

(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2008-229060

(P2008-229060A)

(43) 公開日 平成20年10月2日(2008.10.2)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320
A 63 F 7/02 326 Z

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 91 頁)

(21) 出願番号

特願2007-73710 (P2007-73710)

(22) 出願日

平成19年3月20日 (2007.3.20)

(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22番地

(74) 代理人 100084227

弁理士 今崎 一司

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 大杉 昌生

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 AA36 BC21 BC22

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の始動口の別に図柄の変動表示を行う遊技機において、興味の低下を抑止可能な遊技機を提供する。

【解決手段】第1変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合には第2表示領域50bにおける第2装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置50の全域に亘って第1装飾図柄の変動表示を実行し、第2変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合には第1表示領域50aにおける第1装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置50の全域に亘って第2装飾図柄の変動表示を行なう。これにより、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのうち変動表示している装飾図柄をメインに見せることが可能になり、第1装飾図柄と第2装飾図柄との一方が変動表示していないことによる不快感を解消することができる。

【選択図】 図57



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数の始動口と、該複数の始動口のうち第1始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第1利益付与判定手段と、前記複数の始動口のうち第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第2利益付与判定手段と、前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第1図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示するとともに前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第2図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段と、を備え、前記第1利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果を導出表示し、前記第2利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果を導出表示する遊技機であって、

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第1図柄情報の変動表示を実行する第1表示制御手段と、

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第2図柄情報の変動表示を実行する第2表示制御手段と、

前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第1変動表示判定手段と、

前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第2変動表示判定手段と、を備え、

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが困難な態様で前記第2図柄情報を表示制御し、

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが困難な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示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】****【0 0 0 1】**

本発明は、遊技盤の前面に形成され、発射手段から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域に設けられた複数の始動口と、該複数の始動口のうち第1始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第1利益付与判定手段と、前記複数の始動口のうち第2始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する第2利益付与判定手段と、前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第1図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示するとともに前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第2図柄情報の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段と、を備え、前記第1利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果を導出表示し、前記第2利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果を導出表示する遊技機であって、

10

20

30

40

50

表示領域に特定の表示結果を導出表示する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、一般に、表示手段を備えた遊技機の一例としてのパチンコ機は、始動口への遊技球の入賞に基づいて表示手段で図柄の変動表示を行い、図柄の表示結果が大当たり図柄となったときに、大当たり遊技状態を発生してアタッカ装置を開放制御し、遊技球が大入賞口に入賞したことに基づいて賞球を払い出す。また、始動口への遊技球の入賞は所定数まで記憶される。

【0003】

このような遊技機において、複数の始動口と複数の表示手段とを備え、複数の始動口のいずれかに遊技球が入賞したときに該始動口に対応する表示手段にて図柄の変動表示を開始するものが提案されている（特許文献1）。このような遊技機では、表示手段毎に表示結果を大当たりとするか否かの抽選が行われるため、大当たり遊技状態となる機会が増加する。また、始動口への遊技球の入賞は、対応する表示手段毎に所定数まで記憶されるため、従来の遊技機に比べて多くの入賞を記憶できる。

10

【特許文献1】特開2007-14505号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に示されるような複数の始動口を備える遊技機では、始動口を1つ備える遊技機に比べて大当たりとするか否かの抽選機会が増大するため、遊技店に不利益を与える虞がある。そのため、始動口を1つ備える遊技機に比べて大当たりとするか否かの抽選確率を低下させたり、大当たりとするか否かの抽選確率を低下させることなく遊技領域に植設される障害釘を調整して複数の始動口のいずれか若しくは全てへの遊技球の入賞を低減したりすることによって遊技店の利益を確保することになる。ところが、大当たりとするか否かの抽選確率を低下させる場合には、始動口を1つ備える遊技機よりも変動表示の実行回数を増加するにも拘らず大当たりが発生し難くなるため、単調な遊技が実行されて遊技の興趣が低下する虞があった。一方、複数の始動口のいずれか若しくは全てへの遊技球の入賞を低減する場合には、始動口を1つ備える遊技機よりも表示手段における図柄の変動表示の実行回数が減少するため、遊技者に不快感を与え、この場合も結局、遊技の興趣が低下する虞があった。

20

【0005】

本発明は、複数の始動口の別に図柄の変動表示を行う遊技機において、興趣の低下を抑止可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

（解決手段1）

遊技盤（遊技盤4）の前面に形成され、発射手段（発射装置135）から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域（遊技領域12）と、該遊技領域に設けられた複数の始動口（上始動口52、下始動口54）と、該複数の始動口のうち第1始動口（上始動口52）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かを判定する第1利益付与判定手段（CPU102）によって第1特別図柄通常処理（ステップS51）のステップS105で取得している第1大当たり判定乱数と第1大当たり判定値とに基づいて大当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）と、前記複数の始動口のうち第2始動口（下始動口54）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態（大当たり遊技状態）に制御するか否かを判定する第2利益付与判定手段（CPU102）によって第2特別図柄通常処理で取得している第2大当たり判定乱数と第2大当たり判定値とに基づいて大当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分）と、前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第1図柄情報（第1装飾図柄）

40

50

の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示するとともに前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第2図柄情報（第2装飾図柄）の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段（液晶表示装置50）と、を備え、前記第1利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果（大当たり図柄）を導出表示し、前記第2利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果（大当たり図柄）を導出表示する遊技機（パチンコ機1）であって、

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第1図柄情報の変動表示を実行する第1表示制御手段（統合CPU112）によって第1演出制御処理（ステップS701）を実行して受信している第1変動パターンコマンドに基づく第1装飾図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第2図柄情報の変動表示を実行する第2表示制御手段（統合CPU112）によって第2演出制御処理（ステップS702）を実行して受信している第2変動パターンコマンドに基づく第2装飾図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第1変動表示判定手段（統合CPU112）によって第2特別演出判定処理を実行して第1装飾図柄を変動表示しているかを判定する部分）と、

前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第2変動表示判定手段（統合CPU112）によって第1特別演出判定処理のステップS1601で第2装飾図柄を変動表示しているかを判定する部分）と、を備え、

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが困難な態様で前記第2図柄情報を表示制御し（図57（B）に示すように第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄の表示制御を中断し、第1表示領域50aに表示制御していた第1図柄情報を液晶表示装置50に拡大して表示制御する）、

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが困難な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示制御する（第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄の表示制御を中断し、第2表示領域50bに表示制御していた第2図柄情報を液晶表示装置50に拡大して表示制御する）ことを特徴とする遊技機。

【0007】

解決手段1記載の遊技機によれば、第1図柄情報の変動表示を開始するときに第2図柄情報の変動表示を実行していなければ第1図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御するとともに第2図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御し、第2図柄情報の変動表示を開始するときに第1図柄情報の変動表示を実行していなければ第1図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御するとともに第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御する。これにより、複数の始動口を備えて各始動口に対応した図柄情報を変動表示する場合であっても変動表示する図柄情報に注目させることができ、興奮の低下を抑止することができる。また、たとえ変動表示していない図柄情報があっても遊技者視認することが困難な態様で表示制御されるため、変動表示している図柄情報をメインに見せることが可能となり、図柄情報が変動表示していないことによる不快感を解消することができる。

【0008】

（解決手段2）

10

20

30

40

50

前記第1利益付与判定手段の判定がなされたときに前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していると判定された（第1特別演出判定処理（ステップS906）のステップS1600で第2特別演出実行フラグがオンしていると判定されたことに基づいて第2特別演出実行フラグをオフした）こと、及び前記第2利益付与判定手段の判定がなされたときに前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していると判定された（第2特別演出判定処理で第1特別演出実行フラグがオンしていると判定されたことに基づいて第1特別演出実行フラグをオフした）ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御するとともに前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示制御する（図58（A）に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御しているとき及び第2装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御しているときに第1特別演出実行フラグ及び第2特別演出実行フラグがオフされたことに基づいて図58（B）に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50の第1表示領域50aに表示制御して第1装飾図柄の変動表示を実行するとともに第2装飾図柄を液晶表示装置50の第2表示領域50bに表示制御して第2装飾図柄の変動表示を実行する）ことを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

10

【0009】

解決手段2記載の遊技機によれば、第1図柄情報の変動表示を開始するときに第2図柄情報の変動表示を実行していれば第1図柄情報及び第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御するとともに第2図柄情報の変動表示を開始するときに第1図柄情報の変動表示を実行していれば第1図柄情報及び第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御する。これにより、第1図柄情報及び第2図柄情報の一方だけを視認することが容易な状態から第1図柄情報及び第2図柄情報の両方を視認することが容易な状態に変更して表示制御されるため、利益付与状態になる抽選の機会が増大したと認識させ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0010】

（解決手段3）

前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御するとともに前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示制御しているとき（図59（A）に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50の第1表示領域50aに表示制御して変動表示を実行するとともに第2装飾図柄を液晶表示装置50の第2表示領域50bに表示制御して変動表示を実行しているとき）、

30

前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していないと判定された（第1変動演出開始処理（ステップS711）のステップS919で第2特別演出実行フラグをオフした）ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御し（図59（C）に示すように第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄の表示制御を中断し、第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御する）、

40

前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していないと判定された（第2変動演出開始処理（ステップS721）で第1特別演出実行フラグをオフした）ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御する（第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御し、第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄の表示制御を中断する）ことを特徴とする解決手段2記載の遊技機。

【0011】

解決手段3記載の遊技機によれば、第1図柄情報及び第2図柄情報の両方を視認することが容易な態様で第1図柄情報及び第2図柄情報を表示制御しているときに一方の図柄情

50

報の変動表示を終了したことに基づいて一方の図柄情報を視認することが困難な態様で一方の図柄情報を表示制御し、他方の図柄情報を視認することが容易な態様で他方の図柄情報を表示制御する。これにより、特定の表示結果とは異なる表示結果を導出表示した図柄情報を長期間に亘って視認することが容易な態様で表示制御されることを防止でき、遊技の興趣の低下を抑止できる。

【0012】

(解決手段4)

前記第1表示制御手段は、前記表示領域の前記第1図柄情報を表示制御する領域(第1表示領域50a)を、前記第1図柄情報を視認することが容易な状態よりも縮小することによって前記第1図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御し、

前記第2表示制御手段は、前記表示領域の前記第2図柄情報を表示制御する領域(第2表示領域50b)を、前記第2図柄情報を視認することが容易な状態よりも縮小することによって前記第2図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御することを特徴とする解決手段1乃至解決手段3のいずれかに記載の遊技機。

【0013】

解決手段4記載の遊技機によれば、表示領域の第1図柄情報を表示制御する領域を変化させることによって第1図柄情報を視認することが容易な状態と第1図柄情報を視認することが困難な状態とに切り替えて表示制御し、表示領域の第2図柄情報を表示制御する領域を変化させることによって第2図柄情報を視認することが容易な状態と第2図柄情報を視認することが困難な状態とに切り替えて表示制御する。これにより、複数の始動口を備えて各始動口に対応した図柄情報を変動表示する場合であっても変動表示する図柄情報に注目させることができ、興趣の低下を抑止することができる。

【0014】

(解決手段5)

前記第1表示制御手段は、前記第1図柄情報の表示制御を中断することによって前記第1図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御し、

前記第2表示制御手段は、前記第2図柄情報の表示制御を中断することによって前記第2図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御することを特徴とする解決手段1乃至解決手段3のいずれかに記載の遊技機。

