(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3644547号
(P3644547)
(45)発行日　平成17年4月27日(2005.4.27)　(24)登録日　平成17年2月10日(2005.2.10)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 7/02　A63F 7/02 317
A63F 7/02 332Z
A63F 7/02 333Z

請求項の数 2　(全 38 頁)

(21)出願番号　特願平5-113626
(22)出願日　平成5年4月16日(1993.4.16)
(65)公開番号　特開平6-296738
(43)公開日　平成6年10月25日(1994.10.25)
審査請求日　平成12年4月7日(2000.4.7)

前置審査

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフィア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100096699
弁理士　鹿嶋　英實
(72)発明者　新山　吉平
群馬県桐生市広沢町３－４２９７－１３
(72)発明者　伊東　広司
群馬県桐生市三吉町２－２－２９

審査官　山崎　仁之

(56)参考文献　特開平０５－０２３４３１（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－００２３８２（ＪＰ，Ａ）

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の識別情報による可変表示ゲームを表示可能な可変表示装置と、
始動口への遊技球の入賞により予め定められた大当たり確率で生成される大当たり乱数から乱数値を抽出し、該乱数値の抽出結果に基づいて、前記可変表示ゲームの停止図柄を決定して該可変表示ゲームを開始させる遊技制御手段と、
停止図柄を作成するために図柄を順次更新し、更新した図柄が予め定めた複数種の大当たり図柄であるか否か判定し、更新した図柄を大当たり図柄格納領域または外れ図柄格納領域に格納する停止図柄作成手段と、
を備え、
前記抽出した乱数値が大当たり値の場合に、前記可変表示ゲームの停止図柄を前記大当たり図柄格納領域に格納されている大当たり図柄に決定し、該決定した大当たり図柄で可変表示ゲームを停止させ、変動入賞装置を開放する大当たり状態を発生可能な遊技機において、
前記大当たり状態の発生により獲得した遊技球を当該大当たり状態の終了後に、一旦景品に交換することなくそのまま該遊技球を用いて当該遊技機での遊技を続行可能な遊技店のサービスに関して、前記複数種の大当たり図柄の内の所定の大当たり図柄の発生により前記サービスを付与可能なラッキーナンバー大当たり図柄としてラッキーナンバー大当たり図柄の設定を行うラッキーナンバー大当たり図柄設定手段と、
前記複数種の大当たり図柄における前記ラッキーナンバー大当たり図柄の発生率として

の設定値を調整するラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段と、
前記大当たりの停止図柄を前記ラッキーナンバー大当たり図柄またはラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄のいずれかに決定するための停止図柄用乱数と、
を備え、
前記停止図柄作成手段は、更新した図柄が大当たり図柄であれば、前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄であるか否か判定し、ラッキーナンバー大当たり図柄である場合にはラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納し、ラッキーナンバー大当たり図柄でない場合には、ラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納するように構成し、
前記乱数値が大当たり値と判定された場合に、前記停止図柄用乱数から停止図柄用乱数値を抽出し、該停止図柄用乱数値が前記ラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段で調整された設定値におけるラッキーナンバー値であるか否かを判定し、ラッキーナンバー値である場合には、前記ラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に格納されたラッキーナンバー大当たり図柄を選択するようにしたことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記可変表示装置は、前記可変表示ゲームの終了に関連して、表示されている停止図柄を呼び込み表示に切り換えて表示可能に構成し、
前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄を前記呼び込み表示中に表示するようにしたことを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【産業上の利用分野】
本発明は、遊技機に係わり、詳しくは遊技媒体（例えば、パチンコ玉）を使用し、図柄表示装置によって大当り遊技状態を出現するとともに、遊技店側で予め定められた遊技条件（特に、ラッキーナンバー）の指定やその発生率の調整が可能な遊技機に関する。
【０００２】
【従来の技術】
一般に、遊技媒体として玉を用いた遊技機としては、例えばパチンコ機が代表的である。そして、遊技機によって遊技を行う過程で、大当り遊技状態（特別遊技状態のことで、以下、単に適宜大当り状態という）が発生する機種があり、これによると玉の賞球数が多く、遊技者の興味を誘っている。
【０００３】
従来の遊技機では、可変表示装置の表示図柄を可変し、その表示図柄は乱数を抽出することによって大当り等の役を決定し、ゲームを演出している。この場合、遊技盤上に設けられた特定の入賞口への遊技球の入賞又は特定の通過ゲートを遊技球が通過することにより可変表示装置が可変表示を開始し、予め定められた所定の時間が経過することに基づいて可変表示を停止させ、その停止態様に基づき大当り等の役を決定している。
【０００４】
また、最近では遊技店における営業方法の１つとして、大当り終了後獲得球によりそのまま遊技の続行を可能にする場合と、一旦獲得球を景品に交換してから再度遊技球を借りなければ遊技の続行を許可しないというルールを設けることが多く行われている。これは、いわゆるラッキーナンバーによる営業と称される。ラッキーナンバーの決定は、通常、可変表示装置の停止図柄によって行われ、例えば、特定のラッキーナンバー（例えば、「７７７」）になると、獲得球により遊技の続行を許可している。一方、特定のアンラッキーナンバー（例えば、「４４４」）になると、一旦獲得球を景品に交換してから再度遊技球を借りなければ遊技の続行を許可しないようにしている。
【０００５】
【発明が解決しようとする課題】
ところで、ラッキーナンバー営業の場合、多くの遊技店では、同じ大当り回数であるにもかかわらず売り上げに差が出ることが度々起こっていた。これは、一般に貸球率と球交

換率との差があるからである。

【０００６】

そのため、遊技店としては、ラッキーナンバー営業をよりし易くして遊技者の獲得に努める必要があった。したがって、どうしても、上記のような売り上げを調整する必要があり、大当り図柄の発生率を容易に調整可能な手段が求められていた。

【０００７】

そこで本発明は、遊技条件（特に、ラッキーナンバー）の設定が可能で、しかも遊技機側で遊技条件を認識できる遊技機を提供することを目的としている。

【０００８】

【課題を解決するための手段】

上記目的達成のため、本発明による遊技機は、複数の識別情報による可変表示ゲームを表示可能な可変表示装置と、

始動口への遊技球の入賞により予め定められた大当たり確率で生成される大当たり乱数から乱数値を抽出し、該乱数値の抽出結果に基づいて、前記可変表示ゲームの停止図柄を決定して該可変表示ゲームを開始させる遊技制御手段と、

停止図柄を作成するために図柄を順次更新し、更新した図柄が予め定めた複数種の大当たり図柄であるか否か判定し、更新した図柄を大当たり図柄格納領域または外れ図柄格納領域に格納する停止図柄作成手段と、

を備え、

前記抽出した乱数値が大当たり値の場合に、前記可変表示ゲームの停止図柄を前記大当たり図柄格納領域に格納されている大当たり図柄に決定し、該決定した大当たり図柄で可変表示ゲームを停止させ、変動入賞装置を開放する大当たり状態を発生可能な遊技機において、

前記大当たり状態の発生により獲得した遊技球を当該大当たり状態の終了後に、一旦景品に交換することなくそのまま該遊技球を用いて当該遊技機での遊技を続行可能な遊技店のサービスに関して、前記複数種の大当たり図柄の内の所定の大当たり図柄の発生により前記サービスを付与可能なラッキーナンバー大当たり図柄としてラッキーナンバー大当たり図柄の設定を行うラッキーナンバー大当たり図柄設定手段と、

前記複数種の大当たり図柄における前記ラッキーナンバー大当たり図柄の発生率としての設定値を調整するラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段と、

前記大当たりの停止図柄を前記ラッキーナンバー大当たり図柄またはラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄のいずれかに決定するための停止図柄用乱数と、

を備え、

前記停止図柄作成手段は、更新した図柄が大当たり図柄であれば、前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄であるか否か判定し、ラッキーナンバー大当たり図柄である場合にはラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納し、ラッキーナンバー大当たり図柄でない場合には、ラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納するように構成し、

前記乱数値が大当たり値と判定された場合に、前記停止図柄用乱数から停止図柄用乱数値を抽出し、該停止図柄用乱数値が前記ラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段で調整された設定値におけるラッキーナンバー値であるか否かを判定し、ラッキーナンバー値である場合には、前記ラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に格納されたラッキーナンバー大当たり図柄を選択するようにしたことを特徴とする。

【０００９】

請求項２記載の遊技機は、前記可変表示装置は、前記可変表示ゲームの終了に関連して、表示されている停止図柄を呼び込み表示に切り換えて表示可能に構成し、

前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄を前記呼び込み表示中に表示するようにしたことを特徴とする。

【００１０】

【作用】

本発明では、大当り状態の発生により獲得した遊技球を当該大当り状態の終了後に、一旦景品に交換することなくそのまま該遊技球を用いて当該遊技機での遊技を続行可能な遊技店のサービスに関して、複数種の大当り図柄の内の所定の大当り図柄の発生により前記サービスを付与可能なラッキーナンバー大当り図柄としてラッキーナンバー大当り図柄の設定を行うラッキーナンバー大当り図柄設定手段と、複数種の大当たり図柄におけるラッキーナンバー大当り図柄の発生率としての設定値を調整するラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段と、大当たりの停止図柄を前記ラッキーナンバー大当たり図柄またはラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄のいずれかに決定するための停止図柄用乱数と、を備え、停止図柄作成手段は、更新した図柄が大当たり図柄であれば、前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄であるか否か判定し、ラッキーナンバー大当たり図柄である場合にはラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納し、ラッキーナンバー大当たり図柄でない場合には、ラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納する。

【００１１】

そして、前記乱数値が大当たり値と判定された場合に、前記停止図柄用乱数から停止図柄用乱数値を抽出し、該停止図柄用乱数値が前記ラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段で調整された設定値におけるラッキーナンバー値であるか否かを判定し、ラッキーナンバー値である場合には、前記ラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に格納されたラッキーナンバー大当たり図柄を選択する。

【００１２】

したがって、容易にラッキーナンバーの図柄指定やそれらの発生率の設定値を調整することができ、しかも遊技機側でラッキーナンバーを認識することができるから、ラッキーナンバー営業をよりし易くすることができる。例えば、同じ大当り回数では売り上げに大きな差が出ないようにすることができる。

【００１３】

【実施例】

以下、図面を参照して本発明の実施例について説明する。

図１～図１９は本発明をプリペイドカード方式のパチンコ機に適用した場合の一実施例を示している。

【００１４】

図１はパチンコ機の全体を示す正面図である。図１において、１はパチンコ機であり、パチンコ機１（遊技機）は同様のものが遊技店内に所定数設置されている。本実施例のパチンコ機１は遊技媒体貸出装置としてのカード式玉貸機（以下、単に玉貸機という）を内蔵している。

【００１５】

パチンコ機１は、正面側に見える部分として額縁状前面枠１１と、額縁状前面枠１１の開口部に配設され、ガラス１２ａを支持する金枠（ガラス枠）１２と、遊技を行う遊技盤１３（図２参照）と、前面表示パネル１４と、前面表示パネル１４の下方の前面操作パネル１５とを有している。額縁状前面枠１１はパチンコ機１を設置している木製の機枠１６（正面からは図示略：後述の図５参照）に対して上部蝶番１７および下部蝶番１８によって開閉可能に支持されている。また、金枠１２は額縁状前面枠１１に開閉可能に支持されている。

【００１６】

前面表示パネル１４は前面側が突出しつつ、やや盛り上がるような曲面状に形成され、この前面表示パネル１４には賞球としてのパチンコ玉を受ける上皿２１が形成されるとともに、前面側にカード度数表示器（カード残高表示器）２２、玉貸釦（変換釦）２３、カード排出釦（返却釦）２４および玉貸し可能表示器２５が設けられている。なお、玉貸し可能表示器としてはドットＬＥＤ２５に限らず、例えば細長い形状の表示ランプにしてもよい。

前面表示パネル１４は一端側が額縁状前面枠１１に開閉可能に支持されている。また、

２６は上皿２１の玉を後述の玉貯留皿３４に移すために、両者を接続する通路を開閉するための押し釦である。

【００１７】

カード度数表示器２２は、例えば７セグメントの発光ダイオードを用いて３列で構成され、後述のカード挿入口３１に挿入されたプリペイドカードの残高を１００の位まで度数単位で表示する。度数単位では、１度が１００円に相当し、残りの度数を度／１００円の計算で遊技者に表示する。したがって、例えば３０００円のプリペイドカードを挿入した場合には３０度としてカード度数表示器２２に表示される。

【００１８】

プリペイドカードとは、パチンコ遊技専用のカードのことである。したがって、本実施例ではパチンコ玉を持込む以外に、プリペイドカードをカード挿入口３１に挿入することによって必要な玉を確保してゲームを開始することが可能になっている。

なお、本実施例ではカード度数表示器２２として７セグメントの発光ダイオードを用いて３列で構成しているが、これに限らず、例えばドットＬＥＤ、液晶、蛍光表示管等を用いて構成してもよい。

【００１９】

玉貸釦２３は、カード挿入口３１に挿入されたプリペイドカードの残高の範囲内で１度を単位としてパチンコ玉をパチンコ機１裏面の玉排出装置（賞球を行う機能も兼ねているもの）から排出して貸し出すために遊技者によって押されるスイッチである。この場合、パチンコ玉を貸し出し可能な状態の表示は玉貸し可能表示器２５によって行われる。なお、パチンコ玉を貸し出し可能な状態にあれば、玉貸釦２３全体が輝くものでもよい。

【００２０】

一方、パチンコ玉を貸し出し可能な状態になければ、玉貸し可能表示器２５が消灯し、かつ玉貸釦２３を押してもパチンコ玉の貸し出しのための排出が行われない。この玉貸釦２３を１回押すと、例えば３度に相当する分だけのパチンコ玉（例えば、７５玉）が貸し出されて上皿２１に供給される。

【００２１】

カード排出釦２４は、カード挿入口３１に挿入されたプリペイドカードをカード挿入口３１から外部に引出すためのもので、本実施例では遊技者がゲームを終了したい場合などに、この釦を押すことにより、プリペイドカードがカード挿入口３１から再び外部に引出される。遊技者は引出されたプリペイドカードを手にし、他のパチンコ台でゲームを開始するか、あるいは今回はひとまずゲームを終るかの自由な選択ができる。

【００２２】

前面操作パネル１５には、その左側にカード挿入口３１が形成されるとともに、防護壁３２が形成されている。また、前面操作パネル１５の前面中央側は前方に突出するような形状に形成され、その突出部の内部は灰皿３３および玉貯留皿（受皿）３４となっている。防護壁３２はカード挿入口３１よりも前方に突出（少なくとも灰皿３３よりも突出）し、一定の高さおよび幅を有している。防護壁３２は、例えば灰皿３３と同じような耐熱性の部材で形成してもよい。このようにカード挿入口３１と灰皿３３との間に防護壁３２を設けることにより、灰皿３３に溜まったタバコの灰、脂等がカード挿入口３１に悪影響を及ぼすことが防止される。

【００２３】

また、カード挿入口３１には蓋が設けられており、蓋はその上部がカード挿入口３１を形成している部材に変位可能に支持され、その支持部を支点として回動可能に変位する。これにより、通常はほぼ垂直な状態に立設し、カードを挿入すると、蓋がカードによって押されることによって回動し、カードリーダ１１１に取り込まれるようになっている。したがって、蓋を配置することにより、カードリーダ１１１の取り込口を埃、塵、あるいはタバコの灰等から防護するようになっている。

【００２４】

なお、カード挿入口３１からのカードを受け入れるカードリーダの配置場所は上記例に

限らず、他の場所でもよい。例えば、パチンコ機１の上部あるいはパチンコ機１の側方に設けるようにしてもよい。

また、カードリーダでなく、例えばパチンコ機１にカードリーダ・ライタを配置し、玉数等の価値情報や遊技客の識別情報が記憶されている遊技用カードを用い、遊技結果をカードに書き込む等のデータ処理が可能なものであってもよい。さらに、遊技用カードはプリペイドカードに限らず、例えば玉数等の価値情報が記憶されている玉数カード、あるいは遊技客の識別情報が記憶されている識別カード等を単独で使用する遊技機でもよい。

【００２５】

要は、遊技用カードを使用するために、このカード情報を読み込み可能なカードリーダ、若しくは読み込み／書き込み可能なカードリーダ・ライタであればよい。例えば、完全なカード式のパチンコ遊技システムで封入球式の遊技機（例えば、クレジット方式の遊技機）にも本発明を適用することができる。

また、遊技用カードとして磁気カードを用いている例に限らず、例えばＩＣカードを用いる遊技機でもよい。ＩＣカードを用いた場合、当然のことながらカードリーダ若しくはカードリーダ・ライタはＩＣカードに対応するものを使用することになる。

上記実施例ではカードリーダとカード制御装置を別体として分離しているが、両者を一体化してもよく、例えばカードリーダの内部にカード制御装置を組み込むようにしてもよい。

【００２６】

玉貯留皿３４は上皿２１がパチンコ玉で一杯のときに賞品玉を受ける等の役目がある他、玉を一時的に貯留するためのものである。また、前面操作パネル１５には玉抜きレバー３５および発射装置の発射操作ノブ３６が設けられている。

