応する処理を行う。

#### 【０３１８】

第１・第２・第３始動口入賞処理（ステップＳ１１０）を終えると、先ず、処理フラグが０であるか否かを判断し（ステップＳ１２０）、処理フラグが０であれば（ステップＳ１２０におけるＹＥＳ）変動開始処理（ステップＳ１３０）を実行する。変動開始処理（ステップＳ１３０）では、特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後

10

20

30

40

50

述するが、大当たり遊技または小当たり遊技を開始させるか否かの判断を行い、処理フラグを「1」に更新する。一方、ステップS120において処理フラグが0でなければ（ステップS120におけるNO）ステップS140に進む。

【0319】

ステップS140に進むと、処理フラグが1であるか否かを判断する（ステップS140）。処理フラグが1であれば（ステップS140におけるYES）変動パターン設定処理（ステップS150）を実行する。この変動パターン設定処理では、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86に表示される特別図柄および演出表示装置115に表示される装飾図柄の変動パターンを決定し、当該変動パターンに対応して設定される変動時間（第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のいずれかにおいて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新する。一方、ステップS140において処理フラグが1でなければ（ステップS140におけるNO）、ステップS170に進む。

10

【0320】

ステップS170に進むと、処理フラグが2であるか否かを判断する（ステップS170）。処理フラグが2であれば（ステップS170におけるYES）変動中処理（ステップS180）を実行する。この変動中処理では、変動パターン設定処理（ステップS150）で設定された変動時間をタイマにより監視し、タイムアウトしたことに基づいて第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86における特別図柄の変動表示を停止させる。このとき、変動開始処理（ステップS130）にて大当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、小当たりとする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当たりおよび小当たりとする判定のいずれもなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。一方、ステップS170において処理フラグが2でなければ（ステップS170におけるNO）、ステップS190に進む。

20

【0321】

ステップS190に進むと、処理フラグが3かどうか判断する（ステップS190）。処理フラグが3であれば（ステップS190におけるYES）大当たり遊技開始処理（ステップS200）を実行する。この大当たり遊技開始処理では、大当たり種別（長開放大当たりか短開放大当たりか）を判断し、その大当たり種別に応じて大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を制御するためのラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数をセットし、処理フラグを「5」に更新する。一方、ステップS190において処理フラグが3でなければ（ステップS190におけるNO）、ステップS210に進む。

30

【0322】

ステップS210に進むと、処理フラグが4かどうか判断する（ステップS210）。処理フラグが4であれば（ステップS210におけるYES）小当たり遊技処理（ステップS220）を実行する。この小当たり遊技処理では、大当たり遊技用開閉装置500の開放動作を制御するための開放回数および開放時間をセットし、処理フラグを「6」に更新する。一方、処理フラグが4でなければ（ステップS210におけるNO）、ステップS230に進む。

40

【0323】

ステップS230に進むと、処理フラグが5かどうか判断する（ステップS230）。処理フラグが5であれば（ステップS230におけるYES）特別電動役物大当たり制御処理（ステップS240）を実行する。この特別電動役物大当たり制御処理では、大当たり遊技開始処理（ステップS200）においてセットしたラウンド回数、開放時間および遊技球の入賞制限個数に基づいて大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を制御し、大当たり遊技が終了する場合には、確率変動機能および時短機能を作動させるか否かを判断するとともに処理フラグを「0」に更新する処理を行う。

【0324】

一方、ステップS230において処理フラグが5でなければ（ステップS230におけるNO）特別電動役物小当たり制御処理（ステップS250）を実行する。この特別電動

50

役物小当たり制御処理（ステップS250）では、小当たり遊技処理（ステップS220）においてセットした開放回数、開放時間および制限個数に基づいて、大当たり遊技用開閉装置500の開閉動作を制御し、小当たり遊技が終了する場合には、処理フラグを「0」に更新する処理を行う。なお、小当たり遊技は、大当たり遊技のように条件装置の作動を伴う遊技ではないものの、上述したとおり、大当たり遊技の一種である短開放大当たり遊技と極似する遊技である。

#### 【0325】

ステップS130からステップS250の各種処理のいずれかを実行すると特別図柄・特別電動役物制御処理を終了する。

#### 【0326】

[第1・第2・第3始動口入賞処理について]

次に、第1・第2・第3始動口入賞処理について図29に基づいて説明する。図29は、第1・第2・第3始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0327】

第1・第2・第3始動口入賞処理では、CPU711は、先ず、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1101）。具体的には、第2始動口センサ782または第3始動口784による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第2始動口センサ782または第3始動口センサ784による遊技球の検知があれば、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断する（ステップS1101におけるYES）。第2始動口センサ782および第3始動口センサ784による遊技球の検知がいずれもなければ、第2始動口602および第3始動口604のいずれにも遊技球が入賞していない（ステップS1101におけるNO）と判断する。

#### 【0328】

ステップS1101において第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断したときには、各種データ（第2特別図柄当否判定用乱数取得手段912によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を取得する。そして、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する（ステップS1102）。

#### 【0329】

ステップS1101において第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限の4未満であると判断すると（ステップS1102におけるYES）、CPU711は、第2保留記憶処理を行い（ステップS1103）、その後、ステップS1104に進む。第2保留記憶処理は、第2始動口602に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ（当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別）を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、当否判定用乱数記憶領域5131は、当否判定用乱数記憶領域、図柄乱数記憶領域および特別図柄種別記憶領域を有しており、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、それぞれの記憶領域に記憶される。

#### 【0330】

CPU711が、ステップS1101において第2始動口602および第3始動口604のいずれにも遊技球が入賞していないと判断したとき（ステップS1101におけるNO）、および、ステップS1102において第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき（ステップS1102におけるNO）は、いずれもステップS1104に進む。

#### 【0331】

ステップS1104では、CPU711は、第1始動口600に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS1104）。具体的には、第1始動口センサ780による遊技球検知の有無を確認する。このとき、第1始動口センサ780によって遊技球が検知され

10

20

30

40

50

た場合には第1始動口600に遊技球が入賞したと判断する(ステップS1104におけるYES)。第1始動口センサ780による遊技球の検知がなければ、第1始動口600に遊技球が入賞していない(ステップS1104におけるNO)と判断する。

#### 【0332】

ステップS1104において第1始動口600に遊技球が入賞したと判断したときには、各種乱数(第1特別図柄当否判定用乱数取得手段902によって取得された当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)を取得し、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値である4未満であるか否かを判断する(ステップS1105)。

#### 【0333】

ステップS1104において第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限の4未満であると判別すると(ステップS1105におけるYES)、CPU711は、第1保留記憶処理を行い(ステップS1106)、第1・第2・第3始動口入賞処理を終了する。第1保留記憶処理は、第1始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)を当否判定用乱数記憶領域5131に記憶すると共に、第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値に1を加算する処理である。なお、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したことによって取得した各種データと同様に、第1始動口600に遊技球が入賞したことによって取得した各種データは、当否判定用乱数記憶領域5131におけるそれぞれの記憶領域に記憶される。

#### 【0334】

CPU711が、ステップS1104において第1始動口600に遊技球が入賞していないと判断したとき(ステップS1104におけるNO)、および、ステップS1105において第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値の4に達していると判断したとき(ステップS1105におけるNO)は、いずれも第1・第2・第3始動口入賞処理を終了する。

#### 【0335】

なお、ステップS1102において、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したときに第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1101で取得した各種データを破棄する。同様に、ステップS1105において、第1始動口600に遊技球が入賞したときに第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値であるとき、ステップS1104で取得した各種データを破棄する。

#### 【0336】

なお、第2始動口602または第3始動口604に遊技球が入賞したと判断したとき、各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)の取得は、必ずしもステップS1101で行う必要はなく、ステップS1101~ステップS1103の間で行えばよい。例えば、ステップS1101で各種データを取得せずに、ステップS1102で第2特別図柄保留カウンタ913のカウンタ値が上限値未満であることを判定した後に各種データを取得してもよいし、ステップS1103の第2保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

#### 【0337】

同様に、第1始動口600に遊技球が入賞したと判定したとき、各種データ(当否判定用乱数、図柄乱数、特別図柄種別)の取得は、必ずしもステップS1104で行う必要はなく、ステップS1104~ステップS1106の間で行えばよい。例えば、ステップS1104で各種データを取得せずに、ステップS1102で第1特別図柄保留カウンタ903のカウンタ値が上限値未満であることを判別した後に各種データを取得してもよいし、ステップS1106の第1保留記憶処理で取得するようにしてもよい。

#### 【0338】

このように、本実施形態では、第2始動口602または第3始動口604への入賞処理(ステップS1101~ステップS1103)を実行したのちに、第1始動口600への入賞処理(ステップS1104~1106)を実行している。ただし、これに代えて、第

10

20

30

40

50



1 始動口 6 0 0 への入賞処理を実行したのちに、第 2 始動口 6 0 2 または第 3 始動口 6 0 4 への入賞処理を実行する態様であっても良い。

【 0 3 3 9 】

また、本実施形態では、第 1 始動口 6 0 0 に遊技球が入賞したときは第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 によって抽選処理を行い、第 2 始動口 6 0 2 または第 3 始動口 6 0 4 に入賞したときは第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 によって抽選処理を行っているが、これに限られない。例えば、第 1 始動口 6 0 0 または第 3 始動口 6 0 2 に遊技球が入賞したときは第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 によって抽選処理を行い、第 2 始動口 6 0 2 に入賞したときは第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 によって抽選処理を行うようにしても良い。さらには、各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 に対応させて特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い（即ち、第 1 始動口に対応する第 1 特別図柄抽選手段、第 2 始動口に対応する第 2 特別図柄抽選手段、第 3 始動口に対応する第 3 特別図柄抽選手段を設けるようにしても良い）。

10

【 0 3 4 0 】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理および第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理のいずれが行われた場合であっても大当たりへの当選確率は同じであるが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理が行われた場合の大当たり当選確率と、が異なるようにしても良い。

【 0 3 4 1 】

さらに、本実施形態では、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理にて大当たりに当選した場合と、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理にて大当たりに当選した場合、とで遊技者に付与される利益に差異はないが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選処理が行われた場合には第 1 長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に高く設定される一方で、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理が行われた場合には第 1 長開放大当たり遊技が実行される確率が相対的に低く設定されるような場合が相当する。

20

【 0 3 4 2 】

[ 変動開始処理について ]

次に、変動開始処理について図 3 0 に基づいて説明する。図 3 0 は、変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 3 4 3 】

処理選択フラグが「 0 」のときに実行される変動開始処理（ステップ S 1 3 0 ）では、CPU 7 1 1 は、先ず、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている乱数の数（始動記憶数）が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1 ）。当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている始動記憶数が 0 であることは、第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 および第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 のいずれのカウンタ値も 0 であることを意味する。

【 0 3 4 4 】

始動記憶数が 0 でなければ（ステップ S 1 3 0 1 における NO ）、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 のシフト処理を行う（ステップ S 1 3 0 2 ）。このシフト処理は、各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数の当否判定が行われる順序をシフトする処理である。即ち、特別図柄の当否判定は各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 に遊技球が入賞した順に行われるため、変動開始に伴って当該順序がシフトする。各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 への遊技球の入賞に基づいて取得された乱数のうち最も早く取得された乱数は、処理領域 5 1 3 2 に移される。なお、ステップ S 1 3 0 1 において始動記憶数が 0 であれば（ステップ S 1 3 0 1 における YES ）、変動開始処理を終了する。

40

【 0 3 4 5 】

ステップ S 1 3 0 2 においてシフト処理を行ったのち、CPU 7 1 1 は、処理領域 5 1 3 2 に記憶されている種別（第 1 特別図柄であるか第 2 特別図柄であるか）を判別する（

50

ステップS 1 3 0 3)。ここで、当該種別が第2特別図柄種別であれば(ステップS 1 3 0 3におけるYES)、第2特別図柄フラグをON状態にする(ステップS 1 3 0 3)と共に、第2特別図柄保留カウンタ9 1 3のカウント値を1減算して(ステップS 1 3 0 5)、ステップS 1 3 0 8に進む。一方、当該種別が第1特別図柄種別であれば(ステップS 1 3 0 3におけるNO)、第1特別図柄フラグをON状態にする(ステップS 1 3 0 6)と共に、第1特別図柄保留カウンタ9 0 3のカウント値を1減算して(ステップS 1 3 0 7)、ステップS 1 3 0 8に進む。

#### 【0346】

ステップS 1 3 0 8では、確変機能が作動している遊技状態(外部通常遊技状態Bまたは外部有利遊技状態B)であるか否かを判断する(ステップS 1 3 0 8)。ここで、確変機能が作動している遊技状態であれば(ステップS 1 3 0 8におけるYES)、第1確変特図判定テーブル9 0 8または第2確変特図判定テーブル9 0 9が選択される(ステップS 1 3 0 9)。具体的には、第1特別図柄フラグがON状態であれば第1確変特図判定テーブル9 0 8が選択され、第2特別図柄フラグがON状態であれば第2確変特図判定テーブル9 0 9が選択される。

#### 【0347】

一方、ステップS 1 3 0 8において確変機能が未作動であれば(ステップS 1 3 0 8におけるNO)、第1通常特図判定テーブル9 0 6または第2通常特図判定テーブル9 0 7が選択される(ステップS 1 3 1 0)。具体的には、第1特別図柄フラグがON状態であれば第1通常特図判定テーブル9 0 6が選択され、第2特別図柄フラグがON状態であれば第2通常特図判定テーブル9 0 7が選択される。

#### 【0348】

そして、ステップS 1 3 0 9またはステップS 1 3 1 0において選択された判定テーブルと、処理領域5 1 3 2に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる(ステップS 1 3 1 1)。

#### 【0349】

なお、ステップS 1 3 1 1における大当たり判定は、第1特別図柄フラグがON状態であれば第1特別図柄当否判定手段9 0 4によって行われ、第2特別図柄フラグがON状態であれば第2特別図柄当否判定手段9 1 4によって行われる。

#### 【0350】

ステップS 1 3 1 1における当否判定にて大当たりであると判定されると(ステップS 1 3 1 1におけるYES)、取得した図柄乱数に基づいて大当たりの種別を判定する(ステップS 1 3 1 2)。その後、大当たりの種別に応じたフラグをON状態にする(ステップS 1 3 1 3)。具体的には、第1長開放大当たりであれば第1長開放大当たりフラグをON状態にし、第2長開放大当たりであれば第2長開放大当たりフラグをON状態にし、第3長開放大当たりであれば第3長開放大当たりフラグをON状態にし、第1短開放大当たりであれば第1短開放大当たりフラグをON状態にし、第2短開放大当たりであれば第2短開放大当たりフラグをON状態にする。その後、処理フラグを「1」に更新し(ステップS 1 3 1 6)、変動開始処理を終了する。

#### 【0351】

一方、ステップS 1 3 1 1における当否判定にて大当たりでないと判定すると(ステップS 1 3 1 1におけるNO)、小当たりであるか否かが判定される(ステップS 1 3 1 4)。ここで、小当たりに当選していると判定されると(ステップS 1 3 1 4におけるYES)、小当たりフラグをON状態にして(ステップS 1 3 1 5)、ステップS 1 3 1 6に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。ステップS 1 3 1 4において小当たりに当選していないと判定されると(ステップS 1 3 1 4におけるNO)、ステップS 1 3 1 6に進み、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。

#### 【0352】

なお、本実施形態では、ステップS 1 3 0 2においてシフト処理を行ったのち、ステップS 1 3 0 9またはステップS 1 3 1 0において選択された判定テーブルと、処理領域5

10

20

30

40

50

1 3 2 に記憶されている当否判定用乱数と、に基づいて当否判定が行われる（ステップ S 1 3 1 1）が、これに限られない。例えば、判定テーブルと、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている当否判定用乱数のうち最も早く記憶された乱数と、に基づいて当否判定を行い、その後、シフト処理を行っても良い。このとき、当否判定用乱数記憶領域 5 1 3 1 に記憶されている当否判定用乱数を参照できるのは、変動開始時のみである。

#### 【0353】

[ 変動パターン設定処理について ]

次に、変動パターン設定処理について図 3 1 に基づいて説明する。図 3 1 は、変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0354】

変動パターン設定処理は、当否判定結果に応じて変動パターンを設定する処理である。この処理では、まず、複数種類の大当たりのうちいずれかの大当たりフラグが ON 状態であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 1 0）。ここで大当たりフラグが ON 状態であると（ステップ S 1 5 1 0 における YES）、大当たりの種別に対応する変動パターンに設定する（ステップ S 1 5 2 0）。具体的には、第 1 長開放大当たりフラグが ON 状態であれば第 1 長開放大当たりに対応する変動パターンに設定し、第 2 長開放大当たりフラグが ON 状態であれば第 2 長開放大当たりに対応する変動パターンに設定し、第 3 長開放大当たりフラグが ON 状態であれば第 3 長開放大当たりに対応する変動パターンに設定し、第 1 短開放大当たりフラグが ON 状態であれば第 1 短開放大当たりに対応する変動パターンに設定し、第 2 短開放大当たりフラグが ON 状態であれば第 2 短開放大当たりに対応する変動パターンに設定する。そして、その後、ステップ S 1 5 6 0 に進んで変動時間値をタイマにセットし、処理フラグを「2」に更新（ステップ S 1 5 7 0）したのち、変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0355】

ステップ S 1 5 1 0 において、いずれの大当たりフラグも ON 状態でないとき（ステップ S 1 5 1 0 における NO）、小当たりフラグが ON 状態であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 3 0）。ここで、小当たりフラグが ON 状態であると（ステップ S 1 5 3 0 における YES）、小当たりに対応する変動パターンに設定し（ステップ S 1 5 4 0）、ステップ S 1 5 6 0 に進み、処理フラグを「2」に更新（ステップ S 1 5 7 0）して変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0356】

ステップ S 1 5 3 0 において、小当たりフラグが ON 状態でないとき（ステップ S 1 5 3 0 における NO）、当否判定結果が大当たりおよび小当たりのいずれにも当選していない外れである判断し、外れに対応する変動パターンに設定し（ステップ S 1 5 5 0）、ステップ S 1 5 6 0 に進み、処理フラグを「2」に更新（ステップ S 1 5 7 0）して変動パターン設定処理を終了する。

#### 【0357】

なお、この変動パターン設定処理において設定された変動パターンに基づいて、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 としての複数の LED の点灯パターンによって表示される。

#### 【0358】

[ 変動中処理について ]

次に、図 3 2 に基づいて、変動中処理について説明する。図 3 2 は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。変動中処理では、まず、特別図柄が変動中であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。ここで、第 1 特別図柄表示器 8 4 および第 2 特別図柄表示器 8 6 のいずれかが変動中であれば変動中であると判断される。特別図柄が変動中でなければ（ステップ S 1 8 0 1 における NO）、そのまま、変動中処理を終了する。

#### 【0359】

ステップ S 1 8 0 1 において特別図柄が変動中であると判断すると（ステップ S 1 8 0 1 における YES）、ステップ S 1 8 0 2 に進み、変動時間が終了しているか否かを判断

する。具体的には、変動パターン設定処理においてタイマにセットした変動時間が経過したか否かを判断する。ここで、変動時間が経過していなければ、変動時間が経過するまで待機する（ステップS1802におけるNO）。変動時間が経過すると（ステップS1802におけるYES）、特別図柄の変動を停止する（ステップS1803）。即ち、第1特別図柄表示器84または第2特別図柄表示器86のうち変動中の表示器において、第1特別図柄抽選手段900または第2特別図柄抽選手段910の抽選結果を導出表示する。

#### 【0360】

特別図柄の変動を停止すると（ステップS1803）、複数の大当たり種別のうちいずれかの大当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1804）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、いずれかの大当たり遊技を開始するか否かを判断する。いずれかの大当たりフラグがON状態であると（ステップS1804におけるYES）、処理フラグを「3」に更新し（ステップS1805）、変動中処理を終了する。いずれの大当たりフラグもON状態でなければ（ステップS1804におけるNO）、次に小当たりフラグがON状態であるか否かを判断する（ステップS1806）。即ち、今回の変動が停止して抽選結果が導出された結果、小当たり遊技を開始するか否かを判断する。小当たりフラグがON状態であると（ステップS1806におけるYES）、処理フラグを「4」に更新し（ステップS1807）、変動中処理を終了する。小当たりフラグがON状態でなければ（ステップS1806におけるNO）、処理フラグを「0」に更新し（ステップS1808）、変動中処理を終了する。

#### 【0361】

[大当たり遊技開始処理について]

次に、図33に基づいて、大当たり遊技開始処理について説明する。図33は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この大当たり遊技開始処理では、先ず、確率変動機能が作動中であるか否かを判断する（ステップS2001）。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは確変機能が作動しないため、確変機能が作動している場合には、確変機能の作動を停止して（ステップS2002）、ステップS2003に進む。一方、ステップS2001において確変機能が作動していないと判断すると（ステップS2001におけるNO）、ステップS2002をスキップしてステップS2003に進む。

#### 【0362】

ステップS2003では、開放延長機能が作動中であるか否かを判断する。上述のとおり、大当たり遊技が実行されているときは開放延長機能が作動しないため、開放延長機能が作動している場合には、開放延長機能の作動を停止して（ステップS2004）、ステップS2005に進む。一方、ステップS2003において開放延長機能が作動していないと判断すると（ステップS2003におけるNO）、ステップS2004をスキップしてステップS2005に進む。

#### 【0363】

ステップS2005では、長開放大当たりであるか否かを判断する。具体的には、第1長開放大当たりフラグ、第2長開放大当たりフラグおよび第3長開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグがON状態であれば長開放大当たりであると判断し（ステップS2005におけるYES）、長開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば15ラウンド）、1ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置500の最大開放時間（例えば30sec）および最大入賞数（例えば9球）をセットする（ステップS2006）。そして、その後、ステップS2008に進んで処理フラグを「5」に更新し、大当たり遊技開始処理を終了する。

#### 【0364】

一方、ステップS2005において、第1短開放大当たりフラグおよび第2短開放大当たりのうちいずれかのフラグがON状態であれば長開放大当たりではなく短開放大当たりであると判断し（ステップS2005におけるNO）、短開放大当たり遊技時におけるラウンド回数（例えば2ラウンド）、1ラウンド当たりの大当たり遊技用開閉装置500の

最大開放時間（例えば 0.6 sec）および最大入賞数（例えば 3 球）をセットし、ステップ S 2 0 0 8 に進む。

【 0 3 6 5 】

[ 小当たり遊技開始処理について ]

次に、図 3 4 に基づいて、小当たり遊技開始処理について説明する。図 3 4 は、小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。この小当たり遊技開始処理では、まず、小当たり遊技時における大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉回数（例えば 2 回）、1 回当たりの大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間（例えば 0.6 sec）、最大入賞数（例えば 3 球）をセットする。その後、処理フラグを「6」に更新して小当たり遊技開始処理を終了する。

10

【 0 3 6 6 】

[ 特別電動役物大当たり制御処理 ]

次に、図 3 5 に基づいて、特別電動役物大当たり制御処理について説明する。図 3 5 は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物大当たり制御処理においては、まず、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 1）。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であれば（ステップ S 2 4 0 1 における YES）、予めセットされた大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 2）。具体的には、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされた最大開放時間が経過したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の最大開放時間が経過したと判断すると（ステップ S 2 4 0 2 における YES）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖して（ステップ S 2 4 0 4）、ステップ S 2 4 0 5 に進む。

20

【 0 3 6 7 】

ステップ S 2 4 0 2 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放時間が経過していなければ（ステップ S 2 4 0 2 における NO）、予めセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に受け入れられたか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 3）。具体的には、開閉装置カウントセンサ 7 7 6 によるカウント値が、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされた最大入賞数に達したか否かを判断する。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が受け入れられたと判断すると（ステップ S 2 4 0 3 における YES）、ステップ S 2 4 0 4 に進み、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖する。一方、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に最大入賞数の遊技球が受け入れられていなければ、ステップ S 2 4 0 2 に戻る。

30

【 0 3 6 8 】

ステップ S 2 4 0 5 では、予めセットされたラウンド数に達したか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 5）。具体的には、ステップ S 2 0 0 6 またはステップ S 2 0 0 7 においてセットされたラウンド数に達したか否かを判断する。ここで、予めセットされたラウンド数に達していれば（ステップ S 2 4 0 5 における YES）ステップ S 2 4 0 7 に進み、大当たりフラグ（第 1 ～ 第 3 長開放大当たりフラグおよび第 1 ・ 第 2 短開放大当たりフラグのうち ON 状態となっているフラグ）を OFF にする。一方、予めセットされたラウンド数に達していなければ（ステップ S 2 4 0 5 における NO）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放処理を行い（ステップ S 2 4 0 6）、ステップ S 2 4 0 2 に戻る。

40

【 0 3 6 9 】

なお、ステップ S 2 4 0 1 において、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中でないと判断されると（ステップ S 2 4 0 1 における NO）、ステップ S 2 4 0 5 に進む。

【 0 3 7 0 】

ステップ S 2 4 0 7 において大当たりフラグを OFF にしたのち、確変機能を作動すべきか否かを判断し（ステップ S 2 4 0 8）、確変機能を作動すべきであれば確変機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 0 9）。具体的には、ステップ S 2 4 0 7 において OFF にされた大当たりフラグが、第 1 長開放大当たりフラグ、第 2 長開放大当たりフラグ、第 1 短開放大当たりフラグおよび第 2 短開放大当たりフラグのうちいずれかのフラグであれ

50

ば、確変機能を作動する。即ち、これまで行われていた大当たり遊技が、第1長開放大当たり遊技、第2長開放大当たり遊技、第1短開放大当たり遊技および第2短開放大当たり遊技のうちのいずれかであれば、確変機能を作動する。

【0371】

次いで、開放延長機能を作動すべきか否かを判断し（ステップS2410）、開放延長機能を作動すべきであれば開放延長機能の作動処理を行う（ステップS2411）。その後、処理フラグを「0」に更新し（ステップS2415）、特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、ステップS2410において開放延長機能を作動させないと判断された場合（ステップS2410におけるNO）にも、ステップS2415に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別役物大当たり制御処理を終了する。

10

【0372】

ところで、本実施形態では、開放延長機能を作動すべきか否かについて、当該大当たりが当選した際の遊技状態が重大な影響を及ぼす。

【0373】

具体的には、外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態Bであるときに大当たりで当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグが第1長開放大当たりフラグまたは第1短開放大当たりフラグであるときに限り、ステップS2410において開放延長機能を作動すべきと判断される。一方、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグが第2長開放大当たりフラグまたは第2短開放大当たりフラグであるとき、ステップS2408において確変機能を作動すべきと判断されるにも拘らず、ステップS2410において開放延長機能を作動しない旨が判断される。

20

【0374】

また、外部有利遊技状態Aまたは外部有利遊技状態Bであるときに大当たりで当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグがいかなる種別の当選フラグであったとしても、ステップS2410において開放延長機能を作動すべきと判断される。即ち、ステップS2407においてOFFとされた大当たりフラグが、第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれであっても（第3長開放大当たりで当選した場合にステップS2410に進むことはあり得ない）、ステップS2410において開放延長機能を作動すべきと判断される。従って、一旦、第1長開放大当たり遊技または第1短開放大当たり遊技が実行されると、第3長開放大当たり遊技が実行されない限り、第2長開放大当たり遊技や第2短開放大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、外部有利遊技状態Bとなる。

30

【0375】

より厳密に言えば、上記ステップS2410の処理では、まず、大当たりフラグに基づいて、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれかに当選したか否かの判断を行う。そしてこの結果、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれかに当選した旨判断されれば、上記ステップS2411の処理において、開放延長機能を作動させることとなる。

40

【0376】

ただし、上記ステップS2410の処理では、上記第1長開放大当たりおよび上記第1短開放大当たりのいずれにも当選しておらず、上記第2長開放大当たりおよび上記第2短開放大当たりのいずれかに当選している旨判断される場合もある。このような場合には、該当する当たり（第2長開放大当たりまたは第2短開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断をさらに行う。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していなかった旨判断されたときは（外部通常遊技状態Aまたは外部通常遊技状態B）、上記ステップS2411の処理に移行することなく（開放延長機能を作動させることなく）、処理フラグを「0」に更新した時点で（ステップS2415）、当該特別役物大当たり制御処理を終了する。一方、上記開放