【0015】

解決手段5記載の遊技機によれば、第1図柄情報を表示領域に表示制御しないことによって第1図柄情報を視認することが困難な状態に制御し、第2図柄情報を表示領域に表示制御しないことによって第2図柄情報を視認することが困難な状態に制御する。これにより、表示を中断していない図柄情報により一層注目させることができ、興趣の低下を抑止することができる。また、特定の表示結果とは異なる表示結果を導出表示した図柄情報を長期間に亘って表示されることを防止でき、遊技の興趣の低下を抑止できる。

【0016】

(解決手段6)

遊技盤(遊技盤4)の前面に形成され、発射手段(発射装置135)から発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域(遊技領域12)と、該遊技領域に設けられた複数の始動口(上始動口52、下始動口54)と、該複数の始動口のうち第1始動口(上始動口52)に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態(大当たり遊技状態)に制御するか否かを判定する第1利益付与判定手段(CPU102)によって第1特別図柄通常処理(ステップS51)のステップS105で取得している第1大当たり判定乱数と第1大当たり判定値とに基づいて大当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)と、前記複数の始動口のうち第2始動口(下始動口54)に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態(大当たり遊技状態)に制御するか否かを判定する第2利益付与判定手段(CPU102)によって第2特別図柄通常処理で取得している第2大当たり判定乱数と第2大当たり判定値とに基づいて大当たり遊技状態に制御するか否かを判定する部分)と、前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づい

10

20

30

40

50

て複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第1図柄情報（第1装飾図柄）の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示するとともに前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて複数種類の画像情報を表示可能な表示領域で複数種類の第2図柄情報（第2装飾図柄）の変動表示を開始して所定期間経過後に所定の表示結果を導出表示する表示手段（液晶表示装置50）と、を備え、前記第1利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果（大当たり図柄）を導出表示し、前記第2利益付与判定手段により前記利益付与状態に制御すると判定されたことに基づいて前記表示領域に特定の表示結果（大当たり図柄）を導出表示する遊技機（パチンコ機1）であって、

前記遊技領域に設けられ、前記第2始動口への遊技球の入球を容易にする開放状態（開閉部材56aが左右に拡開した状態）と遊技球の入球を困難にする閉塞状態（開閉部材56aが閉じた状態）とに変化可能な開閉装置（入球装置56）と、10

前記遊技領域に設けられた通過ゲート（ゲート58）と、

該通過ゲートを遊技球が通過したことにに基づいて前記開閉装置を前記開放状態に制御するか否かを判定する開閉判定手段（CPU102によって普通図柄プロセス処理（ステップS15）を実行して当りとするか否かを判定する部分）と、

該開閉判定手段によって前記開閉装置を前記開放状態に制御すると判定されたことに基づいて前記開閉装置を前記開放状態に制御し、所定期間が経過したときに前記開閉装置を前記閉塞状態に制御する開閉制御手段（CPU102によって普通図柄プロセス処理（ステップS15）を実行して入球装置56を開閉制御する部分）と、20

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第1図柄情報の変動表示を実行する第1表示制御手段（統合CPU112によって第1演出制御処理（ステップS701）を実行して受信している第1変動パターンコマンドに基づく第1装飾図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたことに基づいて前記表示手段を制御して前記第2図柄情報の変動表示を実行する第2表示制御手段（統合CPU112によって第2演出制御処理（ステップS702）を実行して受信している第2変動パターンコマンドに基づく第2装飾図柄の変動表示を実行する部分）と、

前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第1変動表示判定手段（統合CPU112によって第2特別演出判定処理を実行して第1装飾図柄を変動表示しているかを判定する部分）と、30

前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行しているか否かを判定する第2変動表示判定手段（統合CPU112によって第1特別演出判定処理のステップS1601で第2装飾図柄を変動表示しているかを判定する部分）と、を備え、

前記第1利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが困難な態様で前記第2図柄情報を表示制御し（図57（B）に示すように第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄の表示制御を中断し、第1表示領域50aに表示制御していた第1図柄情報を液晶表示装置50に拡大して表示制御する）、40

前記第2利益付与判定手段による判定がなされたときに前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していないと判定されたことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが困難な態様で前記第1図柄情報を表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示制御する（第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄の表示制御を中断し、第2表示領域50bに表示制御していた第2図柄情報を液晶表示装置50に拡大して表示制御する）ことを特徴とする遊技機。

【0017】

解決手段6記載の遊技機によれば、第1図柄情報の変動表示を開始するときに第2図柄

50

情報の変動表示を実行していなければ第1図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御するとともに第2図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御し、第2図柄情報の変動表示を開始するときに第1図柄情報の変動表示を実行していなければ第1図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御するとともに第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御する。これにより、複数の始動口を備えて各始動口に対応した図柄情報を変動表示する場合であっても変動表示する図柄情報に注目させることができ、興趣の低下を抑止することができる。また、たとえ変動表示していない図柄情報があっても遊技者視認することが困難な態様で表示制御されるため、変動表示している図柄情報をメインに見せることが可能となり、図柄情報が変動表示していないことによる不快感を解消することができる。

また、第2始動口への遊技球の入球を容易にする開放状態と遊技球の入球を困難にする閉塞状態とに変化可能な開閉装置を備えるため、開閉装置の状態に応じて第2始動口への遊技球の入球割合が変化する。すなわち、開閉装置を開放状態に制御しているときには第2始動口への遊技球の入球割合が高くなり、開閉装置を閉塞状態に制御しているときには第2始動口への遊技球の入球割合が低くなる。また、通常、開閉装置は閉塞状態に制御され、遊技領域に設けられた通過ゲートを遊技球が通過したことに基づいて開閉装置を開放状態に制御するか否かを判定し、開放状態に制御すると判定されたことに基づいて開閉装置を開放状態に制御する。そのため例えば、所定条件の成立に基づいて高い確率（例えば、12分の11）で開閉装置を開放状態に制御するとときと、低い確率（例えば、12分の1）で開閉装置を開放状態に制御すると判定するときと、切り替えることによって第2始動口への遊技球の入球割合、ひいては第2図柄情報の変動表示を実行する頻度を変化させることが可能となる。このような遊技機に本発明を適用することにより、低い割合で開閉装置を開放状態に制御すると判定するときには第1図柄情報をメインに見せることが可能になり、高い割合で開閉装置を開放状態に制御すると判定するときには第2図柄情報をメインに見せることが可能になり、視認させたい図柄情報を選択的に視認させることができる。

【0018】

(解決手段7)

前記第1利益付与判定手段の判定がなされたときに前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していると判定された（第1特別演出判定処理（ステップS906）のステップS1600で第2特別演出実行フラグがオンしていると判定されたことに基づいて第2特別演出実行フラグをオフした）こと、及び前記第2利益付与判定手段の判定がなされたときに前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していると判定された（第2特別演出判定処理で第1特別演出実行フラグがオンしていると判定されたことに基づいて第1特別演出実行フラグをオフした）ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な態様で前記第1図柄情報を表示制御するとともに前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な態様で前記第2図柄情報を表示制御する（図58（A）に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御しているとき及び第2装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御しているときに第1特別演出実行フラグ及び第2特別演出実行フラグがオフされたことに基づいて図58（B）に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50の第1表示領域50aに表示制御して第1装飾図柄の変動表示を実行とともに第2装飾図柄を液晶表示装置50の第2表示領域50bに表示制御して第2装飾図柄の変動表示を実行する）ことを特徴とする解決手段6記載の遊技機。

【0019】

解決手段7記載の遊技機によれば、第1図柄情報の変動表示を開始するときに第2図柄情報の変動表示を実行していれば第1図柄情報及び第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御するとともに第2図柄情報の変動表示を開始するときに第1図柄情報の変動表示を実行していれば第1図柄情報及び第2図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御する。これにより、第1図柄情報及び第2図柄情報の一方だけを視認することが容

易な状態から第1図柄情報を視認することが容易な状態に変更して表示制御されるため、利益付与状態になる抽選の機会が増大したと認識させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0020】

(解決手段8)

前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な状態で前記第1図柄情報を表示制御するとともに前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な状態で前記第2図柄情報を表示制御しているとき(図59(A))に示すように第1装飾図柄を液晶表示装置50の第1表示領域50aに表示制御して変動表示を実行するとともに第2装飾図柄を液晶表示装置50の第2表示領域50bに表示制御して変動表示を実行しているとき)、

前記第1変動表示判定手段によって前記第1図柄情報の変動表示を実行していないと判定された(第1変動演出開始処理(ステップS711)のステップS919で第2特別演出実行フラグをオンした)ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが容易な状態で表示制御し(図59(C))に示すように第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄の表示制御を中断し、第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御する)、

前記第2変動表示判定手段によって前記第2図柄情報の変動表示を実行していないと判定された(第2変動演出開始処理(ステップS721)で第1特別演出実行フラグをオンした)ことに基づいて前記第1表示制御手段によって前記第1図柄情報を視認することが容易な状態で表示制御し、前記第2表示制御手段によって前記第2図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御する(第1表示領域50aに表示制御していた第1装飾図柄を液晶表示装置50に拡大して表示制御し、第2表示領域50bに表示制御していた第2装飾図柄の表示制御を中断する)ことを特徴とする解決手段7記載の遊技機。

【0021】

解決手段8記載の遊技機によれば、第1図柄情報を視認することが容易な状態で第1図柄情報を表示制御しているときに一方の図柄情報を変動表示を終了したことにに基づいて一方の図柄情報を視認することが困難な状態で一方の図柄情報を表示制御し、他方の図柄情報を視認することが容易な状態で他方の図柄情報を表示制御する。これにより、特定の表示結果とは異なる表示結果を導出表示した図柄情報を長期間に亘って視認することが容易な状態で表示制御されることを防止でき、遊技の興趣の低下を抑止できる。

【0022】

(解決手段9)

前記第1表示制御手段は、前記表示領域の前記第1図柄情報を表示制御する領域(第1表示領域50a)を、前記第1図柄情報を視認することが容易な状態よりも縮小することによって前記第1図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御し、

前記第2表示制御手段は、前記表示領域の前記第2図柄情報を表示制御する領域(第2表示領域50b)を、前記第2図柄情報を視認することが容易な状態よりも縮小することによって前記第2図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御することを特徴とする解決手段6乃至解決手段8のいずれかに記載の遊技機。

【0023】

解決手段9記載の遊技機によれば、表示領域の第1図柄情報を表示制御する領域を変化させることによって第1図柄情報を視認することが容易な状態と第1図柄情報を視認することが困難な状態とに切り替えて表示制御し、表示領域の第2図柄情報を表示制御する領域を変化させることによって第2図柄情報を視認することが容易な状態と第2図柄情報を視認することが困難な状態とに切り替えて表示制御する。これにより、複数の始動口を備えて各始動口に対応した図柄情報を変動表示する場合であっても変動表示する図柄情報を注目させることができ、興趣の低下を抑止することができる。

【0024】**(解決手段10)**

前記第1表示制御手段は、前記第1図柄情報の表示制御を中断することによって前記第1図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御し、

前記第2表示制御手段は、前記第2図柄情報の表示制御を中断することによって前記第2図柄情報を視認することが困難な状態で表示制御することを特徴とする解決手段6乃至解決手段8のいずれかに記載の遊技機。

【0025】

解決手段10記載の遊技機によれば、第1図柄情報を表示領域に表示制御しないことによって第1図柄情報を視認することが困難な状態に制御し、第2図柄情報を表示領域に表示制御しないことによって第2図柄情報を視認することが困難な状態に制御する。これにより、表示を中断していない図柄情報により一層注目させることができ、興趣の低下を抑止することができる。また、特定の表示結果とは異なる表示結果を導出表示した図柄情報を長期間に亘って表示されることを防止でき、遊技の興趣の低下を抑止できる。