玉抜きレバー３５は玉貯留皿３４に貯留された玉を外部下方に抜くためのもので、この玉抜きレバー３５を、例えば左方向に移動させると、玉貯留皿３４の下底部が一部開口して玉を下方に放出することができる。発射操作ノブ３６は１列に整列しているパチンコ玉のうち、発射位置にあるものを１個ずつ遊技盤前面の遊技領域内に弾発させる発射装置の操作を行うものである。

【００２７】

一方、パチンコ機１の額縁状前面枠１１の上部には賞品玉排出時や貸玉排出時に点灯する排出表示器４１が設けられている。金枠１２は前面枠１１に開閉可能に支持され、通常は施錠装置によって前面枠１１に対して施錠されている。金枠１２を開く場合には、施錠孔５１に所定のキーを挿入して回動操作することにより、施錠装置のロック状態が解除されてオープンする。

【００２８】

次に、遊技盤１３は発射されたパチンコ玉を上方から落下させつつアウトあるいはセーフの判定を行う領域であり、入賞口に玉が入って有効にセーフとなる場合は所定数の賞品玉が玉排出装置から排出されて、これが上皿２１に供給される。また、発射操作ノブ３６を操作して玉が発射されても、ファールになったときには、パチンコ玉が発射位置に戻るか、あるいは玉貯留皿３４に排出される。

【００２９】

ここで、遊技盤１３における遊技領域は本発明の適用対象である可変表示装置の表示内容を変化させてゲームを行うものであれば、例えばいわゆる「第１種」に属するものあるいは可変表示装置を備えた「第３種」に属するもの、あるいは他の機種等であっても、任意の構成をとり得るが、一例として本実施例では図２に示す「第１種」に属するタイプのものを用いている。したがって、本発明の適用は図２に示す「第１種」に属するタイプのものに限らず、「第３種」に属するものあるいはその他のもの等であっても幅広く適用が可能である。

【００３０】

図２は遊技盤１３を示す正面図である。図２において、遊技領域の周囲には弾発された玉を遊技領域の上方部まで案内したり、後述のアウト玉回収口７７まで案内するなどの機

能を有するレール６１が配置されている。また、遊技領域のほぼ中央部には中央に機械的に変位可能な可動式の可変表示器６２を有する特別図柄表示装置（いわゆる役物装置で、可変表示装置に相当）６３が配置されている。特別図柄表示装置６３の下方には、チューリップタイプの普通電動始動口（以下、適宜、普電という）６４が配置されるとともに、特別図柄表示装置６３の作動結果によって遊技玉を受け入れない第１の状態から受け入れ易い第２の状態に変動する大入賞口としての変動入賞装置（大入賞口のことで、いわゆるアタッカー）６５が配置されている。変動入賞装置６５は、特別変動入賞装置に相当する。

【００３１】

普通電動始動口６４の下部には普通図柄表示器（以下、適宜、普図表示器という）６４ａが配置されており、普通図柄表示器６４ａは９セグメントのＬＥＤからなり、０～１９の範囲で２０種類の数字あるいは記号（Ａ、Ｂ、Ｃ、・・・）等を表示可能である。普通図柄表示器６４ａは普通図柄表示装置に相当する。

【００３２】

特別図柄表示装置６３は普通電動始動口６４に玉が入賞したとき、可変表示器６２の特別図柄（以下、適宜特図という）の内容を変化させ、その図柄が特定の利益状態（すなわち、特別態様遊技状態で、例えば、大当りのゾロ目状態：「７７７」など）になると、変動入賞装置（アタッカー）６５が開放するようになっている。変動入賞装置（アタッカー）６５の開放は、特別変動入賞装置に関わる特別遊技状態を起生することに相当する。なお、以下の説明では上記特定の利益状態を適宜単に大当り状態という。

【００３３】

可変表示器６２は、図３（ａ）に示すように、３列に配置された３つの部分からなり、それぞれ可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒに分けられる。そして、各表示器は、例えば7セグメントの大型ＬＥＤを有し、これらのＬＥＤに特定の数字や記号（Ａ、Ｂ、Ｃなど）を表示する。可変表示器（左）６２Ｌおよび可変表示器（右）６２Ｒは、それぞれビール瓶（ビールボトル）の形状を模したビール瓶部６２１ａ、６２２ａと、ビール瓶をジョッキに注ぐような人形を模した注ぎ人形６２１ｂ、６２２ｂとを有している。一方、可変表示器（中）６２Ｍはビールのジョッキ形状に形成されたジョッキ部６２３ａおよびジョッキのビールを飲むような人形を模した人形部６２３ｂを有している。

【００３４】

ここで、特別図柄表示装置６３の可変表示器６２についての変位動作を説明する。

始動入賞口６４に玉が入賞すると、可変表示器６２の特別図柄の内容が変化（スクロール）し、その図柄がゾロ目状態（例えば、「２２２」）になると、大当りになる。一方、大当りになる前のリーチ状態（リーチスクロール）の出目のとき（例えば、「２Ｘ２」のとき）は、リーチスクロールを行い、このとき可変表示器（左）６２Ｌおよび可変表示器（右）６２Ｒのビール瓶部６２１ａ、６２２ａが共に中央側に傾斜してビール瓶を可変表示器（中）６２Ｍのジョッキ部６２３ａに注ぐようなスタイル、すなわちあたかもビール瓶のビールをジョッキに注ぐようなスタイルに変位動作する（図３（ａ）と同様の変位）。なお、本実施例では可変表示器６２の特別図柄の停止は、可変表示器（左）６２Ｌ→可変表示器（右）６２Ｒ→可変表示器（中）６２Ｍの順序で行われるようになっている。

【００３５】

リーチスクロールとは、１個目（左図柄の可変表示器（左）６２Ｌ）および２個目（右図柄の可変表示器（右）６２Ｒ）の図柄が停止したときリーチ状態の出目（例えば、「２Ｘ２」）が発生し、３個目（中図柄の可変表示器（中）６２Ｍ）の図柄を停止させるときに通常速度と異なる緩やかな速度で、３個目の図柄表示を変化（スクロール）させるような制御をいう。これにより、遊技者はリーチがかかっているから大当り（例えば、「２２２」）になる期待感を持ち、ゲームの臨場感が高まる。

【００３６】

次いで、可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒ

が大当り図柄（例えば、「２２２」）を示す状態に移行する直前では、ビールのジョッキの上に人形の顔が重なるようなスタイルとなって、ジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂが共に一定の傾斜状態（遊技者から見ると、後向きに倒れた状態）になる。なお、このときビール瓶部６２１ａ、６２２ａは既に原状態（直立状態）に復帰している。

【００３７】

実際に大当りになるときは、可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒの出目が、例えば「２２２」で停止するが、大当りでないときは、可変表示器（中）６２Ｍの出目がさらにスクロールして次の図柄（例えば、「３」）になるか、あるいは「３」よりもさらにスクロールする。このとき、一定の傾斜状態にあったジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂは再び元の直立状態に復帰する。

【００３８】

このように、可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒの出目のスクロールに応じてビール瓶部６２１ａ、６２２ａ、ジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂが上記のメカ的動作を行い、遊技者の期待感を高めることが行われる。

【００３９】

また、本実施例では遊技店側で予め定められた遊技条件（特に、ラッキーナンバー）になったか否かを可変表示器６２の図柄を用いて決定することが行われるようになっている。「ラッキーナンバー」とは、大当り終了後に獲得したパチンコ球（遊技媒体）を、一旦景品等に交換することなくそのままパチンコ球を用いて当該パチンコ機での遊技を続行可能にするというもの、すなわち大当り状態の発生により獲得した遊技媒体を当該大当り状態の終了後に、一旦景品に交換することなくそのまま該遊技媒体を用いて当該遊技機での遊技を続行可能な遊技店のサービスに関して、複数種の大当り図柄の内の所定の大当り図柄の発生により前記サービスを付与可能なラッキーナンバー大当り図柄に相当するものである。

一方、「アンラッキーナンバー」というものもあり、これは、一旦景品等に交換した後で新たにパチンコ球を借り受けてから当該パチンコ機での遊技を続行するというものである。

【００４０】

Ａ．特図でラッキーナンバーを決定する場合

例えば、特別図柄表示装置（遊技条件表示手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生手段およびアンラッキーナンバー大当り図柄発生手段）６３の図柄で「３」、「７」をラッキーナンバーとし、「４」、「９」をアンラッキーナンバーにするというもので、これらの各ナンバーが遊技者に予め良く分かるように、特別図柄表示装置６３が呼び込み表示になっている状態、すなわち可変表示器６２が図柄変動を開始する前の状態のときに各ナンバーが表示される。呼び込み表示になる場合としては、例えば遊技者が台を選定するために店内を見て回っているようなケース、あるいは始動入賞が途切れて所定時間が経過してしまった通常動作中のようなケースがある。このとき、特別図柄表示装置６３は呼び込み表示に切り換わり、図４（ａ）あるいは図４（ｂ）のような図柄が現れて遊技者に対してラッキーナンバーの決定と、それを報知することが行われる。

【００４１】

具体的に説明すると、図４（ａ）は「３」および「７」をラッキーナンバーにするという表示であり、このとき可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒにおけるビール瓶部６２１ａ、６２２ａ、ジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂが前述したリーチスクロールの場合と同様のメカ的動作を行い、可変表示器（左）６２Ｌには「ＬＵＣＫＹ」という図柄が、可変表示器（中）６２Ｍには「３」の図柄が、さらに可変表示器（右）６２Ｒには「７」の図柄がそれぞれ表示される。これにより、遊技者に対して「３」および「７」という図柄がラッキーナンバーであることが報知（ここでは表示）される。

【００４２】

一方、図４（ｂ）は「４」および「９」をアンラッキーナンバーにするという表示であり、このとき可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒにおけるビール瓶部６２１ａ、６２２ａ、ジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂがリーチスクロールの場合のようなメカ的動作は行わない。そして、可変表示器（左）６２Ｌには「ＵＮ　ＬＵＣＫＹ」という図柄が、可変表示器（中）６２Ｍには「４」の図柄が、さらに可変表示器（右）６２Ｒには「９」の図柄がそれぞれ表示される。これにより、遊技者に対して「４」および「９」という図柄がアンラッキーナンバーであることが報知（ここでは表示）される。

【００４３】

Ｂ．別遊技でラッキーナンバーを決定する場合

特別図柄表示装置６３を用いて大当り状態を発生させる可変遊技とは異なる別の可変遊技によりその停止図柄からラッキーあるいはアンラッキーの決定を行うもので、この場合は特別図柄表示装置６３を別可変遊技手段として使用し、この別可変遊技手段の停止図柄によって前記決定を行う。したがって、この場合も特別図柄表示装置６３は遊技条件表示手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生手段およびアンラッキーナンバー大当り図柄発生手段に相当する。

【００４４】

具体的に説明すると、大当りが決定したら、その大当り決定直後（大当りのサイクルが始まる前）に、特別図柄表示装置６３における１つの図柄を使って別遊技を行い、ラッキーあるいはアンラッキーを決めるものである。本実施例では特別図柄表示装置６３の１つの図柄として可変表示器（中）６２Ｍを用いている。

例えば、図３は「２２２」というゾロ目で大当りになった場合に、その大当り決定直後に、ラッキーあるいはアンラッキーを決める例である。このとき、大当り決定直後に可変表示器（中）６２Ｍが図柄変動し、ラッキーあるいはアンラッキーの何れかを出す。図３（ａ）は「ＬＵＣＫＹ」の図柄が出現した場合である。図３（ｂ）は「ＬＵＣＫＹ」から「ＵＮ　ＬＵＣＫＹ」に図柄が変化する途中の状態を示しており、さらに図３（ｃ）は「ＵＮ　ＬＵＣＫＹ」の図柄が出現した場合である。

【００４５】

なお、「ＬＵＣＫＹ」の図柄が出現する場合に限り、可変表示器（左）６２Ｌ、可変表示器（中）６２Ｍ、可変表示器（右）６２Ｒにおけるビール瓶部６２１ａ、６２２ａ、ジョッキ部６２３ａおよび人形部６２３ｂがリーチスクロールの場合と同様のメカ的動作を行う。

このように、特別図柄表示装置６３を別可変遊技手段として用いることにより、遊技者は大当り決定直後に、ラッキーあるいはアンラッキーを決める別遊技を楽しむことができる。したがって、大当りのサイクル中にラッキーナンバーでの喜びを味わうことができる。

【００４６】

なお、大当り決定直後にラッキーあるいはアンラッキーを決める別遊技を実行するのではなく、例えばその大当り終了後（すなわち、大当りサイクルの終了後）に特別図柄表示装置６３における１つの図柄を使って別遊技を行うようにしてもよい。そのようにすると、大当り終了後に、もう１回チャンスがあるか否かを楽しむことができる。

【００４７】

再び図２に戻り、可変表示器６２の上方には４つの特図スイッチ記憶表示器（いわゆる始動メモリ表示器に相当）６６が設けられており、特図スイッチ記憶表示器６６は普通電動始動口６４に玉が入賞したとき、４個の範囲内でその入賞玉数を記憶したことを表示する。ここで、いわゆる始動口（本実施例では普通電動始動口６４）に入賞した玉を４個宛て記憶した範囲内（以下、始動記憶範囲内という）での大当りは、通常、純連チャン（あるいは単に連チャン）と称することがある。これによると遊技者への出玉が格段に多くなる。

【００４８】

また、可変表示器６２の上方には確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２が配置されており、これらは何れも９セグメントのＬＥＤによって構成され、０～１９の範囲で２０種類の図柄（数字）を表示可能である。なお、記号（例えば、Ａ、Ｂ、Ｃ）を表示させるようにしてもよい。確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２は特別図柄表示装置６３により大当り遊技を発生する可変遊技とは異なる遊技を行うもので、別遊技手段９３を構成する。なお、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２の作動は後述の役物用ＣＰＵ３０１によって制御され、役物用ＣＰＵ３０１は別遊技制御手段を構成する。

【００４９】

確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２は通常は、以下のように大当り確率の変動制御を行う場合に使用される。

すなわち、確率変動決定表示器９１は特別図柄表示装置６３が大当り図柄になると同時に図柄回転を開始し、特定の数字（例えば、「７」、「３」）で停止すると、大当り確率の変動が決定されるような遊技を行う。特定の数字以外（例えば、「０」）で停止すると、大当り確率の変動は決定されない。

【００５０】

一方、確率変動回数決定表示器９２は確率変動決定表示器９１の図柄が停止した後に図柄回転を開始し、こちらは確率変動回数の抽選をしてその確率変動回数を決定し、表示するものである。例えば、「７」が表示されると、確率変動回数が７回となり、「３」が表示されると、確率変動回数が３回となる。また、確率変動回数決定表示器９２は確率変動回数の残り回数も表示可能で、例えば、確率変動決定回数が７回のとき、大当りが１回発生した後は残りの確率変動回数として「６」を表示する。残りの確率変動回数が「０」になると、確率変動が停止し、元の低確率に戻る。

【００５１】

なお、上記のように確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を別遊技手段９３として用いて大当り確率の変動を決定する場合のみならず、例えば、これとは別の態様で特別図柄表示装置６３の大当り図柄（例えば、ラッキー大当り図柄）によって大当り確率を変動させるような制御を行うときには、確率変動が決定されたことおよび確率変動回数の表示手段として確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２をそれぞれ使用してもよい。

【００５２】

この場合、各表示器９１、９２は単なる表示手段で別遊技手段ではなくなる。そして、特別図柄表示装置６３が別遊技手段を構成することになる。

そして、大当り確率を変動したときには、その変動の決定を確率変動決定表示器９１によって表示する。例えば、大当り終了後に大当り確率をアップするときには、大当り発生と同時に確率変動決定表示器９１に数字が表示される。この数字は大当り後に大当り確率がアップする変動回数を示す。また、確率変動回数は確率変動回数決定表示器９２に表示される。

一方、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２と、特別図柄表示装置６３との両方を使用して上記別遊技を実行することももちろん可能である。このときは両方が別遊技手段を構成する。

【００５３】

なお、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を使用して大当り繰り返し回数（連チャン）の決定の遊技を行い、その結果を表示するようにしてもよい。すなわち、確率変動決定表示器９１は大当り繰り返し回数が決定されると、その回数を表示し、確率変動回数決定表示器９２は大当り繰り返し回数の残り回数を順次デクリメントして表示するような使い方も可能である。

さらに、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を使用して大当り繰り返し回数を決定する別遊技を行う変形的な遊技も行うこともできる。

【００５４】

ここで、本実施例では確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を遊技条件の表示装置（遊技条件表示手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生手段、アンラッキーナンバー大当り図柄発生手段）として使用することが行われる。例えば、ラッキーナンバーが「３」および「７」である場合、大当り確率の変動制御が行われない通常動作時に、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２の各々に「３」および「７」をそれぞれ表示することにより、遊技者に対して「３」および「７」という図柄がラッキーナンバーであることが報知（ここでは表示）される。