50

延長機能が作動していた旨判断されれば（外部有利遊技状態 A または外部有利遊技状態 B）、上記ステップ S 2 4 1 1 の処理において、開放延長機能を作動させた後、処理フラグを「0」に更新した時点で（ステップ S 2 4 1 5）、当該特別役物大当たり制御処理を終了することとなる。

#### 【0377】

このような構成では、外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B にある限りは、上記第 2 長開放大当たりや、上記第 2 短開放大当たりは、あくまで「外部通常遊技状態に移行する契機となる当たり」でしかない。ただし、上記第 1 長開放大当たりおよび上記第 1 短開放大当たりのいずれかが当選されて開放延長機能が作動する遊技状態（外部有利遊技状態）に移行した後は、上記第 2 長開放大当たりや、上記第 2 短開放大当たりは、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」となり、その遊技価値が大きく変わるようになる。この意味では、上記第 1 長開放大当たりや、上記第 1 短開放大当たりは、「上記第 2 長開放大当たりおよび上記第 2 短開放大当たりとしての遊技価値を異ならしめる遊技状態に移行する契機となる当たり」とも言える。

10

#### 【0378】

一方、この実施の形態では、上記ステップ S 2 4 0 8 において、確変機能を作動すべきでない当たり（第 3 長開放大当たり）に当選している旨判断されたときも（ステップ S 2 4 0 8 における NO）、該当する当たり（第 3 長開放大当たり）に当選した時点（大当たり遊技が行われる前の時点）で上記開放延長機能が作動していたか否かの判断を行うようにしている（ステップ S 2 4 1 2）。そしてこの結果、上記開放延長機能が作動していなかった旨判断されたときは（外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B）、その時点で上記処理フラグを「0」に更新する（ステップ S 2 4 1 5）。ただし、上記ステップ S 2 4 1 2 の処理において、開放延長機能が作動していた旨判断されたときは（外部有利遊技状態 A または外部有利遊技状態 B）、開放延長機能の作動処理を行う（ステップ S 2 4 1 3）。そしてこの後、開放延長機能の作動回数（例えば 100 回）を設定した時点で（ステップ S 2 4 1 4）、ステップ S 2 4 1 5 に進んで処理フラグを「0」に更新し、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

20

#### 【0379】

このような構成では、上記外部有利状態にあるときに上記第 3 長開放大当たりが当選されてしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後、所定の期間内は、上記第 2 長開放大当たりや、上記第 2 短開放大当たりが、「外部有利遊技状態に移行する契機となる当たり（遊技者にとって最も有利度の高い当たり）」として機能する状態とされるようになる。

30

#### 【0380】

なお、外部通常遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップ S 2 4 0 7 において OFF とされた大当たりフラグがいかなる大当たりフラグであったとしても、ステップ S 2 4 1 2 において開放延長機能を作動すべきと判断されることはない（即ちステップ S 2 4 1 2 に続いてステップ S 2 4 1 5 に進む）。第 3 長開放大当たりに当選しない限りステップ S 2 4 1 2 に進むことはあり得ないからである。

40

#### 【0381】

一方、外部有利遊技状態であるときに大当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合であれば、ステップ S 2 4 0 7 において OFF とされた大当たりフラグが第 3 長開放大当たりフラグであるときに、ステップ S 2 4 1 2 において開放延長機能を作動すべきと判断され、ステップ S 2 4 1 3 に進む。なお、ステップ S 2 4 0 7 において OFF とされた大当たりフラグが第 3 長開放大当たりフラグでなければステップ S 2 4 1 2 に進むことなく常にステップ S 2 4 0 9 に進むので、ステップ S 2 4 1 2 において NO と判断されることはあり得ない。

#### 【0382】

50

## 〔特別電動役物小当たり制御処理〕

次に、図 3 6 に基づいて、特別電動役物小当たり制御処理について説明する。図 3 6 は、特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。特別電動役物小当たり制御処理では、先ず、ステップ S 2 2 0 1 においてセットされた最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞したか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 1）。最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞していれば（ステップ S 2 5 0 1 における Y E S ）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開閉中か否かを判断する（ステップ S 2 5 0 2）。大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開閉中であれば（ステップ S 2 5 0 2 における Y E S ）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖して（ステップ S 2 5 0 3）、小当たりフラグを O F F 状態にする（ステップ S 2 5 0 9）。ステップ S 2 5 0 2 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中でなければ（即ち閉鎖していれば）、ステップ S 2 5 0 9 に進み、小当たりフラグを O F F 状態にする。そして、その後、ステップ S 2 5 1 0 に進み、処理フラグを「0」に更新して、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

10

## 【0383】

ステップ S 2 5 0 1 において最大入賞数の遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞していないと判断すると、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であるか否かを判断する（ステップ S 2 5 0 4）。ここで、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中であれば（ステップ S 2 5 0 4 における Y E S ）、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされた開放時間が経過しているか否かを判断し（ステップ S 2 5 0 5）、開放時間が経過していれば（ステップ S 2 5 0 5 における Y E S ）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を閉鎖する（ステップ S 2 5 0 6）。その後、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉回数が、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされた回数に達しているか否かを判断し（ステップ S 2 5 0 7）、当該予めセットされた回数に達していれば（ステップ S 2 5 0 7 における Y E S ）、小当たりフラグを O F F にした（ステップ S 2 5 0 9）のち、処理フラグを「0」に更新する（ステップ S 2 5 1 0）。ステップ S 2 5 0 4 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 が開放中でないと判断すると（ステップ S 2 5 0 4 における N O ）、ステップ S 2 5 0 7 に進む。

20

## 【0384】

なお、ステップ S 2 5 0 5 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放時間が予め定めた時間を経過していないと判断したとき（ステップ S 2 5 0 5 における N O ）、ステップ S 2 5 0 1 に戻る。また、ステップ S 2 5 0 7 において大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開放回数が予め定めた回数に達していないと判断したとき（ステップ S 2 5 0 7 における N O ）、大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 を再び開放し（ステップ S 2 5 0 8）、その後、ステップ S 2 5 0 1 に戻る。

30

## 【0385】

このように、予めセットされた遊技球が大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 に入賞したと判断すると（ステップ S 2 5 0 1 における Y E S ）、ステップ S 2 2 0 1 において予めセットされた大当たり遊技用開閉装置 5 0 0 の開閉回数に達したか否かに拘らず、特別電動役物小当たり制御処理を終了する。

40

## 【0386】

## 〔遊技内容について〕

次に、各遊技状態における遊技内容について図 3 7 ~ 図 4 2 を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機 1 では、外部通常遊技状態 A、外部通常遊技状態 B、外部有利遊技状態 A および外部有利遊技状態 B のいずれかに設定されることは上述した通りである。ただし、本実施形態のパチンコ機 1 では、外部的には、外部通常遊技状態 A および外部通常遊技状態 B のいずれかの状態にあるときは、それらいずれの状態にあるかにかかわらず、予め定められた単一（1つ）の遊技状態（イニシャル時の遊技状態でもある外部通常遊技状態）にあることが遊技者に淡々と示唆されるのみである。

## 【0387】

50



各始動口 6 0 0 , 6 0 2 , 6 0 4 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 により特別図柄の抽選が行われる。当該抽選結果は、第 1 特別図柄表示器 8 4 または第 2 特別図柄表示器 8 6 に表示されると共に、演出表示装置 1 1 5 において装飾図柄の停止図柄の組み合わせにより表示される。

【 0 3 8 8 】

図 3 7 ~ 図 4 2 に示すように、演出表示装置 1 1 5 には、三つの図柄列からなる装飾図柄が表示され、当該装飾図柄の各図柄列には、1 ~ 8 の装飾図柄が順に配列されて表示される。この装飾図柄のうち、3 および 7 は赤で表示され、1、2、5 および 6 はピンクで表示され、4 および 8 は青で表示される。以下、赤で表示される図柄を特定図柄、ピンクで表示される図柄を準特定図柄、青で表示される図柄を非特定図柄と称する。

10

【 0 3 8 9 】

ここで、図 3 7 は外部通常遊技状態（外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B）において演出表示装置 1 1 5 に表示される画像を示す図であって、( a ) は背景画像がドーム球場、( b ) は背景画像が客船、( c ) は背景画像が夜景、の画像である。外部通常遊技状態のときは、図 3 7 ( a ) ~ ( c ) のうちいずれかの画像にランダムに選択決定される。なお、操作ボタン 3 2 7 によって図 3 7 ( a ) ~ ( c ) のうちいずれかの画像に選択決定できるようにしても良い。これにより、遊技者の所望の画像が演出表示装置 1 1 5 に表示されることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 9 0 】

外部通常遊技状態において、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 または第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選処理（以下、単に「特別図柄抽選処理」と称する）にて第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに当選すると、装飾図柄が縦方向にスクロール変動し、その後、ゾロ目（三つの図柄列が同じ図柄となること）で停止表示される。

20

【 0 3 9 1 】

なお、特別図柄抽選処理の結果は、装飾図柄のみでなく、演出表示装置 1 1 5 に表示される画像の右下にも特別図柄対応図柄 1 0 0 0 , 1 0 0 2 として表示される。ここで、第 1 特別図柄抽選手段 9 0 0 による抽選結果は第 1 特別図柄対応図柄 1 0 0 0 として表示され、第 2 特別図柄抽選手段 9 1 0 による抽選結果は第 2 特別図柄対応図柄 1 0 0 2 として表示される。

30

【 0 3 9 2 】

ところで、外部通常遊技状態において、リーチが発生しない場合における第 1 特別図柄の変動時間は、第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値（所謂保留数）によって異なっており、変動開始時における当該カウンタ値（変動開始に伴ってカウンタ値が減算されたのちの値）が 3 であれば概ね 1 1 s e c となっている。また、当該カウンタ値が 2 であれば概ね 6 s e c、当該カウンタ値が 0 または 1 であれば概ね 3 s e c となっている。また、リーチが発生しない場合における第 2 特別図柄の変動時間も、第 1 特別図柄の変動時間と同様、第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値（所謂保留数）によって異なっており、変動開始時における当該カウンタ値が 3 であれば概ね 1 1 s e c、当該カウンタ値が 2 であれば概ね 6 s e c、当該カウンタ値が 0 または 1 であれば概ね 3 s e c となっている。なお、リーチが発生する場合には、リーチ種別に対応した変動時間に決定される。また、装飾図柄の変動時間および特別図柄対応図柄の変動時間は、特別図柄の変動時間とほぼ同じである。

40

【 0 3 9 3 】

上記特別図柄抽選処理の結果が第 1 長開放大当たりであるとき、装飾図柄は、特定図柄、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され、その後、第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。当該長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選するまで、外部有利遊技状態 B となる。なお、詳細は後述するが、外部通常遊技状態時における特別図柄抽選処理の結果が第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、遊技者に大きな利益がもたらさ

50

れる可能性がある有利な「昇格モード」に突入する。

【0394】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりであるとき、装飾図柄は、準特定図柄または非特定図柄のゾロ目で停止表示され（特定図柄のゾロ目で停止表示されることはない）、その後、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が実行される。

【0395】

特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりであったことにに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Bとなる。特別図柄抽選処理の結果が第3長開放大当たりであったことにに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Aである。換言すれば、特別図柄抽選処理の結果が第2長開放大当たりであったとき、および、特別図柄抽選処理の結果が第3長開放大当たりであったとき、のいずれの場合であっても、これらの大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部遊技状態は、図37に示したような、上記イニシャル時にも現れる通常外部遊技状態となる。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

【0396】

このように、外部通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄が特定図柄のゾロ目であれば、その時点で第1長開放大当たりに当選したことを把握できる。これにより、第1長開放大当たり遊技終了後の遊技状態が外部有利遊技状態Bとなる（即ち昇格モードに突入する）ことを把握できるので、遊技者に大きな期待感を与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

【0397】

一方、外部通常遊技状態にて演出表示装置115に表示された装飾図柄が準特定図柄または非特定図柄であれば、この段階ではいずれの大当たりに当選したのかを把握することはできない。ただし、演出表示装置115に表示された装飾図柄が準特定図柄または非特定図柄であったとしても、第1長開放大当たりに当選していれば、大当たり遊技中または大当たり遊技が終了したのちに第1長開放大当たりであったことが報知される。従って、遊技者は、「昇格モード」に突入するのではないかとといった期待感を抱きながら大当たり遊技を実行することとなるので、単調となりがちな大当たり遊技中における興趣の低下を抑制できる。

【0398】

また、遊技状態に拘らず特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たり、第2短開放大当たりまたは小当たりであるとき、本実施形態では、演出表示装置115においてゾロ目が表示されずにチャンス目が表示される。上記特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たりであれば、第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部有利遊技状態Bとなる（開放延長機能が作動することにより、第1短開放大当たりであったことが把握できる）。上記特別図柄抽選処理の結果が第1短開放大当たりであったことに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち、「昇格モード」に突入する。

【0399】

一方、上記特別図柄抽選処理の結果が第2短開放大当たりであれば、当該第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技を実行し、当該短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が外部通常遊技状態Bとなる。また、特別図柄抽選処理の結果が小当たりであれば小当たり遊技を実行する。なお、当該小当たり遊技の実行は条件装置の作動が条件ではないので、小当たり遊技が実行されても遊技状態は変更しない。例えば、外部通常遊技状態Aであるときに小当たりに当選した場合には小当たり遊技の終了後も外部通常遊技状態Aのままであり、外部通常遊技状態Bであるときに小当たりに当選した場合には小当たり遊技の終了後も外部通常遊技状態Bのままである。

【0400】

一方、外部通常遊技状態であるときに特別図柄抽選処理の結果が第2短開放大当たりまたは小当たりであれば、当該第2短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技または当該小当たりに基づく小当たり遊技が終了した後の遊技状態は、いずれも外部通常遊技状態となり、一对の可動片606の動作が促進態様に制御されることもない。このため、遊技者から見れば、遊技状態に変化はないように見える。

#### 【0401】

なお、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第1長開放大当たりの乱数の数、第2長開放大当たりの乱数の数、第3長開放大当たりの乱数の数、第1短開放大当たりの乱数の数および第2短開放大当たりの数に基づけば、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに突入する確率」は、概ね3分の1である。なお、『外部通常遊技状態であるときに「昇格モード」に突入する確率』とは、外部通常遊技状態であるときに「昇格モードに移行する契機となるチャンス当たりの当たり分配率」のことであり、具体的には、外部通常遊技状態における特別図柄の抽選処理にて大当たり遊技に当選し、当該大当たり遊技への当選に基づく大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する確率が、大当たり遊技が実行される回数のうち概ね3分の1であることを意味する。

#### 【0402】

外部通常遊技状態において第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに当選すると、当該第2長開放大当たりまたは当該第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは、いずれも外部通常遊技状態となる。ただし、このときの当選種別が第2長開放大当たりであれば、当該第2長開放大当たり遊技終了後の遊技状態は外部通常遊技状態Bとなり、第3長開放大当たりであれば、当該第3長開放大当たり遊技終了後の遊技状態は外部通常遊技状態Aとなる。

#### 【0403】

このように、外部通常遊技状態において第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかに当選したときは、いずれの当選種別であったとしても、該当する当たりに応じた大当たり遊技が終了したのち、再び外部通常遊技状態となり、外部通常遊技状態である旨を示す演出画像が演出表示装置115に再度表示されることとなる。さらに、本実施形態のパチンコ機1には、遊技状態を常時表示する状態報知ランプ（例えば、抽選処理が行われるとき、確変機能が作動しているか否かを表示するランプ）も設けられていない。従って、遊技者は、内部的に外部通常遊技状態Aおよび外部通常遊技状態Bのいずれであっても、自己に有利でない遊技状態（イニシャル時にも現れる遊技状態）であると判断して遊技を行うこととなる。換言すれば、遊技者は、上記一对の可動片606が動作するときの動作態様が上記イニシャル時と同様であることから、上記イニシャル時から遊技状態に変化はなく、上記大当たりの当選確率も上記イニシャル時に採用される当選確率A（第1の確率）と同様だろうと判断して遊技を行うこととなる。

#### 【0404】

ただし、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第2長開放大当たりの乱数の数（第2長開放大当たりの当たり分配率）、および第3長開放大当たりの乱数の数（第3長開放大当たりの当たり分配率）に基づけば、外部通常遊技状態において、上記第2長開放大当たりに当選する確率（第2長開放大当たりの当たり分配率）と、第3長開放大当たりに当選する確率（第3長開放大当たりの当たり分配率）とは同等程度（概ね2対3）とされている。このような構成によれば、第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかの当選によって上記外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、上記イニシャル時にも採用される当選確率A（第1の確率）をもって抽選処理が行われるときと、該当当選確率Aよりも高確率とされた当選確率B（第2の確率）をもって抽選処理が行われるときとで同一の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、これら当選確率Aおよび当選確率Bの二重標準をもって上記大当たりについての抽選処理が行われることとなる。したがって、遊技者は、このようなイニシャル時と同様の外部通常遊技状態に連続して移行したにもかかわらず、前回の大当たり遊技が行われてから少ない抽選回数のうちに上記大当たりが当選されるサプライズ当たり（予想外大当たり）、ひいてはいわゆる大当たりの連

荘を享受し易くなる。

【0405】

ちなみに、図38は、外部通常遊技状態にあるときに上記演出表示装置115に現れる演出態様の一態様を示す画像であり、例えば、第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりのいずれかの当選によって外部通常遊技状態に連続して移行したときなどに上記演出表示装置115に現れるものである。この画像では、背景画像がドーム球場となっており、装飾図柄は、縦方向にスクロール変動を行う。このように、外部通常遊技状態にある限りは、内部の遊技状態にかかわらず、予め定められた単一（1つ）の遊技状態（上記イニシャル時にも採用される外部通常遊技状態）にあることが遊技者に淡々と示唆される。

【0406】

なお、本実施形態では、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのち、特別図柄抽選処理が最大50回行われるまで図38に示す画像が表示される。そして、特別図柄抽選処理の結果が50回行われる間に大当たり遊技が発生しなければ、図38に示す画像が表示されたのち、図37(a)～(c)のうちいずれかの画像が表示される。

【0407】

ところで、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第2長開放大当たりの乱数の数および図柄乱数の乱数幅に対する第3長開放大当たりの数に基づけば、第2長開放大当たりに基づく大当たり遊技と第3長開放大当たり遊技との比率は概ね2対3となる（即ち、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、外部通常遊技状態Aである場合と外部通常遊技状態Bになる場合との比率が概ね3対2となる）。従って、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態において、特別図柄の変動が数10回転行われるまでの間に大当たりに当選する頻度が高くなり、所謂数珠連なりで大当たり遊技が実行されうることとなる。なお、外部通常遊技状態Bであれば特別図柄の変動が数10回転行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選することは言うまでもないが、仮に外部通常遊技状態Aであったとしても、本実施形態における外部通常遊技状態A時の大当たりへの当選確率上、特別図柄の変動が数10回転行われるまでの間に大当たりに当選する可能性がある。

【0408】

一方、遊技者は確変機能が作動しない外部通常遊技状態Aであることを前提として遊技を行っているので、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち数10回転といった、確変機能が作動しない外部通常遊技状態A時における大当たりの当選確率と比較して早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思い込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

【0409】

このような予想外大当たりは、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態がいかに確変機能が作動しない遊技状態であるように見せつつも、実際には確変機能が作動する外部通常遊技状態Bの場合を積極的に（外部通常遊技状態Bと同程度に）存在させることにより発生するものである。従って、確変機能が作動しない外部通常遊技状態A時における大当たりの当選確率のみに頼った単なる偶然により数珠連なりで大当たり遊技が実行されるわけではなく、意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに予想外大当たりとなる可能性があるにも拘らず、その逆、即ち特別図柄の変動回数が例えば何千回転といった所謂ハマりに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマりに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われ

10

20

30

40

50

ることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【0410】

言い換えれば、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態では、インシャル時に採用される当選確率Aと、該当選確率Aよりも高い確率とされた当選確率Bと、の2つの当選確率のいずれかを同等程度でもって（当選確率Aと当選確率Bとの二重標準によって）上記大当たりについての抽選処理が実行される。そのため、この外部通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも外部通常遊技状態Aと同じ当選確率Aが維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい当選確率Bによって外部通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

10

態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

【0411】

また、外部通常遊技状態に移行する契機となる第2長開放大当たりおよび第3長開放大当たりへの各々への当選確率がこのように同程度となるようにすれば、外部通常遊技状態において当選確率Bをもって大当たり抽選処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、外部通常遊技状態において当選確率Aが採用される割合と当選確率Bが採用される割合を考慮すると、外部通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は当選確率Aよりも大幅に高くなるため、遊技者の外部通常遊技状態に期待感が一層高まる。

【0412】

20

[タイムリミットモードについて]

本実施形態のパチンコ機1では、外部通常遊技状態において第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したとき、第2短開放大当たり当選に基づく短開放大当たり遊技または小当たり当選に基づく小当たり遊技が終了したのち、「タイムリミットモード」に突入する。

【0413】

図39はタイムリミットモードにおいて演出表示装置115に表示される画像を示す図である。この「タイムリミットモード」では、図39に示すように、演出表示装置115に8文字のアルファベットが8文字表示される。タイムリミットモードに突入したとき、全てのアルファベットが黒抜き表示され、遊技の進行に応じて部分的に着色表示される。図39では、「I」、「K」、「A」および「D」が黒抜き表示であり、「P」、「N」、「L」および「Y」が着色表示である。タイムリミットモードでは、遊技の進行に応じて当該アルファベットの黒抜き表示が着色表示に変更されていき、予め示された限られた一定の時間内で8文字全てのアルファベットが着色表示に変わると、大当たり遊技が開始される。なお、このタイムリミットモードにおいて、装飾図柄は、図39のように縦方向にスクロール変動を行う。

30

【0414】

確変機能および開放延長機能の両方とも作動しない外部通常遊技状態Aにおいて第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したことによって「タイムリミットモード」に突入すると、このタイムリミットモードにおける遊技状態は、外部通常遊技状態Aである場合と外部通常遊技状態Bである場合とがある。上述した当否判定用乱数の乱数幅に対する大当たりの乱数の数、図柄乱数の乱数幅に対する第2短開放大当たりおよび当否判定用乱数の乱数幅に対する小当たりの乱数の数に基づけば、外部通常遊技状態Aにおける第2短開放大当たりへの当選確率と小当たりへの当選確率との比率が1対19となる。

40

【0415】

一方、外部通常遊技状態Bにおいて第2短開放大当たりまたは小当たりに当選したことによって「タイムリミットモード」に突入した場合には、このときの遊技状態は常に外部通常遊技状態Bとなる。小当たりは条件装置の作動を伴う当たりではないので、外部通常遊技状態Bにおいて小当たりに当選しても外部通常遊技状態Bが継続するからである。

【0416】

50

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態は外部通常遊技状態 A の場合と外部通常遊技状態 B の場合とがあるものの、いずれも、遊技者からは単に外部通常遊技状態とでしか認識できない遊技状態である。ただし、外部通常遊技状態 A において第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに当選し、当該第 2 長開放大当たりまたは当該第 3 長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のように、いかにも確変機能が作動しない遊技状態であると遊技者に思わせるのではなく、上述のように、一定の限られた時間内に所定の事項（本実施形態では、8 文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されるといった事項）が達成されると大当たり遊技が開始されるといったように、ある程度の期待感を遊技者に与えている。しかも、小当たりへの当選確率は大当たりへの当選確率よりも高いため、比較的高い頻度で「タイム

10

#### 【0417】

なお、外部的には、8 文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されると大当たり遊技が開始するが、内部的には、大当たりに当選したときに、8 文字全てのアルファベットについて着色表示するといった処理を行っている。従って、外部通常遊技状態 B であるときは、外部通常遊技状態 A であるときよりも、黒抜き表示のアルファベットよりも着色表示のアルファベットの方が多くなるようにして、遊技者に期待感を与えている。

#### 【0418】

また、本実施形態では、「タイムリミットモード」に突入すると、演出表示装置 115 の左下の領域に、「タイムリミットモード」の残り時間を示すタイマ 1004 が表示される。ここで、「タイムリミットモード」の時間は、遊技状態が外部通常遊技状態 A であるか外部通常遊技状態 B であるかに拘らず一定時間（本実施形態では 3 分間）である。1 分間当たりの特別図柄の変動回数は平均して 5 回程度なので、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は 15 回程度となる（リーチ演出等特別図柄の変動時間が長い変動表示が行われるとさらに変動回数が少なくなる）。この 15 回という回数は、外部通常遊技状態 B における大当たりへの当選確率の逆数の半分以下である。

20

#### 【0419】

このように、「タイムリミットモード」では、上記第 2 短開放大当たりの当選によって、上記イニシャル時に採用される大当たりの当選確率 A よりも高い確率とされた当選確率 B をもって上記大当たりについての抽選処理が行われるか、上記小当たりの当選によって、該当選時の外部通常遊技状態が維持される状況のもとでの抽選処理が行われるようになる。即ち、上記第 2 短開放大当たりの当選によって、上記当選確率 B をもって抽選処理が行われる遊技状態に移行されている場合があることから、「タイムリミットモード」中の大当たりへの期待度を好適に確保することができるようになり、ひいては「タイムリミットモード」中での遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

30

#### 【0420】

またさらに、この実施の形態では、上述の通り、外部通常遊技状態に連続して移行されたときは、イニシャル時に採用される当選確率 A と、該当選確率 A よりも高い確率とされた当選確率 B との 2 つの当選確率のいずれかを同等程度（当選確率 A と当選確率 B とを二重標準）で採用するとともに、当選確率 A をもって抽選処理を行うときと当選確率 B をもって抽選処理を行うときとにかかわらず予め定められた単一（1 つ）の遊技状態にあることが遊技者に示唆される状況のもとで、当該抽選処理をそれら当選確率 A および当選確率 B のいずれかをもって行うようにしている。したがって、上記第 2 短開放大当たりの当選、および上記小当たりの当選のいずれを契機として「タイムリミットモード」に突入したとしても、上記当選確率 A のみをもって上記抽選処理が行われることが遊技者から見て確定されている場合と比較すれば、大当たり期待度を飛躍的に高くすることが可能となる。

40

#### 【0421】

ところで、「タイムリミットモード」における遊技状態が外部通常遊技状態 B であったとき、「タイムリミットモード」中に大当たりに当選しなかったとしても、遊技状態は外

50

部通常遊技状態 B のままである。即ち、「タイムリミットモード」において、8 文字全てのアルファベットについての黒抜き表示部分が着色表示されることがないまま当該「タイムリミットモード」が終了してしまったとしても確変機能は作動したままなので、比較的早い段階で大当たり遊技が発生しうることとなる。

【0422】

本実施形態では、「タイムリミットモード」における遊技状態が仮に外部通常遊技状態 B であったとしても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選するとは限らない。即ち、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数は上述のとおり 15 回程度であるのに対し、外部通常遊技状態 B における大当たり当選確率の逆数が 15 の倍以上となっている。即ち、「タイムリミットモード」が外部通常遊技状態 B であったことを前提としても、「タイムリミットモード」にて大当たりに当選する確率は半分以下ある。これにより、遊技者に一旦は落胆させるものの復活して大当たり当選したように思わせることができ、遊技者に一層の喜びを与えることができ、興趣の低下を抑制できる。しかも、「タイムリミットモード」が終了すると、たとえ外部通常遊技状態 B であったとしても演出表示装置 115 の背景画像等、外部的には外部通常遊技状態 A の場合と極似する態様となっているので、「タイムリミットモード」が終了したときに、遊技者に大きな落胆を与えることができる。この落胆の度合いが大きいほど、相対的に早い段階で大当たり遊技が発生したときの喜びが大きくなるので、より一層、興趣の低下を抑制できる。