【発明の効果】**【0026】**

本発明によれば、一方の図柄情報を変動表示するときに他方の図柄情報の変動表示を実行していなければ一方の図柄情報を視認することが容易な態様で表示制御し、他方の図柄情報を視認することが困難な態様で表示制御するため、視認させたい図柄情報を選択的に視認させることができ、遊技興趣の低下を抑制できる。

【発明を実施するための最良の形態】**【0027】**

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。なお、本実施形態では、遊技機として、パチンコ機1について説明するが、本発明の遊技機はこれに限らず、「ぱちんこ遊技機」、「回動式遊技機」、「アレンジボール遊技機」、「じやん球遊技機」等であってもよい。図1および図2は、一実施形態となるパチンコ機1の構成を具体的に示している。パチンコ機1は枠体および遊技盤4から構成され、枠体には外枠2をはじめ本体枠3、前面枠5等が含まれている。このうち外枠2は、上下左右の木枠材を矩形に組み合わせて構成されており、その前側下部には、本体枠3の下面を受けるための下受板6が備えられている。外枠2の左側縁部には、ヒンジ機構7を介して本体枠3の左側端部が連結されており、図2に示されているように、本体枠3は外枠2の手前側にて開閉可能となっている。この本体枠3は、前枠体8と遊技盤装着枠9、機構装着枠10を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。このうち前枠体8は、本体枠3の前面側に位置して形成されており、その外形は、下受板6を除く外枠2の外郭形状に合致する大きさを有している。

【0028】

遊技盤装着枠9は前枠体8の後部に一体的に形成されており、この遊技盤装着枠9には遊技盤4が前方から嵌め込むようにして装着されている。遊技盤4もまたヒンジ機構25を介して本体枠3より前面側へ開閉可能となっており、この開閉動作に伴って遊技盤4は本体枠3に対して着脱可能となっている。遊技盤装着枠9のうち、遊技盤4が嵌め込まれる部位の下開口縁部にキャッチロック9a(いわゆる「パチン錠」)が設けられている。図示のように、遊技盤装着枠9に遊技盤4が嵌め込まれた状態でキャッチロック9aが締め付けられると、遊技盤4が下方に強く押し付けられるようにして遊技盤装着枠9に固定される。

【0029】

また、遊技盤4の右上隅部と右下隅部にはそれぞれロック部材4cが取り付けられている。ロック部材4cは遊技盤4の幅方向に細長く伸びたプレート形状をしており、その先端部は遊技盤4から右側方に突き出た状態で遊技盤4を遊技盤装着枠9に対して係止する爪の働きをする。すなわち、ロック部材4cはその先端部分が遊技盤4の右側端から側方に突出した突出位置か、もしくは遊技盤4の右側端から内側(中心方向)に引っ込んだ

10

20

30

40

50

引込位置のいずれかで遊技盤4に係止される。

【0030】

一方、図2には示されていないが、遊技盤装着枠9の内縁には上下のロック部材4cにそれぞれ対応する位置に係止穴が形成されている。このため遊技盤4を遊技盤装着枠9に嵌め込んだ状態で、上下のロック部材4cをそれぞれ突出位置で係止させれば、その先端部が係止穴に入り込んだ状態で遊技盤4を遊技盤装着枠9に係止し、その前方への脱落を防止する。逆に、上下のロック部材4cを突出位置から退出させて遊技盤装着枠9との係止を解除すれば、遊技盤4を遊技盤装着枠9から容易に取り外すことができる。

【0031】

遊技盤4の盤面(前面)には、環状に成形された案内レール11が設けられており、この案内レール11は外レールと内レールとから構成されている。そして遊技盤4の盤面には、案内レール11の内側にほぼ円形状の遊技領域12が区画して形成されている。なお、遊技領域12内の構成(盤面構成)については後述する。

10

【0032】

前枠体8の左下隅の位置には、装着板13を介して低音用スピーカ14が内蔵されている。また、前枠体8の右下隅の位置には発射レール15が設けられており、この発射レール15は遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く役割を果たしている。そして前枠体8には、発射レール15や低音用スピーカ14よりも下方の位置に下前面部材16が装着されている。この下前面部材16のほぼ中央位置に下皿17が形成されており、さらにその右側位置に発射ハンドル18が設けられている。

20

【0033】

図2に一部が示されているように、本体枠3(前枠体8)の右側端部には、その裏面側に施錠装置19が装着されている。この施錠装置19は、外枠2に対して本体枠3全体を施錠したり、あるいは、本体枠3に対して前面枠5を施錠したりする機能を備えている。施錠装置19は2種類の枠施錠ラッチ21および扉施錠ラッチ23を有しており、このうち一方の枠施錠ラッチ21は外枠2の閉止具20に対応している。例えば、図2に示されている状態から本体枠3を外枠2に対して押し込むと、上下で2つの枠施錠ラッチ21がそれぞれ対応する閉止具20に係合し、これにより本体枠3が外枠2に施錠された状態で固定される。

30

【0034】

もう一方の扉施錠ラッチ23は、前面枠5の後に設けられた閉止具22に対応しており、例えば図2に示されている状態から前面枠5を本体枠3に対して押し込むと、上下で3つの扉施錠ラッチ23がそれぞれ対応する閉止具22に係合し、これにより前面枠5が本体枠3に施錠された状態で固定される。

【0035】

施錠装置19はまたシリンダー錠24を有しており、本体枠3および前面枠5が閉止された状態で、例えばホールの管理者・従業員がシリンダー錠24の鍵穴に専用の鍵を挿入して一方向に回すと、枠施錠ラッチ21と外枠2の閉止具20との係合が解除されて本体枠3が解錠される。また、これとは逆方向に鍵を回すと、扉施錠ラッチ23と前面枠5の閉止具22との係合が解除されて前面枠5が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠24の前端部は、前枠体8および下前面部材16を貫通して下前面部材16の前面に露出しているため、パチンコ機1の前方から鍵を挿入して解錠操作を容易に行うことができるものとなっている。

40

【0036】

なお、本実施形態では、時計回り方向に鍵を回動操作(捻り操作)することで外枠2に対して本体枠3が解錠され、反時計回り方向に鍵を回動操作(捻り操作)することで本体枠3に対して前面枠5が解錠される。このように、鍵の回動操作の方向を異ならせるだけで、本体枠3または前面枠5のいずれかを解錠させることができる。また、施錠装置19は、本体枠3が閉塞状態にて施錠されたときに、鍵以外のものを用いた外部操作によって枠施錠ラッチ21と外枠2の閉止具20との係合が解除されないように枠施錠ラッチ21

50

の変位をロックするロック機構をさらに備えている。

【0037】

これにより、本体枠3が閉塞状態で施錠されたときは、ロック機構により枠施錠ラッチ21がロックされる。また本体枠3(全面枠8)には、枠施錠ラッチ21よりも外枠2と本体枠3(前面枠8)との間隙に近い側(図2でみて右側方)にリブが突設して形成されており、不正行為を意図した遊技者等が外枠2と本体枠3(前面枠8)との間隙から針金等を差し込んで直接枠施錠ラッチ21を操作しようとしても、その針金等はリブに当接し、それ以上の進入を阻まれる。したがって、外枠2と本体枠3(前面枠3)との間隙から針金等を用いて本体枠3を不正に解錠するような行為を抑止することができる。

10

【0038】

前面枠5はガラス枠やガラス扉とも称され、この前面枠5はヒンジ機構25を介して本体枠3の前面側に開閉可能に装着されている。前面枠5は、その裏側に扉本体フレーム26を有するほか、前側に枠ランプ27(サイド装飾装置)や上皿28、音響電飾装置29を備えている。扉本体フレーム26は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム26は前枠体8の上端から下前面部材16の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠5を閉じると、遊技盤4を含む前枠体8の前面側が前面枠5によって覆われることとなるが、扉本体フレーム26の中央にはほぼ円形の開口窓30が形成されており、この開口窓30を通じて遊技盤4の遊技領域12を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム26の後側には、開口窓30よりも大きい矩形枠状をなす窓枠31が設けられており、この窓枠31には透明な2枚のガラス板32が前後に間隔をおいて嵌め込まれている。

20

【0039】

なお本実施形態の構成では、遊技盤4の右方ではなく下方にシリンダー錠24を配置し、合わせて遊技盤4の右方に配置された施錠装置19を薄型化することで、遊技盤4に形成された遊技領域12の面積を従来よりも大きく確保することができる。これにより遊技者の見る目を大いに引きつけ、その視認に対する興味を高めることができる。また本実施形態の構成では、遊技領域12の拡大に合わせて前面枠8の開口窓30が拡大されているため、その部分では前面枠8の剛性が低下することとなるが、本実施形態では前面枠8の下部に上皿28が一体的に形成されているため、この上皿28の部分が補強となって前面枠8全体としての剛性の低下を抑制している。

30

【0040】

図1に示されているように、前面枠5には開口窓30の周囲において、左右両側部に枠ランプ27が配設されているほか、その下部に上皿28が配設されており、さらには上部に音響電飾装置29が配設されている。これら枠ランプ27や音響電飾装置29、上皿28等は全体として前面枠5の外形を構成するべく一体をなし、相互に外観上的一体感を想起させるデザインが施されている。

40

【0041】

このうち枠ランプ27は、ランプ基板を内蔵したサイド装飾体33を主体として構成されており、サイド装飾体33はちょうど開口窓30の左右で一対をなしている。サイド装飾体33には、横長に延びるスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、個々の開口孔には、ランプ基板に実装されたランプ(LED:発光ダイオード)に対応するレンズ34が組み込まれている。

【0042】

また音響電飾装置29は、高音用に2つのスピーカ36を内蔵しており、これらスピーカ36の前面側はスピーカカバー37で覆われている。スピーカ36は前面枠5の左右に一対をなして配置されており、左右のスピーカ36をつなぐようにして透明カバー体35が設置されている。透明カバー体35は前面枠5の幅一杯に拡がっており、その奥には装飾用のLEDを有したランプ基板やリフレクタ体等が設置されている。音響電飾装置29は、これらスピーカ36やスピーカカバー37、透明カバー体35、ランプ基板、リフレクタ体等の構成部材が相互に組み付けられた状態でユニット化されている。

50

【0043】

扉本体フレーム26の前側には、開口窓30の周囲において、下部に上皿28が前面枠8と一体的に設けられているほか、左右の両側部に枠ランプ27が装着されており、また上部に上部スピーカ36が装着されている。なお枠ランプ27については、各種遊技内容に応じてその点灯・消灯制御が実行されており、上部スピーカ36および下部スピーカ14については、各種遊技内容に応じて複数種類の音出力態様により音出力制御が実行される。このように本実施形態のパチンコ機1では、各種遊技内容に応じて枠ランプ27の点灯・消灯制御や、上部スピーカ29および下部スピーカ14の音出力制御を実行することで演出効果を高め、遊技者の興趣を向上するようになっている。また、上部スピーカ29および下部スピーカ14では、不正行為が実行されたことを報知する警告音や、遊技に関するエラーが発生したことを報知する情報音等の出力も行われる。