【００５５】

また、例えば、アンラッキーナンバーが「４」および「９」である場合、大当り確率の変動制御が行われない通常動作時に、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２の各々に「４」および「９」をそれぞれ表示することにより、遊技者に対して「４」および「９」という図柄がアンラッキーナンバーであることが報知（ここでは表示）される。

【００５６】

なお、ラッキーナンバー「３」および「７」と、アンラッキーナンバー「４」および「９」とは、例えば確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２の表示の色を変えることによって区別する。例えば、ラッキーナンバー「３」および「７」は緑色で、アンラッキーナンバー「４」および「９」は赤色で表示する。ただし、このような色による区別に限らず、例えば音声による報知を加えて区別してもよく、あるいは他の表示装置と組み合せて区別するようにしてもよい。

【００５７】

また、例えば、ラッキーナンバーの表示後、一定時間が経過すると、アンラッキーナンバーを表示する旨を遊技者に分かるようにして、例えば「４」および「９」がアンラッキーナンバーであることを報知するようにしてもよい。

【００５８】

さらに、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を各ナンバーを表示するのに用いるのではなく、各表示器９１、９２を使用してラッキーナンバーあるいはアンラッキーナンバーになるかどうかを決定するようにしてもよい。すなわち、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を遊技条件決定手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生手段およびアンラッキーナンバー大当り図柄発生手段として使用し、これらによって遊技条件の決定を行ってもよい。

【００５９】

例えば、確率変動決定表示器９１の図柄でラッキーナンバーが「３」および「７」である場合、特図による大当り（特図の図柄の何でもよい）終了後に、確率変動決定表示器９１の表示をスクロールさせ、その停止図柄が「７」になると、特図の図柄の如何にかかわらず、確率変動決定表示器９１の表示が「７」で停止したのであるから、今回の大当りをラッキーナンバーとして扱うという制御を行ってもよい。

【００６０】

同様に、確率変動決定表示器９１の図柄でアンラッキーナンバーが「４」および「９」である場合、特図による大当り（特図の図柄の何でもよい）終了後に、確率変動決定表示器９１の表示をスクロールさせ、その停止図柄が「９」になると、特図の図柄の如何にかかわらず、確率変動決定表示器９１の表示が「９」で停止したのであるから、今回の大当りをアンラッキーナンバーとして扱うという制御を行ってもよい。

【００６１】

一方、「７」あるいは「３」以外の数値で停止したときは、ラッキーナンバーの特典は与えられない。このとき、例えば確率変動回数決定表示器９２を同様の制御に用いてもよいし、あるいは確率変動回数決定表示器９２の方はラッキーナンバーが何であるかを予め明示する手段として用いてもよい。

上記制御例は、同様にアンラッキーナンバーに対しても行う。

また、確率変動決定表示器９１の表示スクロール後はそのまま表示を継続させ、例えば

ラッキーナンバーあるいはアンラッキーナンバーでの遊技であることを外部に明示させてもよい。

【００６２】

特別図柄表示装置６３の側方には普図始動ゲート（普通図柄始動ゲートのことで、以下、適宜、普図ゲートという）６７、６８が配置されており、普図始動ゲート６７、６８は玉が１個分だけ通過可能なゲートを有し、玉がゲートを通過すると、普通電動始動口６４に配置された普通図柄表示器６４ａの図柄（例えば、数字）を変化させ、この数字が予め定めた特定図柄（例えば、「７」）になると、普通電動始動口６４のチューリップを電動動作させて一定時間だけ開くようになっている。普通電動始動口６４のチューリップは、通常は閉じているが、上記のように一定条件下で開くように制御される。また、チューリップの開放時間を可変制御してもよい。

【００６３】

特別図柄表示装置６３の下方左右両側には一般入賞口６９、７０が設置されている。さらに、遊技領域内の適宜位置には風車と呼ばれる打球方向変換部材７１～７６が回転自在に複数設置されるとともに、障害釘（図示略）が多数植設されている。加えて、遊技領域の中央下部にはアウト玉回収口７７が形成されている。

【００６４】

一方、遊技盤１３の周囲のレール６１に沿った適宜位置には左から順次、普図確率がアップした場合に点灯する普図確率アップ表示器８１、特図確率がアップした場合に点灯する特図確率アップ表示器８２、ラッキーＮＯ．大当り時に点灯するラッキーＮＯ．大当り表示器８３、アンラッキーＮＯ．大当り時に点灯するアンラッキーＮＯ．大当り表示器８４、大当り時に点灯する大当り表示器８５、特別図柄表示装置６３の発生図柄がスペシャルリーチの出目になった場合に点灯するリーチ表示器８６が配置されている。なお、リーチ表示器８６はスペシャルリーチでなく、通常のリーチの出目になった場合にも点灯するようにしてもよい。

【００６５】

また、遊技盤１３内にはサイドランプ８８ａ、８８ｂ、装飾ランプ８９ａ、８９ｂが設けられている。サイドランプ８８ａ、８８ｂおよび装飾ランプ８９ａ、８９ｂはゲーム内容に応じて適当に点灯あるいは点滅して遊技の臨場感を高めるものである。

【００６６】

次に、図５はパチンコ機１の裏機構の構成を示す図である。

図５において、パチンコ機１の裏機構の主要なものとして、貯留タンク（上タンク）１０１、誘導路１０２、中継基盤（外部端子基盤）１０３、玉排出装置１０４、排出制御回路盤１０５、玉寄せカバー１０６、役物制御回路盤１０７、取り付けアダプタ１０８、発射回路盤１０９、カード制御装置１１０、カードリーダ１１１、ラッキーナンバー設定装置１１２および裏機構盤の基枠体１２０がある。

【００６７】

基枠体１２０は合成樹脂製の一体成型品から形成され、パチンコ機１の前面枠１１の裏側に固定された金属フレーム（図示略）に取り付けられている。そして、この基枠体１２０の上に各種のユニット部品、例えば貯留タンク１０１、誘導路１０２、中継基盤（外部端子基盤）１０３、玉排出装置１０４、排出制御回路盤１０５、玉寄せカバー１０６、役物制御回路盤１０７、取り付けアダプタ１０８、カード制御装置１１０などが取り付けられており（例えば、ワンタッチの爪部材によって固定される）、これらの各種ユニット部品と基枠体１２０とを総称する概念として裏機構盤１２１と称している。

【００６８】

貯留タンク１０１は排出される前の玉を予め貯留しておくもので、この貯留タンク１０１の玉数の不足は補給センサ（図示略）によって検出され、不足のときは島設備から玉が補給される。貯留タンク１０１内の玉は誘導路１０２により誘導され、玉排出装置１０４によって排出される。

なお、この誘導路１０２は特に限定されないが、短時間に多量の玉を排出できるように

２条に形成されており、その途中には玉の重りを防止する玉ならし部材および待機玉検出器（何れも図示略）が設けられている。また、このような２条構成は玉排出装置１０４の内部についても同様である。

【００６９】

中継基盤１０３はＡＣ電源の入力やホールの管理装置との間における信号の授受などについての中継を行うものである。中継基盤１０３には枠用外部情報端子が設けられており、枠用外部情報端子はパチンコ機１における枠側の各種情報、例えば玉の排出に関する玉貸し、賞球などの情報、玉の補給、玉の発射、金枠１２の開閉情報などをホールの管理装置に出力する際の配線の中継を行う。

【００７０】

排出制御回路盤１０５は玉の排出に必要な各種制御を行うもので、役物制御回路盤１０７は遊技盤における役物の作動に必要な各種制御を行うものである。また、役物制御回路盤１０７には役物装置における大当りの確率を変更、設定する確率設定装置（後述の図９参照）が内蔵されており、確率設定装置における確率設定スイッチのスイッチ挿入口１３１は役物制御回路盤１０７の表面側に露出配置されている。

【００７１】

確率設定装置は、例えば１／２００、１／２１０、１／２２０の３段階に役物装置の大当りの確率を変更できるように、３つの接点を有している。この接点はホールの係員によって操作可能であり、その設定値は所定の表示器に表示されるが、設定後一定時間が経過すると、消えて外部から目視できないように、機密が保たれている。なお、役物装置の大当り確率の変更は、上記のような３段階に限らず、他の変更内容にしてもよい。

【００７２】

取り付けアダプタ１０８は役物制御回路盤１０７が図２に示すものに比べて大型化した際に、大型の役物制御回路盤を基枠体１２０に容易に取り付けることができるように、役物制御回路盤を取り付ける支持部材となるもので、基枠体１２０に固定されている。

発射回路盤１０９は玉の発射に必要な各種制御を行うもので、所定のケースに発射制御回路の基盤が収納されている。なお、遊技に必要な効果音（例えば、玉の排出に伴う効果音）や人工合成音はスピーカによって報知されるようになっており、玉排出数、賞態様および玉の貸出しに応じて各種の効果音が生成される。

【００７３】

ここで、制御回路盤とは、制御回路の基盤（すなわち、制御回路の機能を実現するボード）と、この基盤を収納している箱型に形成された金属製あるいは樹脂製のシャーシ箱とを一体として含む概念として用いている。

【００７４】

玉寄せカバー１０６は基枠体１２０の中央に大きく開口した中央開口部を塞ぐもので、この中央開口部は役物装置の取り付けのための空間となっている。なお、玉寄せカバー１０６の後方は膨出形成されており、排出制御回路盤１０５や役物制御回路盤１０７の後面に比べて大きく後方に突き出たような構造になっている。そして、玉寄せカバー１０６によって中央開口部を塞ぐことにより、貯留タンク１０１などから落下した玉が遊技盤の裏面側に衝突しないようになっている。

【００７５】

カードリーダ１１１は遊技用のプリペイドカードを受け入れて、その情報を読み込むもので、前面枠１１の裏面側に取り付けられている。また、カード制御装置１１０はカードリーダ１１１の作動を制御するもので、カードリーダ１１１との間は配線１４１によって接続されている。

【００７６】

ラッキーナンバー設定装置１１２は特図におけるラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーの設定および発生率の調整を行うもので、図６に示すような構成になっている。ここで、ラッキーナンバー設定装置１１２はラッキーナンバー大当り図柄設定手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段としての機能を実現する。

【００７７】
図６はラッキーナンバー設定装置１１２を表側の蓋を開けた場合の構成を示している。図６において、１４１は７セグメントのＬＥＤからなり、ラッキーナンバーの個数を表示する個数表示ＬＥＤ、１４２は２桁の７セグメントのＬＥＤからなり、ラッキーナンバーを表示するラッキーナンバー表示ＬＥＤである。なお、個数表示ＬＥＤ１４１およびラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２の表示内容は一定時間後に消えるようになっている。これは、不用意に遊技者にセット内容を見られないようにするためである。
【００７８】
個数表示ＬＥＤ１４１およびラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２の下方には４つの押し釦式のスイッチ１４３～１４６が配置されている。１４３はインクリメントスイッチ（ラッキーナンバー大当り図柄指定手段）で、ラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２に表示されるラッキーナンバーを［＋１］だけインクリメントするものである。例えば、ラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２に［２］なるラッキーナンバーが表示されているとき、インクリメントスイッチ１４３を押すと、ラッキーナンバーが［３］にインクリメントされて表示される。
【００７９】
１４４はセットスイッチ（ラッキーナンバー大当り図柄指定手段）で、ラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２に表示されているラッキーナンバーをセットするものである。例えば、ラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２に［３］なる数値が表示されているとき、セットスイッチ１４４を押すと、この数値［３］がラッキーナンバーとしてセットされる。１４５は確認スイッチで、このスイッチを操作することにより、ラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２にセットされているラッキーナンバー（通常は消えている）を表示させるとともに、個数表示ＬＥＤ１４１にセット個数を表示させて確認できるようにするものである。なお、確認表示の後、一定時間後には同様にラッキーナンバーの表示および個数表示が消える。
１４６はクリアスイッチで、このスイッチを操作することにより、いままで設定されていたラッキーナンバーがクリアされる。
【００８０】
したがって、ラッキーナンバーを新たに設定しようとする場合（例えば、開店前の調整を行う場合）、まず確認スイッチ１４５を押してラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２にいままでのラッキーナンバーを表示させて確認し、次いで、クリアスイッチ１４６を押して設定されていたラッキーナンバーを一旦クリアする。
【００８１】
次いで、インクリメントスイッチ１４３を押して数値を順次インクリメントし、所望の数値がラッキーナンバー表示ＬＥＤ１４２に表示された時点でセットスイッチ１４４を押し、ラッキーナンバーをセットする。同様にして複数のラッキーナンバーを設定してもよい。このとき、セットしたラッキーナンバーの数値は個数表示ＬＥＤ１４１に表示される。セット一定時間が経過すると、各表示ＬＥＤ１４１、１４２の内容は消えて秘密が保たれる。
【００８２】
４つのスイッチ１４３～１４６の下方にはラッキーナンバーの発生率を調整する発生率調整スイッチ１４７が設けられている。発生率調整スイッチ１４７（ラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段）は、例えば３段階にラッキーナンバーの発生率を調整可能なように３つの接点を有している。各接点は［設定１］～［設定３］に対応する。［設定１］はラッキーナンバーの発生率が５／２０、［設定２］はラッキーナンバーの発生率が３／２０、さらに［設定３］はラッキーナンバーの発生率が１／２０になるように調整可能である。したがって、［設定１］が最もラッキーナンバーの発生率が高い。このようにラッキーナンバーの発生率を可変することにより、ホールの方針に沿ったきめ細かい営業形態を採ることができる。
【００８３】

次に、アンラッキーナンバーを設定する構成について説明する。
アンラッキーナンバーの設定部は、ラッキーナンバー設定装置１１２におけるラッキーナンバーの設定部とは逆側に設けられている。すなわち、１５１は７セグメントのＬＥＤからなり、アンラッキーナンバーの個数を表示する個数表示ＬＥＤ、１５２は２桁の７セグメントのＬＥＤからなり、アンラッキーナンバーを表示するアンラッキーナンバー表示ＬＥＤである。なお、個数表示ＬＥＤ１５１およびアンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２の表示内容は一定時間後に消えるようになっており、同様に不用意に遊技者にセット内容を見られないような考慮がなされている。

【００８４】

個数表示ＬＥＤ１５１およびアンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２の下方には４つの押し釦式のスイッチ１５３～１５６が配置されている。１５３はインクリメントスイッチで、アンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２に表示されるアンラッキーナンバーを［＋１］だけインクリメントするものである。例えば、アンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２に［３］なる数値が表示されているとき、インクリメントスイッチ１５３を押すと、アンラッキーナンバーが［４］にインクリメントされて表示される。

【００８５】

１５４はセットスイッチで、アンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２に表示されているアンラッキーナンバーをセットするものである。例えば、アンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２に［４］なる数値が表示されているとき、セットスイッチ１５４を押すと、この数値［４］がアンラッキーナンバーとしてセットされる。１５５は確認スイッチで、このスイッチを操作することにより、アンラッキーナンバー表示ＬＥＤ１５２にセットされているアンラッキーナンバー（通常は消えているから）を表示させて確認できるようにするものである。なお、確認表示の後、一定時間後には同様にアンラッキーナンバーの表示および個数表示が消える。
１５６はクリアスイッチで、このスイッチを操作することにより、いままで設定されていたアンラッキーナンバーがクリアされる。

【００８６】

４つのスイッチ１５３～１５６の下方にはアンラッキーナンバーの発生率を調整する発生率調整スイッチ１５７が設けられている。発生率調整スイッチ１５７は、例えば３段階にアンラッキーナンバーの発生率を調整可能なように３つの接点を有している。各接点は［設定１］～［設定３］に対応する。［設定１］はアンラッキーナンバーの発生率が５／２０、［設定２］はアンラッキーナンバーの発生率が３／２０、さらに［設定３］はアンラッキーナンバーの発生率が１／２０になるように調整可能である。したがって、［設定１］が最もアンラッキーナンバーの発生率が高い。このようにアンラッキーナンバーの発生率を可変することにより、同様にホールの方針に沿ったきめ細かい営業形態を採ることができる。
なお、発生率調整スイッチ１４７および発生率調整スイッチ１５７はラッキーおよびアンラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段のスイッチ部に相当する。

【００８７】

なお、ラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーの発生率は上記［設定１］～［設定３］の内容に限定するものではなく、他の数値を採用してもよい。また、ラッキーナンバーとアンラッキーナンバーとで各発生率が異なるような数値を採用してもよい。

【００８８】

次に、玉寄せカバー１０６の内部には図７に示す玉寄せ部材１６１が設けられており、玉寄せ部材１６１には後述の外部情報出力用基盤１６２が配置されている。図７は遊技盤１３の裏面側における玉寄せ部材１６１の構造を示す図である。図７において、遊技盤１３はベニアを素材として矩形に形成され、この遊技盤１３の裏側に玉寄せ部材１６１がビスなどの固定手段によって固定されている。玉寄せ部材１６１は透明の樹脂製（例えば、ＡＢＳ樹脂）で、遊技盤１３の各入賞口に入ったセーフ玉を寄せて集める機能を有している。