【0423】

また、「タイムリミットモード」には、小当たりのみならず第 2 短開放大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を向上させることができる。さらに、本実施形態では、第 2 長開放大当たりに当選したのちの外部通常遊技状態（即ち外部通常遊技状態 B）において小当たりに当選しても「タイムリミットモード」に突入する。この場合、「タイムリミットモード」では、第 2 長開放大当たりに基づいて確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、「タイムリミットモード」において大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

【0424】

「タイムリミットモード」では、先述と同様に、確変機能が未作動となる当選確率 A と、確変機能が作動する当選確率 B と、の 2 つの当選確率（二重標準）のいずれかをもって大当たり抽選処理が実行される。そして、「タイムリミットモード」において当選確率 B をもって大当たり抽選処理が実行される期待度を高めるため、第 2 短開放大当たりに当選すると「タイムリミットモード」に突入するようにした。ただし、第 2 短開放大当たりのような、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」は、大当たりとしての価値の低さが遊技者に認識されつつあり、これの改善が要望されている。

【0425】

この点、後述するが、この実施の形態では、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」である上記第 1 短開放大当たりに当選したときは、上記第 2 長開放大当たりがいわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわゆる時短機能が付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）として機能するようになる昇格モードに移行させるようにしている。このような昇格モードでは、上述の外部通常遊技状態にあるときよりもいわゆる確変大当たりが当選されやすくなることから（この意味では、「いわゆる確変大当たり」だけの当選確率で見れば該当当選確率がより高い当選確率に変更されたモード、ともいえる）、遊技者は、定量の遊技球の払い出しを促すだけの単なる出玉当たりに当選されることよりも、このような昇格モードへの移行を主目的とした第 1 短開放大当たりに当選されることを狙って遊技するようになる。これにより、「大当たりに当選したにもかかわらず遊技者に対して定量の遊技球の払い出しが促されない当たり」としての価値が高められるようになり、上記第 2 短

開放大当たりに当選したときも含めて、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりに当選しなかったときの遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。即ち、定量の遊技球の払い出しを促す出玉当たりにどれだけ当選することができるか、といった単調な遊技だけでなく、新たな遊技を提供することもできるようになる。

#### 【 0 4 2 6 】

ところで、「タイムリミットモード」は、外部通常遊技状態 A において第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに当選し、当該第 2 長開放大当たりまたは当該第 3 長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの外部通常遊技状態から突入する場合もある。このとき、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が 50 回に満たない場合がある。例えば、大当たり遊技が終了してから「タイムリミットモード」に突入するまでに例えば特別図柄の変動表示が 10 回行われたのちに「タイムリミットモード」に突入したような場合、「タイムリミットモード」に突入するまでの特別図柄の変動回数と、「タイムリミットモード」における特別図柄の変動回数と、の和が概ね 25 回となる。このような場合には、「タイムリミットモード」が終了したとき、外部通常遊技状態 A であるか外部通常遊技状態 B であるかに拘らず、演出表示装置 115 に表示される画像は、図 37 (a) ~ (c) のうちいずれかの画像となり、図 38 に再びに戻ることはない。これにより、外部通常遊技状態 A において第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに当選し、当該第 2 長開放大当たりまたは当該第 3 長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態から「タイムリミットモード」に突入したとき、外部通常遊技状態 A において第 2 長開放大当たりまたは第 3 長開放大当たりに当選し、当該第 2 長開放大当たりまたは当該第 3 長開放大当たりへの当選に基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態における特別図柄の変動回数を記憶する処理が不要となり、表示装置制御基板 816 に搭載された CPU 832 の負荷を軽減できる。

#### 【 0 4 2 7 】

##### [ 昇格モードについて ]

次に、外部有利遊技状態 B、即ち「昇格モード」における遊技内容について説明する。本来であれば開放延長機能の作動を伴わない大当たり（即ち、外部通常遊技状態 A における特別図柄抽選処理にて当選したとしても、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動することがない大当たり）に当選したとしても、「昇格モード」では、大当たり遊技終了後に開放延長機能が作動する。

#### 【 0 4 2 8 】

なお、上述のとおり、「昇格モード」は、外部通常遊技状態時において、特別図柄抽選処理の結果が第 1 長開放大当たりまたは第 1 短開放大当たりであったときに、当該第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または当該第 1 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態のことである（即ち外部有利遊技状態 B のことである）。第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、第 1 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに突入した昇格モードと、では、演出表示装置 115 に表示される背景画像が異なる。

#### 【 0 4 2 9 】

ここで、図 40 は、第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置 115 に表示される画像を示す図である。図 40 によれば、第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モードでは、演出表示装置 115 において、背景画像として宇宙空間を想起させる図が表示される。また、装飾図柄は、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動に代えて、表面と裏面とを交互に表示させることによって図柄を変動させる回転変動が行われる。

#### 【 0 4 3 0 】

図 41 は、第 1 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モード



に突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。図 4 1 によれば、第 1 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの昇格モードでは、演出表示装置 1 1 5 において、黒っぽい背景画像にキャラクタのシルエットが表示される（キャラクタのシルエットは装飾図柄の背後に表示されるため図 4 0 では視認し難い）。また、装飾図柄は、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示され、スクロール変動する。

#### 【0 4 3 1】

このように、「昇格モード」において演出表示装置 1 1 5 に表示される画像は、外部通常遊技状態において演出表示装置 1 1 5 に表示される画像と顕著に異なっている。とくに、装飾図柄の表示方法が顕著に異なることから、「昇格モード」では、外部通常遊技状態とは違った特別な状態にあることを一見して把握できる。さらに、一对の可動片 6 0 6 の動作が促進態様に制御されるので、遊技者は、自己に有利な遊技状態となったことを把握できる。

#### 【0 4 3 2】

ところで、外部通常遊技状態であるとき、特別図柄抽選処理にて第 2 長開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりで当選すると、第 2 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第 2 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、開放延長機能の作動を伴わない外部通常遊技状態 B となる。また、外部通常遊技状態 A 時における特別図柄抽選処理にて第 3 長開放大当たりで当選した場合には、長開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は外部通常遊技状態 A のままである。

#### 【0 4 3 3】

しかし、「昇格モード」では、特別図柄抽選処理にて第 2 長開放大当たりまたは第 2 短開放大当たりで当選した場合であっても、第 2 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技または第 2 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、確変機能および開放延長機能の両方の作動を伴う外部有利遊技状態 B となる。即ち、演出表示装置 1 1 5 に表示された装飾図柄が、特定図柄のみならず準特定図柄のゾロ目であったとしても、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に突入する（即ち確変開放延長遊技となる）。ここで、1 ~ 8 の図柄のうち特定図柄の数は 2 つ（3 および 7）であり、準特定図柄の数は 4 つ（1、2、5 および 6）であるから、視覚上、8 分の 6 の確率で「昇格モード」が継続するように感じられる。これにより、遊技意欲が向上して、興趣の低下を抑制できる。ただし、特別図柄抽選処理の結果が、第 1 長開放大当たりまたは第 2 長開放大当たりであったとしても、外部通常遊技状態 A の場合と同様、演出表示装置 1 1 5 において非特定図柄のゾロ目で停止表示する場合もある。

#### 【0 4 3 4】

なお、「昇格モード」において、内部的には、上述した図柄乱数の乱数幅に対する第 1 長開放大当たりの乱数の数、第 2 長開放大当たりの乱数の数、第 3 長開放大当たりの乱数の数、第 1 短開放大当たりの乱数の数および第 2 短開放大当たりの乱数の数に基づけば、大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」が継続する確率は、概ね 5 分の 3 である。この意味では、上記第 2 長開放大当たりは、上記外部通常遊技状態においては、同外部通常遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって、遊技機としてのスペックを維持）する一方で、外部有利遊技状態においては、同外部有利遊技状態に移行する契機となる当たりの当たり分配率が最も高い当たり分配率となるように機能（これによって遊技者に有利なチャンス遊技状態の継続性を高める）する増援当たり、とも言うべきものである。

#### 【0 4 3 5】

ところで、この「昇格モード」においても、上記第 3 長開放大当たりで当選してしまったときは、該第 3 長開放大当たりの当選に応じた大当たり遊技が終了した後、上記外部通常遊技状態 A に移行することとなる。ただし後述するが、この実施の形態では、上記外部通常遊技状態 A への移行に先立って、上記第 2 長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに（覚醒遊技状態）、いわゆる確変機能といわゆる時短機能とのうち

時短機能のみが作動する「引き戻しモード」に所定の引き戻し期間だけ移行させることとした。即ちこの場合、「昇格モード」において上記第3長開放大当たりには当選してしまったとしても、該当選に応じた大当たり遊技が行われた後の所定の引き戻し期間は、いわゆる確変大当たり（いわゆる確率変動機能といわれる時短機能とが付与される当たりであり、遊技者にとって最も価値の高い当たり）の当選確率だけで見れば、上述の外部通常遊技状態Aにあるときよりも遊技者に有利な確率をもって上記大当たりについての抽選処理が行われるようになる。したがって、上記「昇格モード」が終了してしまったときに遊技の興趣が一気に低下してしまうことが好適に抑制されるようになる。なお、この実施の形態の「引き戻しモード」は、開放延長機能の作動を伴う外部有利遊技状態Aとして構成されている（確変機能は作動しない）。また、この「引き戻しモード」では、装飾図柄の数が8つであるのに対し、特定図柄（3, 7）および準特定図柄（1, 2, 5および6）の数が6つなので、「昇格モード」が継続する視覚上の確率は4分の3となる。これにより、「昇格モード」が継続することに対して大きな期待感を抱くことができ、興趣の低下を抑制できる。

10

20

30

40

50

#### 【0436】

このように、外部通常遊技状態であるときは、「昇格モード」に突入する期待感が相対的に低いものの、一旦「昇格モード」に突入すると、所謂連チャンの期待が高まり、興趣が大きく高められる。しかも、確率上は、外部通常遊技状態Aにおける特別図柄抽選にて大当たりには3回当選するとそのうち1回は「昇格モード」に突入する大当たりとなるので（ただし、視覚上は4分の1）、「昇格モード」に突入する条件は遊技者にとってさほど厳しいものではない。即ち、「昇格モード」に突入する条件が厳しければ、技量の高い所謂上級者のような遊技者でなければ「昇格モード」に突入しないといった気分になられ、「昇格モード」が遠い存在のように感じる遊技者もいる。しかし、3回のうち1回の確率で「昇格モード」に突入しうることになれば、誰でも「昇格モード」に突入する機会があるように感じられ、「昇格モード」が身近なものになり、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0437】

ところで、従来の確変付き短開放当たり（所謂、突然確変）では、賞球の払出が乏しく確変機能の作動が付与されるだけであり、むしろ遊技者は多量の賞球の払出を得られる長開放当たりを獲得し損ねたという失望感を感じることがあった。その点、本実施形態の第1短開放大当たりでは、当該第1短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに「昇格モード」に移行する。そして、この「昇格モード」では、単に確変機能の作動が付与されるだけでなく、第2長開放大当たりには当選すると大当たり遊技終了後に外部有利遊技状態Bが実行される（つまり、第2長開放大当たりには第1長開放大当たりと同様の利益が付与される）。いわば、本実施形態の第1短開放大当たりは、第2長開放大当たりを遊技者に付与される利益がより大きい第1長開放大当たりに変貌させる「覚醒当たり」として機能する。そのため、遊技者は第1短開放大当たりには当選すると多大な利益を期待することができ、従来の確変付き短開放当たりには当選したときのような失望感を味わうことがない。

#### 【0438】

##### [ 引き戻しモードについて ]

上述の通り、本実施形態のパチンコ機1では、「昇格モード」が終了してしまっても、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」が存在する。上記規定値は、開放延長機能の作動回数（例えば100回）である。

#### 【0439】

具体的には、外部有利遊技状態Aであるときに、特別図柄抽選処理において第1長開放大当たり、第2長開放大当たり、第1短開放大当たりおよび第2短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。即ち、この実施の形態では、開放延長機能が作動する状態を、上記第2長開放大当たりとしての遊技価値が異なるようになる状態（覚醒遊技状態）としている。そして、上述した図柄乱数の乱数幅に対す

る第1長開放大当たりの乱数の数、第2長開放大当たりの乱数の数、第1短開放大当たりの乱数の数および第2短開放大当たりの数に基づけば、この「引き戻しモード」中、特別図柄の抽選処理にて大当たりに当選しさえすれば、「昇格モード」を引き戻すことができる確率は、大当たり遊技が5回実行されるとすればそのうち概ね3回である。即ち、外部通常遊技状態にあるときよりも遊技者にとって有利となるように上記大当たりについての抽選処理（この実施の形態では、図柄乱数に応じて当選種を決定する処理も含めた一連の処理）が行われるようになる。

#### 【0440】

なお、この実施の形態では、「引き戻しモード」中、上記大当たりについての抽選処理の結果、上記第3長開放大当たりに当選したときは、当該当たりに応じた大当たり遊技が行われた後、特別図柄の変動回数が規定値に達するまで「昇格モード」を高い確率で引き戻すことができる「引き戻しモード」に再度移行（延長）するようにしている。このときも、上記規定値は例えば100回とされる。

#### 【0441】

ここで、図42は「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。この「引き戻しモード」では、図42に示すように、演出表示装置115において、ステージ空間が背景画像として表示される。また、装飾図柄は、昇格モードと同様に、キャラクタが描かれたカード状の表示に付されて表示される。これにより、この引き戻しモードにおいても、外部通常遊技状態とは違って特別な状態にあることを一見して把握できる。なお、装飾図柄の変動は、昇格モードと異なりスクロール変動が行われる。

#### 【0442】

このように、本実施形態のパチンコ機1は、内部的に外部通常遊技状態Aにあるときも、外部通常遊技状態Bにあるときも、外部的には、単一の外部通常遊技状態として遊技者に把握される。即ち、外部通常遊技状態Aにおいて大当たりに当選したときであれば、大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できるのは、開放延長機能が作動する第1長開放大当たりまたは第1短開放大当たりに当選した場合のみである。従って、外部通常遊技状態では確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が相対的に少ないと感じる一方、一旦「昇格モード」に突入すると確変機能の作動を伴う大当たりに当選する確率が高くなるように感じられる。従って、外部通常遊技状態であれば、遊技者に大きな利益が付与されうる「昇格モード」突入に期待を抱きながら遊技を行うこととなり、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0443】

ところで、一般的な遊技機では、第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりに当選した場合、特別図柄抽選処理においてせっかく大当たりに当選していながら、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が、第1長開放大当たり、第2長開放大当たりまたは第3長開放大当たり当選した場合と比べると極めて少ない。従って、第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりに当選した場合には、第1短開放大当たりまたは第2短開放大当たりへの当選に基づく短開放大当たり遊技が終了したのちに確変機能が作動することが確信できる場合であっても、遊技者は損をした気分を味わうことになる。

#### 【0444】

しかし、本実施形態の遊技機においては、特別図柄抽選処理にて第1短開放大当たりであることが確信できる（即ち小当たりでないことが確信できる）第1短開放大当たりに当選したとき、上記第2長開放大当たりがいわゆる確変大当たりとして機能するとともに（覚醒遊技状態）、いわゆる確変機能といわゆる時短機能との両方が作動する「昇格モード」に突入する。従って、遊技者に賞球として付与される遊技球の量が少ない大当たりの種別（第1短開放大当たり）に当選した場合であったとしても、その後多量の遊技球が賞球として遊技者に付与されうるので、第1短開放大当たりに当選したことが損であるという気分よりも、むしろ大当たり遊技が連チャンする期待感の方が上回ることであり、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0445】

しかも、「昇格モード」では、演出表示装置 1 1 5 に表示される装飾図柄が特定図柄のみならず準特定図柄であっても「昇格モード」が継続するので、視覚上、4 分の 3 の確率で「昇格モード」が継続するよう感じられる。従って、第 1 短開放大当たりに当選したことが損であるといった気分をさらに軽減することができ、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0446】

また、第 1 短開放大当たり遊技が終了したのちの「昇格モード」において特別図柄抽選処理の結果が仮に第 3 長開放大当たりであったとしても、第 3 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのちは「引き戻しモード」に突入する。従って、特別図柄抽選処理の結果が第 1 短開放大当たり遊技であるとき、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されることなく外部通常遊技状態 A に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、第 1 短開放大当たりに当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

#### 【0447】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 は、「昇格モード」において第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たり、第 1 短開放大当たりおよび第 2 短開放大当たりのいずれかに当選すると、当該当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が再び「昇格モード」となる（即ち、確変機能および開放延長機能の両方が作動する）。また、「引き戻しモード」において第 1 長開放大当たり、第 2 長開放大当たり、第 1 短開放大当たりおよび第 2 短開放大当たりのいずれかに当選すると、再び「昇格モード」を引き戻すことができる。これは、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認し、開放延長機能が作動していれば、当選した大当たりの種別に拘らず当該当選した大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちも開放延長機能を作動させるといった内部的な制御処理を行っているからである。即ち、主制御基板 7 1 0 に搭載された CPU 7 1 1 は、大当たりに当選したときに開放延長機能が作動しているか否かを確認するだけで、「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることができる。これにより、CPU 7 1 1 の負荷の増大を抑制させつつ「昇格モード」および「引き戻しモード」を設けることが可能となり、パリエーションに富んだ遊技機を提供することが可能となる。一方、特別図柄抽選処理にて大当たりに当選したときに開放延長機能が作動していなければ、当選した大当たりの種別に応じて、当該当選した大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態において開放延長機能が作動するか否かが決定される。

#### 【0448】

##### [ 特別図柄の変動時間について ]

ところで、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄は、いずれも、開放延長機能が作動しているか否かによって変動時間が異なる。また、開放延長機能が作動していない場合には、リーチが発生しない場合における第 1 特別図柄の変動時間は第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値（所謂第 1 保留数）に応じて異なり、同様に、リーチが発生しない場合における第 2 特別図柄の変動時間は第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値（所謂第 2 保留数）に応じて異なっている。

#### 【0449】

具体的には、開放延長機能が作動しない外部通常遊技状態において、リーチが発生しない場合における第 1 特別図柄の変動時間は、変動開始時における第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が 3 であれば概ね 1 1 s e c となっている。また、当該カウンタ値が 2 であれば概ね 6 s e c、当該カウンタ値が 0 または 1 であれば概ね 3 s e c となっている。また、リーチが発生しない場合における第 2 特別図柄の変動時間も、第 1 特別図柄の変動時間と同様に、変動開始時における第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値（当該変動を開始することに伴ってカウンタ値が減算されたのちのカウンタ値）が 3 であれば概ね 1 1 s e c となっている。また、当該カウンタ値が 2 であれば概ね 6 s e c、当該カウンタ値が 0 または 1 であれば概ね 3 s e c となっている。なお、リーチが発生する

場合における第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動時間は、当該リーチの態様によって変動時間が決まる。

【 0 4 5 0 】

一方、開放延長機能が作動する外部有利遊技状態（外部有利遊技状態 A、外部有利遊技状態 B）において、リーチが発生しない場合における第 1 特別図柄の変動時間は、第 1 特別図柄保留カウンタ 9 0 3 によるカウンタ値に拠ることなく概ね 2 s e c となっている。また、リーチが発生しない場合における第 2 特別図柄の変動時間も、第 1 特別図柄の変動時間と同様に、第 2 特別図柄保留カウンタ 9 1 3 によるカウンタ値に拠ることなく概ね 2 s e c となっている。

【 0 4 5 1 】

このように、開放延長機能が作動している場合と作動していない場合とでは、特別図柄の変動時間が顕著に異なっている。また、この特別図柄の変動時間は外部的に把握できるので、遊技者は、特別図柄の変動時間に基づいて、自己にとって有利な遊技状態であるか否かを判断することとなる。従って、遊技者は、外部有利遊技状態であれば遊技を継続する意欲が向上する一方、外部通常遊技状態であれば遊技を継続する意欲が喪失する場合もある。なお、外部通常遊技状態 B のように、外部通常遊技状態であって且つ内部有利遊技状態のような場合があるが、このような遊技状態であったとしても、遊技者は、自己に有利でない遊技状態であると判断することになる。このとき、予想外大当たりが発生しうることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 4 5 2 】

なお、特別図柄の変動時間は、装飾図柄の変動時間および特別図柄対応図柄 1 0 0 0 , 1 0 0 2 の変動時間とほぼ同じ時間である。

【 0 4 5 3 】

このように、本実施形態にて説明した上記パチンコ機 1 に代表される遊技機は、以下の技術思想を有するものである。なお、以下の技術思想 1 ~ 5 は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて具備される。

【 0 4 5 4 】

[ 技術思想 1 ]

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、  
所定の演出画像を表示可能な演出表示装置と、  
前記演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段と、  
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な受入口と、  
前記受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段と、  
前記始動口の近傍に設けられ、常には前記受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない平時態様に制御される可動部材と、  
前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、常には第 1 の確率に基づいて大当たりの当落にかかる判定を行う当落判定処理、および、当該当落判定処理にて前記大当たりに当選した場合に当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理、を行う抽選手段と、  
前記当落判定処理において前記大当たりに当選したと判定されたことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、  
前記可動部材の態様が常には前記平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段と、  
特定の条件が成立した場合に、前記可動部材の態様が前記平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段と、を備える遊技機であって、  
前記当落判定処理によって前記大当たりに当選したと判定されたとき、  
前記有利遊技制御手段は、  
前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が前記特定の条件としての特別大当たりである場合に、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記可動部材の態様として前記平時態様よりも前記受入口への遊技球の受け入

10

20

30

40

50

れを促進しうる促進態様が導出される前記有利遊技状態に制御すると共に、前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より少なくとも 2 倍以上高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理をし、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、

前記通常遊技制御手段は、

前記当選種別判定処理によって判定された大当たりの種別が通常大当たりであるとき、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を前記通常遊技状態に制御し、且つ当該通常遊技状態としての演出画像を前記演出表示装置に表示するものであって、さらに、

前記通常大当たりの種別が第 1 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記第 1 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 1 の通常遊技状態に制御する一方、

前記通常大当たりの種別が第 2 の通常大当たりであるときは、前記大当たり遊技が実行されたのちに制御される前記通常遊技状態を、前記可動部材の態様を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態としての演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第 1 の確率に代えて前記第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う第 2 の通常遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0455】

上記技術思想 1 に係る遊技機では、遊技領域（遊技領域 20）が形成された遊技盤（遊技盤 4）に、所定の演出画像を表示可能な演出表示装置（演出表示装置 115）と、演出表示装置に表示される演出画像の表示制御を行う演出表示制御手段（演出制御手段 962）と、遊技球を受け入れ可能な受入口（始動口 600、602、604）と、受入口への遊技球の受け入れを検出する受入検出手段（ステップ S1104、ステップ S1101）と、受入口の近傍に設けられて常には平時態様に制御される可動部材（一对の可動片 606）と、当落判定処理および当選種別判定処理を行う抽選手段（第 1 特別図柄抽選手段 900、第 2 特別図柄抽選手段 910）と、遊技者に有利な大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段（大当たり遊技実行手段 715）と、可動部材の態様が常には平時態様に制御される通常遊技状態に制御する通常遊技制御手段（遊技状態制御手段 934）と、可動部材の態様が平時態様よりも有利となる有利遊技状態に制御する有利遊技制御手段（遊技状態制御手段 934）と、を備えている。

#### 【0456】

そして、受入検出手段により受入口に遊技球が受け入れられたことが検出されると、抽選手段により、常には第 1 の確率で大当たりの当落にかかる当落判定処理が行われるとともに、当該当落判定処理にて大当たりに当選した場合にのみ当該大当たりの種別を判別する当選種別判定処理が行われる。この当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、大当たり遊技実行手段により大当たり遊技が実行される。

#### 【0457】

さらに、当落判定処理において大当たりに当選したと判定されると、以下のように遊技状態が制御される。即ち、当選種別判定処理において特定の条件としての特別大当たりであると判別されると、当該特別大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、有利遊技制御手段によって可動部材の態様として促進態様が導出される有利遊技状態に制御される。それと共に、第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率より少なくとも 2 倍以上高い第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行なわれ、且つ当該有利遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。

#### 【0458】

一方、当選種別判定処理において通常大当たりであると判別されると、当該通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技実行手段によって通常遊技状態に制御される。それと共に、通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。

## 【 0 4 5 9 】

さらに、通常遊技状態では、第 1 の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、第 1 の確率に基づいて当落判定処理が行われる第 1 の通常遊技状態に制御される。一方、第 2 の通常大当たりに当選したときは、大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、可動部材の態様が平時態様に制御されると共に通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第 1 の確率に代えて第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行われる第 2 の通常遊技状態に制御される。

## 【 0 4 6 0 】

なお、平時態様とは、受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様をいい、促進態様とは、平時態様よりも受入口への遊技球の受け入れを促進しう動作態様をいう。ここで、「受入口に遊技球が受け入れられる期待度に影響を与えない動作態様」とは、可動部材が動作したとしても、受入口への入賞頻度が可動部材が設けられていない場合と殆ど同等であること、即ち、受入口への遊技球の入賞を殆ど促進されないことを意味する。

## 【 0 4 6 1 】

技術思想 1 に係る遊技機によれば、常には、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される通常遊技状態に制御される。そして、特定の条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立した場合にのみ、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態に制御される。言い換えれば、特定の条件（即ち、特別大当たりへの当選）が成立しないかぎり、本遊技機における標準的な遊技状態である通常遊技状態に制御され続けることになる。

## 【 0 4 6 2 】

一方、通常遊技状態は、第 1 の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第 1 の通常遊技状態と、第 2 の通常大当たりに基づく大当たり遊技が実行されたのちに制御される第 2 の通常遊技状態と、で構成される。これら第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のいずれも、先述のように、可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態としての演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、第 1 の通常大当たりおよび第 2 の通常大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

## 【 0 4 6 3 】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技状態であっても、第 1 の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第 1 の確率に基づいて当落判定処理が行われる一方、第 2 の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第 2 の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。

## 【 0 4 6 4 】

この点を詳述すると、通常遊技状態に制御されている場合であっても、第 2 の通常遊技状態であれば所定回（例えば、数 10 回）の当落判定処理が行われるまでの間に極めて高い頻度で大当たりに当選するのは言うまでもない。一方、仮に第 1 の通常遊技状態であったとしても、本遊技機における標準的な大当たり確率（第 1 の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、所定回（例えば、数 10 回）の当落判定処理が行われるまでの間に大当たりに当選する可能性も十分にある。

## 【 0 4 6 5 】

一方、遊技者は通常遊技状態であることを前提として遊技を行っており、この通常遊技状態では大当たりに当選する頻度が低いと認識されることから、大当たり遊技が終了したのちの比較的早い段階で数珠連なりで大当たりに当選することは遊技者にとって予想

外のことである。このように予想外に大当たりに当選すると（以下、このような大当たりを「予想外大当たり」と称する）、遊技者は自らに“ツキ（幸運であること）”があると思ひ込み、気分良く遊技を行うことができ、興趣の低下を抑制できる。

【 0 4 6 6 】

また、このような予想外大当たりは、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、いかにも第 1 の確率に基づいて当落判定処理を行われる遊技状態（第 1 の通常遊技状態）であるように見せつつも、実際には第 2 の確率に基づいて当落判定処理を行われる遊技状態（第 2 の通常遊技状態）が存在することにより発生するものである。従って、通常遊技状態時における標準的な大当たりへの当選確率（第 1 の確率）のみに依存することなく、より有利な大当たりへ当選確率（第 2 の確率）を用いて意図的に比較的高い頻度で数珠連なりで大当たりに当選しうるので、興趣の低下を抑制できる。しかも、第 1 の通常遊技状態であっても標準的な大当たりへの当選確率（第 1 の確率）で当落判定処理が行なわれる以上、当落判定処理の実行回数（言い換えれば、特別図柄の変動回数）が例えば何千回といった所謂ハマりに陥る遊技状態に意図的に設定されることもないので（ただし、所謂ハマりに偶然陥る可能性は確率上ありうる）、遊技続行の意欲が失われることがなく、興趣の低下を抑制できる。