10

【0044】

パチンコ機1の構造上、上記の枠体（外枠2、本体枠3、前面枠5）が本体を構成する部分であり、遊技盤4の板材、つまり遊技板は本体に着脱可能に支持された部分となっている。外枠2は遊技場（ホール）の島設備にパチンコ機1を固定する役割を担い、また本体枠3は遊技板を含めた遊技盤4全体を着脱可能に支持する役割を担う。遊技板はベニヤ板等の強度部材からなり、その前面および背面には各種構成要素（障害釘、役物、入賞装置、装飾品類、電子機器・制御基板類）が取り付けられている。

20

【0045】

図3は、遊技盤4を単独で示している。上記のように遊技盤4は矩形状に成型された遊技板4aを強度部材として構成されており、その前面に遊技領域12が円形状に形成されている。遊技領域12内には、所定の配列で多数の障害釘が打ち付けられているほか、その適宜の位置に球誘導用の風車40が設けられている。遊技領域12内の上半分には、ひときわ大きく目を引く演出装置42が配置されており、この演出装置42にはパチンコ機1の機種やゲームコンセプト等を象徴したデザインがあしらわれている。

20

【0046】

演出装置42は、その全体が縦方向に扁平した橢円形状の外形をなしているが、そのところどころに角張った部分を有する。特に正面からみて演出装置42の頂部は山形状に突出し、その山頂に相当する部分から左右に延びる上縁部は、緩やかな下り傾斜を有している。また、演出装置42の左側縁部は縦方向にゴツゴツと切り立ったような形状をしており、このため左側縁部の上端と下端がそれぞれ角張った外形をなしている。一方、演出装置42の右側縁部は遊技領域12の外縁に沿って円弧状に湾曲しており、その輪郭線は左側縁部と対照的に滑らかなカーブを描いている。また、演出装置42の下側縁部は中央に向かって直線的に絞り込まれたような下り傾斜を有しており、そして中央の位置では水平方向に屈曲されている。

30

【0047】

演出装置42の内側には液晶表示装置50が設置されており、この液晶表示装置50は比較的大型の表示画面を有している。また演出装置42の内側には、液晶表示装置50の表示画面を取り囲むようにして各種の装飾体43a, 43b, 43cや可動装飾体44a, 44b, 44cが配置されているほか、可動装飾体44a～44cの外側には演出装置42の周縁部に沿って別の装飾体43d, 43e等が配置されている。

40

【0048】

また、正面からみて可動装飾体44a, 44b, 44cよりも奥の位置には、それぞれ固定装飾体45a, 45b, 45cが設置されており、これら固定装飾体45a, 45b, 45cの周囲の領域にはさらに別の装飾部材46が設置されている。装飾部材46は、液晶表示装置50の左右の両側方および上方の領域に拡がるようにして敷設されており、それゆえ演出装置42を前面側からみたとき、装飾部材46は装飾体43a, 43b, 43cや可動装飾体44a, 44b, 44cの背景領域としての位置付けとなる。

【0049】

上記のように演出装置42には、視覚的にパチンコ機1のゲームコンセプトを象徴する

50

デザインが付されており、それゆえ個々の装飾体43a～43eや可動装飾体44a～44c、固定装飾体45a～45c、装飾部材46には独特の造形が施されている。

【0050】

すなわち、本実施形態のパチンコ機1におけるゲームコンセプトは、原始時代の地球を背景として、この時代の地球に生きる人類（原始人）や原始動物の生き様や行動をコミカルに表現した創作的ストーリーの上に成り立っている。ただし、ここでいう「原始時代」は考古学上の正確な時代区分に基づくものではなく、社会一般に定着しているイメージとしての「原始時代」を背景としている。したがって、そこに登場するキャラクタの風貌はあくまで現代の人類を原始人らしくコミカルに表現したものであり、また、原始哺乳動物として登場する「マンモス」や「類人猿」、「サベルタイガー」、「モグラ」等の風貌は、いずれも原始時代の動物らしく見えるようにコミカルにアレンジされたキャラクタとして表現されている。

10

【0051】

先ず演出装置42の全体を見ると、その外観には原始地球の表面らしく土色のゴツゴツとした岩肌をモチーフとした造形が施されている。そして、演出装置42の上縁部に目をやると、そこには「マンモス」をイメージしてデザインされた装飾体43aが配置されており、この装飾体43aは、ちょうど「マンモス」が頭にたん瘤をつくってひっくり返った様子を表現している。また、これに対応するようにして、装飾体43aの右側には「石斧」をデザインした装飾体43dが配置されており、この装飾体43dは、原始人であるキャラクタが狩りをする道具としての「石斧（=棒切れに石をくくりつけた道具）」をデザイン的に表現したものとなっている。したがって、装飾体43a, 43dの造形を目にした遊技者は、そこから「原始人が石斧を使ってマンモスを仕留めた」というストーリーを感じ取ることができる。

20

【0052】

また演出装置42の右側縁部に目をやると、そこには「マンモスの牙」をイメージしてデザインされた装飾体43eが配置されている。このため遊技者が装飾体43eの造形に接すると、そこから「原始人が狩りで仕留めたマンモスの牙を装飾品として利用している」というストーリーを感じ取ることができる。なお装飾体43eは、その外面（前部ユニット42aの側面に相当する面）がそのまま遊技球の流下を案内する案内面にもなっている。

30

【0053】

一方、演出装置42の下縁部に目をやると、そこには「マンモスの頭部と牙」をデザインした装飾体43cが左右で一対をなすようにして配置されている。また、装飾体43cの近傍には、原始地球に生い茂った「草むら」をイメージした装飾が施されていることから、この装飾体43cを目にした遊技者は、「草むらからマンモスの頭がのぞいている」というイメージを抱くことになる。

【0054】

また本実施形態では、「マンモスの頭部と牙」や「草むら」をイメージした装飾体が遊技領域12内で演出装置42内のステージ部（転動部）よりも高い位置に配置されているため、遊技領域12を流下する遊技球が必要以上にステージ部に進入することを防止することができる。これにより、演出装置42のステージ部において安定したステージ性能（上始動口52へ遊技球を放出する性能）を発揮することが可能となる。要するに、遊技球がステージ部に導かれるということは、単に遊技領域12を流下していくよりも上始動口52に入賞する確率が高くなるということである。このため、流下中の遊技球があまり過度にステージ部に進入すると、製品の開発段階で計画された遊技性能に狂いが生じてくることになるが、本実施形態では、装飾体が遊技球の不所望な進入を堰き止める防波堤の役割を果たすので、遊技性能を保証しつつ装飾性を高めることができるという2重のメリットが生じる。

40

【0055】

また演出装置42の左側縁部に目をやると、そこには片仮名文字で「ゴ」と「ン」を象

50

った装飾体 4 3 b が配置されている。さらにこれら装飾体 4 3 b は、仮名文字である「ゴ」や「ン」を立体的な形状で表現したものとしてデザインされており、その外形には岩を切り出してできたかのようにゴツゴツとした造形が施されている。なお、装飾体 4 3 b で表される「ゴ」と「ン」は、これらを続けて「ゴン」と読ませるためのものであり、「ゴン」は、上記の創作的ストーリーに登場するキャラクタ（主人公）の名前となっている。

【0056】

次に演出装置 4 2 の上縁部から右側縁部に目をやると、そこには片仮名文字で「ギ」や「オ」を象った可動装飾体 4 4 a , 4 4 b , 4 4 c が配置されている。また、これら装飾体 4 4 a , 4 4 b , 4 4 c は、仮名文字である「ギ」や「オ」を立体的な形状で表現したものとしてデザインされており、その外形には岩を切り出してできたかのようにゴツゴツとした造形が施されている。10

【0057】

このうち、上縁部に位置する可動装飾体 4 4 a の近傍には、片仮名の小文字である「ヤ」とともに長音符号である「ー」を象った装飾体 4 5 a が配置されている。この装飾体 4 5 a で表される「ヤ」、「ー」の文字は、可動装飾体 4 4 a で表される「ギ」からつづけて「ギャー」と拗音を長くのばして読ませるためのものである。同様に、右側縁部に上下に並んで位置する可動装飾体 4 4 b , 4 4 c の近傍には、それぞれ長音符号である「ー」を象った装飾体 4 5 b , 4 5 c が配置されている。これら装飾体 4 5 b , 4 5 c で表される「ー」は、各可動装飾体 4 4 b , 4 4 c で表される「オ」からつづけて「オー」と長音に読ませるためのものである。なお、可動装飾体 4 4 a ~ 4 4 c および装飾体 4 5 a ~ 4 5 c で表される「ギャー」や「オー」は、上記の創作的ストーリーに登場するキャラクタ等の叫び声を表すものとなっている。20

【0058】

演出装置 4 2 よりも下方の遊技領域 1 2 には上始動口 5 2 が配置されており、その直下の位置には、入球装置 5 6 と一体化された下始動口 5 4 が配置されている。入球装置 5 6 には左右一対の開閉部材 5 6 a が付属しており、図中に示されているように開閉部材 5 6 a が左右に拡開した状態に変位すると下始動口 5 4 に遊技球が入賞可能となり、逆に開閉部材 5 6 a が閉じた状態に変位すると遊技球は下始動口 5 4 に入賞しなくなる。すなわち、上始動口 5 2 は遊技領域 1 2 を流下する遊技球を常に受け入れ可能な状態で配置され、下始動口 5 4 は開閉部材 5 6 a が左右に拡開した状態に変位したときにだけ遊技球を受け入れ可能になるような状態で配置されている。なお入球装置 5 6 にも、演出装置 4 2 と同様にパチンコ機 1 のゲームコンセプトを象徴したデザインが施されている。30

【0059】

入球装置 5 6 の左右の離れた位置にはゲート 5 8 が一対をなして配置されている。また、入球装置 5 6 の下方の位置にはアタッカ装置 6 0 が配置されている。このアタッカ装置 6 0 は大入賞口 6 2 を開閉するための開閉部材 6 0 a を有している。図示のように開閉部材 6 0 a が手前側へ倒れ込むようにして開いた状態に変位すると、上方から流下してくる遊技球が開閉部材 6 0 a に案内されて大入賞口 6 2 に入賞可能となり、逆に開閉部材 6 0 a が盤面に沿う位置まで変位すると、大入賞口 6 2 が閉じられて遊技球は入賞しなくなる。40

【0060】

その他、アタッカ装置 6 0 の左右の位置には一般入賞口 6 6 が一対をなして配置されている。また、遊技領域 1 2 の下縁部に沿って左右一対のサイド装飾部材 6 4 が配置されており、これらサイド装飾部材 6 4 にもそれぞれ一般入賞口 6 6 が形成されている。これらサイド装飾部材 6 4 もまた、演出装置 4 2 と同様にパチンコ機 1 のゲームコンセプトを象徴したデザインを有し、その造形には演出装置 4 2 との視覚的な統一感が与えられている。50

【0061】

サイド装飾部材 6 4 では、遊技の進行に伴い各種情報の表示が行われるものとなっており、各種情報の表示は、各サイド装飾部材 6 4 に内蔵された LED の点灯・点滅により表

示することができる。このため、例えば右側のサイド装飾部材 6 4 には、各々 2 つの発光領域からなる第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a と第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b とが形成されており、これら発光領域はいずれも小円形状をなし、そして 4 つが菱形を描くようにして配列されている。さらに第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の上方には 2 つの発光領域 6 4 b , 6 4 c が形成されており、これら発光領域 6 4 b , 6 4 c にはそれぞれ動物の骨（大腿骨のように棒状で、両端に関節部となる膨らみがあるもの）をかたどったデザインが施されている。また、左側のサイド装飾部材 6 4 にも合計で 4 つの発光領域 6 4 d , 6 4 e が形成されている。これら発光領域 6 4 d , 6 4 e はいずれも小円形状をなし、縦方向に 1 列を描くようにして配列されている。