【００８９】
玉寄せ部材１６１の中央部には役物装置の取り付けのための開口部（中央開口部）が形成されている。図７は役物装置としての特別図柄表示装置６３を遊技盤１３に取り付けた状態であり、特別図柄表示装置６３の後面側が玉寄せ部材１６１の中央開口部を通して突出している様子を図示している。
【００９０】
中央開口部の縁部には複数の切り欠き部２０１（他は図示略）が形成されており、切り欠き部２０１はＵ字形に開口部の縁を切り欠くようにして形成される。切り欠き部２０１は遊技盤１３に取り付けられる電気部品（例えば、装飾ランプ）から遊技盤１３の裏面側に延びた配線（リード線）２１１、２１２を導出するものである。なお、遊技盤１３に取り付けられる電気部品は、その裏面側が玉寄せ部材１６１に覆われる状態で取り付けられるようになっている。
【００９１】
一方、玉寄せ部材１６１の周縁部にも同様の複数の切り欠き部２２１～２２４が形成されており、切り欠き部２２１～２２４はＵ字形に周縁部を切り欠くようにして形成される。切り欠き部２２１～２２４は遊技盤１３に取り付けられる電気部品から遊技盤１３の裏面側に延びた配線（リード線）２３１～２３４を導出するものである。
したがって、各切り欠き部２０１、２２１～２２４のＵ字開口に対して配線（リード線）２１１、２１２、２３１～２３４をそれぞれ差し込むだけで、配線処理をすることができ、例えば玉寄せ部材１６１に繰り抜くようにして配線用開口部を形成する必要がなく、配線処理の作業性が高まるという利点がある。
【００９２】
特別図柄表示装置６３の後面側には役物中継基盤１７１が配置されており、役物中継基盤１７１は特別図柄表示装置６３の各種配線を中継するものである。役物中継基盤１７１には複数のコネクタが設けられ、これらのコネクタのうちの一部は前述した配線２１１、２１２に接続され、他は配線２５１、２５２に接続される。
【００９３】
また、特別図柄表示装置６３の後面側下方には外部情報出力端子基盤１６２が配置されており、外部情報出力端子基盤１６２は遊技盤１３における各種電気部品（例えば、ランプ、ソレノイド、ＬＥＤ、モータ、センサ）と役物制御回路盤１０７を接続する配線を途中で一旦中継するものである。
外部情報出力端子基盤１６２には複数のコネクタが設けられ、これらのコネクタのうちの一部は前述した配線２３１～２３４、２５２に接続され、他は配線２６３に接続されるとともに、図７では図示を略しているが、他の必要な配線に接続される。
【００９４】
配線２６３は外部情報出力端子基盤１６２と変動入賞装置（アタッカー）６５とを接続している。また、図示しない他の配線は外部情報出力端子基盤１６２と役物制御回路盤１０７とを接続している。したがって、外部情報出力端子基盤１６２は役物装置（ここでは、特別図柄表示装置６３および変動入賞装置６５などを含む概念、以下同様）と役物制御回路盤１０７との間に配置されて、両者の配線を一旦中継する機能を有している。
なお、１８１は役物カバーで、変動入賞装置（アタッカー）６５の後面を覆うものである。１８２は打止め表示ランプ等を収納するために形成された開口部である。
【００９５】
また、外部情報出力端子基盤１６２には遊技盤用外部情報端子１６３が設けられており、遊技盤用外部情報端子１６３は遊技盤１３における各種情報、例えば役物装置に関する情報で、大当り、ラッキーＮＯ．、アンラッキーＮＯ．、大当り確率設定値、ラッキーＮＯ．およびアンラッキーＮＯ．の発生率、大当り確率設定値、始動口入賞数、役物の回転数、大当り時のサイクルの継続回数、不正情報（入賞による不正あるいはコネクタの抜けなど）をホールの管理装置に出力する際の配線の中継を行うものである。また、必要な情報を島設備に出力する際の配線の中継も行う。なお、図７および後述の図８では遊技盤用

外部情報端子１６３に対する配線の接続は図示を略している。

【００９６】

図８は外部情報出力端子基盤１６２の取り付け構造を説明する図である。図８において、外部情報出力端子基盤１６２は各種のコネクタ２７１ａ～２７１ｈ、遊技盤用外部情報端子１６３およびリレー２７２ａ～２７２ｃを搭載したボード２８０を有している。なお、リレー２７２ａ～２７２ｃは、遊技盤１３とホール側の管理装置の電源が違うので、リレーという手段を介して情報を伝達するために設けられている。

ボード２８０としては、例えばプリント基盤が用いられ、このプリント基盤の上にコネクタ２７１ａ～２７１ｈ、遊技盤用外部情報端子１６３およびリレー２７２ａ～２７２ｃが直接取り付けられている。

【００９７】

外部情報出力端子基盤１６２は取付部材２９１を介して遊技盤１３の裏面側（詳しくは、玉寄せ部材１６１の裏面側）に取り付けられるようになっており、取付部材２９１は周囲に４つの囲い（一定高さの４つの壁）を備えた凹室状の構造を有し、その内部にボード２８０を収納可能になっている。ボード２８０は、その４隅に開けた穴にビス等の固定手段を通して取付部材２９１の凹室状内部に固定されるようになっている。

【００９８】

一方、取付部材２９１は２つの囲いの縁に２つの固定部２９１ａ（他方は図示略）が形成されており、これらの固定部２９１ａに同じくビス等の固定手段を通して玉寄せ部材１６１の裏面側に形成されたネジ穴にそれぞれ捩じ込むことにより、図８に示すように、取付部材２９１が着脱可能に玉寄せ部材１６１に固定されるようになっている。

【００９９】

また、外部情報出力端子基盤１６２の取り付け位置としては、遊技盤１３を枠体１６に取り付けたとき、枠体１６側の役物制御回路盤１０７と遊技盤１３側の外部情報出力端子基盤１６２とができるだけ近傍に位置するようになっている。このように、両者を近傍に位置させることにより、最短距離で配線の接続を行うことができ、作業性が向上するという利点がある。

【０１００】

また、遊技盤１３に配置される各種電気部品（ランプ、ソレノイド、ＬＥＤ、モータ、センサなど）と、各種電気部品の作動を制御する役物制御回路盤１０７とを接続している複数の配線２２１～２２４、２５２、２６３が途中で一旦外部情報出力端子基盤１６２によって中継されるとともに、この外部情報出力端子基盤１６２は遊技盤１３の裏面側（すなわち、玉寄せ部材１６１の背面上）に配置される。したがって、遊技盤１３に配置されるすべての各種電気部品の配線の中継を一括して外部情報出力端子基盤１６２によって行うことができ、遊技盤１３の交換、修理・点検時などにおける配線接続処理の作業性が格段と向上するという利点がある。

【０１０１】

次に、図９はパチンコ機１における制御系のブロック図である。

図９において、この制御系は大きく分けると、パチンコ遊技等に必要な制御を行う役物用ＣＰＵ（以下、単にＣＰＵという）３０１と、制御プログラム等を格納しているＲＯＭ３０２と、ワークエリアの設定や制御に必要なデータの一時記憶等を行うＲＡＭ３０３と、必要なデータ等を記憶し、電源がオフしても記憶を継続させる不揮発性のＥＥＰＲＯＭ３０４と、水晶の発振周波数を分周してＣＰＵ３０１の基本クロックを得る分周回路３０５と、ＣＰＵ３０１等に必要な電源を供給する電源回路３０６と、各種情報信号を受け入れるローパスフィルタ３０７と、ローパスフィルタ３０７からの信号をバス３０８を介してＣＰＵ３０１に出力するバッファゲート３０９と、ＣＰＵ３０１からの信号をバス３０８を介して受ける出力ポート３１０と、出力ポート３１０を介して入力される制御信号をドライブして各種駆動信号を生成して各表示器等に出力するドライバ３１１と、遊技に必要な効果音を生成する（あるいは音声合成を行ってもよい）サウンドジェネレータ３１２と、サウンドジェネレータ３１２からの音声信号を増幅するアンプ３１３とによって構成

される。

【０１０２】

ＣＰＵ３０１を含む上記各回路は、パチンコ機１の裏側の所定位置に配置したマイクロコンピュータを含む役物制御回路盤１０７というボードユニットによって実現されている。そして、マイクロコンピュータのボードユニットは玉貸機、島設備、遊技店の管理装置等との間で制御信号やデータの授受が行われるようになっている。

サウンドジェネレータ３１２は遊技に必要な効果音を生成し、生成された効果音はアンプ３１３により増幅されてスピーカ３１４から放音される。なお、サウンドジェネレータ３１２の他に、例えば音声合成ＩＣを設け、遊技に必要な音声合成（例えば、リーチ時や大当り時に遊技者への期待感を高める音声、“ヤッタッー”、“リーチだ”）を行うようにしてもよい。

【０１０３】

ローパスフィルタ３０７には始動スイッチ３２１、カウントスイッチ３２２、継続スイッチ（Ｖ入賞検出スイッチ）３２３、確率設定装置３２４およびラッキーナンバー設定装置１１２からの信号が入力されている。なお、ローパスフィルタ３０７からＣＰＵ３０１に取り込まれる信号については、ＣＰＵ３０１でソフト的に２回読み込む処理を行うことにより、ノイズの時定数等を考慮し、チャタリング防止を図っている。

【０１０４】

始動スイッチ３２１は普通電動始動口（始動入賞口）６４に玉が入賞したことを検出する。カウントスイッチ３２２は変動入賞装置６５がオープンしたとき、この変動入賞装置６５内に入賞した玉を検出する。継続スイッチ３２３は大入賞口としての変動入賞装置６５に配置され、いわゆるＶ入賞口に玉が入賞したことを検出する。なお、上記各検出スイッチは近接スイッチからなり、玉の通過に伴う磁力の変化に基づいて玉を検出する。

【０１０５】

始動スイッチ（特定遊技状態検出手段）３２１は始動入賞を検出するものであるが、この始動入賞状態は特定遊技状態を検出することに相当し、特別図柄表示装置６３での可変表示を開始できる特定遊技状態になったことを意味する。特定遊技状態としては、始動スイッチ３２１による検出の例に限らず、例えば普図ゲート６７、６８を玉が通過したときに特別図柄表示装置６３での可変表示を開始できる特定遊技状態になったとしてもよく、その場合には普図ゲート６７、６８が特定遊技状態検出手段に対応する。

【０１０６】

ドライバ３１１からは変動入賞装置６５の大入賞口ソレノイド、特別図柄表示装置６３、遊技盤１３の各種ランプ・ＬＥＤ３３１、遊技条件決定表示装置３３２、ラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３に制御信号が出力される。

変動入賞装置６５の大入賞口ソレノイドは変動入賞装置（アタッカー）６５をオープンさせるもので、特別図柄表示装置６３が大当り状態になると、１サイルク目以後はＶ入賞を条件に各サイクルで一定時間あるいは一定の玉数だけ大入賞口ソレノイドが励磁されてアタッカー６５が開く。

また、ドライバ３１１からの制御信号は特別図柄表示装置６３のソレノイド等に出力されることにより、役物装置について必要な駆動が行われる。

【０１０７】

報知用の各種のランプ・ＬＥＤ３３１としては、遊技盤１３における普図確率アップ表示器８１、特図確率アップ表示器８２、ラッキーＮＯ．大当り表示器８３、アンラッキーＮＯ．大当り表示器８４、大当り表示器８５、リーチ表示器８６、サイドランプ８８ａ、８８ｂ、装飾ランプ８９ａ、８９ｂ等があり、ゲーム内容に応じて適当に点灯あるいは点滅する。

【０１０８】

遊技条件決定表示装置３３２は、遊技条件としてラッキー／アンラッキーの決定を行うもので、例えば前述した例では特図でラッキー／アンラッキーを決定する場合には、特別図柄表示装置６３が遊技条件決定表示装置３２２に相当する。

また、特別図柄表示装置６３を用いて大当り状態を発生させる可変遊技とは異なる別の可変遊技によりその停止図柄からラッキー／アンラッキーの決定する場合にも、特別図柄表示装置６３が遊技条件決定表示装置３２２に相当する。

さらに、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２を用いてラッキー／アンラッキーを決定する場合には、確率変動決定表示器９１および確率変動回数決定表示器９２が遊技条件決定表示装置３２２に相当する。

【０１０９】

一方、遊技条件決定表示装置３３２を上記３つのものとは異なる全く別の手段として用いて、ラッキー／アンラッキーを決定することも可能であり、その場合には遊技条件決定表示装置３３２自体によってラッキー／アンラッキーを決定する。

【０１１０】

ラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３は上記のようにして決定されたラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを表示するもので、例えば遊技盤１３上に備えられ、ＬＥＤ等の表示手段を有してラッキー／アンラッキーの決定を表示する。例えば、ラッキー／アンラッキーを決定した場合には、その決定結果としてラッキー（例えば、「３」、「７」）およびアンラッキー（例えば、「４」、「９」）を表示する。

なお、特図でラッキー／アンラッキーを決定する場合には、通常動作中における特別図柄表示装置６３自体をラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３として使用することになるが、ラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３を別に設けてもよい。

【０１１１】

前述したＣＰＵ３０１等に必要な電源を供給している電源回路３０６の出力は停電検出回路３４１に入力されており、停電検出回路３４１は電源回路３０６の供給する電圧が規定値以下に低下したことを検出し、その検出結果をＣＰＵ３０１に出力する。規定値としては、例えば不揮発性のＥＥＰＲＯＭ３０４がデータを書き込むのに支障のない値に設定される。そして、停電検出回路３４１により電源回路３０６の供給電圧が規定値以下に低下したことが検出されると、ＣＰＵ３０１はＲＡＭ３０３等のデータを素速くＥＥＰＲＯＭ３０４に書き込み、電圧低下（極端には停電あるいは閉店時の電源オフ）に備えてデータを保存することが行われる。

【０１１２】

これにより、次回の電源復帰時（あるいは開店時）にはＥＥＰＲＯＭ３０４から必要なデータを読み出してＲＡＭ３０３等に格納することが行われ、電圧低下に対する信頼性が確保される。これにより、特にラッキーナンバー、アンラッキーナンバーの決定および各ナンバーの発生率の設定値を保護することができる。また、通常の閉店時にパチンコ機１の電源をオフしても、ラッキーナンバー、アンラッキーナンバーの決定やその発生率の設定値がＥＥＰＲＯＭ３０４に書き込まれるから、係員が毎日設定値をセットする必要がなく、作業性が向上する。

【０１１３】

また、ＣＰＵ３０１は外部情報出力端子基盤１６２の遊技盤用外部情報端子１６３を介してホールの管理装置３５０との間でデータの授受を行うことができるようになっている。管理装置３５０はホールに設置された多数のパチンコ機および島設備等から必要なデータを収集してデータの管理を行うものである。また、管理装置３５０にはラッキーナンバー設定装置３５１が設けられており、ラッキーナンバー設定装置３５１は前述したラッキーナンバー設定装置１１２と同様の機能を有し、特図におけるラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーの設定や発生率の調整を行うことができるようになっている。このようにホールの管理室側から各ナンバーの設定等を遠隔的に行うことにより、作業性の向上が図られる。なお、各ナンバーの設定等は各台毎にきめ細かく行うことができるが、島単位で行うようにすることも可能である。

【０１１４】

上記ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、ＲＡＭ３０３、ＥＥＰＲＯＭ３０４は全体として遊技制御手段４００を構成し、表示制御手段および遊技不能化手段としての機能を実現する

。また、遊技制御手段４００は特別図柄表示装置６３とともに遊技条件決定制御手段４０１を構成し、遊技条件決定表示装置３３２とともに遊技条件決定制御手段４０２を構成する。

【０１１５】

次に、図１０は島設備の一部を示す斜視図である。図１０において、５００は島設備であり、島設備５００には２台のパチンコ機５０１、５０２が配置されている（他の多くのパチンコ機は図示略）。また、パチンコ機５０１、５０２の前面下部にはカウンタ５０３が配置されている。

パチンコ機５０１、５０２は図１に示すものと同様のもので、何れもラッキーナンバー設定装置１１２を備え、かつ前述した各種表示装置を遊技盤１３に配置しているものである。

【０１１６】

パチンコ機５０１の上部の島設備５００にはラッキーナンバーでの大当り時に点灯するラッキーＮＯ．大当り表示器５１１、通常の大当り時に点灯する大当り表示器５１２、アンラッキーナンバーでの大当り時に点灯するアンラッキーＮＯ．大当り表示器５１３、ラッキーナンバーを表示するラッキーナンバー表示器５１４およびアンラッキーナンバーを表示するアンラッキーナンバー表示器５１５が配置されている。なお、これらの各表示器は他のパチンコ機に対応する島設備にも配置されている。

【０１１７】

ラッキーナンバー表示器５１４およびアンラッキーナンバー表示器５１５は、共に例えば７セグメントの大型ＬＥＤからなり、ラッキーナンバー設定装置１１２によって設定されたラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーをそれぞれ表示する。