【 0 4 6 7 】

言い換えれば、通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの通常遊技状態では、第 1 の通常大当たりに基づいて確変機能が未作動となる第 1 の確率と、第 2 の通常大当たりに基づいて確変機能が作動する第 2 の確率と、の 2 つの当選確率（二重標準）のいずれかをもって当落判定処理が実行される。そのため、この通常遊技状態が繰り返される場合であっても、少なくとも標準的な当選確率である第 1 の確率が維持されることから、長期間に亘って大当たりに当選しない状態（所謂、地獄モード）に陥る事態が排除され、かつ、大当たりに当選しやすい第 2 の確率によって通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることができる。

【 0 4 6 8 】

また、通常遊技状態に移行する契機となる第 1 の通常大当たりおよび第 2 の通常大当たりへの各々への当選確率が同程度となるようにすれば、通常遊技状態において第 2 の確率をもって当落判定処理が実行される期待度が高くなる。言い換えれば、通常遊技状態において第 1 の確率が採用される割合と第 2 の確率が採用される割合を考慮すると、通常遊技状態で期待される当選確率（平均確率）は第 1 の確率よりも大幅に高くなるため、遊技者の通常遊技状態に期待感を一層高めることができる。

【 0 4 6 9 】

[ 技術思想 2 ]

技術思想 2 に記載の遊技機は、

技術思想 1 に記載の遊技機において、

前記当落判定処理において特殊大当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記大当たり遊技よりも遊技者に不利な特殊大当たり遊技を実行可能な特殊大当たり遊技実行手段、

前記受入検出手段による前記受入口への遊技球の受け入れを検出したことに応じて、前記大当たりについての当落にかかる当落抽選処理とは別に、遊技状態が維持される小当たりに当選したか否かを判断する小当たり抽選処理を行なう小当たり判断手段、および、

前記小当たり抽選処理にて小当たりに当選したことに応じて、当該小当たりに当選したときの遊技状態を変化させることなく、前記特殊大当たり遊技に極似した態様の小当たり遊技を実行可能な小当たり遊技実行手段、を有すると共に、

前記通常遊技実行手段は、

前記通常遊技状態において前記特殊大当たりに当選したときは、当該特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず前記第 2 の通常遊技状態に制御すると共に、前記通常遊技状態において前記小当たりに当選したときは、当該小当たりに基づく小当たり遊技が実行されたのち



の遊技状態を、当該小当たりに当選したときの遊技状態としての前記第 1 の通常遊技状態または前記第 2 の通常遊技状態に維持するものであって、さらに、

前記特殊大当たり遊技または前記小当たり遊技が実行されたのちに制御される前記第 2 の通常遊技状態では、前記可動部材を前記平時態様に制御すると共に前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるにも拘らず、前記第 1 の確率に代えて前記第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行う

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0470】

上記技術思想 2 に係る遊技機では、遊技制御手段は、特殊大当たり遊技実行手段（短開放大当たり遊技実行手段 715b）、小当たり判断手段（第 1 特別図柄抽選手段 900、第 2 特別図柄抽選手段 910）、および、小当たり遊技実行手段（小当たり遊技実行手段 714）を有している。そして、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合は、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれかが実行されたのちの遊技状態が通常遊技状態に制御される。

#### 【0471】

詳細には、通常遊技状態において特殊大当たりに当選したときは、特殊大当たり遊技実行手段による特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該特殊大当たりに当選したときの遊技状態に拘らず第 2 の通常遊技状態に制御される。一方、通常遊技状態において小当たりに当選したと小当たり判断手段によって判断されたときは、小当たり遊技実行手段による小当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、当該小当たりに当選したときの遊技状態としての第 1 の通常遊技状態または第 2 の通常遊技状態に維持される。

#### 【0472】

これにより、通常遊技状態では、小当たりまたは特殊大当たりに当選したときにも、第 1 の確率に基づいて当落判定処理が行なわれる第 1 の通常遊技状態のみならず、可動部材が平時態様に制御されると共に通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示されるにも拘らず、第 1 の確率に代えて第 2 の確率に基づいて当落判定処理を行われる第 2 の通常遊技状態が選択的に実行される。

#### 【0473】

技術思想 2 に係る遊技機によれば、常には遊技の状態が通常遊技状態に制御されるところ、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合にも小当たり遊技または特殊大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、通常遊技状態が継続して制御される。ここで、小当たりに基づく小当たり遊技が実行されたのちは第 1 の通常遊技状態に制御される一方、特殊大当たりに基づく特殊大当たり遊技が実行されたのちは第 2 の通常遊技状態に制御されるが、いずれも可動部材が平時態様で駆動されるとともに通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示される。そのため、小当たりおよび特殊大当たりのいずれに当選した場合であっても、大当たり遊技が終了したのちに制御される通常遊技状態が第 1 の通常遊技状態および第 2 の通常遊技状態のいずれであるかを外観的には分別することができない。従って、遊技者は、自己にとって有利でない遊技状態であると判断して遊技を行うこととなる。

#### 【0474】

換言すれば、遊技者は、通常遊技状態に制御されている間は、確変機能および開放延長機能の両方が作動していないと判断して遊技を行うこととなる。しかしながら、通常遊技状態であっても、第 1 の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第 1 の確率に基づいて当落判定処理を行われる一方、第 2 の通常遊技状態であれば大当たり遊技が実行されたのちに第 2 の確率に基づいて当落判定処理を行われる。そのため、通常遊技状態に制御されている場合であっても、このときの遊技状態が第 2 の通常遊技状態である場合もあるので、予想外に大当たりに当選する可能性がある。この点は、上述したものと同様の原理である。

#### 【0475】

これにより、小当たりまたは特殊大当たりに当選した場合に、小当たり遊技または特殊

大当たり遊技が実行されたのちの通常遊技状態において、予想外に大当たりに当選させることができるとともに、所謂ハマりに陥ることを抑止することができる。換言すれば、通常遊技状態に大当たりへの当選しやすさに変化（所謂、波）をもたせることで、新たな遊技性をもたらすことができる。

【0476】

特に、小当たりに当選した場合には、当該小当たりに当選したときの遊技状態がそのまま維持される。そのため、小当たりに当選したときの遊技状態が第2の通常遊技状態であれば、小当たり遊技が実行された後もそのまま第2の通常遊技状態が継続して制御される。そのため、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれが実行されたとしても、遊技状態が遊技者にとって不利なものに転落する（即ち、第2の通常遊技状態から第1の通常遊技状態に移行する）ことがない。つまり、小当たり遊技または特殊大当たり遊技のいずれが実行されたのちは、遊技状態が維持されるか、または、遊技状態が遊技者にとって有利なものに昇格する（即ち、第1の通常遊技状態から第2の通常遊技状態に移行する）かのいずれかである。従って、小当たり遊技または特殊大当たり遊技が行なわれた場合に、遊技者に大きな期待感をもたせることができる。

10

【0477】

[技術思想3]

技術思想3に記載の遊技機は、  
技術思想2に記載の遊技機において、  
前記演出表示制御手段は、

20

前記通常遊技状態において前記特殊大当たりまたは前記小当たりに当選したとき、前記通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が前記演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御を行なうものであって、

当該目的達成モード中に前記特別大当たりまたは前記通常大当たりに当選したときは、前記特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を前記演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことを遊技者に示唆するようにした

ことを特徴とする遊技機である。

【0478】

上記技術思想3に係る遊技機では、通常遊技状態において特殊大当たりまたは小当たりに当選したとき、演出表示制御手段により、通常遊技状態が継続して実行される旨を示唆する演出画像に代えて、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードの表示制御が行われる。そして、この目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選したときは、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりに当選したことが遊技者に示唆される。

30

【0479】

技術思想3に係る遊技機によれば、通常遊技状態において特殊大当たりまたは小当たりに当選すると、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像が演出表示装置に表示される目的達成モードが実行される。そして、目的達成モード中に特別大当たりまたは通常大当たりに当選すると、特定の演出条件が達成されたことを示す演出画面を演出表示装置に表示することによって、当該大当たりの当選を遊技者に示唆するものである。

40

【0480】

このように、目的達成モードには、小当たりのみならず特殊大当たりに当選しても突入するようにしているので、従来のような単なる演出のみにすぎない所謂ミッションモードとは異なり、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を向上させることができる。そして、目的達成モードでは、特定の演出条件を達成すべき指令を示す演出画像による演出を行ないつつ、大当たりに当選すると特定の演出条件が達成されるような演出を行っているものの、遊技状態が確変遊技状態である場合もあることから、偶然に左右されずに大当たりに当選することがあり、興趣の低下を抑制できる。

50

## 【 0 4 8 1 】

また、第 2 の通常大当たりに当選したのちの通常遊技状態（即ち、第 2 の通常遊技状態）において小当たりに当選しても目的達成モードに突入する。この場合、目的達成モードでは、第 2 の通常大当たりに基づいて確変機能が作動していることから、大当たりに極めて当選しやすい。これにより、目的達成モードにおいて大当たりに当選する期待度を一層向上させることができる。

## 【 0 4 8 2 】

## 〔 技術思想 4 〕

技術思想 4 に記載の遊技機は、

技術思想 1 ～ 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記当落判定処理において昇格大当たりに当選したと判定されたことに応じて、前記大当たり遊技よりも遊技者に不利な昇格大当たり遊技を実行可能な昇格大当たり遊技実行手段、および、

前記特定の条件としての前記当選種別判定処理において当該大当たりが前記昇格大当たりであると判別された場合に、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態を、前記有利遊技状態と極似する態様の昇格遊技状態に制御する昇格遊技状態実行手段、

を有しており、

前記昇格遊技実行手段は、

前記可動部材の態様として、前記通常遊技状態における前記平時態様に代えて前記促進態様を導出すると共に、前記昇格遊技状態である旨を示唆する演出画像が前記演出表示装置に表示されるように表示制御し、且つ前記第 1 の確率に代えて当該第 1 の確率よりも前記大当たりへの当選確率が高い第 2 の確率に基づいて前記当落判定処理を行うものであって、

さらに、前記昇格遊技状態において、前記当選種別判定処理において前記第 2 の通常大当たりへの当選であると判定されると、当該第 2 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に代えて前記有利遊技状態に制御する

ことを特徴とする遊技機である。

## 【 0 4 8 3 】

上記技術思想 4 に係る遊技機では、遊技制御手段は、昇格大当たり遊技実行手段（短開放大当たり遊技実行手段 7 1 5 b）、および、昇格遊技状態実行手段（遊技状態制御手段 9 3 4）を有している。そして、当落判定処理において昇格大当たりに当選したと判定されたことに応じて、昇格大当たり遊技実行手段により大当たり遊技よりも遊技者に不利な昇格大当たり遊技が実行される。また、昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、昇格遊技状態実行手段により有利遊技状態と極似する態様の昇格遊技状態に制御される。

## 【 0 4 8 4 】

この昇格遊技状態では、可動部材の態様として促進態様が導出されると共に、昇格遊技状態である旨を示唆する演出画像が演出表示装置に表示され、且つ、第 1 の確率に代えて大当たりへの当選確率が高い第 2 の確率に基づいて当落判定処理が行なわれる。さらに、昇格遊技状態において第 2 の通常大当たりに当選すると、当該第 2 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、通常遊技状態に代えて有利遊技状態に制御される。

## 【 0 4 8 5 】

技術思想 4 に係る遊技機によれば、昇格大当たりに当選した場合には、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が実行されたのちの遊技状態が、昇格遊技状態に制御される。この昇格遊技状態は、演出表示装置に表示される演出画像が通常遊技状態時に表示される演出画像と顕著に異なることから、遊技者は通常遊技状態とは違った特別な状態にある

ことを一見して把握できる。さらに、可動部材の動作が促進態様に制御されるので、遊技者は、自己に有利な遊技状態となったことを把握できる。

【 0 4 8 6 】

ところで、通常遊技状態であるときに第 1 の通常大当たりに当選すると、可動部材の動作が促進態様に制御されず（即ち、平時態様に制御される）、かつ、第 1 の確率で当落判定処理が行なわれる第 1 の通常遊技状態となる。また、通常遊技状態であるときに第 2 の通常大当たりに当選すると、大当たり遊技が終了したのちの遊技状態は、可動部材の動作が促進態様に制御されず（即ち、平時態様に制御される）、かつ、第 2 の確率で当落判定処理が行なわれる第 2 の通常遊技状態となる。

【 0 4 8 7 】

しかし、昇格遊技状態では、当落判定処理にて第 2 の通常大当たりに当選した場合であっても、当該第 2 の通常大当たりに基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態が、可動部材の動作が促進態様に制御され、かつ、第 2 の確率で当落判定処理が行なわれる有利遊技状態となる（即ち、確変機能および開放延長機能の両方の作動を伴う確変開放延長遊技状態となる）。これにより、通常遊技状態であっても、昇格遊技状態に突入すると所謂連チャンの期待感が高まり、興味が大きく高められる。

【 0 4 8 8 】

ところで、従来の確変付き短開放当たり（所謂、突然確変）では、賞球の払出が乏しく確変機能の作動が付与されるだけであり、むしろ遊技者は多量の賞球の払出を得られる長開放当たりを獲得し損ねたという失望感を感じることがあった。その点、本実施形態の昇格大当たりでは、当該昇格大当たりに基づく昇格大当たり遊技が終了したのちに昇格遊技状態に移行する。そして、この昇格遊技状態では、単に確変機能の作動が付与されるだけでなく、第 2 の通常大当たりに当選すると大当たり遊技終了後に確変開放延長遊技状態が実行される（つまり、第 2 の通常大当たりに特別の大当たりと同様の利益が付与される）。いわば、本実施形態の昇格大当たりは、第 2 の通常大当たりを遊技者に付与される利益がより大きい特別の大当たりに変貌させる「覚醒当たり」として機能する。そのため、遊技者は昇格大当たりに当選すると多大な利益を期待することができ、従来の確変付き短開放当たりに当選したときのような失望感を味わうことがない。

【 0 4 8 9 】

[ 技術思想 5 ]

技術思想 5 に記載の遊技機は、

技術思想 4 に記載の遊技機において、

前記有利遊技状態および前記昇格遊技状態において、前記当選種別判定処理において前記第 1 の通常大当たりへの当選であると判定されると、当該第 1 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、前記通常遊技状態に代えて、前記可動制御手段により前記可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御する引き戻し遊技実行手段、を有する

ことを特徴とする遊技機である。

【 0 4 9 0 】

上記技術思想 5 に係る遊技機では、有利遊技状態および昇格遊技状態において、第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、当該第 1 の通常大当たりへの当選に基づく大当たり遊技が終了したのちの遊技状態を、通常遊技状態に代えて可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御される。

【 0 4 9 1 】

技術思想 5 に係る遊技機によれば、通常遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、大当たり遊技が終了したのちに可動部材が平時態様となる通常遊技状態に制御されるところ、有利遊技状態および昇格遊技状態において第 1 の通常大当たりへの当選に当選すると、引き戻し遊技実行手段（遊技状態制御手段 9 3 4）によって可動部材の開閉動作が所定条件の成立まで頻繁に行なわれる引き戻し遊技状態に制御される。

【 0 4 9 2 】

そのため、引き戻し遊技状態では、遊技者の持ち球が減りにくい有利な状態で所定期間遊技を行うことができ、かつ、引き戻し遊技状態では本構成の遊技機における標準の当選確率（第１の確率）で当落判定処理が行なわれるため、当該期間内に再び大当たりに当選する可能性が十分にある。そして、特別大当たりまたは昇格大当たりに当選すれば、再び有利遊技状態または昇格遊技状態に移行するため、大当たりの連続的な発生（連チャン）を期待することができ、興趣を向上させることが可能である。

#### 【０４９３】

特に、昇格大当たり遊技が終了したのちの昇格遊技状態において特別図柄抽選処理の結果が仮に第１の通常大当たりであったとしても、大当たり遊技が終了したのちは引き戻し遊技状態に突入する。従って、第１の通常大当たりに当選したときでも、賞球としての遊技球が遊技者に殆ど付与されことなく通常遊技状態に戻ってしまう確率はかなり低い。これにより、昇格大当たり遊技に当選したことが損であるという気分をより一層軽減することができると共に、大当たり遊技が連チャンする期待感を遊技者に与えることができ、興趣の低下を抑制できる。

10

#### 【０４９４】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良および設計の変更が可能である。即ち、上述の実施形態では、遊技機としてパチンコ機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【０４９５】

【図１】実施形態に係るパチンコ機の外枠に対して本体枠を閉塞し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図２】パチンコ機の正面から見た斜視図である。

【図３】パチンコ機の正面図である。

【図４】パチンコ機の背面図である。

【図５】パチンコ機の平面図である。

【図６】本体枠の正面図である。

30

【図７】部品を取り付ける前の本体枠の側面図である。

【図８】部品を取り付けた本体枠の前方から見た斜視図である。

【図９】扉枠の背面図である。

【図１０】扉枠の正面から見た分解斜視図である。

【図１１】扉枠の背面から見た分解斜視図である。

【図１２】扉枠の前面側に取り付けられる扉レンズユニットの正面から見た分解斜視図である。

【図１３】扉レンズユニットのレンズカバーと皿ユニットに設けられるレンズカバーとの関係を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図１４】スピーカカバーおよび装飾部材を構成する部材のうち、ＬＥＤに照射される部材を取り除いた場合の扉枠の正面図である。

40

【図１５】扉枠の前面に設けられる皿ユニットの正面図である。

【図１６】皿ユニットの正面から見た分解斜視図である。

【図１７】皿ユニットの背面から見た分解斜視図である。

【図１８】遊技盤の正面図である。

【図１９】遊技盤の正面から見た斜視図である。

【図２０】遊技盤の正面から見た分解斜視図である。

【図２１】遊技盤の背面から見た分解斜視図である。

【図２２】制御構成を概略的に示すブロック図であって、主基板周辺の構成を主として示した図である。

50

【図 2 3】制御構成を概略的に示すブロック図であって、周辺基板周辺の構成を主として示した図である。

【図 2 4】主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【図 2 5】主基板の主制御基板に搭載される CPU が実行するメインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 6】電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 7】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 8】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 2 9】第 1・第 2・第 3 始動口入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 0】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 1】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 2】変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 3】大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 4】小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 7】外部通常遊技状態（外部通常遊技状態 A または外部通常遊技状態 B）において演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図 3 8】外部通常遊技状態にあるときに演出表示装置に現れる演出態様の一態様を示す画像を示す図である。

【図 3 9】タイムリミットモードにおいて演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図 4 0】第 1 長開放大当たりに基づく長開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図 4 1】第 1 短開放大当たりに基づく短開放大当たり遊技が終了したのち昇格モードに突入した場合に演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【図 4 2】「引き戻しモード」において演出表示装置に表示される画像を示す図である。

【符号の説明】

【0 4 9 6】

1 パチンコ機

2 外枠

3 本体枠

4 遊技盤

5 扉枠

6 下部装飾板

6 a 装飾カバー板

7 上支持金具

8 下支持金具

2 0 遊技領域

2 0 a 画像表示領域

2 0 b 球流下領域

2 4 周辺制御基板ボックス

2 5 主制御基板ボックス

3 0 遊技盤設置凹部

3 2 板部

3 3 上部防犯二重溝

3 4 側部防犯溝

3 5 防犯凹部

3 6 フック用開口

10

20

30

40

50

3 7	突起	
3 8	発射レール	
3 9	賞球払出ストッパー機構	
4 0	発射装置取付部	
4 0 a	ハンドル連結窓	
4 1	締結穴	
4 2 , 4 3	係合溝	
4 4	レール接続部材	
4 6	遊技盤固定具	
4 7	上軸支金具	10
4 8	下軸支金具	
4 9	軸支辺部	
5 0	賞球タンク	
5 1	タンクレール部材	
5 2	球通路ユニット	
5 3	球払出装置	
5 4	基板ユニット	
5 5	払出制御基板ボックス	
5 6	外部端子板	
5 7	発射装置	20
5 8	カバー体	
6 0	施錠装置	
6 1	扉枠フック部	
6 2	シリンダー錠	
7 0	後面開口	
7 8	案内レール	
8 0	L E D 表示領域	
8 2	普通図柄表示器	
8 4	第 1 特別図柄表示器	
8 6	第 2 特別図柄表示器	30
8 8	第 1 特別図柄保留表示器	
9 0	第 2 特別図柄保留表示器	
9 2	普通図柄保留表示器	
1 0 0	扉枠本体	
1 0 1	遊技窓	
1 0 2	スピーカ用開口	
1 0 3	賞球通過口	
1 0 4	開口	
1 0 5	蓋用開口	
1 0 6	錠穴	40
1 0 7	スライドユニット装着凹部	
1 0 8	レバー	
1 1 0	装着開口部	
1 1 1	係合突起	
1 1 2	扉枠突片	
1 1 5	演出表示装置	
1 1 6	着脱突起	
1 1 8	着脱係止部	
1 1 9	表示装置制御基板ボックス	
1 2 0	扉レンズユニット	50

1 2 1	レンズベース体	
1 2 2	上リフレクタ	
1 2 3	陰極管支持片	
1 2 5	電極支持部	
1 2 7	電極蓋	
1 2 8 a , 1 2 8 b	スピーカ貫通穴	
1 3 0 a , 1 3 0 b	側方リフレクタ	
1 3 1 a , 1 3 1 b	電極支持部	
1 3 2	上冷陰極管	
1 3 3	ゴム製スリーブ	10
1 3 4 a , 1 3 4 b	側方冷陰極管	
1 3 5 a , 1 3 5 b	ゴム製スリーブ	
1 3 6	インバータ基板	
1 3 7	L E D 基板	
1 3 8 a , 1 3 8 b	L E D 基板	
1 4 0	レンズカバー	
1 4 1	上レンズカバー部	
1 4 1 c	先頭レンズ部	
1 4 2 a , 1 4 2 b	側方レンズカバー部	
1 4 2 c	先頭レンズ部	20
1 4 3 a , 1 4 3 b	スピーカ取付穴	
1 4 4 a , 1 4 4 b	スピーカ	
1 4 5 a	スピーカコーン	
1 4 6 a , 1 4 6 b	スピーカカバー	
1 4 7 a , 1 4 7 b	網目状カバー	
1 4 8 a , 1 4 8 b	装飾部材取付領域	
1 4 9 a , 1 4 9 b	装飾部材	
1 5 1	カバーベース板	
1 5 2	L E D 基板	
1 5 4	スピーカ枠	30
1 5 5	装飾ベース板	
1 5 6	L E D 基板	
1 5 8	装飾枠	
1 5 9 a , 1 5 9 b	装飾板	
1 6 0	補強板金	
1 6 1	上側補強板金	
1 6 2	軸支側補強板金	
1 6 3	開放側補強板金	
1 6 4	下側補強板金	
1 6 5	上折曲突片	40
1 6 6	下折曲突片	
1 6 7	字状折曲突片	
1 7 2	軸支側短折曲突片	
1 7 3	開放側外折曲突片	
1 7 4	開放側内折曲突片	
1 7 5	係合開口	
1 7 6	フックカバー	
1 7 7	賞球通過口被覆部	
1 7 8	下折曲突片	
1 7 9	上折曲突片	50



1 8 0	垂直折曲突片	
1 9 0	ガラスユニット	
1 9 1	ユニット枠	
1 9 4	止め片	
1 9 5	掛止突片	
1 9 9	防犯用突出板部	
2 0 0	係合溝	
2 0 1	ガラス板	
2 1 0	防犯カバー	
2 1 1	当接凹部	10
2 1 2	防犯前突片	
2 1 3	装着弾性片	
2 1 4	防犯後突片	
2 1 5	防犯後端部突片	
2 2 0	装着台	
2 2 1	賞球通過口用開口	
2 2 2	ユニット取付凹部	
2 2 3	蓋用開口	
2 2 4	立壁	
2 2 6	ユニット	20
2 2 7	球飛送誘導面	
2 3 0	スライドユニット	
2 3 1	スライド係脱片	
2 4 0	枠装飾中継端子板	
2 4 1	中継基板カバー	
2 8 0	カバー体支持筒部	
2 9 0	第 1 側面壁	
2 9 1	第 2 側面壁	
2 9 2	第 3 側面壁	
2 9 3	第 4 側面壁	30
2 9 4	左後面壁	
2 9 5	上後面壁	
2 9 6	右後面壁	
3 0 0	皿ユニット	
3 0 1	ユニット枠	
3 0 2	上面カバー部	
3 0 2 a	垂直カバー部	
3 0 3	前面カバー部	
3 0 4	前面装飾板	
3 0 5	皿体上面開口部	40
3 0 6	操作ボタンユニット用凹空間部	
3 0 7	装飾空間部	
3 1 0	空間部形成部材	
3 1 0 a	コネクタ	
3 1 0 b	配線収納開口	
3 1 1	ネジ止め部	
3 1 2	係合穴	
3 1 3	第 1 球抜ボタン	
3 1 3 a	第 1 球抜ボタン用開口	
3 1 4	摺動支持部材	50

3 1 5 a , 3 1 5 b	スピーカ用開口	
3 1 6 a , 3 1 6 b	スピーカカバー	
3 1 7	ハンドル取付穴	
3 1 8	ハンドルユニット	
3 1 8 a	回動操作部材	
3 1 9	係合カム	
3 2 0	第 2 球抜ボタン用開口	
3 2 2	球排出口	
3 2 3	貸球ボタンユニット用開口	
3 2 4	貸球ユニット	10
3 2 5	締具挿入穴	
3 2 6	操作ボタンユニット	
3 2 7	操作ボタン	
3 3 0	下部スピーカユニット	
3 3 1	スピーカボックス本体	
3 3 7	球抜通路前樋	
3 3 8	誘導樋	
3 4 1 a , 3 4 1 b	スピーカ	
3 6 0	皿体	
3 6 1	貯留部	20
3 6 2	誘導通路部	
3 6 4	球抜通路部	
3 6 5	スライド弁	
3 6 6	回動部材	
3 6 7	回動軸	
3 6 9	バネ	
3 7 5	球抜弁	
3 8 3	側面開口蓋	
3 8 8	球抜開口	
3 9 5	電源基板	30
4 0 0	球抜リンクユニット	
4 0 1	第 2 球抜ボタン	
4 0 7	遊技パネル	
4 0 9	遊技パネル	
4 0 9 a	嵌合孔	
4 0 9 b	長孔	
4 0 9 c	係合段部	
4 0 9 d	内レール固定孔	
4 0 9 e	開口部	
4 1 4	第 1 リンク	40
4 1 9	第 2 リンク	
4 3 0	皿蓋体	
4 3 1	賞球連絡樋	
4 3 2	開口蓋取付窓	
4 3 3	球抜通路後樋	
4 3 4	上誘導樋	
4 3 5	下誘導樋	
4 3 6	案内穴	
4 6 2	内レールユニット	
4 6 3	逆流防止部材	50

4 6 4	レール防犯溝	
4 6 5	防犯突起	
4 6 6	位置決め凹部	
4 6 7	遊技盤止め具	
4 6 8	スピーカ用切欠部	
4 6 9	締結部	
4 7 1	アウト口	
4 7 2	外レールユニット	
4 7 3	ファール口	
4 7 6	衝止部	10
4 7 7	接続通路部	
4 7 8	通路用切欠部	
4 8 2	案内レール	
5 0 0	大当たり遊技用開閉装置	
5 0 0 a	大当たり遊技用大入賞口	
5 0 0 b	大当たり遊技用大入賞口開閉扉	
5 0 4	パネル裏板	
5 0 4 c	係止爪	
5 0 5 f	貫通孔	
5 0 5 g	開口受部	20
5 0 5	基板ホルダ	
5 0 5 e	固定ボス	
5 0 8	ランプ駆動基板ボックス	
5 1 0	裏ユニット	
5 1 4	裏箱	
5 1 4 a	開口部	
5 1 6	着脱溝	
5 1 8	着脱機構	
5 2 0	ライト状装飾体	
5 3 0	羽根型装飾体	30
5 3 5	L E D 基板	
5 4 0	パネルホルダ	
5 4 0 a	嵌合段部	
5 4 0 b	貫通口	
5 4 0 f	ボス挿通孔	
5 4 0 c	係合突部	
5 4 0 d	係合爪部	
5 4 0 e	突出ピン	
5 4 0 g	取付支持部	
5 4 0 h	収容凹部	40
5 5 0	第 2 ワープ通路	
5 5 4	第 2 ワープ出口	
5 6 0	第 2 ステージ	
5 6 0 a	前ステージ	
5 6 0 b	後ステージ	
5 6 2	特殊受入口	
5 6 4	通常受入口	
5 6 6	第 2 ワープ出口側端部	
5 6 8	第 2 ワープ反出口側端部	
5 8 0	回転振分役物	50