【 0 0 6 2 】

第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a は、第 1 特別図柄を変動表示する。第 1 特別図柄は、パチンコ機 1 において抽選（大当たり判定）の当落の結果が出たということを外部に向けて表示するためのものである。例えば、パチンコ機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で上始動口 5 2 への入賞があると、それを契機に第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a がいろいろなパターンで点滅動作を開始し、第 1 特別図柄の変動状態が表示される。このような第 1 特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから抽選の結果が出ること）を認識することができる。この後、ある程度の時間が経過すると第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の点滅動作が停止し、そのときの抽選結果（当落結果）を表示する態様で第 1 特別図柄が停止表示される。第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様について、簡易な例では第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の 2 つの発光領域全てが点灯していれば当選（大当たり）を表し、2 つの発光領域の一方が消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。なお本実施形態では、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の他に液晶表示装置 5 0 を用いて第 1 装飾図柄（例えば「0」～「9」の数字をデザインしたもの）を変動・停止表示させることで、第 1 特別図柄の変動表示と停止表示に関連した各種の演出を行うことが可能である。

【 0 0 6 3 】

第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b は、第 2 特別図柄を変動表示する。第 2 特別図柄は、パチンコ機 1 において抽選（大当たり判定）の当落の結果が出たということを外部に向けて表示するためのものである。例えば、パチンコ機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）で下始動口 5 4 への入賞があると、それを契機に第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b がいろいろなパターンで点滅動作を開始し、第 2 特別図柄の変動状態が表示される。このような第 2 特別図柄の変動開始（いわゆる「始動」）により、遊技者は大当たり判定が行われたこと（あるいは、これから抽選の結果が出ること）を認識することができる。この後、ある程度の時間が経過すると第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の点滅動作が停止し、そのときの抽選結果（当落結果）を表示する態様で第 2 特別図柄が停止表示される。第 2 特別図柄の変動表示停止時の態様について、簡易な例では第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の 2 つの発光領域全てが点灯していれば当選（大当たり）を表し、2 つの発光領域の一方が消灯していれば落選を表すといった態様が挙げられる（ただし、これら以外の態様もある。）。これにより、遊技者は大当たり判定に当選したか否かを視覚的に認識することができる。なお本実施形態では、第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の他に液晶表示装置 5 0 を用いて第 2 装飾図柄（例えば「0」～「9」の数字をデザインしたもの）を変動・停止表示させることで、第 2 特別図柄の変動表示と停止表示に関連した各種の演出を行うことが可能である。

【 0 0 6 4 】

また、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a に関連して演出装置 4 2 の下縁部に 2 つの第 1 特図始動記憶ランプ 4 8 b が形成されている。すなわち、第 1 特図始動記憶ランプ 4 8 b には個々に数字の「1」、「2」をかたどったデザインが施されており、第 1 特図始動記憶ランプ 4 8 b は左から右へ「1」、「2」を表すようにして順番に並んでいる。第 1 特図始動記憶ランプ 4 8 b は、「1」～「2」の発光（点灯）態様によって第 1 特別図柄の始動記憶数（1～4）を表すことができる。

10

20

30

40

50

【0065】

具体的には、遊技中に上始動口 5 2への入賞があると、これを契機として第1特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で第1特別図柄が変動表示中であれば、「1」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b が緑色で発光（点灯）して始動記憶数が1であることが表示され、さらに上始動口 5 2への入賞がある場合には「1」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b に加えて「2」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b が緑色で発光（点灯）して始動記憶数が2であることが表示される。また、「1」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b を赤色で発光（点灯）するとともに「2」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b を緑色で発光（点灯）することによって始動記憶数が3であることが表示され、「1」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b 及び「2」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b を赤色で発光（点灯）することによって始動記憶数が4であることが表示される。一方、始動条件が記憶されている状態で、第1特別図柄が変動表示していないければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて第1特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動記憶数「1」に対応する第1特図始動記憶ランプ 4 8 b の発光が停止（消灯）される。なお、本実施形態では始動記憶数の上限が4であるため、上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。

10

【0066】

また、第2特別図柄表示器 1 4 1 b に関連して演出装置 4 2 の下縁部に2つの第2特図始動記憶ランプ 4 8 c が形成されている。すなわち、第2特図始動記憶ランプ 4 8 c には個々に数字の「3」、「4」をかたどったデザインが施されており、第2特図始動記憶ランプ 4 8 c は左から右へ「3」、「4」を表すようにして順番に並んでいる。第2特図始動記憶ランプ 4 8 c は、「3」～「4」の発光（点灯）態様によって第2特別図柄の始動記憶数（1～4）を表すことができる。

20

【0067】

具体的には、遊技中に下始動口 5 4への入賞があると、これを契機として第2特別図柄の始動条件が記憶され、この状態で第2特別図柄が変動表示中であれば、「3」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c が緑色で発光（点灯）して始動記憶数が1であることが表示され、さらに下始動口 5 4への入賞がある場合には「3」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c に加えて「4」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c が緑色で発光（点灯）して始動記憶数が2であることが表示される。また、「3」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c を赤色で発光（点灯）するとともに「4」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c を緑色で発光（点灯）することによって始動記憶数が3であることが表示され、「3」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c 及び「4」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c を赤色で発光（点灯）することによって始動記憶数が4であることが表示される。一方、始動条件が記憶されている状態で、第2特別図柄が変動表示していないければ（変動状態から停止表示状態になった場合を含む）、記憶された始動条件に基づいて第2特別図柄の変動表示が開始される。この場合、始動条件の記憶は消去され、あわせて始動記憶数「3」に対応する第2特図始動記憶ランプ 4 8 c の発光が停止（消灯）される。なお、本実施形態では始動記憶数の上限が4であるため、上限に達した場合、それ以上の始動条件は記憶されない。

30

【0068】

次に、第1特別図柄表示器 1 4 1 a 及び第2特別図柄表示器 1 4 1 b の上方に配置された2つの発光領域 6 4 b , 6 4 c のうち、右側に位置する発光領域 6 4 c はその点灯・点滅により普通図柄表示器として機能することができる。普通図柄は、パチンコ機 1 において普通図柄当たり判定が行われ、その当落の結果が出たということを表すためのものである。例えば、パチンコ機 1 における通常遊技状態（大当たり遊技でない状態）でゲート 5 8 を遊技球が通過すると、それを契機に発光領域 6 4 c が点灯または点滅動作を開始し、これにより普通図柄の変動状態が表示される。一方、左側の発光領域 6 4 b は、その点灯または消灯によって内部的な遊技様態（大当たり確率が比較的高い高確率遊技様態であるか、あ

40

50

るいは大当たり確率が比較的低い低確率遊技様態であるかの様態)を表示することができる。

【0069】

そして、左側のサイド装飾部材64に4つ縦に並んで配置された発光領域64d, 64eのうち、下2つの発光領域64eは、点灯・点滅によって普通図柄の始動記憶数(1~4)を表示することができる。また、上2つの発光領域64dは、大当たりになった場合にいずれか1つが点灯し、それによって大当たりの種類を表示することができる。なお、大当たりの種類については、パチンコ機1の制御に関する構成と合わせて後述する。

【0070】

図4は、遊技板4aに対する演出装置42の具体的な取付態様を示している。演出装置42は大きく分けて、遊技板4aを挟んで前後に分割された2つのユニットから構成される。具体的には、遊技板4aの前面側に前部ユニット42aが位置し、この前部ユニット42aは遊技板4aに対してその前面側から取り付けられる。逆に遊技板4aの背面側には後部ユニット42bが位置し、この後部ユニット42bは遊技板4aに対してその背面側から取り付けられる。また液晶表示装置50は、後部ユニット42bに対してその背面側から取り付けられる。

10

【0071】

遊技板4aには、その合板材を厚み方向(前後方向)に貫通して形成された貫通穴4bが形成されている。この貫通穴4bは、遊技領域12の中央からやや上よりの範囲にかけて大きく開口しており、その開口形状は、前部ユニット42aの外形にほぼ合致している。

20

【0072】

前部ユニット42aは、演出装置42の外周部分を構成するようにして環状に成形されており、それゆえ前部ユニット42aの内側部分は大きく開口した状態にある。前部ユニット42aは、その前後方向でみると遊技板4aに対向する後半分の部位42rが貫通穴4b内にぴったり嵌り込む形状に成形されており、この後半分の部位42rを貫通穴4b内に嵌め込んだ状態で前部ユニット42aが遊技板4aに取り付けられる。なお本実施形態では、前部ユニット42aに電気的な動作を行う部品(例えばソレノイド、LED、基板等)が何も取り付けられていない。このため前部ユニット42aの取り付けに際し、貫通穴4bを通じて何らかの電気配線を接続する必要がないことから、前部ユニット42aは特に他の構成要素との電気的な接続関係を気にすることなく、それ単体で遊技板4aに対して着脱可能となっている。

30

【0073】

また前部ユニット42aには、外周を取り巻くようにしてフランジ部42nが形成されており、このフランジ部42nは遊技板4aの前面と平行に拡がっている。それゆえ前部ユニット42aは、その後半分の部位42rを貫通穴4b内に嵌め込んだ状態でフランジ部42nを遊技板4aの前面(化粧シート面)に密着させることができる。フランジ部42nには、適宜の位置にねじ孔が形成されており、前部ユニット42aを遊技板4aに取り付ける際は、フランジ部42nのねじ孔を通じて前部ユニット42aがねじ留めされるものとなっている。

40

【0074】

さらに前部ユニット42aには、後半分の部位42rから後方に向けて突出する係合片(第1または第2の係合片)42sが形成されている。係合片42sは前部ユニット42aの上縁部に1本と、下縁部に2本(図4には1本のみ示されている)の合計3本が形成されており、いずれも貫通穴4bを通じて遊技板4aの前面側から挿入されると、遊技板4aの背面からさらに後方に突出する。

【0075】

一方、前部ユニット42aが遊技板4aに取り付けられた状態で、その前半分の部位42fや装飾体43b, 43d, 43e等はいずれも遊技板4aの前面側に位置する。逆に、下縁部に位置する2つの装飾体43cは、後半分の部位42rとともに貫通穴4b内に

50

位置する。前部ユニット42aの前半分の部位42fおよび装飾体43b, 43d, 43eは、その厚みが例えば案内レール11やパネル飾り4cとほぼ同じに設定されている。このため、前部ユニット42aが遊技板4aに取り付けられると、その前半分の部位4fおよび装飾体43b, 43d, 43eは遊技領域12内で盤面から手前に突出し、それによって遊技球の流下を誘導・案内する部材としても機能する。

【0076】

これに対して後部ユニット42bは、特に貫通穴4bとの間に嵌め合わせの関係を構成することなく遊技板4aの背面に取り付けられる。後部ユニット42bも同様に、フランジ部(図4には示されていない)のねじ孔を通じて遊技板4aにねじ留めされる。

【0077】

後部ユニット42bは、その取付状態において大部分が遊技板4aの背面側に位置しており、特に上記の固定装飾体45a, 45b, 45cおよび装飾部材46は、いずれも遊技板4aの背面よりわずかに後方に位置する。このため遊技者が遊技盤4に相対すると、貫通穴4bからさらに奥まった位置に固定装飾体45a, 45b, 45cおよび装飾部材46が配置されている様子が視認されるため、そこに視覚的な奥行きを感じることができる。