【０１１８】

一方、島設備５００の上端部には２方向（特に、通路側）に延在して表示装置５３０、５４０が配置されており、各表示装置５３０、５４０はそれぞれラッキーＮＯ．大当り表示器５３１、５４１、アンラッキーＮＯ．大当り表示器５３２、５４２、大当り表示器５３３、５４３および呼出しランプ５３４、５４４を有している。ラッキーＮＯ．大当り表示器５３１、５４１、アンラッキーＮＯ．大当り表示器５３２、５４２、大当り表示器５３３、５４３の各機能は前述した場合と同様である。また、呼出しランプ５３４、５４４は各台に備えられた呼出し釦（図示略）を遊技者が押すことにより、点灯して店員に知らせるものである。なお、呼出し釦は、例えばアンラッキーナンバー表示器５１５の下側付近に配置される。

【０１１９】

ラッキーＮＯ．大当り表示器５１１、大当り表示器５１２、アンラッキーＮＯ．大当り表示器５１３、ラッキーナンバー表示器５１４、アンラッキーナンバー表示器５１５および表示装置５３０、５４０には前述した外部情報出力端子基盤１６２における遊技盤用外部情報端子１６３からの信号が供給され、点灯が制御される。

なお、各表示器の点灯制御としては、例えば点灯を継続させたり、あるいは時間帯によってラッキーナンバー／アンラッキーナンバーが変わるときには、自動的にラッキーナンバー／アンラッキーナンバーの変更が表示されるようにする。例えば、開店時の午前１０時から午後０時まではラッキーナンバーが無制限、午後０時から夕方６時まではラッキーナンバーが「３」と「７」であるような場合には、その状況がラッキーナンバー表示器５１４に自動的に表示される。

【０１２０】

このように本実施例では、島設備５００にラッキーＮＯ．大当り表示器５１１、アンラッキーＮＯ．大当り表示器５１３、ラッキーナンバー表示器５１４、アンラッキーナンバー表示器５１５を設けることにより、各表示器が大きくて見やすいことから、遊技者自身極めて容易に遊技条件としてのラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを認識することができ、しかもラッキーナンバーあるいはアンラッキーナンバーでの大当りを認識しやすいという利点がある。これにより、例えばラッキーナンバーでの大当りにもかかわら

ず、その状態を認識せずに持ち玉を交換してしまうという不利が避けられる。また、他の遊技者にもラッキーナンバーでの大当りであることを十分にアピールできる。

【０１２１】

一方、店員にしても遊技条件を十分に確認することができ、遊技条件に即した適切な対応を迅速に行うことが可能で、例えば遊技者と店員とのトラブルが避けられる。

また、島設備５００の各表示器は大きくて遠方からでも認識しやすいから、店員が各表示器を見て直ちに行動できる。店員が他の島設備にいる場合でも島設備５００の各表示器が大きくて見やすいので、該当する島設備５００に直ちに急行することができ、迅速な対応をとることが可能である。

【０１２２】

なお、本実施例の態様に限らず、例えば遊技条件を表示する各表示装置を遊技盤１３内に配置しておらず、島設備のみに遊技条件の各表示装置を配置するようにすることも自由であるし、前面枠１１に配置するようにしてもよい。

また、遊技盤１３に配置する表示装置、島設備５００に配置する表示装置の各々を適当に組み合せるようにしてもよい。島設備５００に配置する表示装置の場所は上記実施例に限定されず、他の適当な場所でもよい。

【０１２３】

次に、ＣＰＵ３０１によって行われる各種制御の手順を図１１以降の図を参照して詳細に説明する。

ＣＰＵ３０１による制御は、パチンコ機１の電源の投入と同時に開始され、電源が投入されている限り繰り返してその処理が実行されるメインルーチンと、その他の各サブルーチンがある。

【０１２４】

メインルーチン

最初に、メインルーチン（いわゆるゼネラルフロー）について図１１を参照して説明する。このルーチンは、前述したようにパチンコ装置１の電源の投入後、繰り返して行われ、具体的には後述のリセット待ち処理で２ｍｓ毎にハード的に割込みがかかって繰り返される。

【０１２５】

メインルーチンが起動すると、まずステップＳ１０で電源投入か否かを判別する。また、このステップではＲＡＭ３０３の状態をチェックする。そして、初回の電源投入時であれば、ステップＳ１２に進んでバックアップデータを復帰させる。具体的には、ＥＥＰＲＯＭ３０４に格納しておいたバックアップデータを読み出してＲＡＭ３０３等に復帰させることが行われる。次いで、ステップＳ１４でデータの設定に変更があるか否かを判別し、データの設定変更がなければステップＳ４４にジャンプする。

【０１２６】

一方、データの設定に変更があると、まずステップＳ１６で大当り確率値を設定する。これは、大当りの確率を変更、設定する確率設定装置３２４が操作されて前回と異なる大当り確率値になっているようなケースである。例えば、前回の大当り確率値が１／２００のとき、確率設定装置３２４が操作されて確率値が１／２２０に変更要求されている場合には、このステップＳ１６で新たな大当り確率値に設定する。なお、確率設定装置３２４が操作されていなければ、このステップは通過となる。

【０１２７】

次いで、ステップＳ１８でラッキー／アンラッキーＮＯ．を設定する。これは、ラッキー／アンラッキーＮＯ．を変更、設定するラッキーナンバー設定装置１１２が操作されて前回と異なる数値になっているようなケースである。例えば、前回のラッキーＮＯ．が「５」のとき、ラッキーナンバー設定装置１１２が操作されてラッキーＮＯ．が「３」に変更要求されている場合には、このステップＳ１８で新たなラッキーＮＯ．に設定する。アンラッキーＮＯ．についても同様である。なお、ラッキーナンバー設定装置１１２が操作されていなければ、このステップは通過となる。

【０１２８】
次いで、ステップＳ２０で各設定値をバックアップする。これは、各設定値をＥＥＰＲＯＭ３０４に格納してバックアップデータとして保存するものである。これにより、停電時のバックアップや閉店の際の電源オフ時のバックアップが行われる。ステップＳ２０を経ると、ステップＳ４４にジャンプする。
【０１２９】
一方、ステップＳ１０で初回の電源投入時でなければ、すなわち２回目以降のルーチンでは既に電源を投入した後であるから、今度はＮＯに分岐し、ステップＳ２２で割り込み信号があるか否かを判別する。割り込み信号は、停電検出回路３４１により電源回路３０６の供給電圧が規定値以下に低下したことが検出された場合に、停電検出回路３４１からＣＰＵ３０１に出力されるものである。割り込み信号があると、電源電圧の低下と判断し、ステップＳ２４でバックアップ処理を行う。これにより、上記各設定値やＲＡＭ３０３に格納されている各種のデータがＥＥＰＲＯＭ３０４に書き込まれ、データの保存が行われる。
【０１３０】
したがって、次回の電源復帰時（あるいは開店時）にはＥＥＰＲＯＭ３０４から必要なデータを読み出してＲＡＭ３０３等に格納することにより、電圧低下に対する信頼性が確保される。特に、ラッキーナンバー、アンラッキーナンバーの決定および各ナンバーの発生率の設定値を有効に保存することができる。また、通常の閉店時にパチンコ機１の電源をオフしても、ラッキーナンバー、アンラッキーナンバーの決定やその発生率の設定値がＥＥＰＲＯＭ３０４に書き込まれ、係員が毎日設定値をセットする必要がなく、作業性が向上する。
ステップＳ２４を経ると、ステップＳ２６に進む。また、ステップＳ２２で割り込み信号がなければステップＳ２４をジャンプしてステップＳ２６に進む。
【０１３１】
ステップＳ２６ではラッキーＮＯ．での遊技中であるか否かを判別する。これは、ラッキーＮＯ．で大当りが発生した後、例えば所定時間とか発射球数とかで判断し、その期間はラッキーＮＯ．での遊技中であるとする。ラッキーＮＯ．での遊技中であるときはステップＳ２８でラッキーＮＯ．遊技中を報知する。例えば、遊技盤１３のラッキーＮＯ．大当り表示器８３、アンラッキーＮＯ．大当り表示器８４および島設備５００に設けられたラッキーＮＯ．大当り表示器５１１、ラッキーＮＯ．大当り表示器５３１、５４１を点灯してラッキーＮＯ．遊技中を表示する。その後、ステップＳ３０に進む。
【０１３２】
また、ラッキーＮＯ．での遊技中でなければステップＳ２８をジャンプしてステップＳ３０に進む。ステップＳ３０ではラッキーＮＯ．およびアンラッキーＮＯ．の値を報知する。この報知は、例えばラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３を用いて行う。具体的には、ラッキー／アンラッキーを決定した場合には、その決定結果としてラッキーＮＯ．（例えば、「３」、「７」）およびアンラッキーＮＯ．（例えば、「４」、「９」）を表示する。
なお、特図でラッキー／アンラッキーを決定した場合には、通常動作中における特別図柄表示装置６３自体をラッキー・アンラッキーナンバー表示器３３３として使用し、各値を表示する。
【０１３３】
また、島設備５００におけるラッキーナンバー表示器５１４およびアンラッキーナンバー表示器５１５を用いてラッキーＮＯ．およびアンラッキーＮＯ．の値を報知する。この場合は、各表示器が大きくて見やすいことから、遊技者自身極めて容易に遊技条件としてのラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを認識できるとともに、ラッキーナンバーあるいはアンラッキーナンバーでの大当りを認識することができるという利点がある。一方、店員にしても遊技条件を十分に確認することができ、遊技条件に即した適切な対応を迅速に行うことが可能で、遊技者と店員とのトラブルが避けられる。

【０１３４】
次いで、ステップＳ３２でスイッチ入力処理（詳細は後述のサブルーチン参照）を行う。これは、始動入賞に伴って必要な処理を行うものである。次いで、スイッチ３４で処理ＮＯ．による分岐判断を行う。分岐先としては、ステップＳ３６の普段処理、ステップＳ３８の変動処理、ステップＳ４０の大当り処理、ステップＳ４２の外れ処理がある。普段処理は特別図柄表示装置６３の図柄が変動を開始する前のゲーム状態で、停止図柄の乱数を変化させて停止図柄をアトランダムに選択するものである。変動処理は特別図柄表示装置６３の図柄を変動させるものである。大当り処理は大当りの発生に伴って必要な処理を行うものである。外れ処理は特別図柄表示装置６３の図柄変動の結果、外れとなった場合の処理をするものである。

【０１３５】
上記分岐処理を経ると、続くステップＳ４３で遊技不能化処理（詳細は後述のサブルーチン参照）を行う。これは、アンラッキー図柄で大当りが発生した場合に、遊技を不能化し、一旦獲得球を景品に交換してから再度遊技球を借りれば遊技の続行を許可するというルールを実行するための一連の処理である。従来は遊技者が自発的にアンラッキー図柄であることを悟って獲得球を景品に交換してたが、アンラッキー図柄を知らない遊技者が遊技を続けようとしても遊技を不能にすることで、強制的に獲得球を景品に交換することを認識させる効果がある。

【０１３６】
次いで、ステップＳ４４で外部情報処理（詳細は後述のサブルーチン参照）を行う。これは、ホールの管理装置３５０に対して必要な情報を出力するものである。次いで、ステップＳ４６で乱数更新処理（詳細は後述のサブルーチン参照）を行う。これは、大当りを決める特図の乱数およびラッキーナンバー（ラッキー図柄）を決める停止図柄用乱数を更新するものである。
次いで、ステップＳ４８で表示図柄作成処理（詳細は後述のサブルーチン参照）を行う。これは、特別図柄表示装置６３の図柄を作成するものである。その後、リセット待ちになり、例えば２ｍｓ毎のハード割込によりメインルーチンが繰り返される。

【０１３７】
スイッチ入力処理
図１２は上述のメインルーチンにおけるステップＳ３２のスイッチ入力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ６０で始動入賞があるか否かを判別する。始動入賞とは、普通電動始動口６４への入賞をいう。ただし、全ての始動入賞が特図の変動を開始できるような有効な状態になるものではない。始動入賞がなければ今回のルーチンを終了してメインルーチンにリターンする。始動入賞があると、ステップＳ６２に進んで始動記憶が満タンであるか否かを判別する。始動記憶は４個を最大限度としてその範囲内で行われるから、始動記憶が満タンとは、始動記憶が４個で一杯になっている状態をいう。

【０１３８】
始動記憶が満タンのときは、新たに始動入賞があっても特図の変動を開始できるような有効な状態になるものではなく、メインルーチンにリターンする。一方、始動記憶が満タンでなければステップＳ６４に進んで始動記憶を［＋１］だけインクリメントする。これにより、特図スイッチ記憶表示器６６の点灯数が１つだけ多くなり、遊技者に新たに始動入賞があって記憶されたことが報知される。次いで、ステップＳ６６で大当り乱数を抽出して今回のルーチンを終了し、メインルーチンにリターンする。このように、いわゆる入賞フェッチによって大当り乱数の抽出が行われる。

【０１３９】
普段処理
図１３はメインルーチンにおけるステップＳ３６の普段処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ１００で始動記憶があるか否かを判別する。始動記憶とは、普通電動始動口６４への入賞があって、その入

賞状態が記憶され、特図の変動を開始できるような有効な状態になるものをいう。始動記憶がなければ今回のルーチンを終了してメインルーチンにリターンする。一方、始動記憶があるときは、ステップＳ１０２に進んで始動記憶を［１］だけデクリメントする。これにより、特図スイッチ記憶表示器６６の点灯数が１つだけ少なくなり、遊技者に対して始動記憶に伴う特図の変動開始があって記憶数が減ったことが報知される。次いで、ステップＳ１０４で大当り確率の変動中であるか否かを判別する。

【０１４０】

大当り確率が変動してアップ中であるときはステップＳ１０６で確率アップ中の乱数判定値を選択する。大当り確率の変動は確率変動決定表示器９１を用いて行われる。例えば、特別図柄表示装置６３が大当り図柄になると同時に確率変動決定表示器９１が図柄回転を開始し、特定の数字（例えば、「７」、「３」）で停止すると、大当り確率の変動（ここではアップ）が決定される。また、特定の数字以外（例えば、「０」）で停止すると、大当り確率は変動しない。ステップＳ１０６で確率アップ中の乱数判定値を選択することにより、次回に大当りする確率が高くなる。一方、大当り確率が変動中でないときにはステップＳ１０８で通常の乱数判定値を選択する。これにより、次回に大当りする確率は以前と同様である。

【０１４１】

ステップＳ１０６あるいはステップＳ１０８を経ると、続くステップＳ１１０で抽出した乱数値が当り値であるか否かを判別する。当り値（大当り）であるときにはステップＳ１１２に進んで停止図柄用乱数を抽出する。これは、大当りの図柄を決定するもので、この図柄によってラッキーナンバー、アンラッキーナンバーによる大当りかあるいは通常の大当りであるかどうかが決まる。停止図柄用乱数は０～１９までの２０種類があり、ラッキーナンバー、アンラッキーナンバーの設定値によって、その出現率が以下のように区分されている。

［設定１］……ラッキーナンバー値＝０～４
アンラッキーナンバー値＝５
［設定２］……ラッキーナンバー値＝０～２
アンラッキーナンバー値＝５～７
［設定３］……ラッキーナンバー値＝０
アンラッキーナンバー値＝５～９

なお、各設定値は上記例に限るものではなく、他の内容でもよい。また、ラッキーナンバー値とラッキーナンバー値の組み合せも上記例に限るものではなく、他の組み合せ内容にしてもよい。例えば、ラッキーナンバーの出現率が高く、しかもアンラッキーナンバーの出現率が高いように、ラッキーナンバー値およびラッキーナンバー値を組み合せることも自由である。

【０１４２】

例えば、［設定１］であれば停止図柄用乱数０～１９のうち、０～４を抽出すると、ラッキーナンバーの大当り図柄となり、５を抽出すると、アンラッキーナンバーの大当り図柄となる。したがって、［設定１］がラッキーナンバーになる確率が一番高く、５／２０となる。

次いで、ステップＳ１１４でラッキーナンバーの出現率設定値に対する判定値を選択する。例えば、ラッキーナンバーの出現率設定値が［設定１］の場合にはラッキーナンバー値として０～４を選択することになる。

次いで、ステップＳ１１６で同様にアンラッキーナンバーの出現率設定値に対する判定値を選択する。例えば、アンラッキーナンバーの出現率設定値が［設定１］の場合にはアンラッキーナンバー値として５のみを選択することになる。

【０１４３】

次いで、ステップＳ１１８で停止図柄用乱数値がラッキーナンバー値であるか否かを判別し、ラッキーナンバー値のときはステップＳ１２０に進んでラッキー大当り図柄を選択する。その後、ステップＳ１３０に進んで変動処理のルーチンに処理を変更し、メインルーチンにリターンする。これにより、ラッキー大当り図柄で停止するように図柄変動が開始される。

一方、ステップＳ１１８で停止図柄用乱数値がラッキーナンバー値でないときはステップＳ１２２に分岐し、停止図柄用乱数値がアンラッキーナンバー値であるか否かを判別する。アンラッキーナンバー値のときはステップＳ１２４に進んでアンラッキー大当り図柄を選択する。その後、ステップＳ１３０に進んで変動処理のルーチンに処理を変更する。これにより、アンラッキー大当り図柄で停止するように図柄変動が開始される。