5 8 0 a	磁着部	
5 9 0	円盤状役物	
5 9 1	本体部	
5 9 2	下電飾体	
5 9 4	上電飾体	
5 9 6	中電飾体	
6 0 0	第 1 始動口	
6 0 2	第 2 始動口	
6 0 4	第 3 始動口	
6 0 6	可動片	10
6 1 2	通過ゲート	
6 1 4	一般入賞口	
6 2 0	センター役物	
6 2 1	開口部	
6 2 1 a	透明板	
6 2 2	枠状装飾体	
6 3 0	羽根型装飾体	
6 3 2	羽根型装飾体	
6 3 2 a	窓部	
6 5 0	第 1 ワープ通路	20
6 5 2	第 1 ワープ入口	
6 5 4	第 1 ワープ出口	
6 5 8	ワープ誘導片	
6 6 0	第 1 ステージ	
6 6 2	山部	
6 6 4	谷部	
6 6 6	第 1 ワープ出口側端部	
6 6 8	第 1 ワープ反出口側端部	
6 8 0	前構成部材	
6 8 0 a	開口	30
6 8 0 c	位置決め固定ボス	
6 8 0 d	位置決め突起	
7 0 0	主基板	
7 0 2	第 1 特別図柄表示制御手段	
7 0 4	第 2 特別図柄表示制御手段	
7 1 0	主制御基板	
7 1 1	C P U	
7 1 2	R O M	
7 1 3	R A M	
7 1 4	小当たり遊技実行手段	40
7 1 5	大当たり遊技実行手段	
7 1 5 a	長開放大当たり遊技実行手段	
7 1 5 b	短開放大当たり遊技実行手段	
7 1 6	普通図柄表示制御手段	
7 1 8	普通図柄保留表示制御手段	
7 2 0	払出制御基板	
7 2 2	C P U	
7 2 4	R O M	
7 2 6	R A M	
7 3 0	受皿満タンスイッチ	50

7 3 6	内枠開放スイッチ	
7 3 8	扉開放スイッチ	
7 5 0	パネル中継端子板	
7 5 4	開閉装置中継端子板	
7 6 0	ゲートセンサ	
7 6 2	一般入賞口センサ	
7 6 8	普通図柄・特別図柄表示基板	
7 7 4	普通電動役物ソレノイド	
7 7 6	開閉装置カウントセンサ	
7 7 8	大当たり遊技用開閉装置開閉ソレノイド	10
7 8 0	第1始動口センサ	
7 8 2	第2始動口センサ	
7 8 4	第3始動口センサ	
8 0 0	周辺基板	
8 1 0	周辺制御基板	
8 1 1	C P U	
8 1 2	R O M	
8 1 3	R A M	
8 1 6	表示装置制御基板	
8 1 8	音源 I C	20
8 1 9	R O M	
8 3 2	C P U	
8 3 4	R A M	
8 3 6	R O M	
8 3 8	V D P	
8 3 9	画像 R O M	
8 4 2	枠装飾ランプ	
8 5 0	ランプ駆動基板	
8 5 2	パネル装飾ランプ	
8 5 3	センター装飾ランプ	30
8 5 4	排出口検出センサ	
9 0 0	第1特別図柄抽選手段	
9 0 2	第1特別図柄当否判定用乱数取得手段	
9 0 3	第1特別図柄保留カウンタ	
9 0 4	第1特別図柄当否判定手段	
9 0 6	第1通常特図判定テーブル	
9 0 7	第2通常特図判定テーブル	
9 0 8	第1確変特図判定テーブル	
9 0 9	第2確変特図判定テーブル	
9 1 0	第2特別図柄抽選手段	40
9 1 2	第2特別図柄当否判定用乱数取得手段	
9 1 3	第2特別図柄保留カウンタ	
9 1 4	第2特別図柄当否判定手段	
9 2 0	普通図柄抽選手段	
9 2 2	普通図柄当否判定用乱数取得手段	
9 2 3	普通図柄保留手段	
9 2 4	普通図柄当否判定手段	
9 2 6	通常普図判定テーブル	
9 2 7	開放延長普図判定テーブル	
9 2 8	可動片開閉制御手段	50

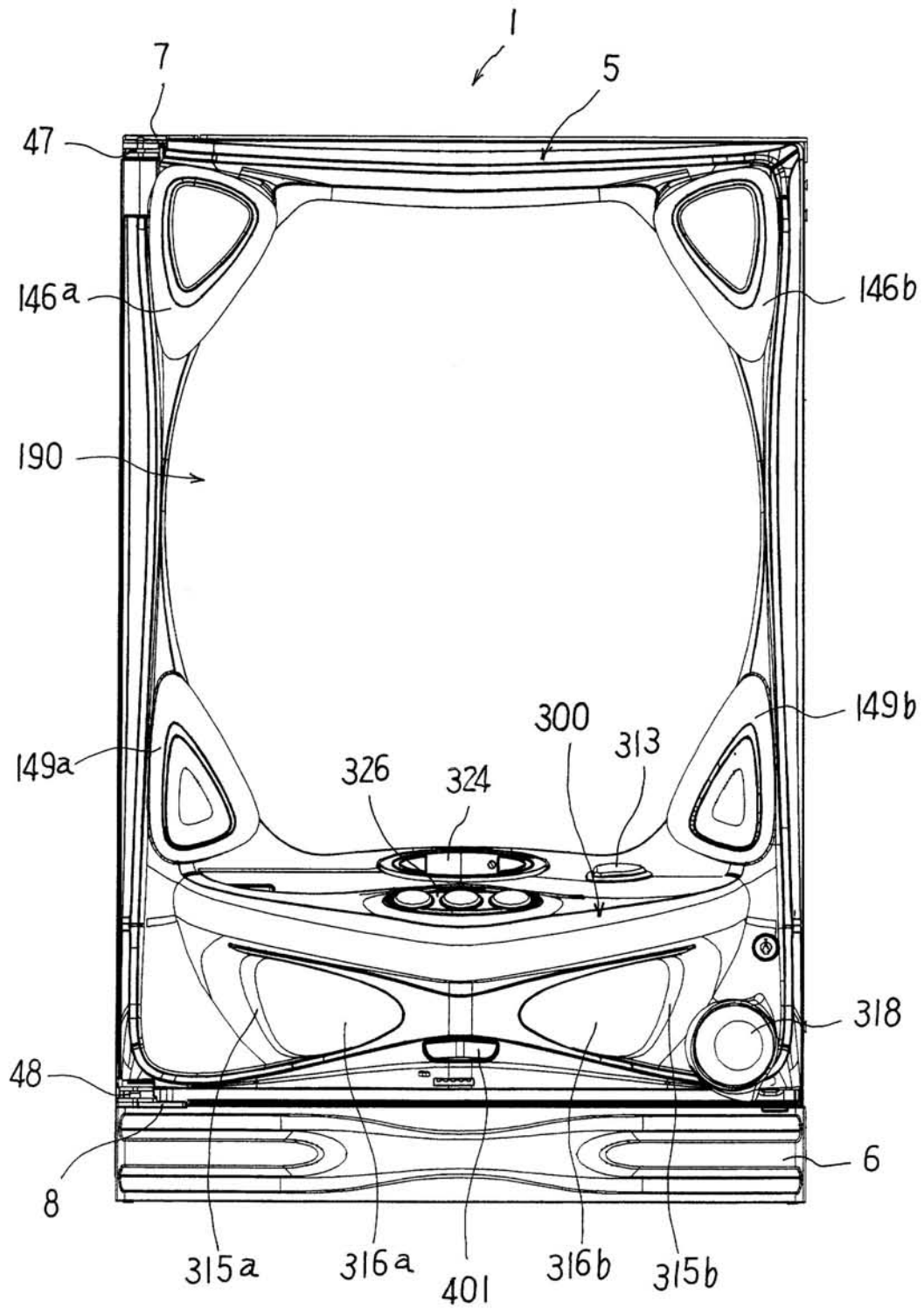
9 3 0 第 1 特別図柄保留表示制御手段  
9 3 2 第 2 特別図柄保留表示制御手段  
9 3 4 遊技状態制御手段  
9 3 8 開閉動作制御手段  
9 4 0 保留順記憶手段  
9 4 6 コマンド送信手段  
9 5 0 コマンド受信手段  
9 6 0 演出抽選手段  
9 6 2 演出制御手段  
1 0 0 0 第 1 特別図柄対応図柄  
1 0 0 2 第 2 特別図柄対応図柄  
1 0 0 4 タイマ  
5 1 3 1 当否判定用乱数記憶領域  
5 1 3 2 処理領域