【0078】

ただし、後部ユニット42bには上記の装飾体43aや可動装飾体44a, 44b, 44cが取り付けられており、これら装飾体43aおよび可動装飾体44a, 44b, 44cはいずれも後部ユニット42b(特に装飾部材46)から前面側に突出している。したがって、後部ユニット42bが遊技板4aに取り付けられる際、装飾体43aおよび可動装飾体44a, 44b, 44cは背面側から貫通穴4b内に進入した状態となる。

【0079】

なお後部ユニット42bは、遊技板4aの背面において貫通穴4bよりも広い範囲にわたって配置されている。つまり、後部ユニット42bは貫通穴4bの開口面積よりも大きい外形を有しており、前面側からは、貫通穴4bを通じて後部ユニット42bの一部のみが視認されている。このため本実施形態では、遊技板4aの前面側から貫通穴4bをくぐらせて後部ユニット42bを着脱することはできない構造となっている。

【0080】

さらに後部ユニット42bには、前部ユニット42aの係合片42sに対応して3箇所に係合孔42hが形成されており(図3には下側の2箇所のみ示されている)、係合孔42hは、後部ユニット42bの係合片(第1または第2の係合片)68a, 68b等に形成されている。前部ユニット42aおよび後部ユニット42bが遊技板4aに対して前後から取り付けられると、3本の係合片42sは貫通穴4bを通じて後部ユニット42bにまで達し、それぞれ対応する係合孔42hに差し込まれる。またこの状態で、個々の係合片42sが係合孔42h(係合片68a, 68b等)に係合するので、これにより前部ユニット42aおよび後部ユニット42bが相互に位置決めされる。なお、ここでいう「係合」は、前後方向への拘束力を発揮するものではなく、前部ユニット42aまたは後部ユニット42bの上下・左右・斜め方向(盤面に沿う方向)への位置ずれを拘束するものである。

【0081】

演出装置42の下縁部、つまり液晶表示装置50の画面より下方の部位には球誘導部材70, 72が配置されている。球誘導部材70, 72は、その上面にて遊技球を案内し、その転動方向にいろいろな変化を与えることができる。図4中に2点鎖線で示されているように、球誘導部材72は前部ユニット42aとともに手前側へ分離可能な構造となっている。なお、球誘導部材70, 72については後に詳述する。

【0082】

遊技盤4には、演出装置42とともに表示ユニットが取り付けられている。上記の液晶表示装置50は、表示制御基板と一体化された表示ユニットとして構成されており、この表示ユニットの状態で後部ユニット42bに対し背面側から取り付けられている。液晶表

10

20

30

40

50

示装置 50 は、その画面上で演出的な画像を表示することができ、遊技盤 4 の完成状態で、液晶表示装置 50 の画面は貫通穴 4 b を通じて前面側から視認される。また本実施形態では、液晶表示装置 50 の背面に表示制御基板 (120) が一体的に取り付けられている。なお、表示制御基板 (120) の構成については図 11 を参照しながら後述する。

【0083】

図 5 は、演出装置 42 を構成要素に分解した状態で示している。既に説明したように、演出装置 42 は大きく分けて前部ユニット 42 a および後部ユニット 42 b から構成されており、これらは相互に着脱可能な構造となっているが、後部ユニット 42 b にはさらに 2 つの球誘導部材 70, 72 および内部装飾体 74 が着脱可能に取り付けられている。

【0084】

図 5 に示されているように、後部ユニット 42 b には、液晶表示装置 50 の表示画面よりも下方の部位に奥壁 68 が形成されており、この奥壁 68 は後部ユニット 42 b が遊技板 4 a に取り付けられた状態では、盤面に対してほぼ平行に位置する。奥壁 68 は後部ユニット 42 b の左右側縁部の間をつなぐようにして拡がり、正面からみてほぼ逆台形状をなしている。

【0085】

奥壁 68 の両側端部には、それぞれ係合片 68 a, 68 b が形成されており、これら係合片 68 a, 68 b はいずれも奥壁 68 から前面側に向けて突出している。また、左右の係合片 68 a, 68 b は扁平した円筒形状をなし、このうち正面からみて左側の係合片 68 a は縦方向に扁平しており、右側の係合片 68 b は横方向に扁平している。そして、これら係合片 68 a, 68 b の内部にそれぞれ上記の係合孔 42 h が形成されている。なお図 5 に示されているように、後部ユニット 42 b の上部位置には、3 つ目の係合孔 42 h を形成するための係合片 68 s が形成されている。

【0086】

左右の係合片 68 a, 68 b の上方には、それぞれねじ用のボス部 68 c が形成されており、このボス部 68 c もまた前面側に突出している（図 5 には左側のボス部 68 c のみが示されている）。また奥壁 68 の下端部には、その中心から左右対称となる位置に 2 つのボス部 68 d が形成されている。これらボス部 68 d もまた、奥壁 68 から前面側に突出している。そして 2 つのボス部 68 d より上方の位置には、それぞれねじ用の貫通孔 68 e が形成されている。

【0087】

球誘導部材 70, 72 および内部装飾体 74 は、いずれも前面側から奥壁 68 に対して着脱可能となっている。図 5 に示されている状態から取付順にみると、内部装飾体 74 が最初に奥壁 68 に取り付けられ、その前面側から奥側の球誘導部材 72 が取り付けられ、そして最後に手前側の球誘導部材 70 が取り付けられる。

【0088】

このうち、内部装飾体 74 の下縁部には U 字形状の切欠部 74 a が形成されており、内部装飾体 74 が奥壁 68 に密着されたとき、これら切欠部 74 a によって下側にある 2 つのボス部 68 d との干渉が避けられるものとなっている。また図 5 には示されていないが、内部装飾体 74 の背面側には 2 つのねじ穴が形成されており、これらねじ穴は奥壁 68 の貫通孔 68 e にそれぞれ対応している。

【0089】

奥側と手前側の球誘導部材 70, 72 には、それぞれ両端部に係合孔部（係合部）70 a, 72 a が形成されている。これら係合孔部 70 a, 72 a はいずれも球誘導部材 70, 72 を前後方向に貫通して形成されており、その開口形状は係合片 68 a, 68 b の外形よりわずかに大きい。また球誘導部材 70, 72 には、それぞれボス部 68 c, 68 d に対応する位置にねじ孔が形成されている。なお、図 5 には奥側の球誘導部材 72 についてのみ、ねじ孔 72 b, 72 c が示されているが、手前側の球誘導部材 70 にも同様のねじ孔（符号を 70 b, 70 c として区別する）が形成されている。

【0090】

10

20

30

40

50

図5に示されている状態から内部装飾体74が奥壁68に押しつけられるようにして密着すると、内部装飾体74は係合片68a, 68bの間に位置付けられる。この状態で、内部装飾体74は後部ユニット42bの背面側から2つの貫通孔68eを通じてねじ留めされる。内部装飾体74の前後方向の厚み寸法は、左右の係合片68a, 68bやボス部68c, 68dの突出寸法よりも小さく設定されている。それゆえ、最初に内部装飾体74が取り付けられた状態では、左右の係合片68a, 68bおよびボス部68c, 68dが依然として前面側に突出した格好となる。

【0091】

この状態で、次に奥側の球誘導部材72が内部装飾体74の前面側に重ね合わせられると、左右の係合片68a, 68bがそれぞれ対応する係合孔部72aに嵌り込み、これらの嵌め合わせによって球誘導部材72が後部ユニット42bに対して位置決めされる。またこの状態で、球誘導部材72のねじ孔72b, 72cが位置する部位は、それぞれ対応するボス部68c, 68dの前端に密着する。この場合、左右の係合片68a, 68bは依然として前面側に突出しているが、ボス部68c, 68dは球誘導部材72の背後に隠れた状態となる。

10

【0092】

そして、最後に手前側の球誘導部材70が奥側の球誘導部材72の前面側に重ね合わされると、同様に左右の係合片68a, 68bがそれぞれ対応する係合孔部70a, 70bに嵌り込み、これらの嵌め合わせによって球誘導部材70が後部ユニット42bに対して位置決めされる。この状態で手前側の球誘導部材70のねじ孔は、奥側の球誘導部材72のねじ孔72b, 72cの前面側に正確に位置付けられる。

20

【0093】

この後、手前側の球誘導部材70のねじ孔を通じて固定用のねじを締め込むことにより、2つの球誘導部材70, 72をともに後部ユニット42bに対して固定することができる。

【0094】

遊技盤4の製造工程において、遊技板4aに対して最初に後部ユニット42bを取り付ける際は、上記の手順により内部装飾体74および球誘導部材70, 72が先に後部ユニット42bに装着されている。したがって通常、遊技板4aに対する演出装置42の取付作業は、後部ユニット42bと前部ユニット42aの2つについてだけとなる。

30

【0095】

図6は、演出装置42の左側縁部の一部と下縁部を示している。上記のように前部ユニット42aおよび後部ユニット42bがそれぞれ遊技板4aに取り付けられると、前部ユニット42aは後部ユニット42bの前面側に位置付けられる。このとき、前部ユニット42aは手前側の球誘導部材70のねじ孔70b, 70cの前面側に密着し、この状態でねじ孔70b, 70cを遮蔽することで、これらを前面側から視認できなくしている。また本実施形態では、上記の係合片68a, 68bもまた前部ユニット42aの下側縁部に遮蔽されており、これにより球誘導部材70の着脱や位置決めに関する全ての構成が前面側から視認されなくなっている。なお、上部位置にある係合片68sについても、前部ユニット42aの上縁部によって前面側から視認不能に遮蔽されている。

40

【0096】

図6に示されているように、前部ユニット42aの左側面、つまり装飾体43bの左側面には、側方の遊技領域12に向けて開口する球導入口76が形成されている。そして前部ユニット42aには、球導入口76から内部に延びる上ワープ通路78aが形成されている。上ワープ通路78aは、球導入口76から右下方へ緩やかに傾斜した後、ちょうど装飾体43bの中心あたりから奥方向に折れ曲がり、緩やかに下り傾斜している。

【0097】

この後、上ワープ通路78aは前部ユニット42aの後端位置で終了し、そこから奥の位置で下ワープ通路78bに引き継がれるようにして連結されている。下ワープ通路78bは、後部ユニットの左側縁部の内部を延びるようにして形成されており、上ワープ通路

50

7 8 a から続く最奥部で下ワープ通路 7 8 b が突き当りになると、そこから下ワープ通路 7 8 b は下方に折れ曲がるようにして一気に下っている。そして、下ワープ通路 7 8 b は後部ユニット 4 2 b の左側縁部の下端位置で右方向へ折れ曲がり、終端位置で右方向に開放されている。下ワープ通路 7 8 b の終端にはワープ出口 7 8 c (球出口) が形成されており、このワープ出口 7 8 c は奥側の球誘導部材 7 2 の上面に通じている。

【0098】

したがって、遊技領域 1 2 を流下する遊技球が球導入口 7 6 に飛び込むと、上ワープ通路 7 8 a および下ワープ通路 7 8 b を通って演出装置 4 2 の内側に導かれ、そしてワープ出口 7 8 c から奥側の球誘導部材 7 2 上に放出される。