【０１４４】

また、ステップＳ１２２で停止図柄用乱数値がアンラッキーナンバー値でないときはステップＳ１２６に進んで通常の大当り図柄を選択し、その後、ステップＳ１３０に進んで変動処理のルーチンに処理を変更する。これにより、通常の大当り図柄で停止するように図柄変動が開始される。

上記ステップＳ１１０で抽出した乱数値が当り値でなければ、ステップＳ１２８に分岐して外れ図柄を選択し、その後、ステップＳ１３０に進んで変動処理のルーチンに処理を変更する。これにより、外れ図柄で停止するように図柄変動が開始される。

このように、始動記憶に対応して大当りの乱数判定値を選択し、その後、ラッキーナンバー／アンラッキーナンバー／あるいは通常の大当りの何れかの図柄を選択する処理が行われ、この選択結果に応じて図柄変動が開始される。

【０１４５】

変動処理

図１４はメインルーチンにおけるステップＳ３８の変動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ１５０で変動停止タイミングであるか否かを判別する。変動停止タイミングとは、特別図柄表示装置６３の図柄が変動して停止する時点のことである。変動停止タイミングでなければステップＳ１５２で図柄の変動タイミングであるか否かを判別する。変動タイミングとは、特別図柄表示装置６３の図柄が変動して最中のことをいう。変動タイミングのときはステップＳ１５４で特別図柄表示装置６３の図柄を変動させ、その後、メインルーチンにリターンする。これにより、図柄のスクロールが行われる。また、変動タイミングでなければ図柄変動を行わずに、そのままメインルーチンにリターンする。

【０１４６】

一方、ステップＳ１５０で変動停止タイミングのときはステップＳ１５６に進んで特別図柄表示装置６３の図柄変動を停止させる。これにより、特別図柄表示装置６３の図柄が前述した普段処理のサブルーチンで選択された図柄で停止する。次いで、ステップＳ１５８で特別図柄表示装置６３の停止図柄が大当りであるか否かを判別し、大当り図柄であればステップＳ１６０で大当り処理に処理を変更（図１５のサブルーチン参照）する。これにより、大当り遊技が行われる。

一方、特別図柄表示装置６３の停止図柄が大当りでなければステップＳ１６２に進んで外れ処理を実行する。外れ処理では、外れにふさわしい効果音を出す等の処理が行われる。次いで、ステップＳ１６４で普段処理に処理を変更し、再び普段処理が開始される。

【０１４７】

大当り処理

図１５はメインルーチンにおけるステップＳ４０の大当り処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ２００でＶ入賞があるか否かを判別する。Ｖ入賞とは、大入賞口としての変動入賞装置６５に配置されたいわゆるＶ入賞口に玉が入賞することをいう。これは、大当りサイクル継続の条件となる。Ｖ入賞があるときはステップＳ２０２で最終回（最終サイクル：例えば、１６サイクル目）であるか否かを判別し、最終回でなければステップＳ２０４でＶ入賞フラグをセット

してステップＳ２０６に進む。なお、Ｖ入賞フラグのセットにより後述のステップＳ２２２で次のサイクルへの移行を満たしているかどうかが判定される。

【０１４８】

一方、ステップＳ２００でＶ入賞がなければステップＳ２０２、ステップＳ２０４をジャンプしてステップＳ２０６に進む。また、ステップＳ２０２で最終回のときもステップＳ２０６に進む。したがって、これらのケースではＶ入賞フラグがセットされないことになる。

次いで、ステップＳ２０６ではカウント入賞があるか否かを判別する。カウント入賞とは、変動入賞装置６５がオープンしたとき、この変動入賞装置６５内に玉が入賞し、カウントスイッチ３２２によってカウントされることをいう。カウント入賞があるときはステップＳ２０８でカウント数を［１］だけインクリメントし、ステップＳ２１０に進む。また、カウント入賞がなければステップＳ２０８をジャンプしてステップＳ２１０に進む。

【０１４９】

ステップＳ２１０では大当り図柄はラッキーナンバーであるか否かを判別する。大当り図柄がラッキーナンバーのときはステップＳ２１２でラッキーナンバー大当りを報知する。これにより、遊技盤１３のラッキーＮＯ．大当り表示器８３および島設備５００に設けられたラッキーＮＯ．大当り表示器５１１、ラッキーＮＯ．大当り表示器５３１が点灯してラッキーＮＯ．での大当りが発生したことが外部に表示されて報知される。したがって、遊技者は確実にラッキーＮＯ．での大当り発生を認識することができる。その後、ステップＳ２１４に進む。

【０１５０】

一方、ステップＳ２１０で大当り図柄がラッキーナンバーでないときはステップＳ２１６で大当り図柄はアンラッキーナンバーであるか否かを判別する。大当り図柄がアンラッキーナンバーのときはステップＳ２１８でアンラッキーナンバー大当りを報知する。これにより、遊技盤１３のアンラッキーＮＯ．大当り表示器８４および島設備５００に設けられたアンラッキーＮＯ．大当り表示器５１２、アンラッキーＮＯ．大当り表示器５３２が点灯してアンラッキーＮＯ．での大当りが発生したことが外部に表示されて報知される。したがって、遊技者はアンラッキーＮＯ．での大当り発生を確実に認識することができる。また、大当り図柄がアンラッキーナンバーでないときはステップＳ２１８をジャンプしてステップＳ２１４に進む。

【０１５１】

ステップＳ２１４では１サイクルの終了条件が成立したか否かを判別する。１サイクルの終了条件とは、例えば２９．５秒間あるいは一定の玉数（１０個）だけ大入賞口ソレノイドが励磁されてアタッカー６５がオープンした状態をいう。１サイクルの終了条件が成立していなければ、すなわちアタッカー６５がオープンしてから２９．５秒間が経過していないかあるいは一定の玉数（１０個）だけアタッカー６５に入賞していないときには、今回のルーチンを終了して同様のループを繰り返し、１サイクルの終了条件が成立すると、ステップＳ２２０に進んでカウント数をクリアする。

【０１５２】

次いで、ステップＳ２２２でＶ入賞フラグがあるか否かを判別し、Ｖ入賞フラグがあればステップＳ２２４で一旦Ｖ入賞フラグをクリアした後、ステップＳ２２６で継続回数を［１］だけインクリメントし、さらにステップＳ２２８で次のサイクルの大当り処理に移行する。その後、メインルーチンにリターンする。したがって、Ｖ入賞していると、次の大当りサイクルが実行されることになる。

【０１５３】

一方、ステップＳ２２２でＶ入賞フラグがなければステップＳ２３０に分岐し、大当り図柄は確率変動図柄であるか否かを判別する。Ｖ入賞フラグがない状態は、いわゆるパンクしたのかあるいは最終回（例えば、１６サイクル）の何れかである。確率変動図柄とは、次回に大当り発生確率を変動（例えば、アップ）させるような図柄をいい、例えば「７」の図柄が相当する。大当り図柄が確率変動図柄であるときはステップＳ２３２で大当り

確率をアップさせ、ステップＳ２３４に進む。したがって、大当り図柄が確率変動図柄であると、次回に大当りが発生する可能性が高まり、遊技者はわくわくすることになる。一方、ステップＳ２３０で大当り図柄が確率変動図柄でなければステップＳ２３２をジャンプしてステップＳ２３４に進む。したがって、このときは次回の大当り発生確率が通常の値に戻される。

【０１５４】

ステップＳ２３４ではアンラッキーＮＯ．による大当りが終了したか否かを判別する。これは、今回の大当りがアンラッキーＮＯ．である場合、大当り終了後に遊技不能化処理を行うために、それを判別するものである。アンラッキーＮＯ．による大当りが終了していなとき、あるいはアンラッキーＮＯ．による大当りでない場合にはステップＳ２３８にジャンプする。一方、アンラッキーＮＯ．による大当りが終了したときは、ステップＳ２３６でアンラッキーＮＯ．フラグをセットしてステップＳ２３８に進む。

ステップＳ２３８では普段処理に処理を変更し、その後、メインルーチンにリターンする。

【０１５５】

このように、特別図柄表示装置６３が大当り状態になると、１サイルク目以後はＶ入賞を条件に各サイクルで一定時間あるいは一定の玉数だけ大入賞口ソレノイドが励磁されてアタッカー６５が開き、最高１６サイクルまで継続する。また、今回の大当りがアンラッキーＮＯ．である場合には、アンラッキーＮＯ．フラグがセットされ、後述のサブルーチンで大当り終了後に遊技を不能化する処理が行われる。

【０１５６】

外部情報処理

図１６はメインルーチンにおけるステップＳ４４の外部情報処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ３００で大当り中であるか否かを判別する。大当り中でなければステップＳ３０２で各遊技状態情報をホールの管理装置３５０に出力する。その後、メインルーチンにリターンする。各遊技状態情報は大当りに関連するもの以外の情報で、例えば大当り確率設定値、ラッキーＮＯ．およびアンラッキーＮＯ．の値、ラッキーＮＯ．およびアンラッキーＮＯ．の発生率、始動口入賞数、役物の回転数、不正情報などがある。

【０１５７】

一方、ステップＳ３００で大当り中のときはステップＳ３０４に進んで大当り情報をホールの管理装置３５０に出力する。大当り情報としては、大当りが発生したこと、大当り時のサイクルの継続回数等がある。次いで、ステップＳ３０６でラッキーＮＯ．情報を管理装置３５０に出力するとともに、ステップＳ３０８で同じくアンラッキーＮＯ．情報を管理装置３５０に出力する。これにより、管理装置３５０側ではラッキーＮＯ．あるいはアンラッキーＮＯ．での大当り発生を把握することができる。これは、パチンコ機１側でラッキーＮＯ．あるいはアンラッキーＮＯ．の図柄を設定した場合には有効な情報となる。

【０１５８】

次いで、ステップＳ３１０で大当り図柄データを管理装置３５０に出力する。これにより、管理装置３５０側では大当りが発生した場合にどの図柄で発生したかを把握することができ、営業管理に活用することができる。ステップＳ３１０を経ると、メインルーチンにリターンする。

【０１５９】

乱数更新処理

図１７はメインルーチンにおけるステップＳ４６の乱数更新処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ３５０で特図乱数を更新する。特図乱数としては、例えば０～２１９の２２０種類があり、大当りを決定するためのものである。例えば、２２０種類の中から１つの乱数を抽出することにより、大当りであるか否かが決定される。特図乱数を更新処理では、例えば［１］毎に乱数の

値をインクリメントしていく。

【０１６０】

次いで、ステップＳ３５２で確率設定値に対する乱数更新上限値を選択する（取り出す）。例えば、大当りの確率が１／２００であるときは乱数更新上限値が［２００］になり、［２００］が取り出される。同様に、大当りの確率が１／２１０のときは乱数更新上限値が［２１０］、大当りの確率が１／２２０のときは乱数更新上限値が［２２０］になる。

【０１６１】

また、大当り確率がほぼ１０倍にアップして１／２０になったときは乱数更新上限値が［２０］になる。同様に、大当り確率がほぼ１０倍にアップして１／２１になったときは乱数更新上限値が［２１］になり、大当り確率がほぼ１０倍にアップして１／２２になったときは乱数更新上限値が［２２］になる。すなわち、設定確率に対してそれぞれ１０倍に大当り確率が高まるように乱数更新上限値が変更して取り出される。

【０１６２】

次いで、ステップＳ３５４で特図乱数の更新結果が上限値か否かを判別する。これは、本ルーチンを繰り返す毎に特図乱数が更新されていくが、今回のルーチンでその上限値になったか否かを判断するものである。特図乱数更新結果が上限値のときはステップＳ３５６で特図乱数を再び［０］に戻す。その後、ステップＳ３５８に進む。一方、特図乱数更新結果が上限値でなければステップＳ３５６をジャンプしてステップＳ３５８に進む。

【０１６３】

このようにして、大当りを決定する特図乱数が［１］ずつインクリメントされていき、大当り確率に対応する上限値で再び［０］に戻ってインクリメントが繰り返される。したがって、例えば大当りの確率が１／２００のときは乱数更新上限値が［２００］であるから、［０］から［１９９］の範囲内の乱数を１つ抽出して大当りの判定が行われる。すなわち、大当りの確率が１／２００で乱数の抽出が行われる。また、大当りの確率がアップして１／２０になったときは乱数更新上限値が［２０］であるから、［０］から［１９］の範囲内の乱数を１つ抽出して大当りの判定が行われ、大当りの確率がアップして１／５０になったときは乱数更新上限値が［５０］であるから、［０］から［４９］の範囲内の乱数を１つ抽出して大当りの判定が行われる。したがって、大当りの確率がアップすることにより、大当りを引く可能性が飛躍的に高くなる。

【０１６４】

ステップＳ３５８では停止図柄用乱数を更新（例えば、［１］ごとインクリメント）する。停止図柄用乱数は特図の停止図柄を決定するもので、０～１９の２０種類がある。そして、この中にラッキーＮＯ．あるいはアンラッキーＮＯ．に対応する図柄がある。

【０１６５】

次いで、ステップＳ３６０で停止図柄用乱数の更新結果が上限値か否かを判別する。これは、本ルーチンを繰り返す毎に停止図柄用乱数が更新されていくが、今回のルーチンでその上限値になったか否かを判断するものである。停止図柄用乱数更新結果が上限値のときはステップＳ３６２で停止図柄用乱数を再び［０］に戻す。その後、メインルーチンにリターンする。一方、停止図柄用乱数更新結果が上限値でなければステップＳ３６２をジャンプしてメインルーチンにリターンする。このようにして停止図柄用乱数を更新する処理が行われる。

【０１６６】

表示図柄作成処理

図１８はメインルーチンにおけるステップＳ４８の表示図柄作成処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ４００で各停止図柄を更新する。ここでいう各停止図柄とは、特別図柄表示装置６３における第１停止図柄（可変表示器（左）６２Ｌの図柄）、第２停止図柄（可変表示器（右）６２Ｒの図柄）、第３停止図柄（可変表示器（中）６２Ｍの図柄）のことである。これら３つの図柄をそれぞれ１スキャン毎にランダムに順次更新していく。

【０１６７】
次いで、ステップＳ４０２で更新結果が大当り図柄であるか否かを判別する。これは、ステップＳ４００で３桁の図柄を作成したら、その作成結果が大当り図柄なったか否かを判別するものである。大当り図柄でなければステップＳ４０４で外れ図柄の格納領域に今回更新した図柄を格納し、その後、メインルーチンにリターンする。
【０１６８】
一方、ステップＳ４０２で更新結果が大当り図柄であるときはステップＳ４０６に進み、ラッキーナンバー設定装置１１２における指定図柄（すなわち、ラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバー）を取り出す。なお、ラッキーナンバー設定装置１１２はラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを設定可能なものであるから、ステップＳ４０６では便宜上ラッキー、アンラッキーナンバー設定装置として表現している。ステップＳ４０６の処理では、結局、本日のラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを取り出すことになる。例えば、ラッキーナンバーが「３」、「７」、アンラッキーナンバーが「４」、「９」にそれぞれ設定されていると、これらの値がステップＳ４０６の処理で取り出される。
【０１６９】
次いで、４０８で更新結果はラッキーナンバー大当り図柄（ステップＳ４０６の指定図柄）であるか否かを判別する。更新結果がラッキーナンバー大当り図柄であるときは、ステップＳ４１０でラッキーナンバーの格納領域に今回更新した図柄を格納し、その後、メインルーチンにリターンする。
【０１７０】
ステップＳ４０８の判別結果から今回の更新結果がラッキーナンバー大当り図柄でないときはステップＳ４１２に進んで更新結果はアンラッキーナンバー大当り図柄（ステップＳ４０６の指定図柄）であるか否かを判別する。更新結果がアンラッキーナンバー大当り図柄であるときは、ステップＳ４１４でアンラッキーナンバーの格納領域に今回更新した図柄を格納し、その後、メインルーチンにリターンする。
【０１７１】
また、ステップＳ４１２の判別結果がＮＯのとき、すなわち更新結果がアンラッキーナンバー大当り図柄でないときは、ステップＳ４１６で通常の大当り図柄格納領域に今回更新した図柄を格納し、その後、メインルーチンにリターンする。なお、作成図柄の格納領域としては、ＲＡＭ３０３となる。
このようにして、特別図柄表示装置６３における第１～第３停止図柄を順次更新して作成する処理が行われ、作成した表示図柄は該当する格納領域に格納される。
【０１７２】
遊技不能化処理
図１９はメインルーチンにおけるステップＳ４３の遊技不能化処理のサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンが開始されると、まずステップＳ５００でアンラッキーフラグがオン（ＯＮ：セットのこと）しているか否かを判別する。アンラッキーフラグがオンしていなければ、今回のルーチンを終了してメインルーチンにリターンする。したがって、遊技は不能化されない。
【０１７３】
一方、アンラッキーフラグがオンしていると、続くステップＳ５０２で遊技再開条件が成立しているか否かを判別する。遊技再開条件とは、アンラッキーナンバー図柄で大当りが発生した場合に、遊技を不能化し、一旦獲得球を景品に交換してから再度遊技の続行を許可するときの、再開条件をいう。具体的には、下記のような条件に設定されている。
ａ）アンラッキーナンバー図柄での大当り終了後、所定時間が経過したとき
ｂ）パチンコ機内の再開操作（例えば、係員によるキー入力）
ｃ）管理室からの再開指令
ｄ）球貸機の操作により遊技球を借りたとき
ｅ）連チャン大当りが発生した場合