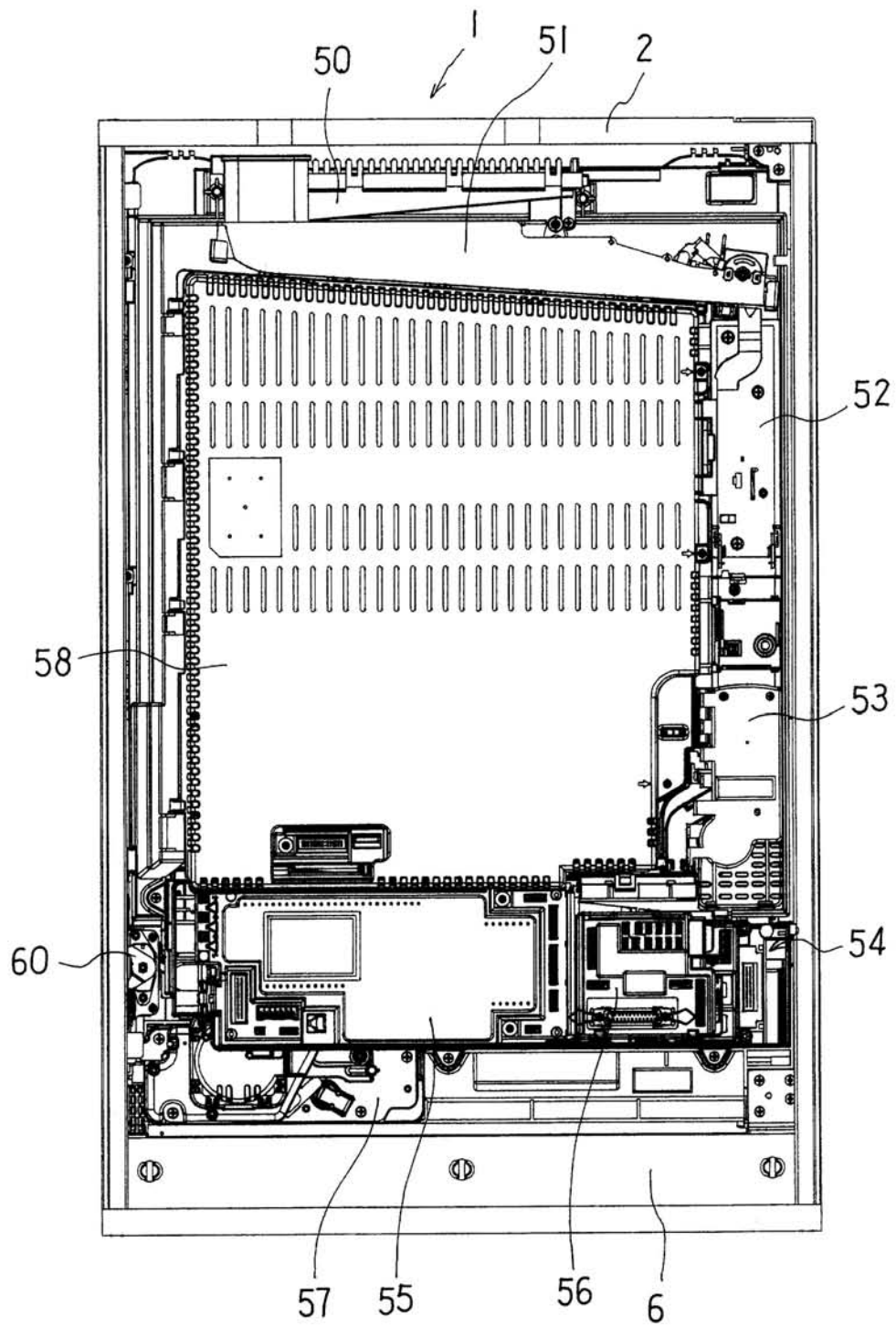




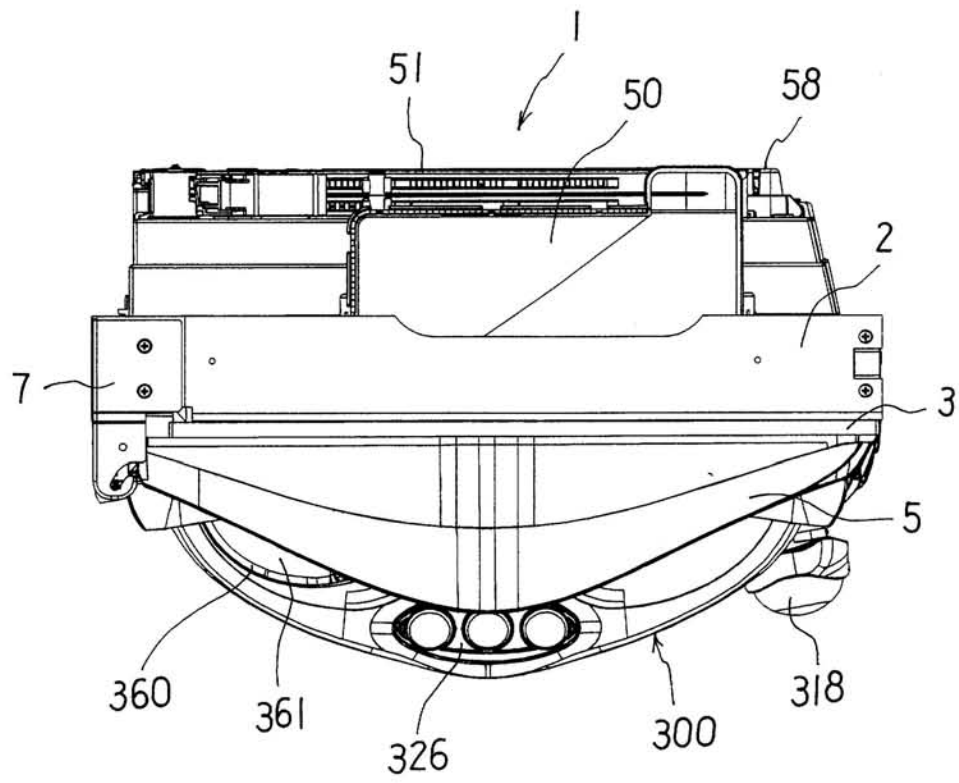
【図 3】



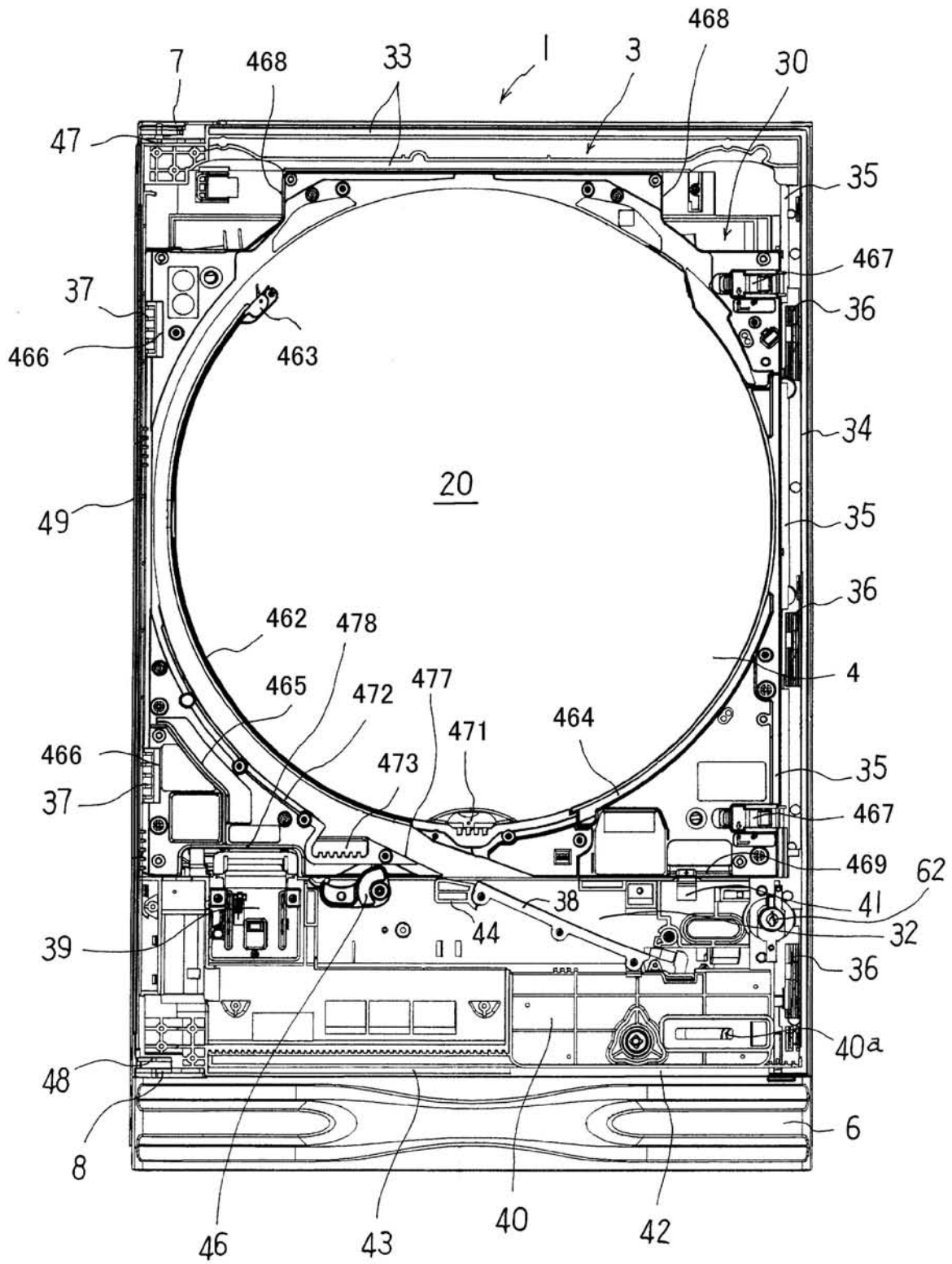
【図 4】



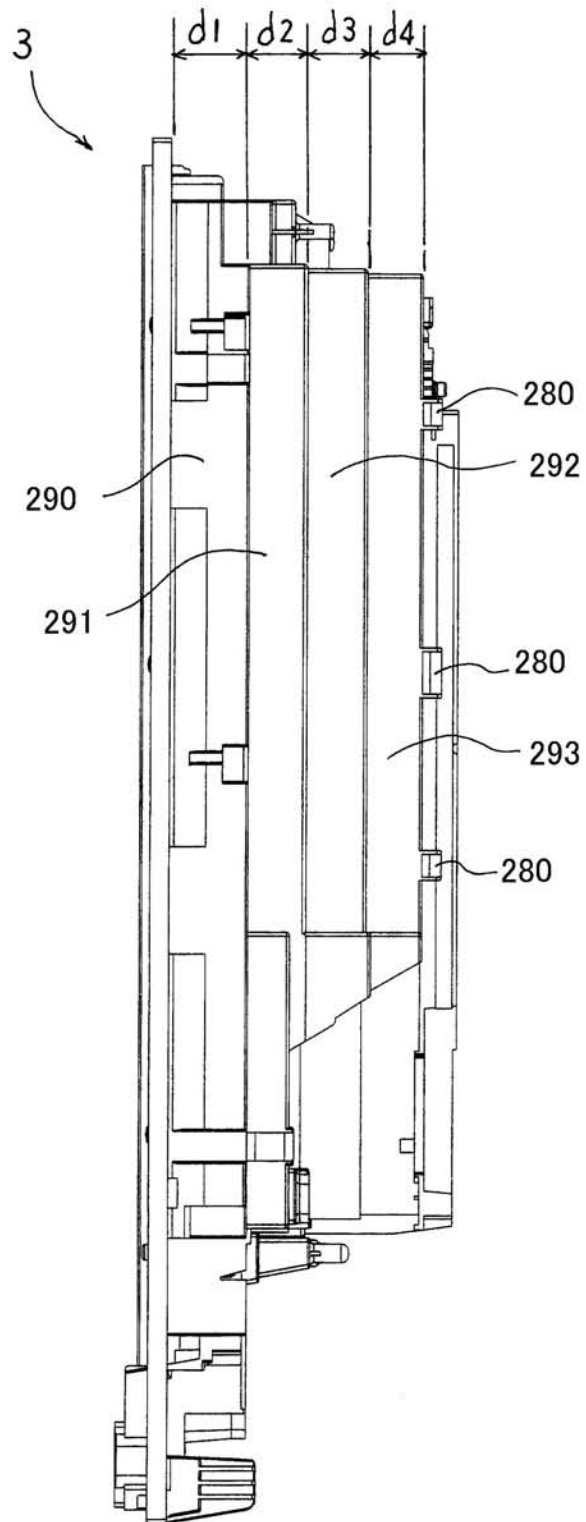
【図 5】



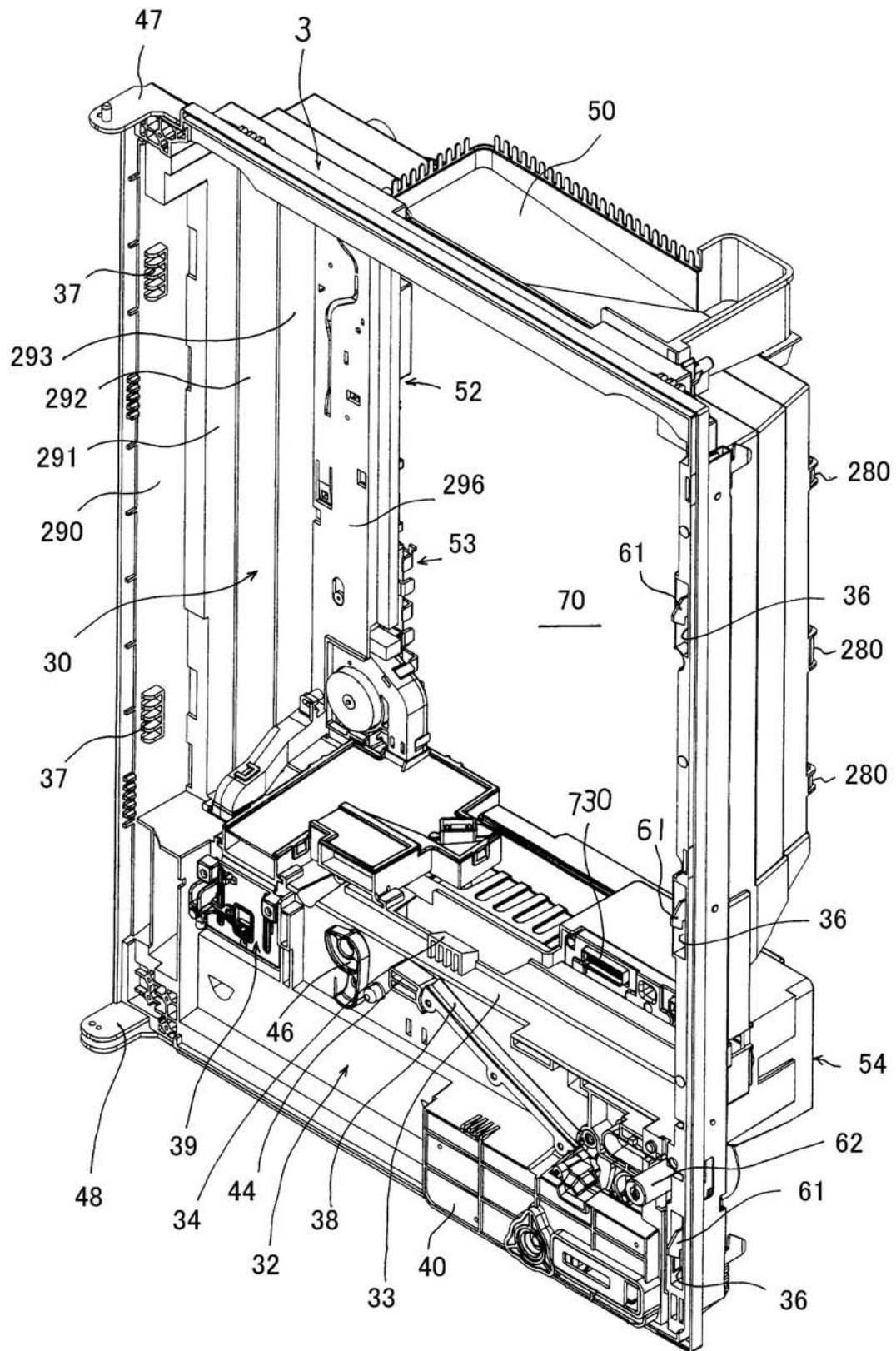
【図 6】



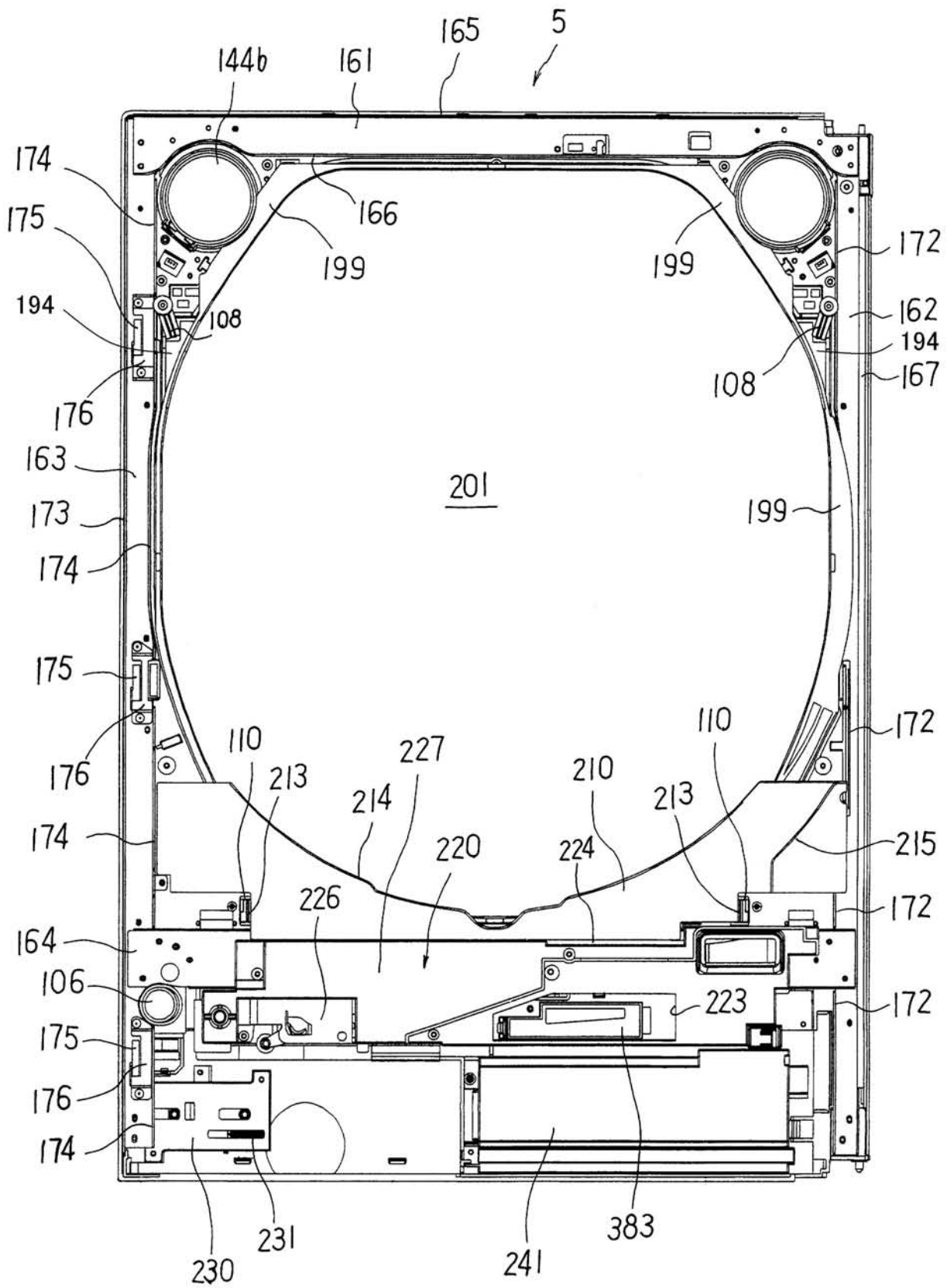
【 図 7 】



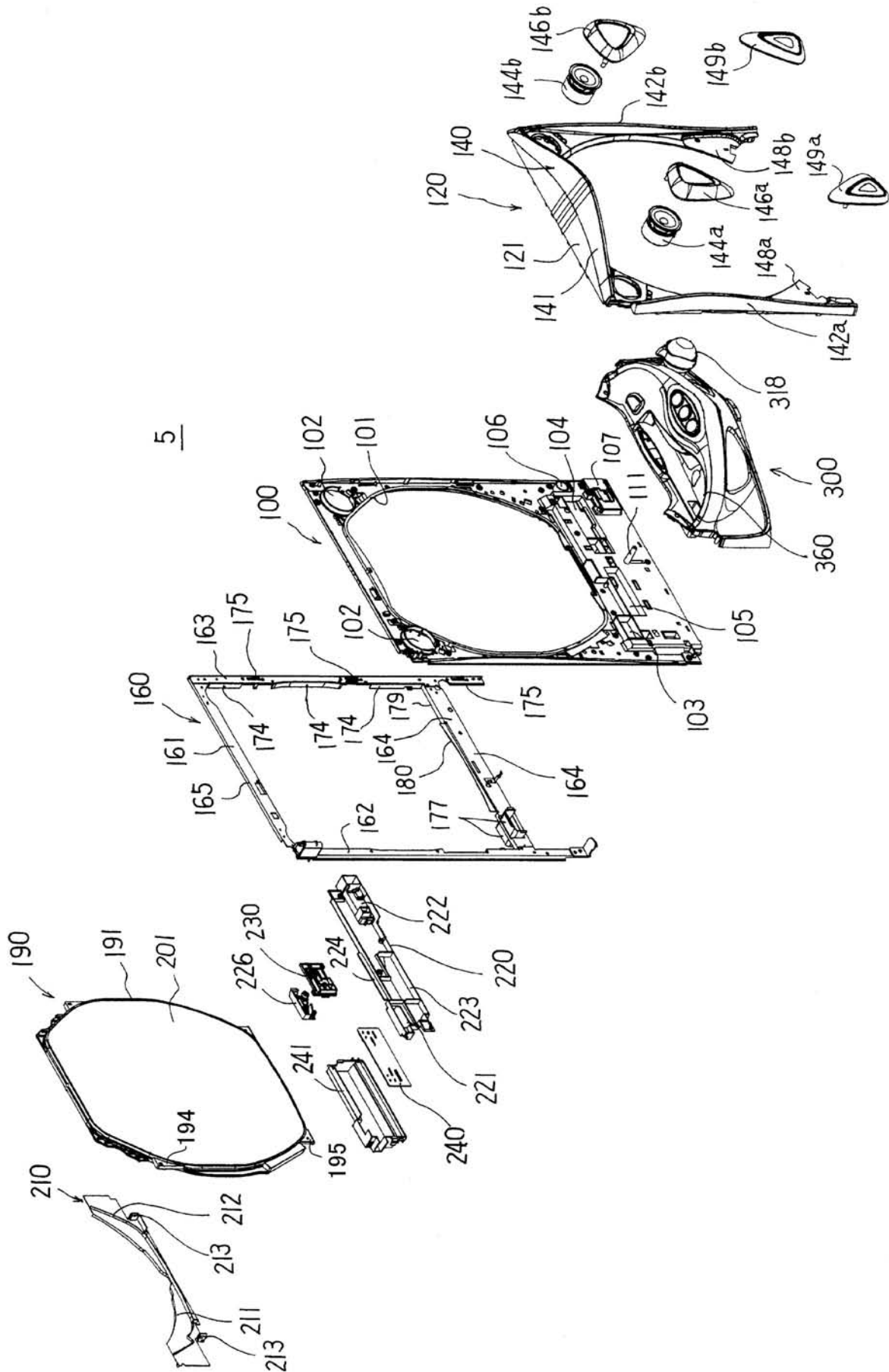
【図 8】



【 図 9 】

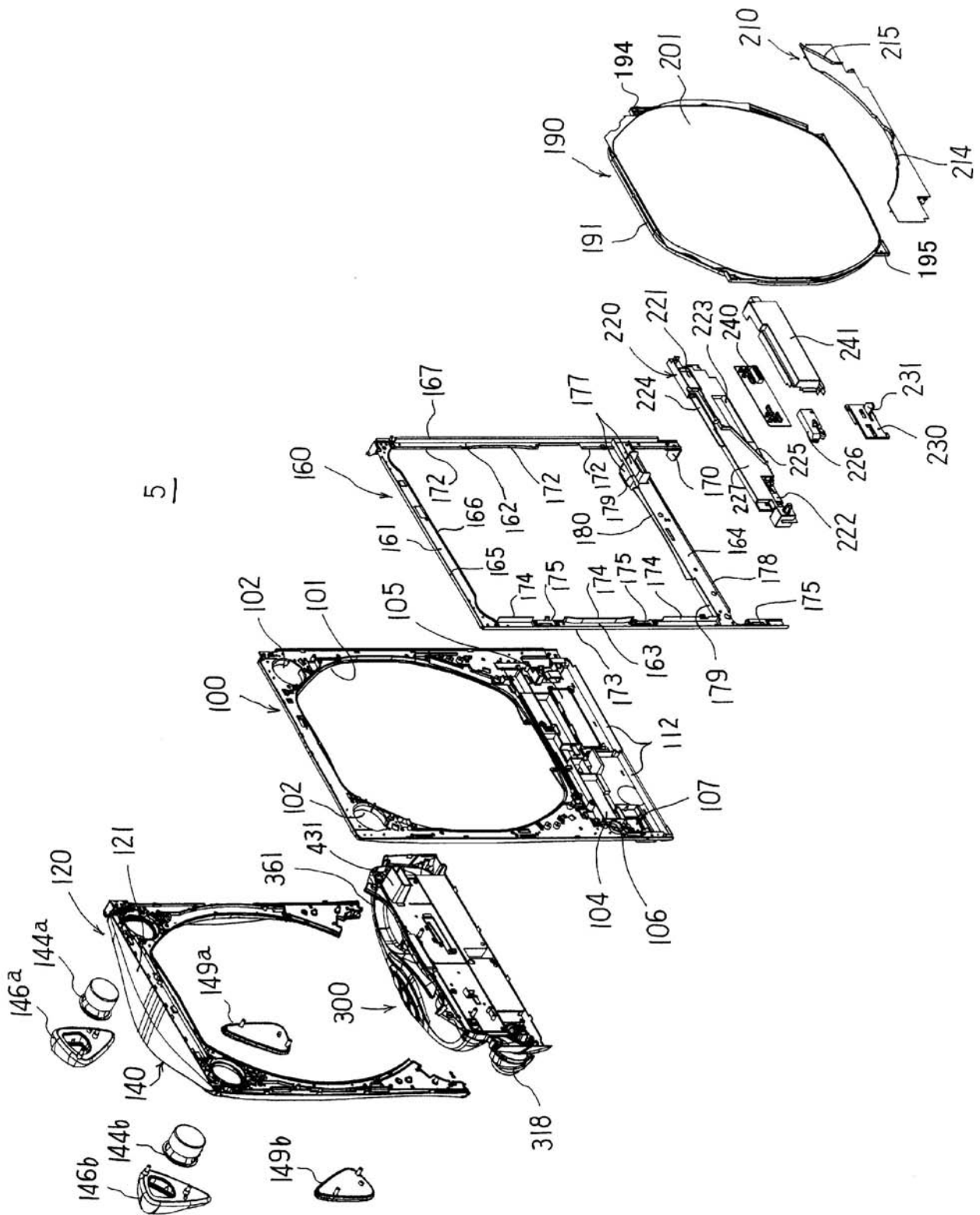


【図 10】



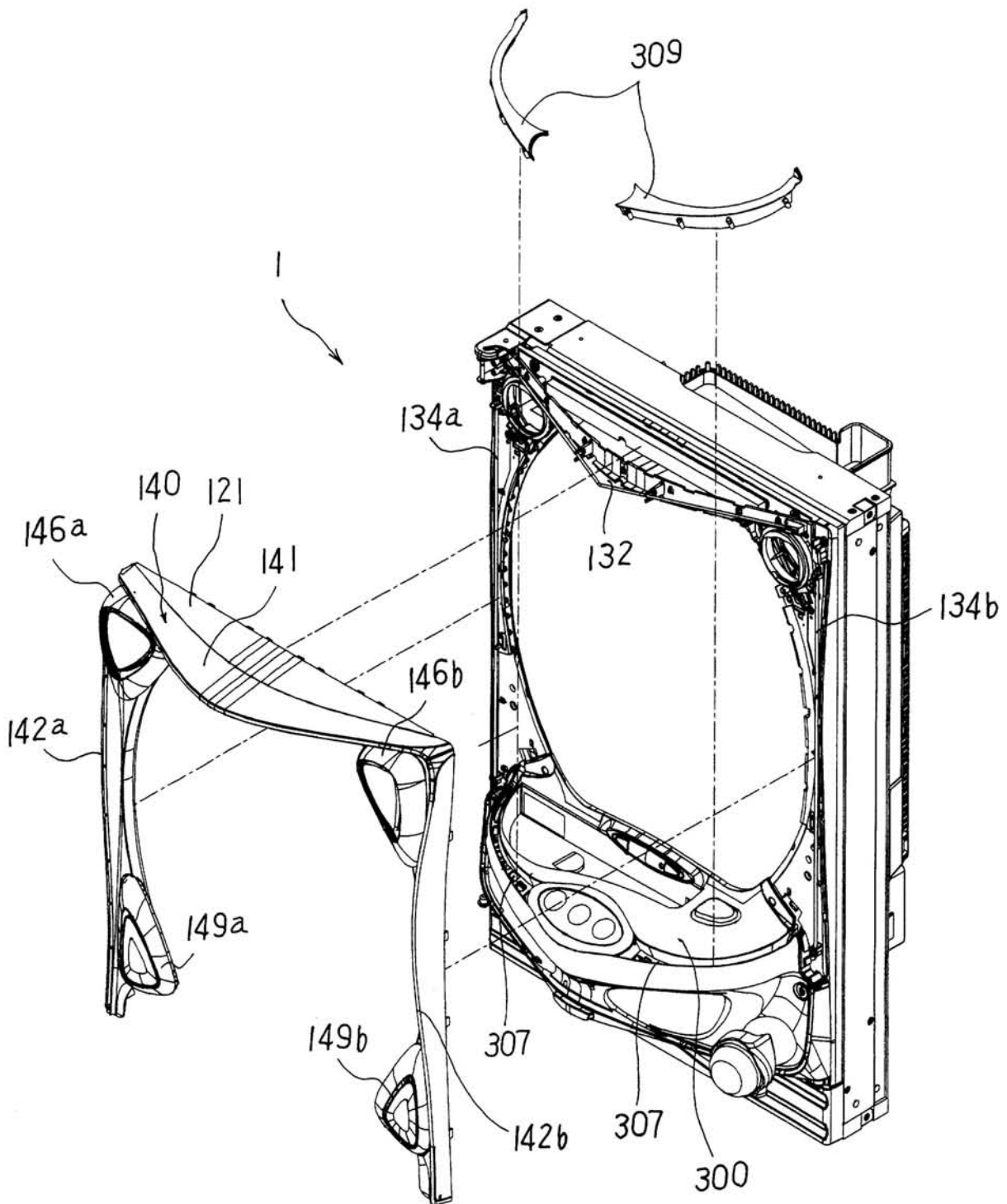


【図 11】

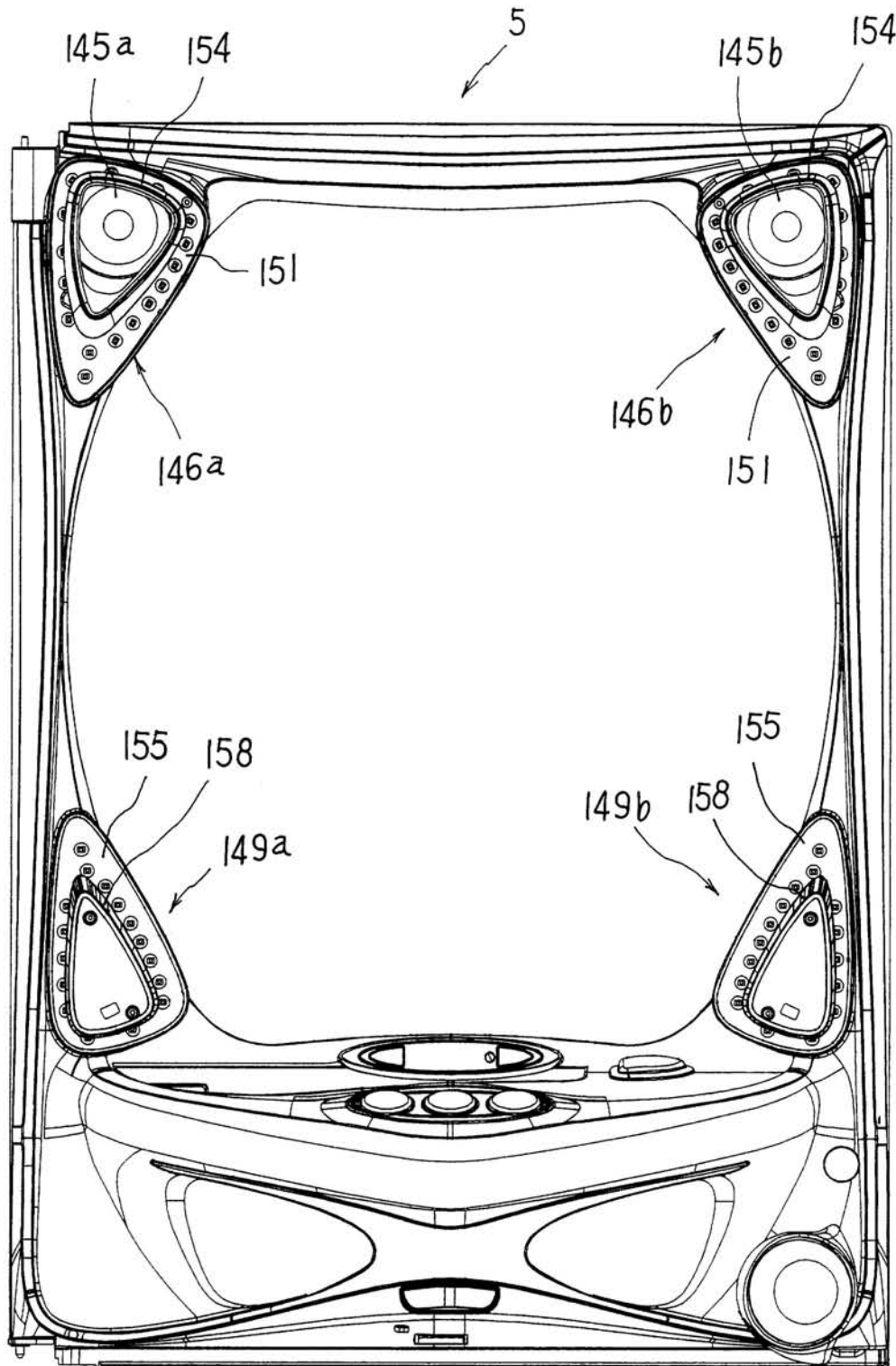




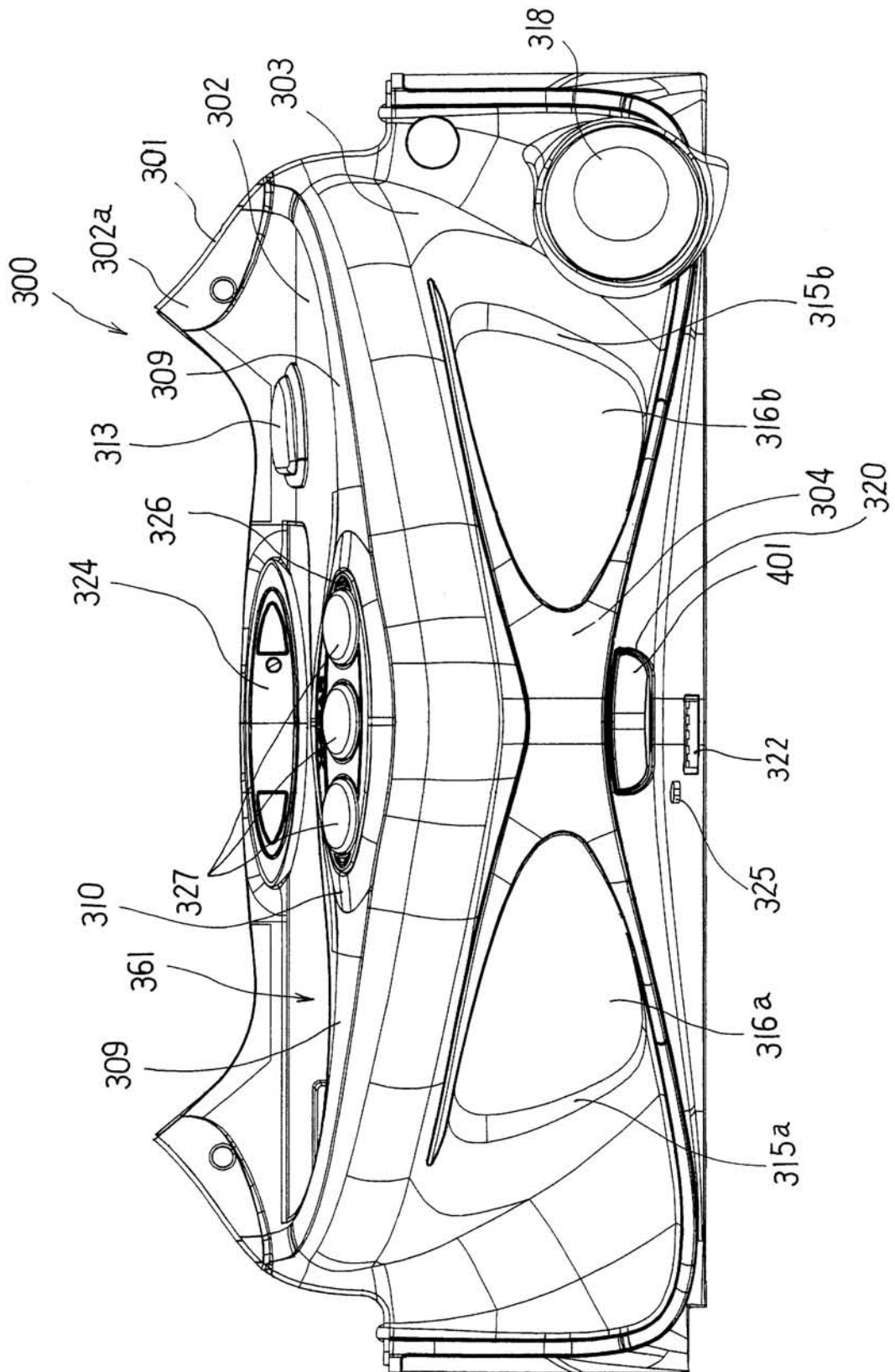
【 図 1 3 】



【図 14】

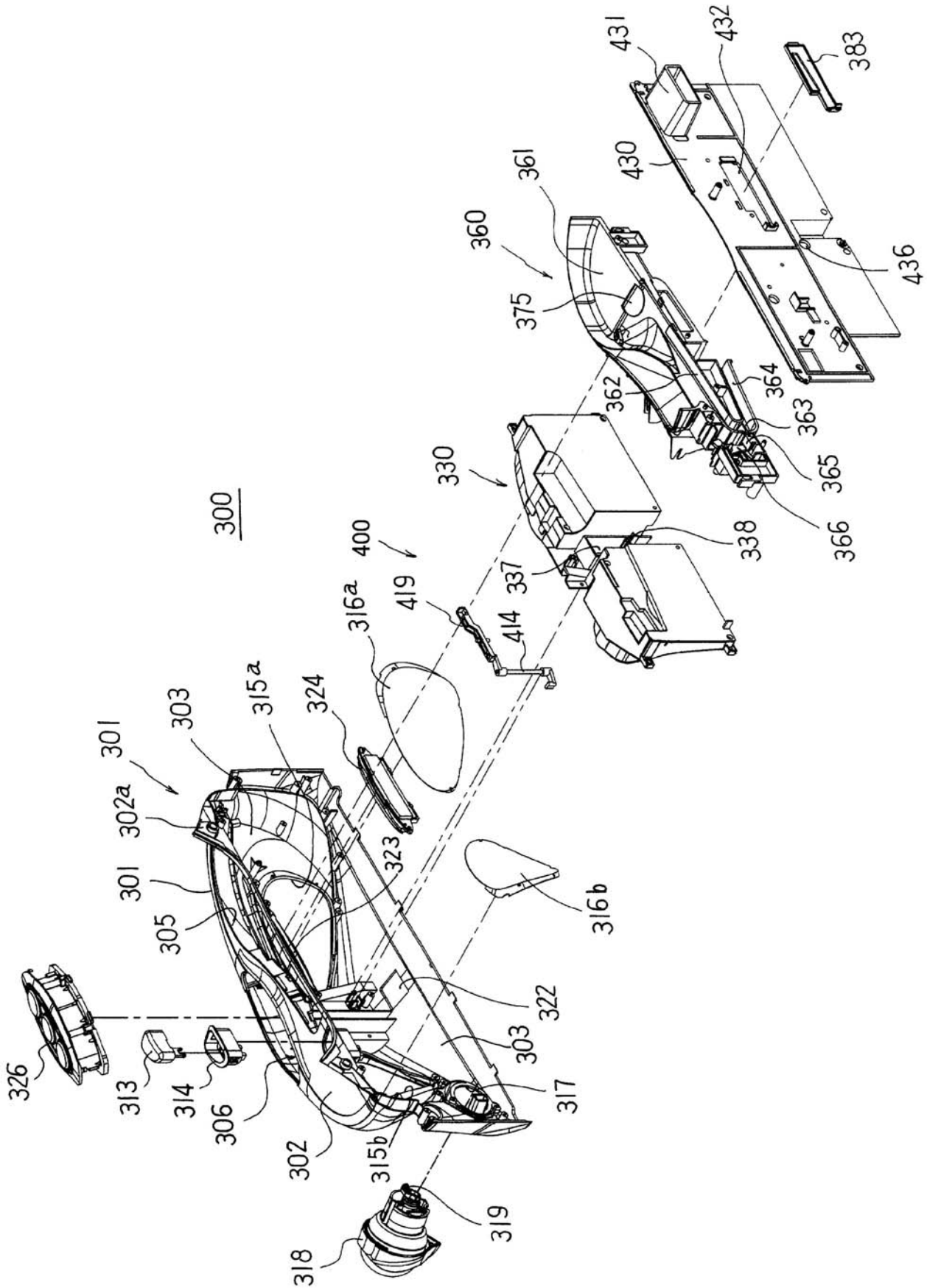


【図 15】





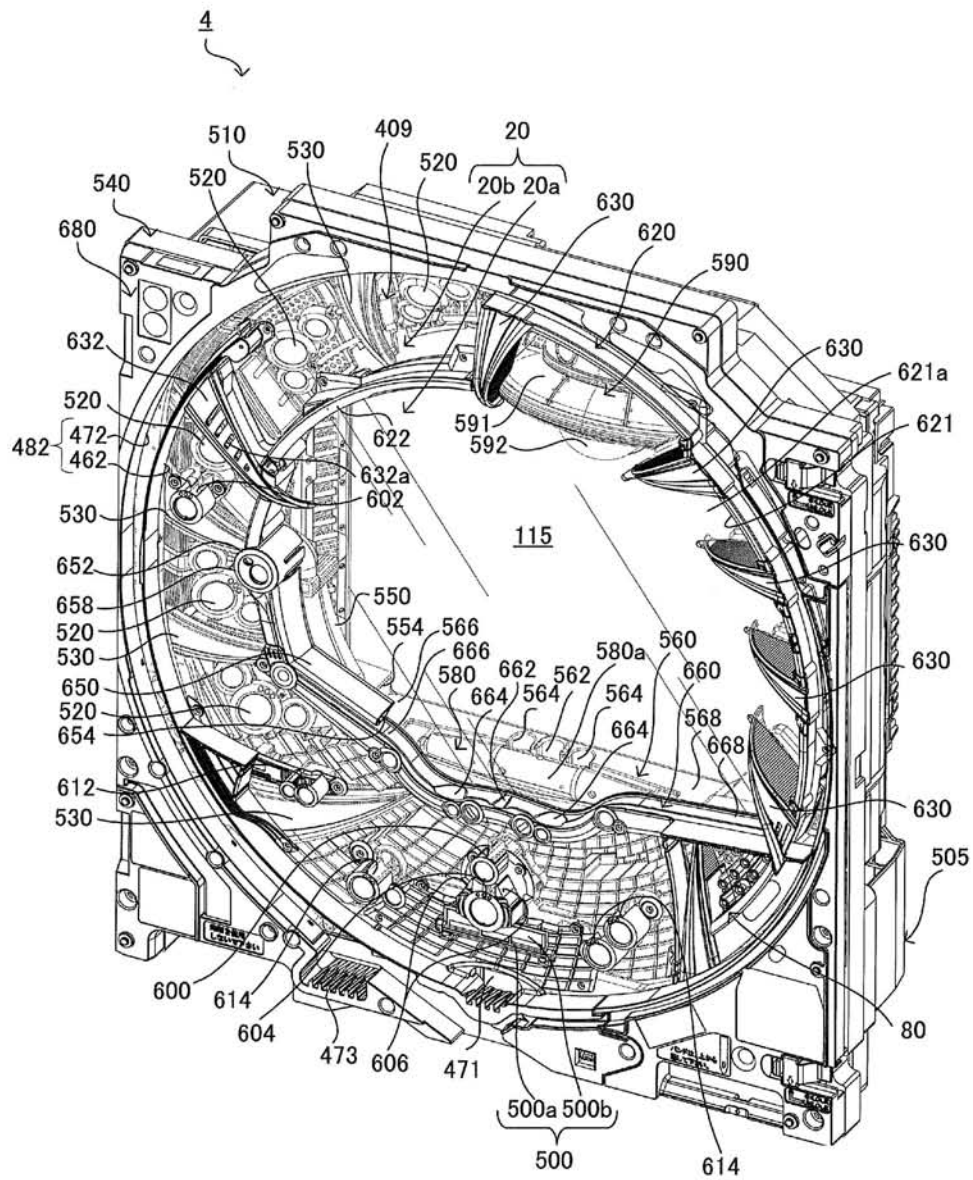