【0099】

この後、遊技球は奥側の球誘導部材 7 2 から手前側の球誘導部材 7 0 に順次乗り移るようにして転動し、最終的に球誘導部材 7 0 から前部ユニット 4 2 a の下縁部を介して下方にこぼれ落ちるか、もしくは放出通路 7 2 d に入り込んで下側の放出口 7 2 e から真下に放出されることとなる。このとき、放出口 7 2 e から放出された遊技球は、その直下に配置されている 2 本の障害釘 (命釘) の間を真下に通り抜け、比較的高い確率で上始動口 5 2 に入賞することができる。これに対し前部ユニット 4 2 a の上縁部を介してこぼれ落ちる遊技球の大部分は、障害釘に跳ね返されて落下方向がランダムに変化するので、比較的低い確率でしか上始動口 5 2 に入賞しなくなる。以下、球誘導部材 7 0 , 7 2 による遊技球の誘導態様について説明する。

【0100】

図 7 から図 9 は、球誘導部材 7 0 , 7 2 による遊技球の誘導態様と、合わせて前部ユニット 4 2 a からの遊技球の放出態様を示している。上記のように、上ワープ通路 7 8 a および下ワープ通路 7 8 b を通って案内された遊技球は、ワープ出口 7 8 c から奥側の球誘導部材 7 2 (第 1 の球誘導部材) 上に送出される。奥側の球誘導部材 7 2 には、正面からみて最も奥 (液晶表示装置 5 0 の画面寄り) の位置に上段ステージ 8 0 (上段球転動部) が形成されており、そして上段ステージ 8 0 の手前側に中段ステージ 8 2 (中段球転動部) が形成されている。

【0101】

このうち上段ステージ 8 0 は谷形状に中央が低くなっているが、反対に中段ステージ 8 2 は山形状に中央が高くなっている。また、上段ステージ 8 0 の中央位置には、手前側へ傾斜する窪み部 8 0 a (送出部) が形成されている。このため遊技球は、上段ステージ 8 0 上を左右に転動しながら減速し、やがて中央の窪み部 8 0 a に入り込み、ここから中段ステージ 8 2 上へ移動することとなる。このとき、中央の窪み部 8 0 a 内に入り込んだ遊技球のなかには、すぐに中段ステージ 8 2 上へ移動せず、この窪み部 8 0 a 内にて僅かに左右方向に揺れ動くようにして転動するものもある。

【0102】

中段ステージ 8 2 は左右で対称の形状をなしており、遊技球が中段ステージ 8 2 上に移動すると、中央の振分部 8 1 a (山形状に形成された部分) において左右いずれかへ転動方向が振り分けられ、そのまま遊技球は傾斜に沿って転動する。中段ステージ 8 2 は中央に振分部 8 1 a を有するほか、振分部 8 1 a の両側に奥側傾斜面 8 1 b を有し、そして左右の両端部に放出傾斜面 8 1 c を有する (図 7 , 8 には左側のみ参照符号が付されている)。

【0103】

奥側傾斜面 8 1 b は振分部 8 1 a から僅かに一段下がった位置に形成されており、この奥側傾斜面 8 1 b は左右方向への下り傾斜を有するだけでなく、前後方向でみて後方、つまり奥側へも僅かに下り傾斜を有している。このため奥側傾斜面 8 1 b は、遊技球を左右の下り傾斜方向に転動させるだけでなく、遊技球を奥側の壁面に沿わせるようにして転動させることができる。これにより、奥側傾斜面 8 1 b では遊技球が前後にふらつくような挙動を示すことがなく、その転動態様を安定させることができる。

【0104】

10

20

30

40

50

また、両側端部にある放出傾斜面 8 1 c は奥側傾斜面 8 1 b から僅かに一段下がった位置に形成されており、この放出傾斜面 8 1 c は、奥側傾斜面 8 1 b に比べると、僅かに左右方向への下り傾斜が緩くなっている。さらに、放出傾斜面 8 1 c は手前側（前方）へも僅かに下り傾斜を有している。一方、中段ステージ 8 2 の両側端部では、側壁 8 2 a が両側端へ近づくにつれて手前側へ湾曲するようにして成形されている。このため遊技球は、中段ステージ 8 2 の両側端に近づくと、湾曲した側壁 8 2 a に沿って手前側へ案内され、放出傾斜面 8 1 c を介して手前側の球誘導部材 7 0 上へこぼれ落ちる。

【 0 1 0 5 】

手前側の球誘導部材 7 0（第 2 の球誘導部材）には、その上面に下段ステージ 8 4（下段球転動部）が形成されているほか、その両端部には、それぞれ中段ステージ 8 2 の側壁 8 2 a に連なる案内壁 8 4 a が形成されている。これら案内壁 8 4 a は、側壁 8 2 a とは反対に下段ステージ 8 4 の両側方から前面側へ回り込むようにして湾曲して成形されている。このため、上記のように中段ステージ 8 2 の側壁 8 2 a に案内されて手前側へこぼれ落ちた遊技球は、今度は案内壁 8 4 a に沿って U ターンするようにして案内される。

10

【 0 1 0 6 】

下段ステージ 8 4 は、上面が波打つようにして成形されており、その中央部分がわずかに盛り上がっているほか、中央部分から左右の部分が緩やかなカーブを描くようにして窪んでいる。また、中央部分とその左右の部分には、それぞれ窪み部 8 4 b, 8 4 c が形成されており、このうち中央部分の窪み部 8 4 b は奥側へ向けて下り傾斜を有し、その左右の部分の窪み部 8 4 c は、反対に手前側へ向けて下り傾斜を有する。

20

【 0 1 0 7 】

図 9 に示されているように、上記の放出通路 7 2 d は下段ステージ 8 4 の後方を下り、そして下段ステージ 8 4 よりも下方の位置から前方へ屈曲されて緩やかに傾斜している。放出通路 7 2 d は前部ユニット 4 2 a の内部にまで通じ、そして上記の放出口 7 2 e にて前面側へ開放している。

【 0 1 0 8 】

したがって、下段ステージ 8 4 上に転動してきた遊技球のうち、左右の部分の窪み部 8 4 c を通り過ぎて中央部分の窪み部 8 4 b まで到達し、そして窪み部 8 4 b（第 1 の誘導経路）から放出通路 7 2 d に入り込んだ遊技球は、上記のように放出口 7 2 e から真下方向へ放出されるため、比較的高い確率で上始動口 5 2 に入賞する態様で誘導される（図 7, 図 9）。

30

【 0 1 0 9 】

これに対し、左右の部分の窪み部 8 4 c（第 2 の誘導経路）は、遊技球を下段ステージ 8 4 から前部ユニット 4 2 a の下縁部に送出するための誘導経路となっている。このため、下段ステージ 8 4 上に転動してきた遊技球のうち、その中央部分まで到達する勢いがなかったか、もしくは中央部分まで到達する勢いはあったが、窪み部 8 4 b を通り過ぎて左右いずれかに下ってしまった遊技球は、左右の部分の窪み部 8 4 c 内に入り込み、ここから手前側にこぼれ落ちる。なお、窪み部 8 4 c 内に入り込んだ遊技球のなかには、ここで僅かに左右に揺れ動くようにして転動するものもある。いずれにしても、窪み部 8 4 c 内に入り込んだ遊技球は、やがてその傾斜に沿って手前側へ誘導され、前部ユニット 4 2 a の下縁部の上面を介して下方の遊技領域 1 2 に送出されることとなる。

40

【 0 1 1 0 】

前部ユニット 4 2 a の下縁部は、その中央の部分が低くなった谷形状に形成されている。また、この中央の部分（放出口 7 2 e より上方の部分）は手前側へ僅かに傾斜しており、さらには遊技球が左右方向に転動できるだけの幅を有している。したがって、下段ステージ 8 4 の窪み部 8 4 c から前部ユニット 4 2 a の下縁部へ移動した遊技球は、その中央の部分に集められ、ここで左右方向に転動しながらその位置を変え、やがて下方にこぼれ落ちる。この場合、遊技球は左右方向でみるといろいろな位置から落下するので、比較的低い確率でしか上始動口 5 2 に入賞しない態様で誘導される（図 8, 図 9）。

【 0 1 1 1 】

50

以上が下段ステージ 8 4、つまり、手前側の球誘導部材 7 0 による 2 通りの誘導態様であるが、遊技球が放出通路 7 2 d を通る態様で誘導される割合は、下段ステージ 8 4 の曲面形状や窪み部 8 4 b, 8 4 c の面形状によって変わってくる。例えば、中央部分の窪み部 8 4 b が周囲の下段ステージ 8 4 の上面から極端に大きく落ちくぼんでいれば、それだけ遊技球が窪み部 8 4 b に入りやすくなり、その結果、遊技球が放出通路 7 2 d を通る態様で誘導される割合が相対的に高くなる。反対に、中央部分の窪み部 8 4 b が周囲の下段ステージ 8 4 の上面と比較してそれほど落ちくぼんでいなければ、それだけ遊技球が窪み部 8 4 b に入りにくくなり、その結果、遊技球が放出通路 7 2 d を通る態様で誘導される割合が相対的に低くなる（その他の各種要因も考えられるが、ここでは割愛する）。

【0112】

上記のような遊技球が放出通路 7 2 d を通る態様で誘導される割合は、パチンコ機 1 の開発過程で行われる球誘導部材 7 0 の性能評価に関係していく。すなわち、パチンコ機 1 の開発過程では、試作段階で制作されたパチンコ機 1 について遊技球の試射による性能試験が行われており、この中で球誘導部材 7 0 の性能（放出通路 7 2 d への誘導割合）が検証される。そして、性能評価の結果、見直しが必要であれば球誘導部材 7 0 の具体的な形状を変更して改めて試射を行い、性能評価を繰り返すといった作業が日常的に行われている。あるいは、曲面形状の異なる複数の球誘導部材 7 0 を 1 つずつ順番に付け替えて試射を行い、個々の球誘導性能を比較・検討するといった性能評価も行われる。このような性能評価に際して、本実施形態では球誘導部材 7 0 の着脱作業に関する有利な構造を採用しており、以下にその具体的な内容を説明する。

【0113】

図 1 0 は、パチンコ機 1 の組み立て後における球誘導部材 7 0 の着脱の態様を具体的に示している。なお、ここでいう「組み立て後」は、パチンコ機 1 が作動できる状態、つまり遊技球を発射して遊技を行ったり、賞球を払い出したり、演出動作を行ったりできる状態に組み立てられた後を意味する。したがって、ここでは上記の前部ユニット 4 2 a および後部ユニット 4 2 b は既に遊技板 4 a に取り付け済みであり、また、遊技盤 4 には必要な構成要素が全て取り付けられた状態で遊技盤装着枠 9 に装着されている。

【0114】

図 1 0 に示されているように、パチンコ機 1 が組み立てられた後であっても、その前面枠 5 を開放することで、演出装置 4 2 の前部ユニット 4 2 a だけを遊技板 4 a から取り外すことが可能である。すなわち、前部ユニット 4 2 a は、そのフランジ部 4 2 n を介して遊技板 4 a に複数箇所でねじ留めされていることから、これらねじを緩めて抜き取れば、あとは前部ユニット 4 2 a を手前側へ引っ張るだけで、これを容易に遊技板 4 a から離脱させることができる。なお、図 1 0 では本体枠 3 までもが外枠 2 から前面側へ開かれた状態で示されているが、ここでは本体枠 3 を開放することが必須ではない。したがって、以下の説明では前面枠 5 だけが開放されている場合にも該当するものとする。