これは、連チャン大当りが発生しても遊技不能状態であると、いわゆるパンクしてしまうからである。

なお、連チャン大当りが発生した場合の別の対応として、例えばアンラッキーナンバー図柄での大当り終了後、始動記憶の４個の判定が終了するまでは遊技不能状態にしない処理を行うようにしてもよい。そのようにすると、始動記憶内での連チャン大当りに適切に対処することができる。

【０１７４】

ステップＳ５０２で遊技再開条件が成立していなければステップＳ５０４に進んで入力を禁止する。ここでの入力とは遊技盤１３における各種のスイッチ入力のことで、入力を禁止することにより、仮に始動口（例えば、普通電動始動口６４）に入賞してもその入賞は無効になり、実質上遊技が継続されないことになる。次いで、ステップＳ５０６で球の発射を禁止する指令を出力する。これにより、遊技者は発射装置によって球を弾発することができなくなる。次いで、ステップＳ５０８で遊技不能化中を報知する。

【０１７５】

遊技不能化中の報知は、表示あるいは音声（又は表示と音声の両方）で行う。例えば、表示による報知の場合はパチンコ機あるいは島設備に適当な表示装置を設け、その表示装置を点灯（あるいは点滅）させて行う。一方、音声による報知の場合はパチンコ機のスピーカーあるいは店内放送により“出球をすべて景品と交換して下さい”又は“ただいま景品交換中です”という内容（音声合成等）にする。これにより、遊技者は一旦獲得球を景品に交換する必要があることを確実に認識することができる。ステップＳ５０８を経ると、メインルーチンにリターンする。なお、遊技不能化中の報知は上記例に限るものではなく、例えば効果音でもよく、ＬＥＤにより上記メッセージをスクロール表示させてもよいしあるいは他の適当な報知方法を採用してもよい。

【０１７６】

一方、上記ステップＳ５０２で遊技再開条件が成立している場合、すなわちアンラッキーナンバー図柄での大当り終了後、所定時間が経過したとき、パチンコ機内の再開操作（例えば、係員によるキー入力）が行われたとき、管理室からの再開指令があったときあるいは遊技者が球貸機を操作して遊技球を借りたときの何れか１つの処理が行われたときには、ステップＳ５１０に進んでアンラッキーＮＯ．フラグをリセットする。これは、大当り処理のステップＳ２３６でセットされたアンラッキーＮＯ．フラグをリセット処理するもので、例えばＣＰＵ３０１を一旦リセット（例えば、係員による手動リセット）することで行ってもよいし、あるいはアンラッキーＮＯ．フラグのリセット端子に接続されたスイッチを設け、係員がそのスイッチを操作してリセット信号を供給するようにしてもよい。

【０１７７】

次いで、ステップＳ５１２で遊技不能状態から復帰する処理を行う。これにより、入力の禁止および球の発射禁止が解除されるとともに、遊技不能化中の報知も停止する。その後、メインルーチンにリターンする。なお、ステップＳ５１２において遊技不能状態からの復帰を表示あるいは音声（又は表示と音声の両方）で報知するようにしてもよい。そのようにすると、遊技者は遊技を再開できることを容易に認識することができる。例えば、“遊技の再開が可能になりました。引き続き遊技をお楽しみ下さい”というようなメッセージにする。

【０１７８】

このように、アンラッキーナンバー図柄で大当りが発生すると、その大当り終了後に遊技が不能化される。したがって、例えば遊技者が球を発射しようとしても発射ができず、遊技不能状態を強制的に実現することができ、係員の手間を省くことができる。例えば、従来はアンラッキーナンバー図柄の場合には一旦獲得球を景品に交換してからでないと、遊技の続行ができないことを係員が知らせるだけで、球を発射しようとすると実際上は発射ができたが（これで係員と遊技者との間でトラブルが発生することもある）、本実施例のようにすれば、球の発射ができず、係員と遊技者との間でトラブルが発生することも防

止できる。
また、アンラッキーナンバーというルールを確実に実行することができる。
【０１７９】
以上のことから、本実施例では上記効果の他に、下記のような効果を得ることができる。
（１）ラッキーナンバー設定装置（すなわち、ラッキーおよびアンラッキーナンバー大当り図柄設定手段）１１２を備えることにより、遊技店で望んだラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーのそれぞれ図柄指定やそれぞれの発生率に容易に設定することができ、ラッキーナンバー営業をよりし易くすることができる。すなわち、遊技店において貸球率と球交換率との間に差があっても、同じ大当り回数であるにもかかわらず売り上げに差が出るという不具合がなくなり、ラッキーナンバー営業がよりし易くなってより有効に遊技者の獲得を図ることができる。
【０１８０】
（２）ラッキーナンバー設定装置（すなわち、ラッキーおよびアンラッキーナンバー大当り図柄設定手段）１１２を備えることにより、パチンコ機１側でラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーを認識することができ、それに基づいた各種制御を行うことができる。
【０１８１】
各種制御では、例えばラッキーナンバー大当りおよびアンラッキーナンバー大当りの報知を通常の大当りと区別して行うことができる。ラッキーナンバー大当り信号およびアンラッキーナンバー大当り信号を管理装置３５０に送信することができ、ホールの管理上のラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーでの大当りを把握することができる。これは、営業データとして活用することができる。ラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーのそれぞれの指定図柄を遊技盤に表示することも可能になり、遊技者が確実にラッキーナンバーおよびアンラッキーナンバーの各指定図柄を認識することができ、遊技者へのサービス向上を図ることができる。
【０１８２】
なお、本発明はカードリーダを備えていないパチンコ機にも適用できるのは勿論である。
また、本発明に係わる遊技機は上記実施例のようなプリペイドカード方式のパチンコ機に適用する例に限らない。例えば、クレジット方式のパチンコ機にも適用することができる。
プリペイドカード方式でなく、全くカードを使用しないパチンコ機についても幅広く適用することが可能である。
【０１８３】
【発明の効果】
本発明によれば、大当り状態の発生により獲得した遊技球を当該大当り状態の終了後に、一旦景品に交換することなくそのまま該遊技球を用いて当該遊技機での遊技を続行可能な遊技店のサービスに関して、複数種の大当り図柄の内の所定の大当り図柄の発生により前記サービスを付与可能なラッキーナンバー大当り図柄としてラッキーナンバー大当り図柄の設定を行うラッキーナンバー大当り図柄設定手段と、複数種の大当たり図柄におけるラッキーナンバー大当り図柄の発生率としての設定値を調整するラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段と、大当たりの停止図柄を前記ラッキーナンバー大当たり図柄またはラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄のいずれかに決定するための停止図柄用乱数と、を備え、停止図柄作成手段は、更新した図柄が大当たり図柄であれば、前記ラッキーナンバー大当たり図柄設定手段で設定されたラッキーナンバー大当たり図柄であるか否か判定し、ラッキーナンバー大当たり図柄である場合にはラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納し、ラッキーナンバー大当たり図柄でない場合には、ラッキーナンバー大当たり図柄以外の大当たり図柄格納領域に更新した図柄を格納し、前記乱数値が大当たり値と判定された場合に、前記停止図柄用乱数から停止図柄用乱数値を

抽出し、該停止図柄用乱数値が前記ラッキーナンバー大当たり図柄発生率調整手段で調整された設定値におけるラッキーナンバー値であるか否かを判定し、ラッキーナンバー値である場合には、前記ラッキーナンバー大当たり図柄格納領域に格納されたラッキーナンバー大当たり図柄を選択するようにしているので、ラッキーナンバー大当り図柄の設定やラッキーナンバー大当り図柄の発生率としての設定値の調整を遊技機側で行うことが可能になり、容易に遊技店で望んだ遊技条件（例えば、ラッキーナンバーの図柄指定や発生率）に設定することができる。したがって、ラッキーナンバー営業をよりし易くすることができ、より有効に遊技者の獲得を図ることができる。

【０１８４】

また、遊技機側でラッキーナンバー図柄を認識することができ、それに基づく各種制御を容易に行うことができる。例えば、ラッキーナンバー大当りの報知を通常の大当りと区別して行ったり、ラッキーナンバー大当り信号を管理装置に送信してホール管理上のラッキーナンバーでの大当りを把握して営業データとして活用したり、あるいはラッキーナンバーの指定図柄を遊技盤に表示して遊技者に確実にラッキーナンバーの指定図柄を認識させたりして、遊技者へのサービス向上を図ることができる。

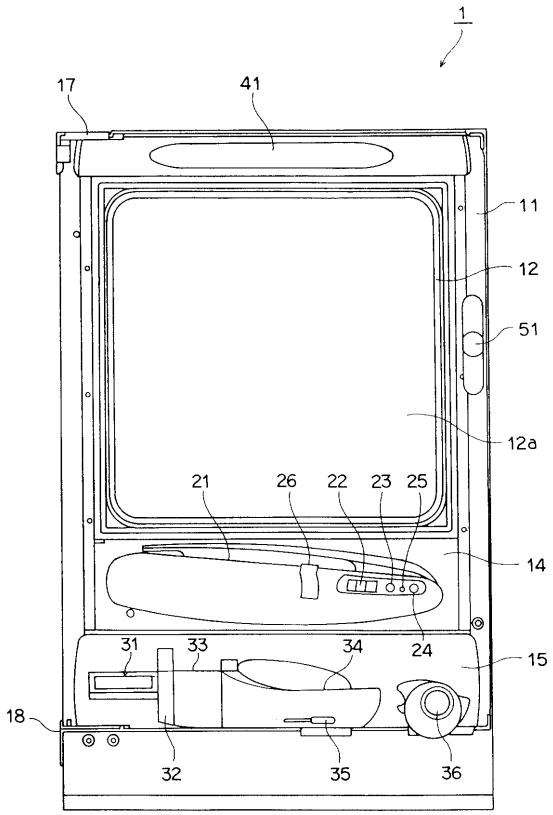
【図面の簡単な説明】

【図１】　本発明に係る遊技機の一実施例の構成を示す正面図である。
【図２】　同実施例の遊技盤を示す図である。
【図３】　同実施例の可変表示器の動作を説明する図である。
【図４】　同実施例の可変表示器の動作を説明する図である。
【図５】　同実施例の遊技機の裏機構の構成を示す図である。
【図６】　同実施例のラッキーナンバー設定装置の構成を示す図である。
【図７】　同実施例の玉寄せ部材の構造を示す図である。
【図８】　同実施例の外部情報出力端子基盤を示す図である。
【図９】　同実施例の遊技機の制御系のブロック図である。
【図１０】　同実施例の島設備の一部を示す斜視図である。
【図１１】　同実施例の制御のメインルーチンを示すフローチャートである。
【図１２】　同実施例のスイッチ入力処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１３】　同実施例の普段処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１４】　同実施例の変動処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１５】　同実施例の大当り処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１６】　同実施例の外部情報処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１７】　同実施例の乱数更新処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１８】　同実施例の表示図柄作成処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
【図１９】　同実施例の遊技不能化処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

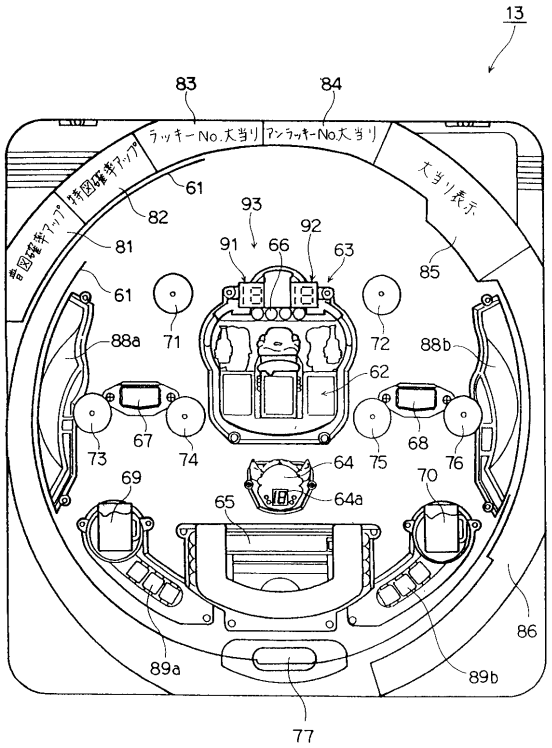
【符号の説明】

１、５０１、５０２　パチンコ機（遊技機）
６３　特別図柄表示装置（可変表示装置）
１１２　ラッキーナンバー設定装置（ラッキーナンバー大当り図柄設定手段、ラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段）
１４３　インクリメントスイッチ（ラッキーナンバー大当り図柄指定手段）
１４４　セットスイッチ（ラッキーナンバー大当り図柄指定手段）
１４７　発生率調整スイッチ１４７（ラッキーナンバー大当り図柄発生率調整手段）
４００　遊技制御手段

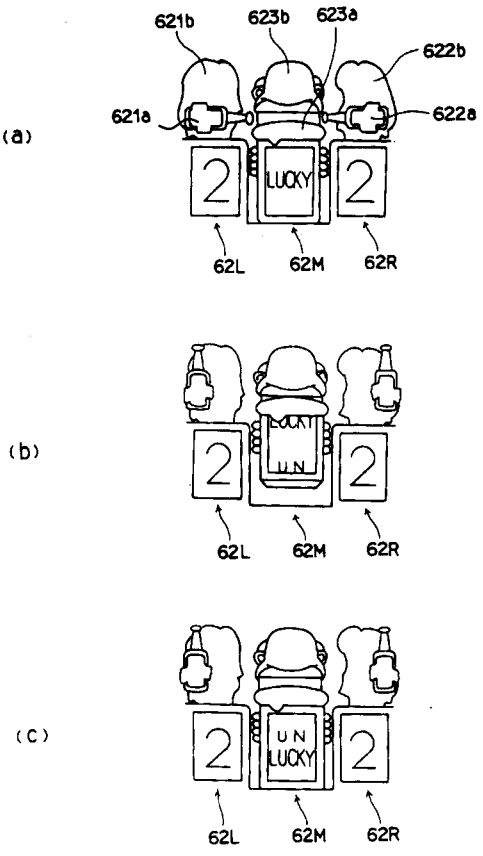
【図１】


1
17
41
11
12
51
12a
21
26
22
23
25
14
31
33
34
24
15
18
32
35
36

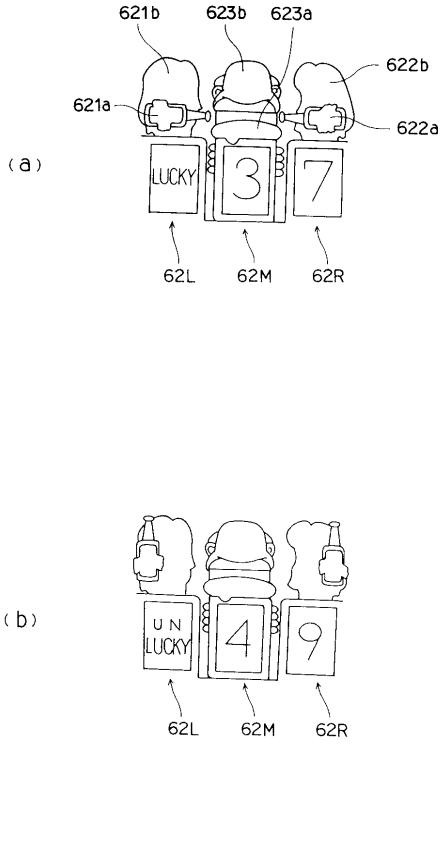
【図２】


13
83
84
ラッキーNo.大当り
アンラッキーNo.大当り
大当り表示
61
82
81
93
92
91
66
63
85
71
72
88a
88b
62
73
67
74
75
68
76
64
64a
69
65
70
86
89a
89b
77

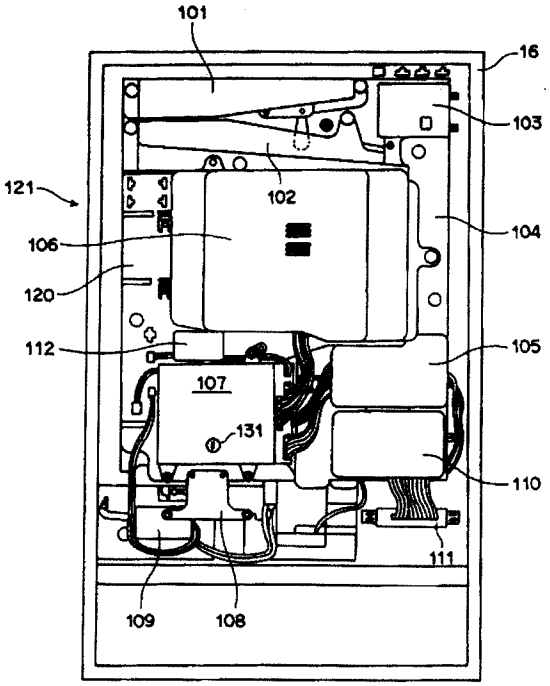
【図３】


(a)
621b
623b
623a
622b
621a
622a
2
LUCKY
2
62L
62M
62R
(b)
2
2
62L
62M
62R
(c)
2
UN
LUCKY
2
62L
62M
62R