【 図 1 7 】



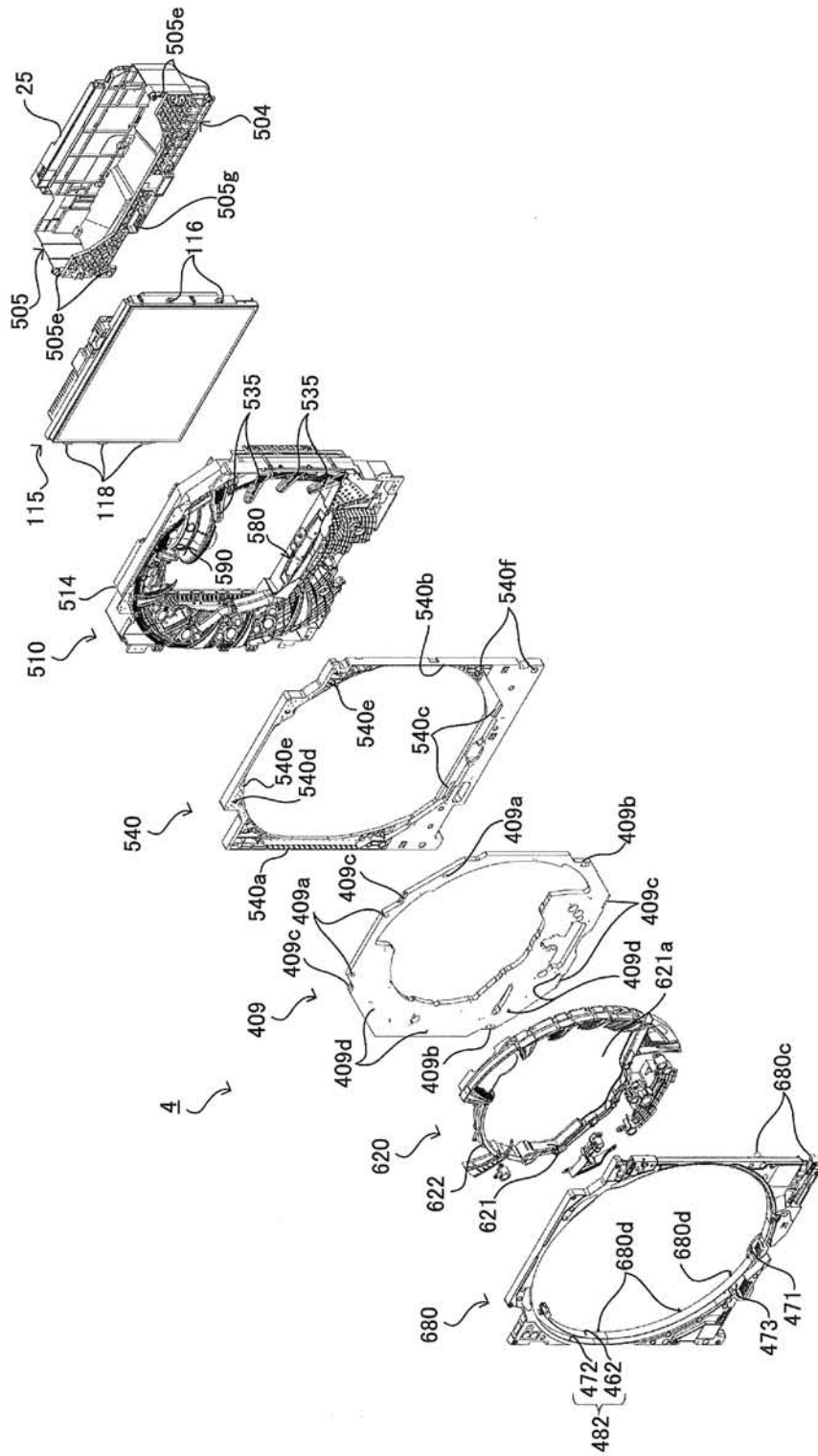




【図 19】

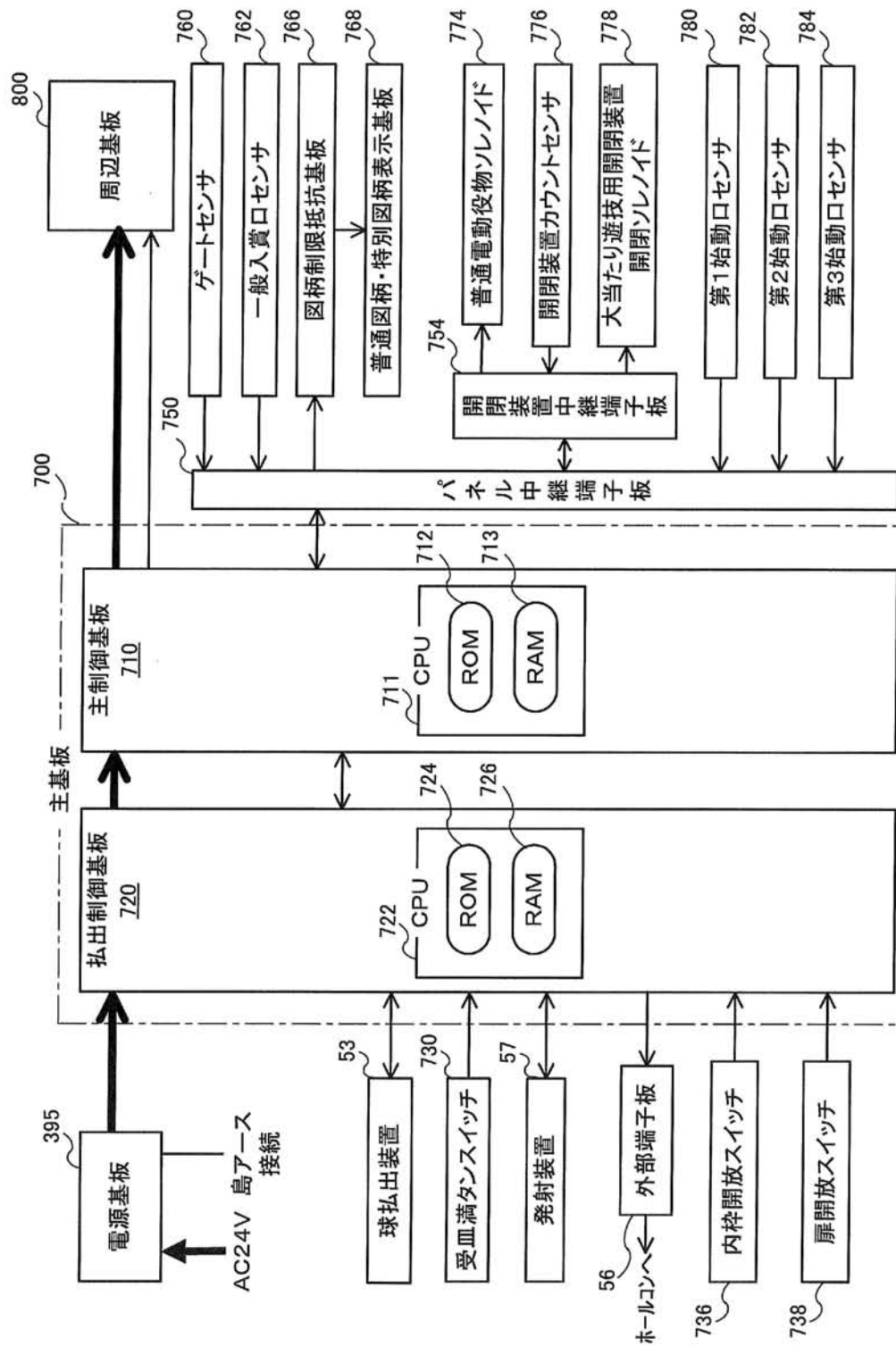


【図 20】

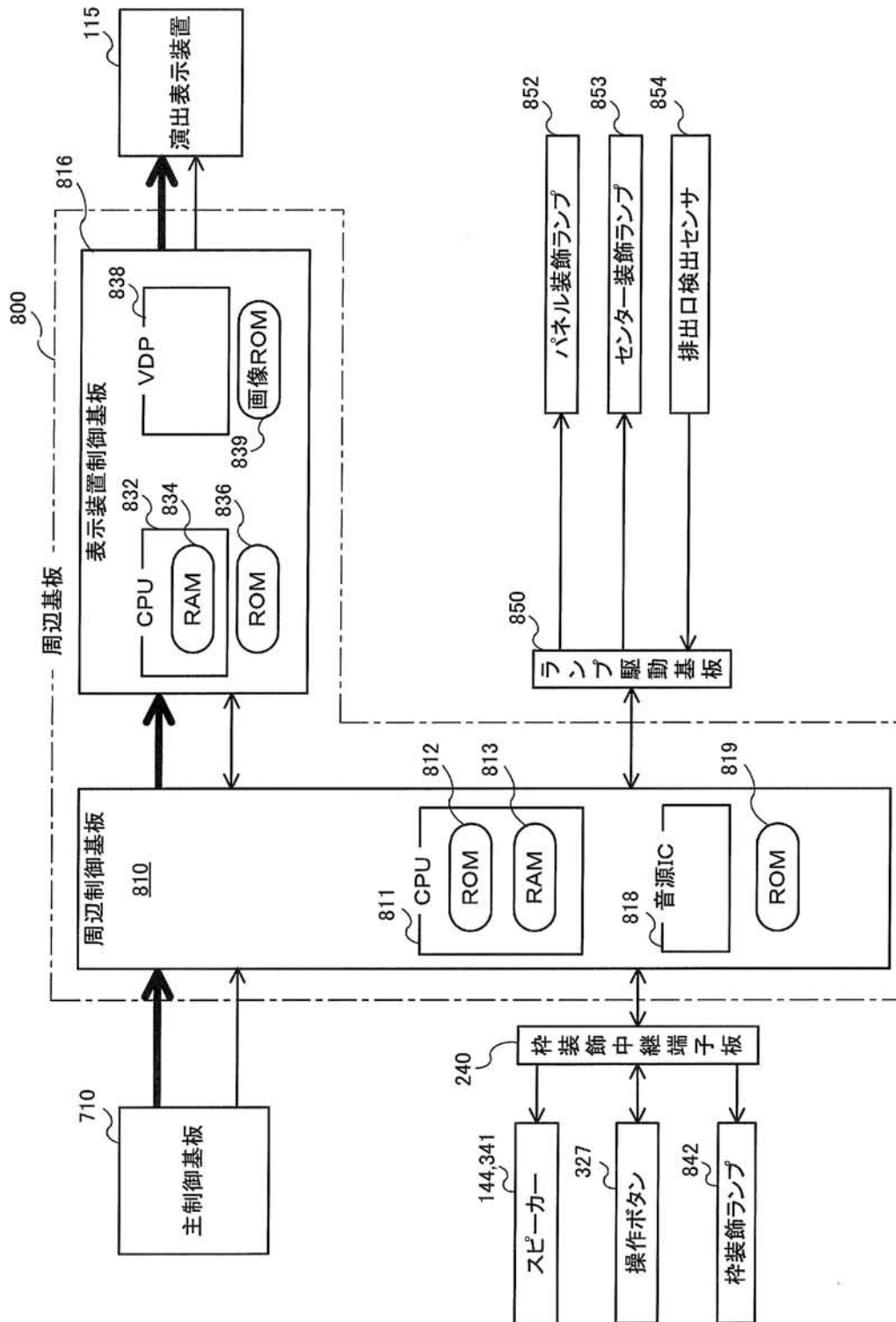




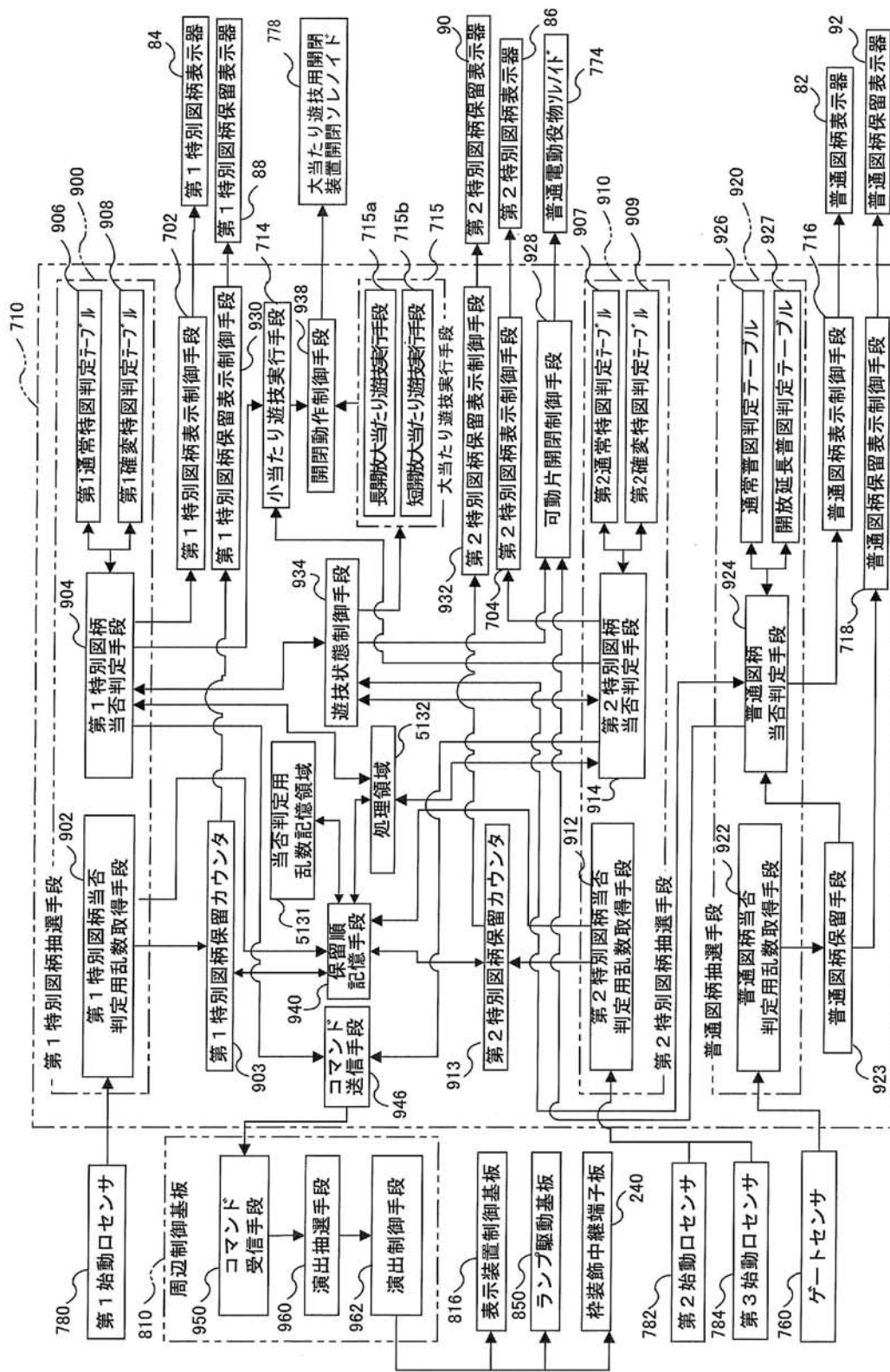
【図 22】



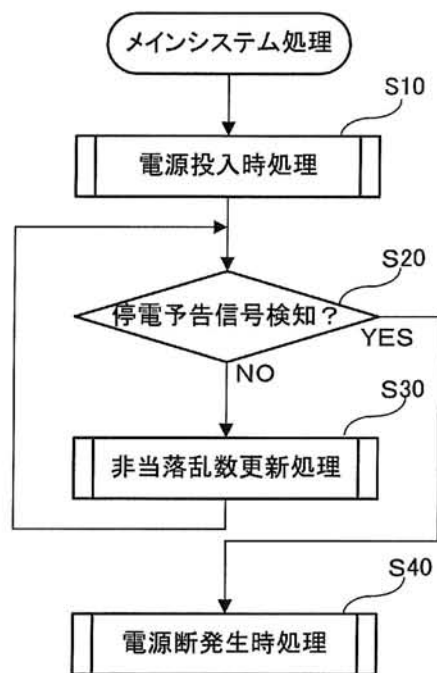
【図 23】



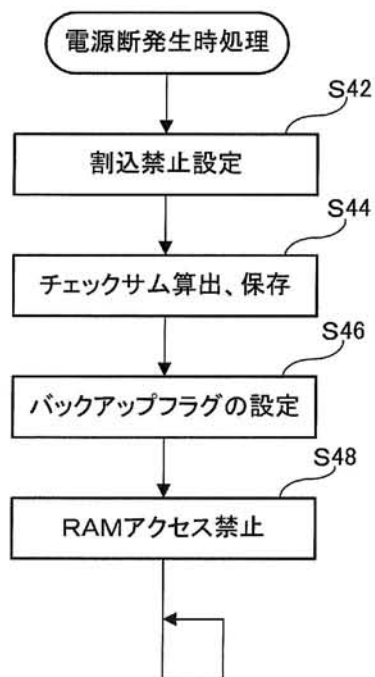
【図 24】



【図 25】

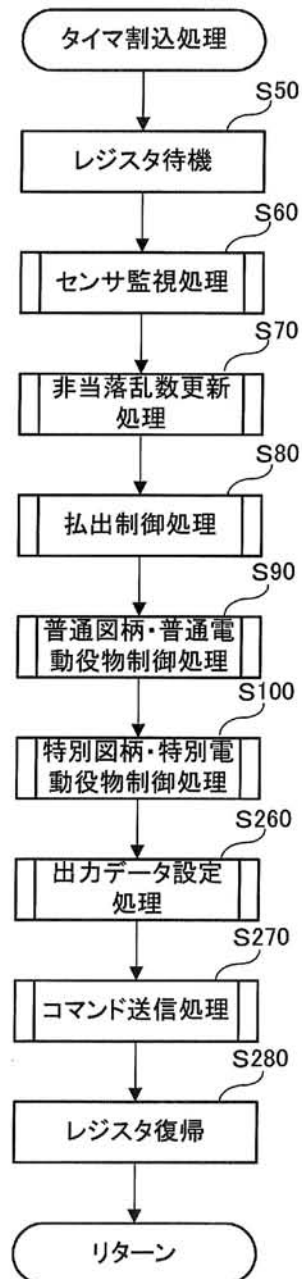


【図 26】

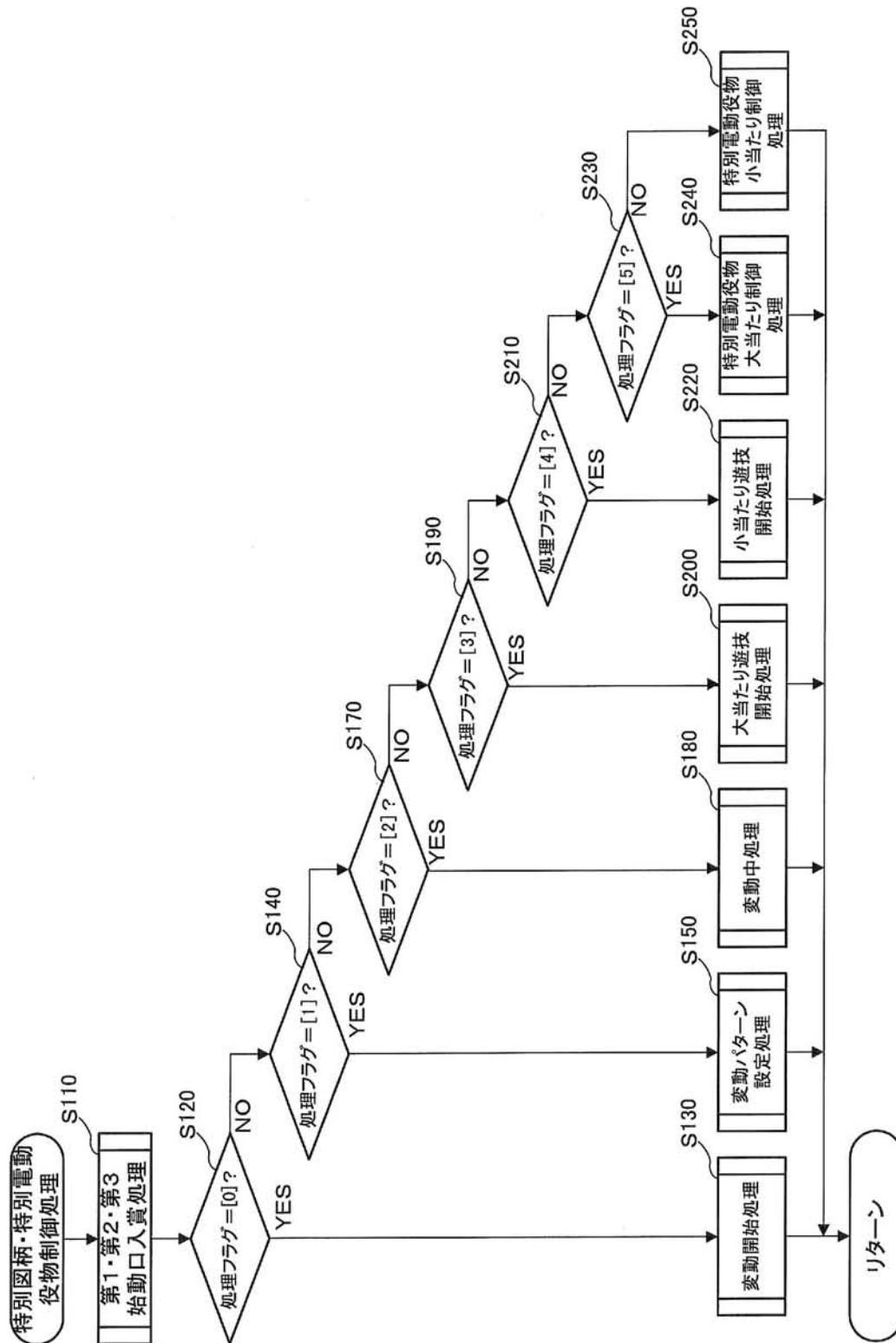




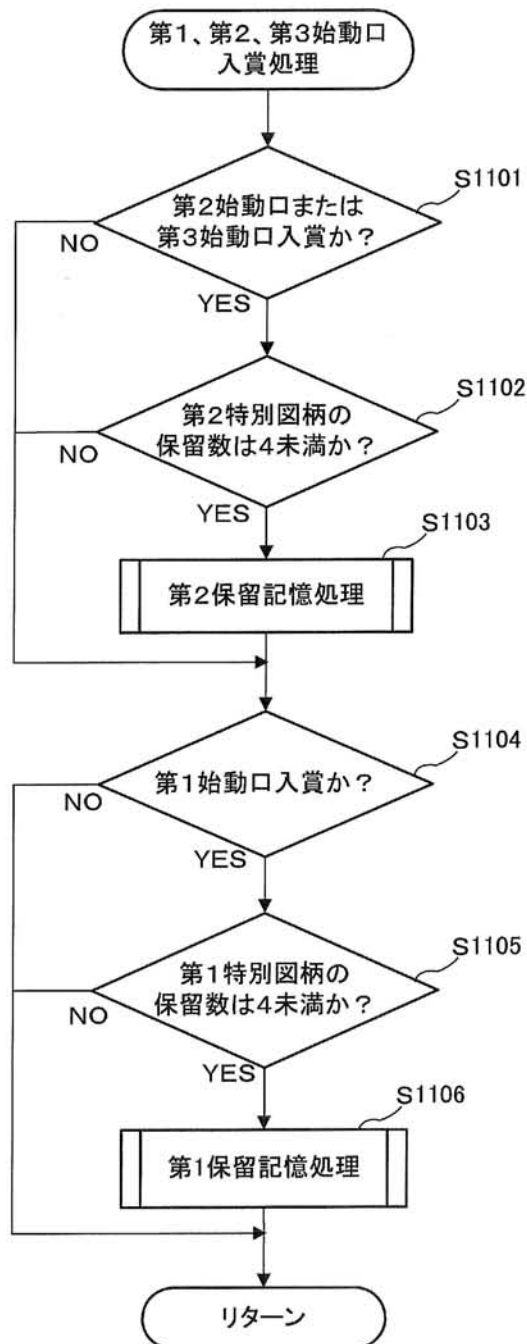
【図 27】



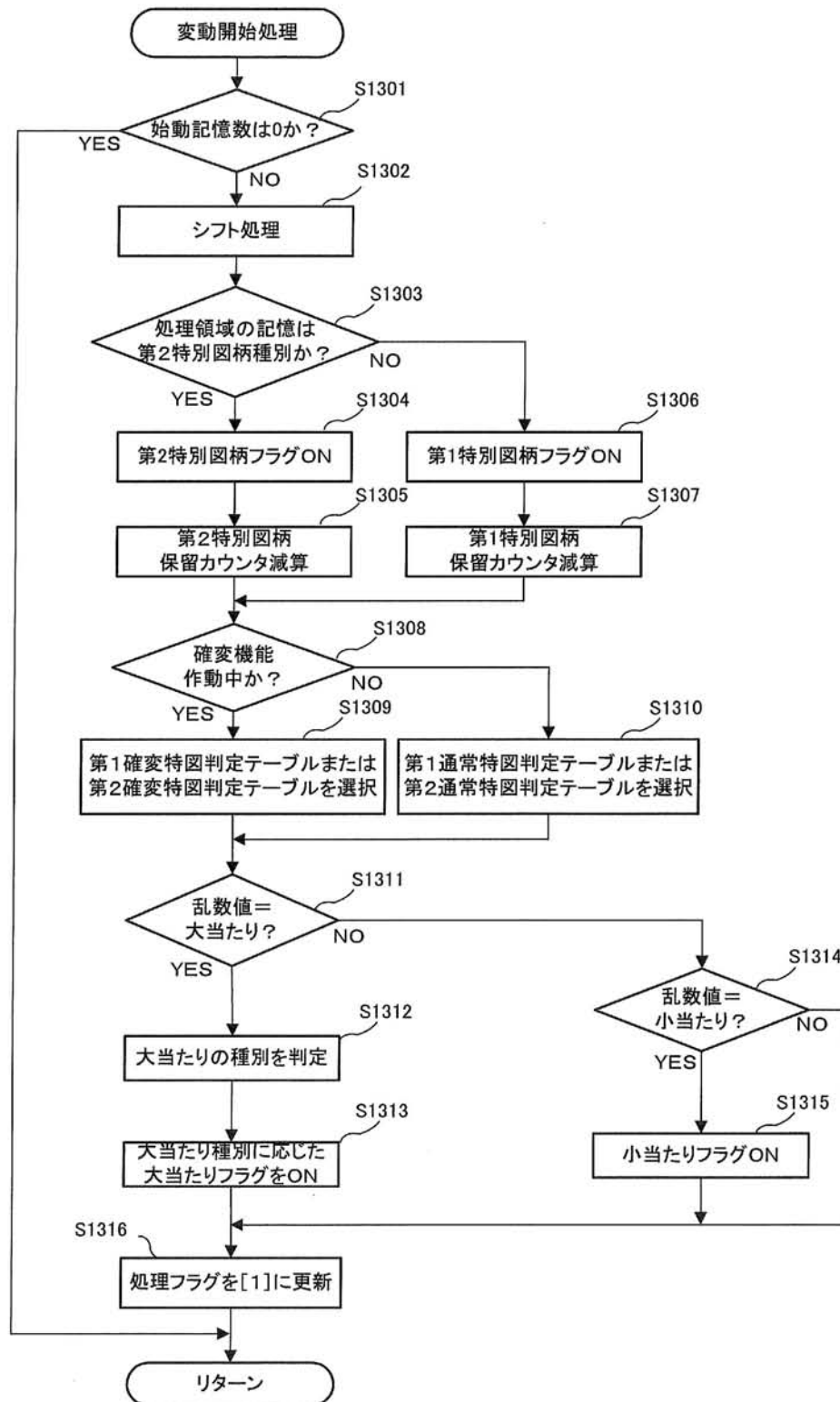
【図 28】



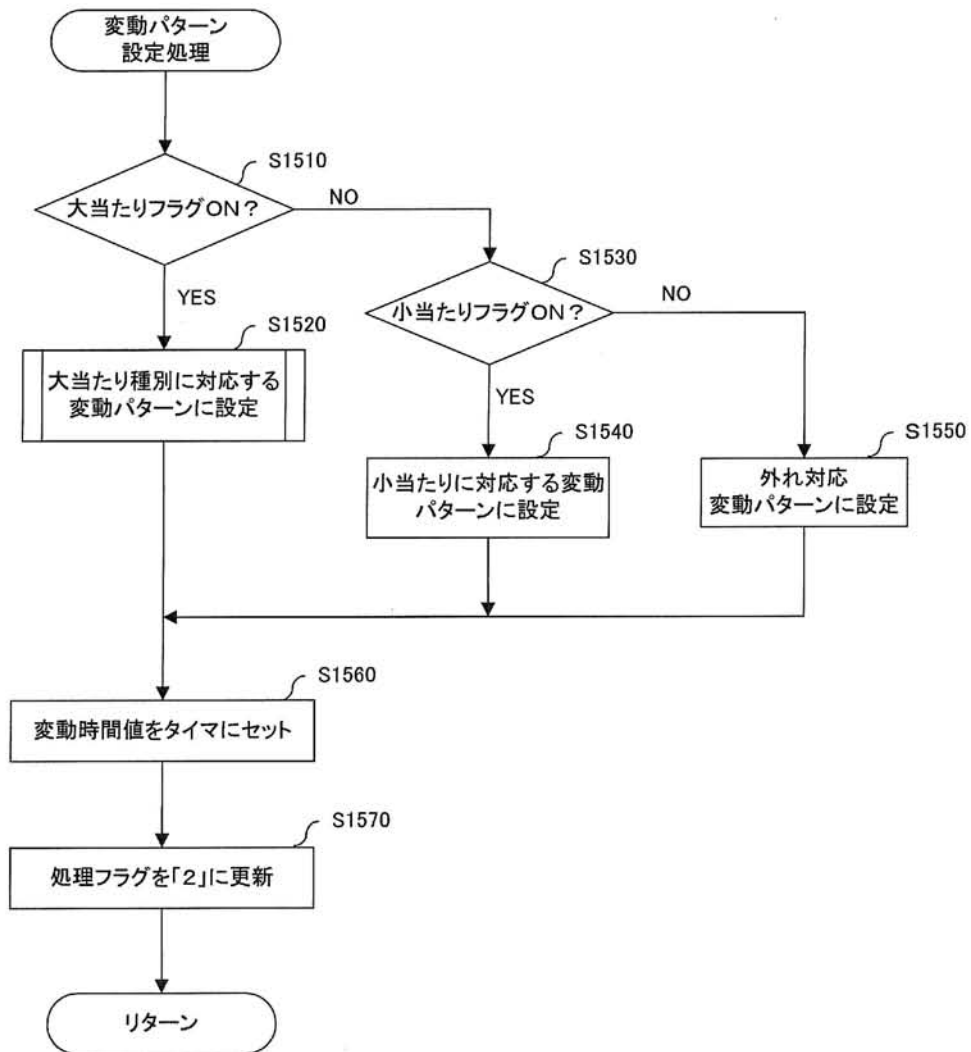
【図 29】



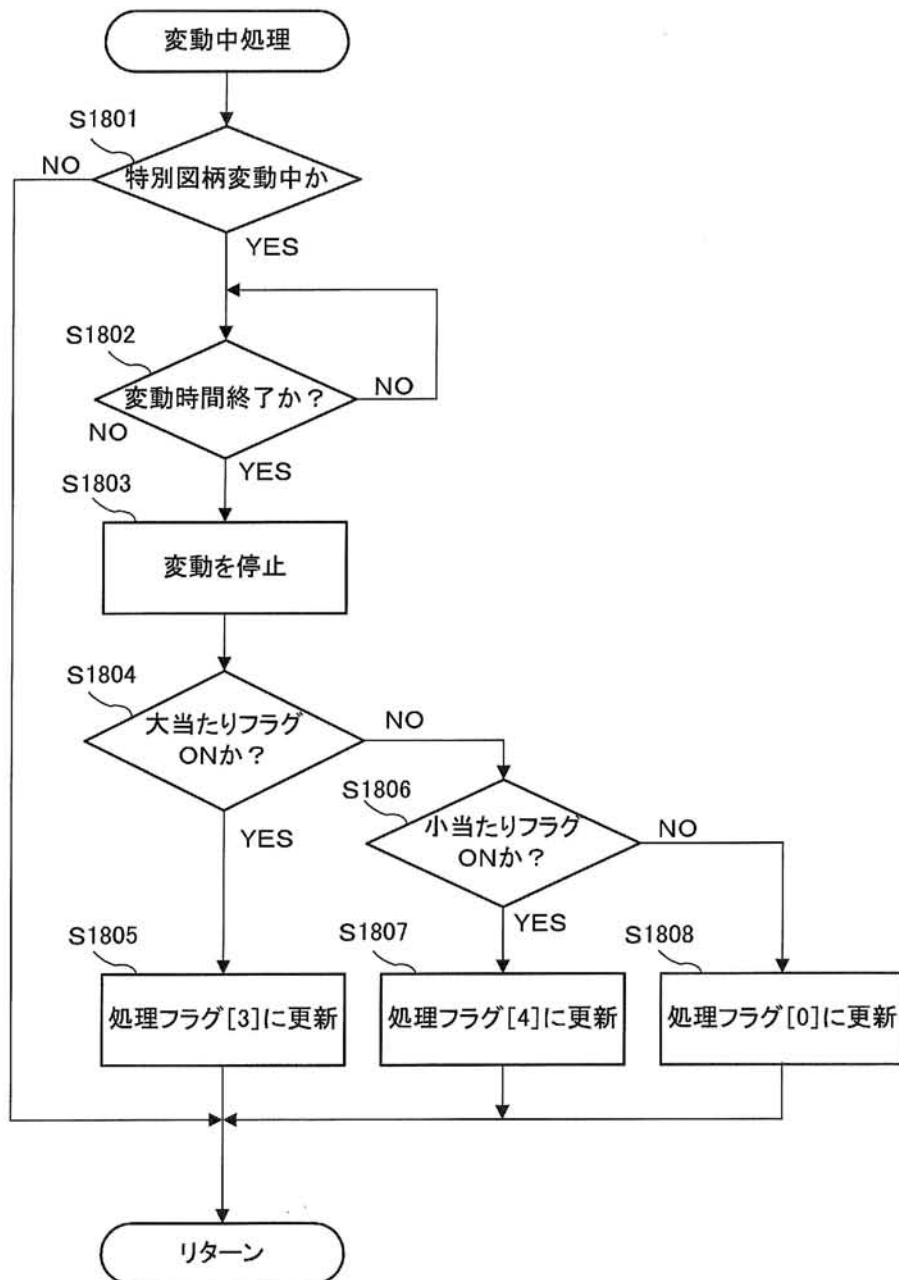
【図 30】



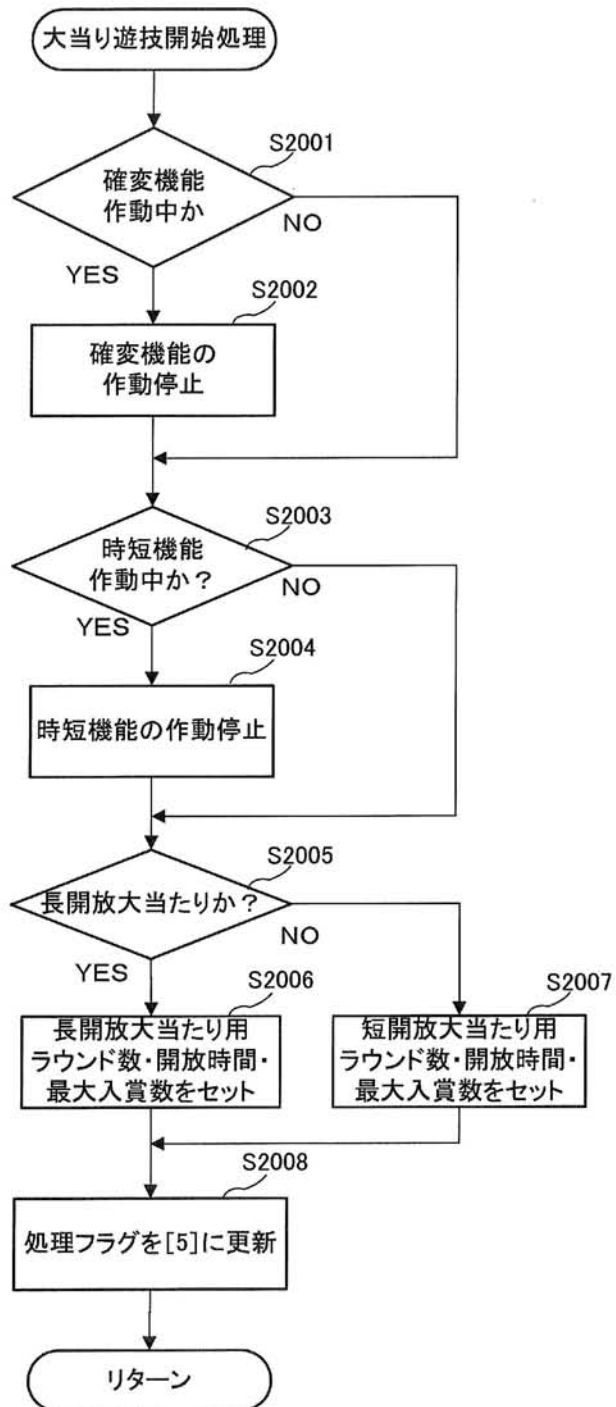
【図 3 1】



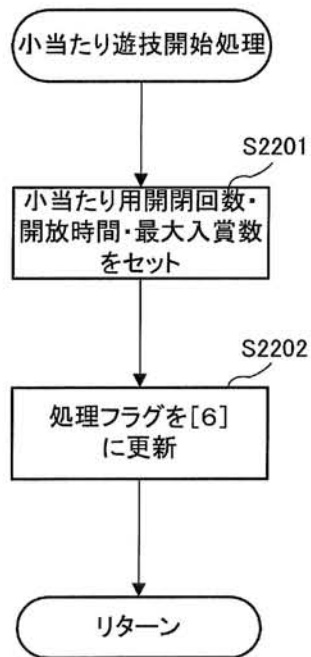
【図 3 2】



【図 3 3】

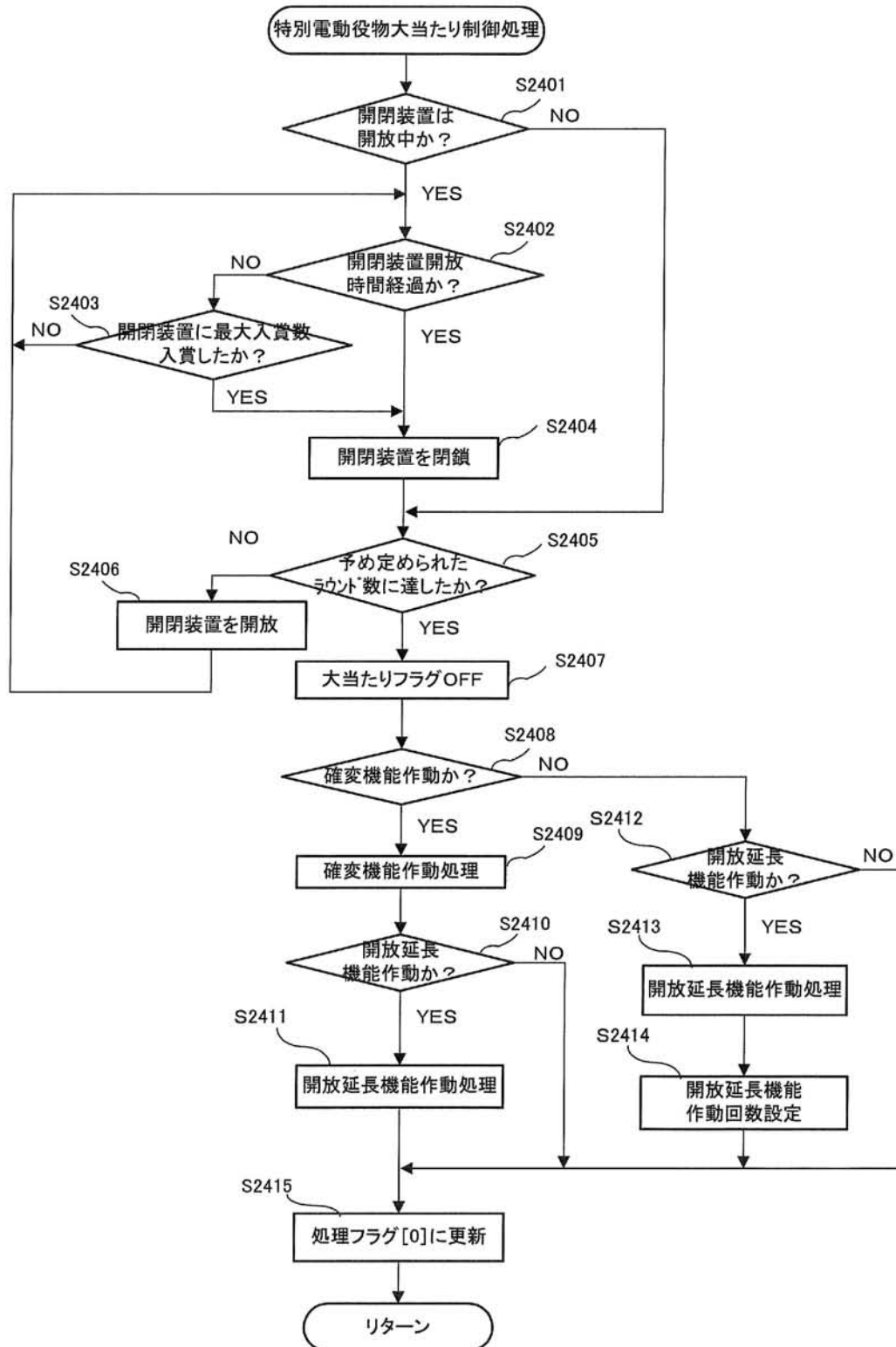


【図 3 4】

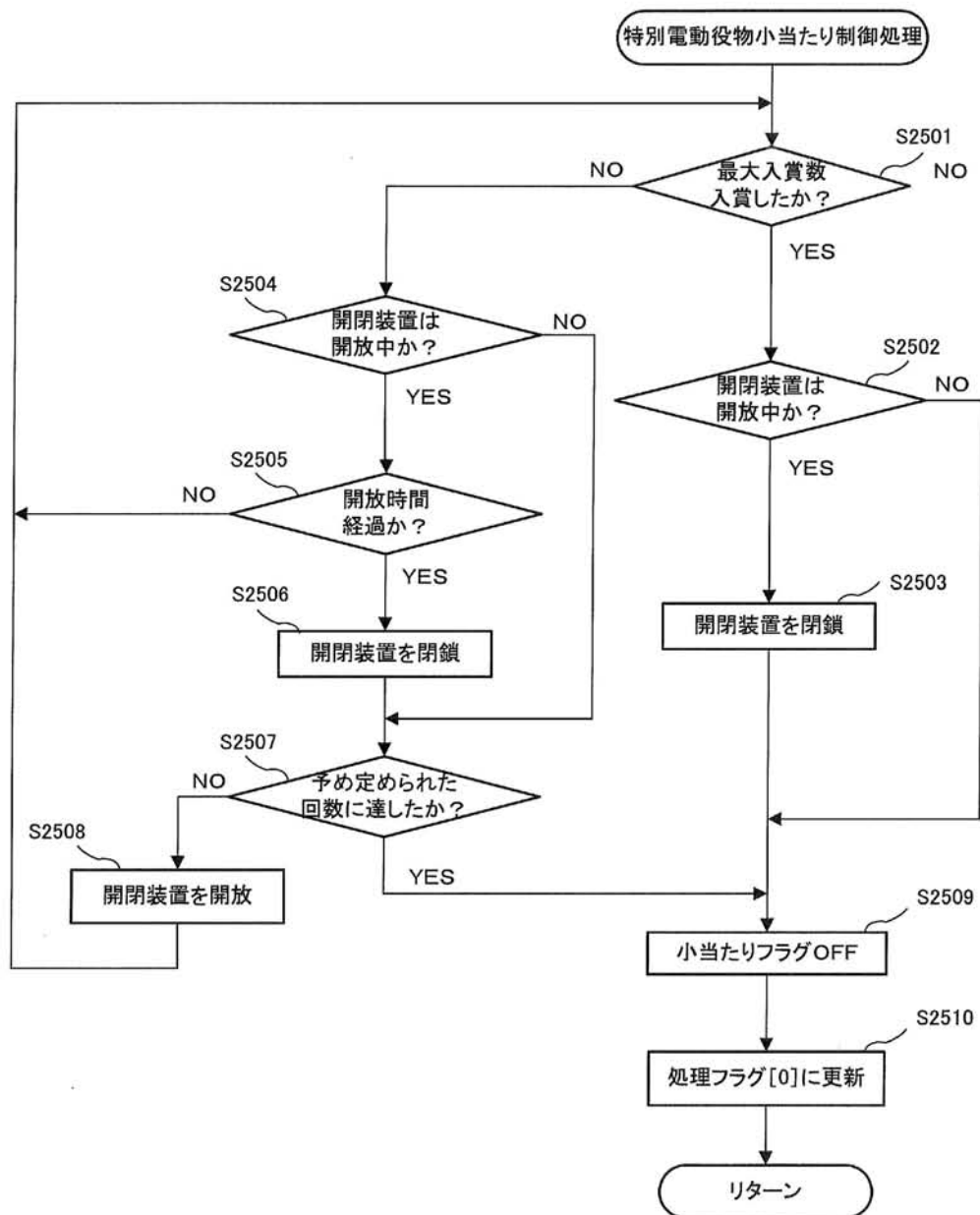




【図 35】

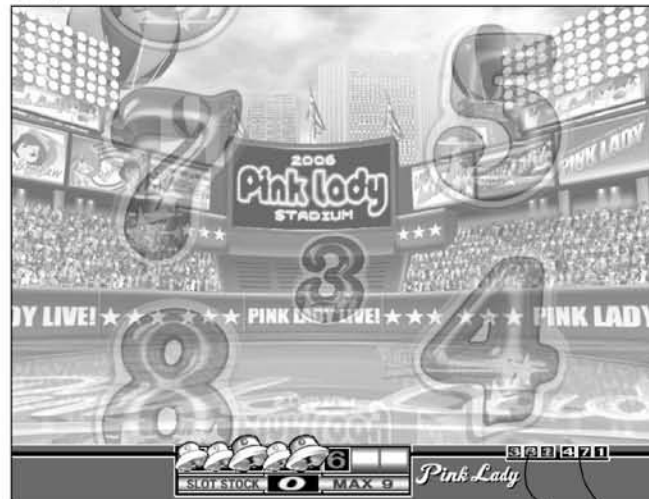


【図 36】



【 図 3 7 】

(a)



(b)

1000 1002



(c)

1000 1002



1000 1002

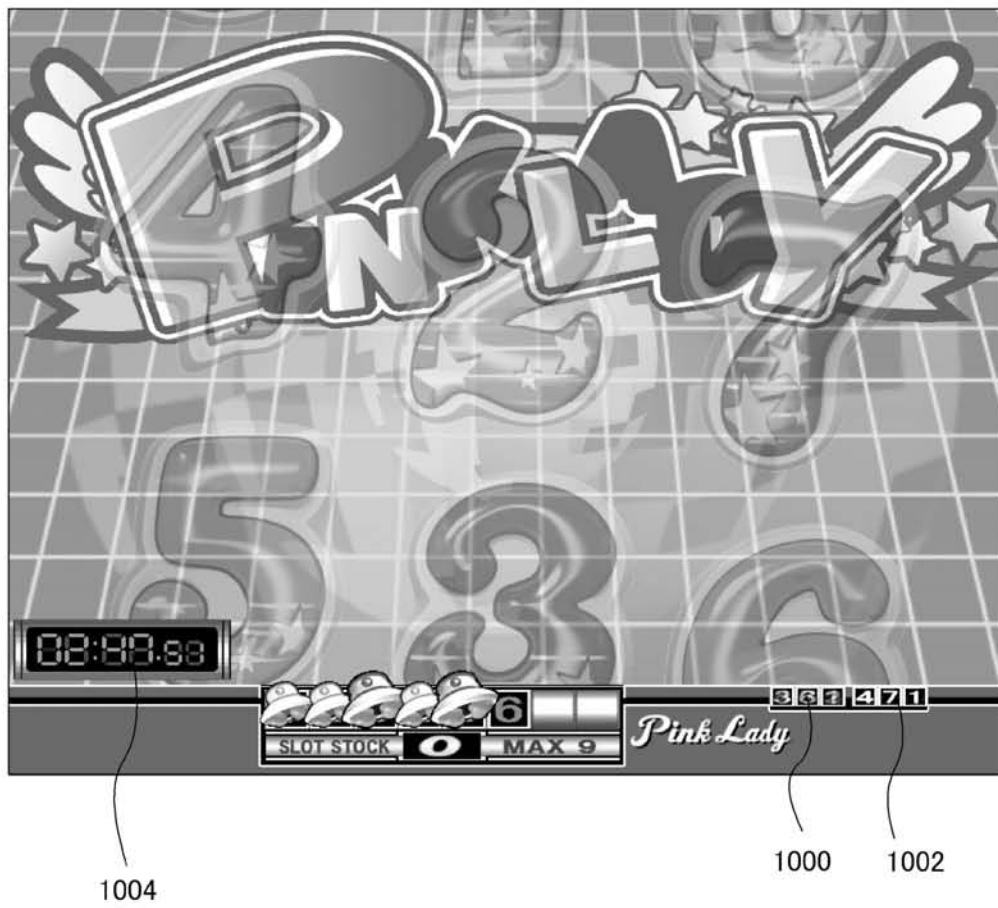
【図 38】



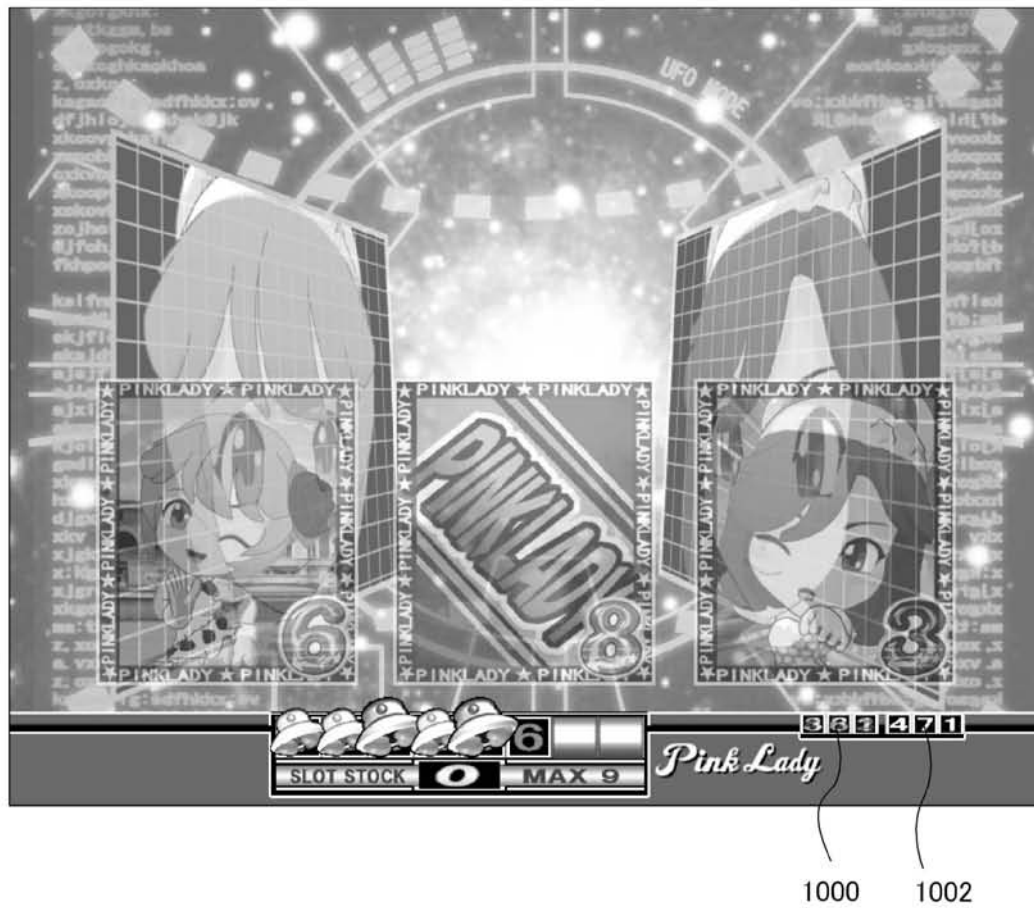
1000

1002

【図 39】



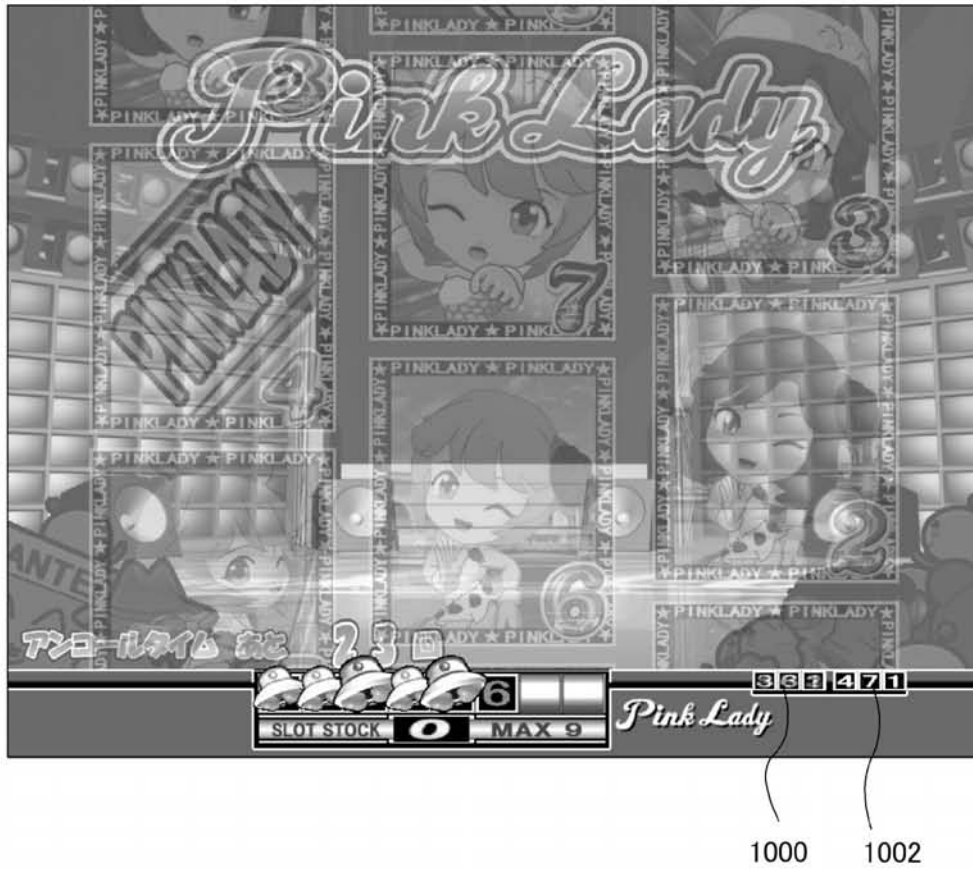
【図 40】



【 図 4 1 】



【図 42】





---

フロントページの続き

(72)発明者 成吉 明彦

愛知県北名古屋市沖村西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内

F ターム(参考) 2C088 AA35 AA37 AA39 EA10