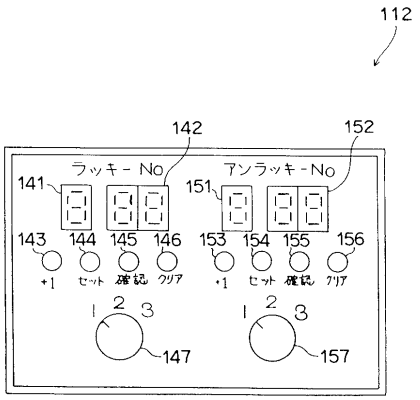
【図４】


(a)
621b
623b
623a
622b
621a
622a
LUCKY
3
7
62L
62M
62R
(b)
UN
LUCKY
4
9
62L
62M
62R

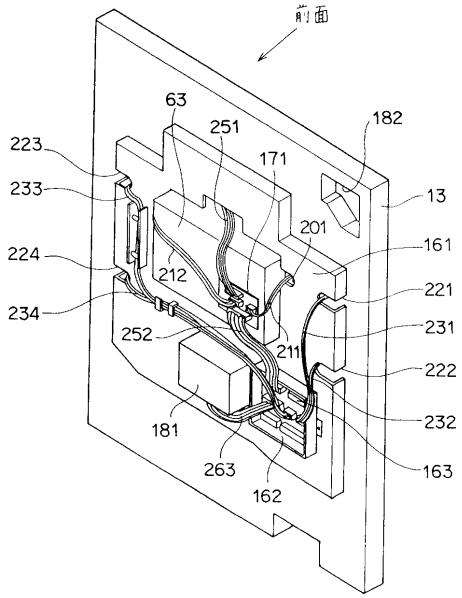
【図５】


101
16
103
121
102
104
106
120
112
105
107
131
110
111
109
108

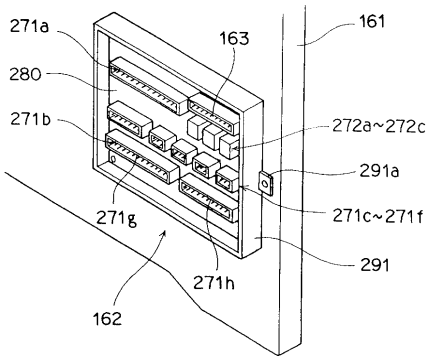
【図６】


112
142
152
ラッキーNo
アンラッキーNo
141
151
143
144
145
146
153
154
155
156
+1
セット
確認
クリア
+1
セット
確認
クリア
1
2
3
147
157

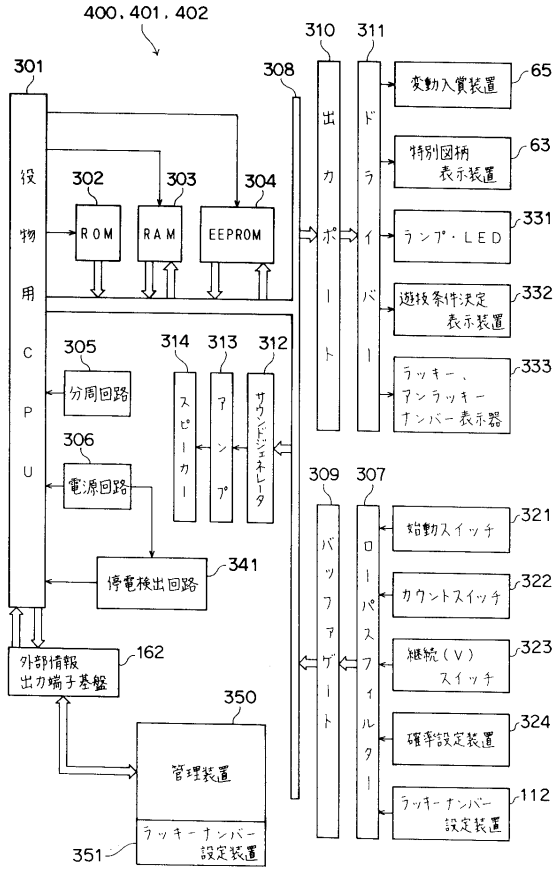
【図７】


前面
63
251
182
223
171
233
13
201
224
161
212
221
234
231
252
211
222
232
181
263
163
162

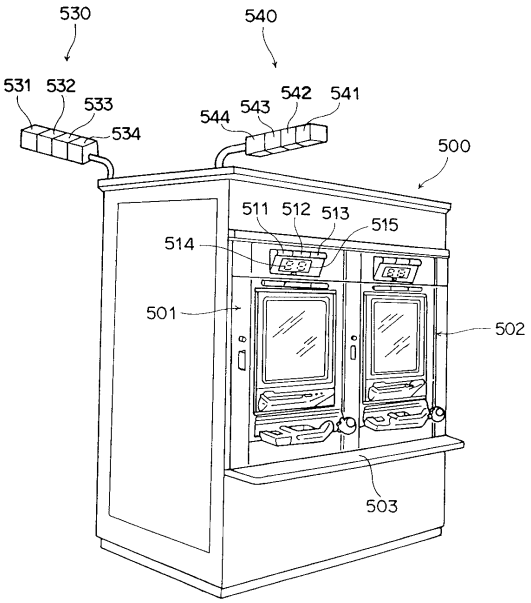
【図８】


271a
163
161
280
271b
272a~272c
291a
271c~271f
271g
291
271h
162

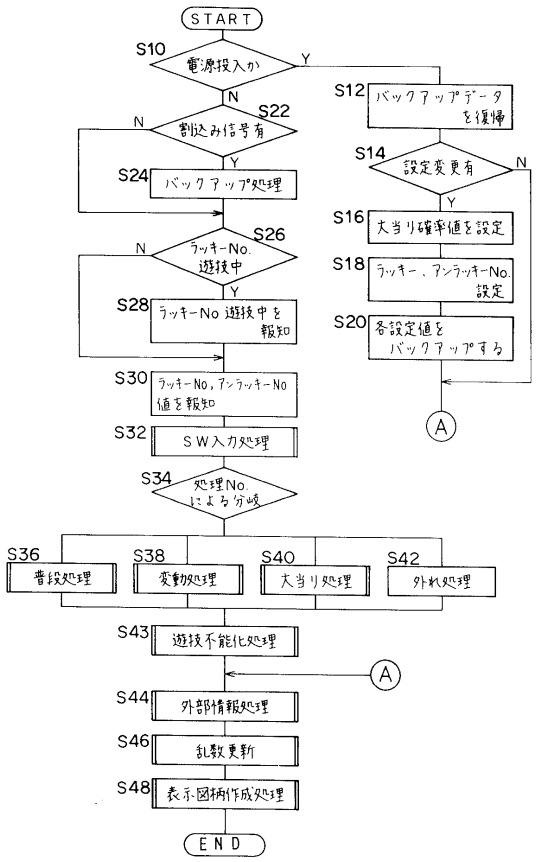
【図９】



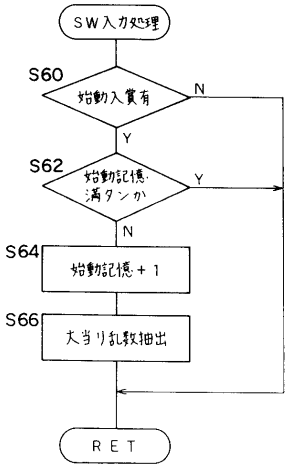
【図１０】



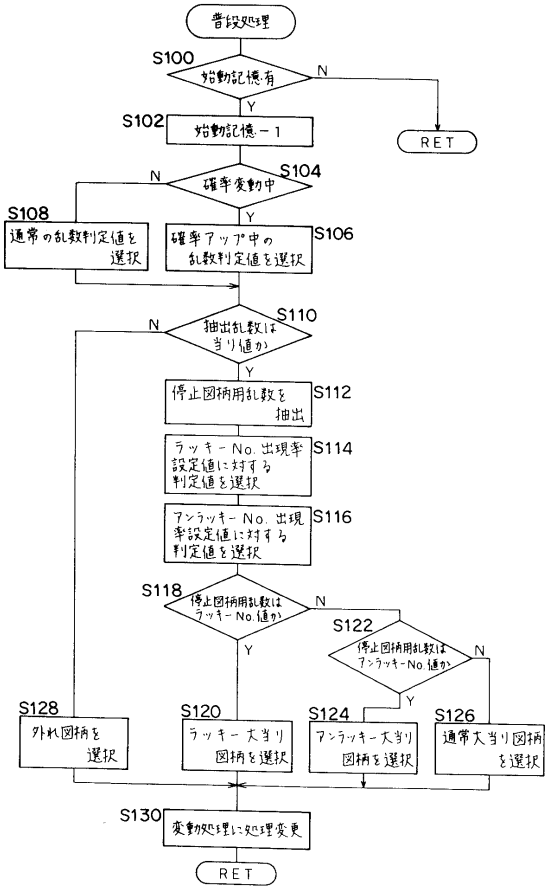
【図１１】



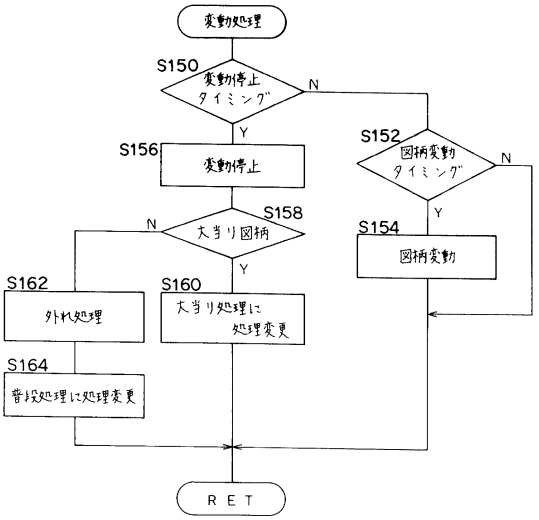
【図１２】



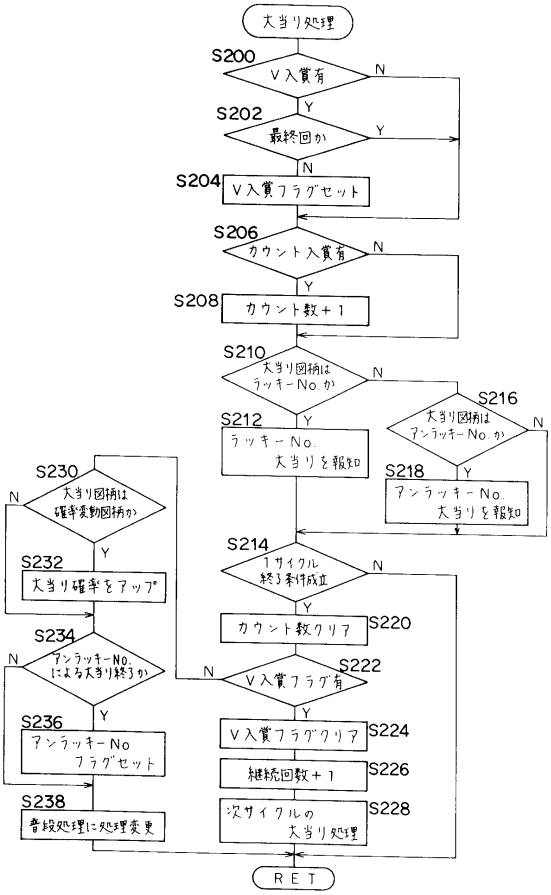
【図１３】



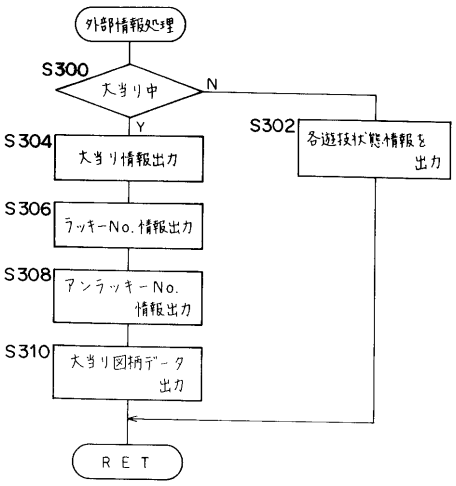
【図１４】



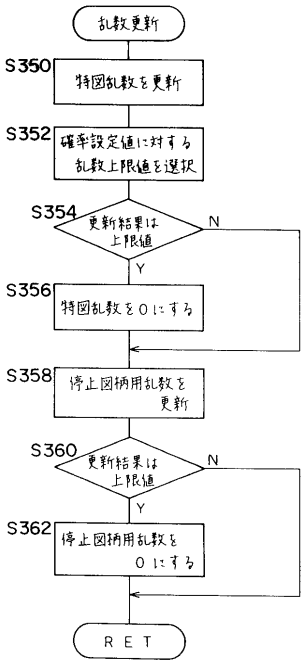
【図１５】



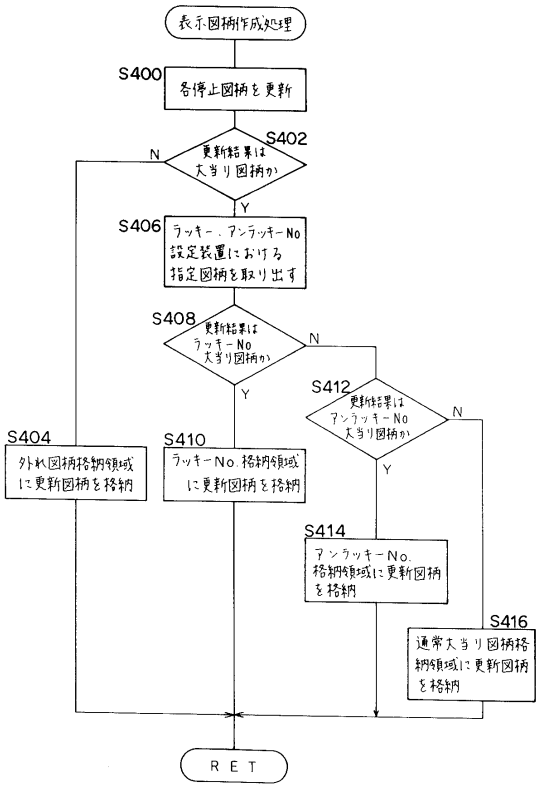
【図１６】



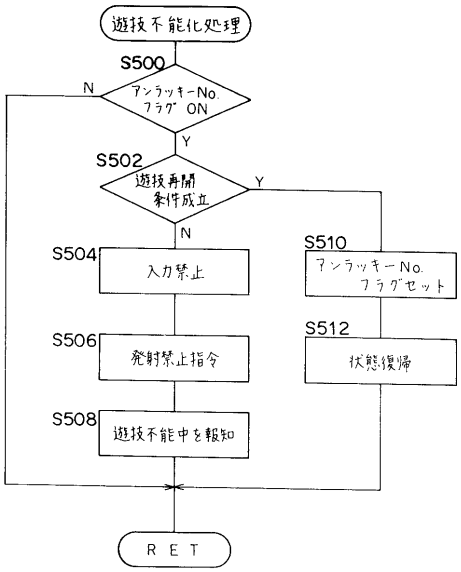
【図１７】


乱数更新
S350
特図乱数を更新
S352
確率設定値に対する
乱数上限値を選択
S354
更新結果は
上限値
N
Y
S356
特図乱数を０にする
S358
停止図柄用乱数を
更新
S360
更新結果は
上限値
N
Y
S362
停止図柄用乱数を
０にする
ＲＥＴ

【図１８】


表示図柄作成処理
S400
各停止図柄を更新
S402
更新結果は
大当り図柄か
N
Y
S406
ラッキー、アンラッキーNo
設定装置における
指定図柄を取り出す
S408
更新結果は
ラッキーNo
大当り図柄か
N
Y
S412
更新結果は
アンラッキーNo
大当り図柄か
N
Y
S404
外れ図柄格納領域
に更新図柄を格納
S410
ラッキーNo.格納領域
に更新図柄を格納
S414
アンラッキーNo.
格納領域に更新図柄
を格納
S416
通常大当り図柄格
納領域に更新図柄
を格納
ＲＥＴ

【図１９】


遊技不能化処理
S500
アンラッキーNo.
フラグ ON
N
Y
S502
遊技再開
条件成立
Y
N
S504
入力禁止
S506
発射禁止指令
S508
遊技不能中を報知
S510
アンラッキーNo.
フラグセット
S512
状態復帰
ＲＥＴ

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl.[7], ＤＢ名)

A63F 7/02 317
A63F 7/02 332
A63F 7/02 333
A63F 7/02 320