【0115】

前部ユニット 4 2 a が取り外されると、それまで前部ユニット 4 2 a が嵌め込まれていた貫通穴 4 b が前面側に露出する。そして、このとき貫通穴 4 b の下側部分には、球誘導部材 7 0 の着脱空間 8 6 が形成（開通）された状態で存在することとなる。この着脱空間 8 6 は、手前側の球誘導部材 7 0 を後部ユニット 4 2 b に対して遊技板 4 a の前面側から着脱するための作業経路・空間としての位置付けであり、前面側からみて球誘導部材 7 0 の外形寸法とほとんど同じか、それより大きい投影面積を有する経路・空間として規定される。

【0116】

したがって、通常の完成状態で前部ユニット 4 2 a が遊技板 4 a に装着されていると、球誘導部材 7 0 の前面側の一部（係合片 6 8 a, 6 8 b、ねじ孔 7 0 b, 7 0 c を含む部分）は前部ユニット 4 2 a の下縁部によって遮蔽されているため、この状態で着脱空間 8 6 は形成されていない（閉鎖されている）ことになる。

【0117】

10

20

30

40

50

一方、図10に示されているように、前面枠5を開放した状態でさらに遊技板4aから前部ユニット42aが取り外されると、着脱空間86が形成（開通）された状態となる。この状態で、パチンコ機1の開発者・設計者は既存の球誘導部材70を取り外し、そして新たに用意した別の球誘導部材70に付け替える作業を行うことができる。このとき開発者・設計者は、先ず着脱空間86を通じて前面側に露出されたねじの頭に工具を突き立て、そのまま工具を回してねじを緩めることで2箇所の締結を解除することができる。そして開発者・設計者が着脱空間86を通じて球誘導部材70を手前側へ引っ張れば、その係合孔部70aと後部ユニット42bの係合片68a, 68bとの嵌め合わせが外れるので、その後は容易に球誘導部材70だけを取り外すことができる。なお、このとき奥側の球誘導部材72の締結も一緒に解除されているが、奥側の球誘導部材72はその係合孔部72aを係合片68a, 68bに嵌め合わせた状態にあるので、手前側の球誘導部材70と一緒に奥側の球誘導部材72が脱落してしまうことはない。

10

【0118】

上記のようにして既存の球誘導部材70が取り外されると、後部ユニット42bには奥側の球誘導部材72が残された状態となる。次に設計者・開発者は、交換品として用意された別の球誘導部材70を着脱空間86内に位置付け、そして、左右の係合孔部70aを後部ユニット42bの係合片68a, 68bに嵌め合わせるようにして球誘導部材70を押し込んでいく。係合孔部70a, 70bが係合片68a, 68bに正確に嵌め合わせられていれば、後はそのまま球誘導部材70を押し込んでいくだけで球誘導部材70が後部ユニット42bに対して正確に位置決めされる。これにより、奥側の球誘導部材72に対して手前側の球誘導部材70が重ね合わせられるようにして位置付けられる。そして開発者・設計者は、着脱空間86を通じて球誘導部材70, 72をともにねじ留めし、後部ユニット42bへの取り付けを完了する。

20

【0119】

このようにして球誘導部材70の付け替えが終わると、開発者・設計者は図10に示される状態から前部ユニット42aを元通りに遊技板4aに装着し、後は前面枠5を閉じるだけでパチンコ機1の試射による性能試験を行うことができる。

30

【0120】

パチンコ機1の開発過程では1作業日あたりに高頻度で球誘導部材70を付け替えし、性能評価を行うことが繰り返し行われているが、本実施形態では、このような性能評価の結果に応じて球誘導部材70の具体的な形状を変更しながら試行錯誤を繰り返していくような場合においても、作業性を大幅に向上することで、パチンコ機1の開発工数を大幅に削減することができる。

【0121】

その一方で、通常、パチンコ機1の組み立て状態では、前部ユニット42aによって着脱空間86が形成されていない（閉鎖されている）ため、球誘導部材70が不用意に脱落してしまうことはない。したがって、長期間にわたる性能試験や実際の遊技場での稼働に充分に耐えることができるので、パチンコ機1の信頼性や耐久性、品質向上等に大きく寄与できる。

40

【0122】

また、前部ユニット42aの取付状態では、球誘導部材70を固定するねじ等の固定部材（締結具）が前面側からは視認されないので、遊技者からは球誘導部材70が着脱可能であることが意識されなくなる。このため、パチンコ機1の構造に何らかの改変を加えることを意図した不正遊技者がいたとしても、球誘導部材70を別のもの（極端に上始動口52に入賞する割合を高く改造した不正パーツ）に入れ替えようとする発想に至らず、不正行為を未然に防止できるという効果を奏する。

【0123】

本実施形態では、球誘導部材70を固定するねじ等の固定部材（締結具）が前部ユニット42aの装飾体43cによって覆い隠されているため、演出装置42の外観を損なうことがない。

50

【0124】

図11は、パチンコ機1の動作を制御するための構成を概略的に示している。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されており、このうち主基板のグループが遊技動作（入賞検出や当たり判定、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。これら基板類は、いずれもパチンコ機1の背面側に設置されており、通常、本体枠3の施錠を解除した上で本体枠3を開放しない限り前面側から視認されたり、操作されたりすることはない。この他にも、パチンコ機1には電源基板や発射制御基板、インターフェース基板（CR機の場合）等が装備されているが、いずれも公知のものを適用できるため、ここでは図示とともに詳細な説明を省略する。

10

【0125】

主基板グループは、主制御基板101と払出基板105とから構成されている。主制御基板101は、中央演算装置としてのCPU102をはじめ、読み出し専用メモリとしてのROM103や読み書き可能メモリとしてのRAM104等を備えている。このうちCPU102は、ROM103に格納されている遊技制御プログラムを実行し、この実行に伴いパチンコ機1で行われる各種遊技を制御する。またCPU102は、周辺基板グループや払出基板105に送信するコマンドを作成する。また、RAM104には、主制御基板101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。

20

【0126】

なお、主制御基板101には、ゲートスイッチ174a、始動口スイッチ170a, 170b、カウントスイッチ175a、一般入賞口スイッチ113a等が接続されており、主制御基板101には、これらスイッチ類から検出信号が入力される。具体的には、ゲートスイッチ174aは遊技領域12内のゲート58に対応して設置されており、遊技球が流下する過程でゲート58を通過すると、その通過がゲートスイッチ174aにより検出され、そして検出信号が主制御基板101に入力される。また、第1始動口スイッチ170aは上始動口52に対応して設置されており、また第2始動口スイッチ170bは、下始動口54に対応して設置されている。したがって、遊技球が上始動口52または下始動口54に入賞すると、対応する始動口スイッチ170a, 170bから主制御基板101に検出信号が入力される。またカウントスイッチ175aは大入賞口62に対応して設置されており、当たり遊技中に大入賞口62に遊技球が入賞すると、カウントスイッチ175aから主制御基板101に検出信号が入力される。そして、一般入賞口スイッチ113aは一般入賞口66に対応して配置されており、遊技球が一般入賞口66に入賞すると、一般入賞口スイッチ113aから主制御基板101に検出信号が入力される。

30

【0127】

そして、CPU102は、これら入力された検出信号に応じた処理を実行する。すなわちCPU102は、入力された検出信号に基づいてソレノイド171a, 176a、第1特別図柄表示器141a、第2特別図柄表示器141b、普通図柄表示器144、第1特図始動記憶ランプ48b、第2特図始動記憶ランプ48c、普図始動記憶LED148、状態表示LED145、当たり種類表示LED146等に対し、それぞれの駆動信号を出力する。さらにCPU102は、入賞に応じた遊技球の払い出しを指示するコマンドを払出基板105に対して出力する。

40

【0128】

なお、第1特図始動記憶ランプ48b及び第2特図始動記憶ランプ48cは基板とともに後部ユニット42bに取り付けられている。このため本実施形態では、第1特図始動記憶ランプ48b及び第2特図始動記憶ランプ48cの電気配線や基板類が前部ユニット42aには全く取り付けられていない。

【0129】

払出基板105もまた、中央演算装置としての払出CPU106をはじめ読み出し専用

50

メモリとしての払出ROM107や読み書き可能メモリとしての払出RAM108等を備えている。なお、上述した始動口スイッチ170a, 170bやカウントスイッチ175a、一般入賞口スイッチ113a等により遊技球の入賞が検出されると、各スイッチから検出信号が主制御基板101に入力される。そして主制御基板101では、入力された検出信号に基づいてCPU102から払出基板105に対して規定個数の遊技球の払い出しを指示するコマンドが送信される。そして、払出基板105は、主制御基板101から受けとったコマンドを処理し、規定個数分の遊技球の払い出しを実行するべく払出装置109（払出モータ）に対して駆動信号を出力する。この結果、実際に払出装置109によって規定個数分の遊技球の払い出しが行われる。

【0130】

10

また払出基板105には、発射モータを備えた発射装置135が接続されており、発射装置135は、発射モータの動力を用いて遊技球を遊技領域12に向けて発射する動作を行うことができる。遊技者が操作ハンドル18を操作（捻り操作）すると、発射装置135の発射モータが駆動され、これにより遊技球が打ち出される。

【0131】

図11には示されてないが、発射装置135には、遊技者の身体が操作ハンドル18に触れていることを検知するためのタッチセンサが内蔵されている。発射装置135は、遊技者が操作ハンドル18に触れていることが検知されている場合に発射モータを駆動可能な状態となる。そして、この状態で操作ハンドル18が初期の位置から時計回り方向に捻り操作されると、発射装置135は実際に発射モータを駆動して遊技球を発射する。

20

【0132】

あるいは、下皿17が満タン、つまり、払い出された遊技球で下皿17が満杯になったことを検出する下皿満タンスイッチを設け、この下皿満タンスイッチからの検出信号が入力されたときに操作ハンドル18の操作を受付不能な状態とする制御を行い、これにより発射装置135による発射モータの駆動を不可能な状態にすることもできる。すなわち、払出装置109から払い出された遊技球はひとまず上皿28に貯留されるが、上皿28に貯留しきれない数の遊技球が払い出された場合には、その貯留しきれない分の遊技球は上皿28と連通した下皿17に貯留される。この状態でさらに払出装置109により遊技球が払い出され、いよいよ下皿17が満タンになると、上記の下皿満タンスイッチから検出信号が出力されるので、これにより操作ハンドル18の操作が受付不能な状態に制御される。またこの場合、下皿満タンスイッチからの検出信号が出力されなくなると、操作ハンドル18の操作を受付可能な状態に復帰する制御が行われる構成としてもよい。

30

【0133】

周辺基板グループは、サブ統合基板111やランプ駆動基板119、役物制御基板115、表示制御基板120等から構成されている。このうちサブ統合基板111は、統合CPU112をはじめ統合ROM113、統合RAM114を備えている。また、サブ統合基板111は、音出力に関する制御を行う音源IC128を備えるほか、音出力に関する読み出し専用メモリとしての音ROM127をも備えている。統合CPU112は、統合ROM113に格納されている演出制御プログラムを実行することにより主制御基板101から受信されたコマンドに基づく処理を実行する。また、統合RAM114には、サブ統合基板111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出力信号、主制御基板101から受信したコマンド等の情報が一時的に記憶される。そして、統合CPU112は、RAM114に記憶されているコマンドを読み出すと、この読み出したコマンドに基づいて表示制御基板120に対してコマンドを送信したり、ランプ駆動基板119にランプ点灯信号やソレノイド駆動信号を送信したり、あるいは、枠ランプ27に駆動信号を出力したりする。またサブ統合基板111は、音源IC128によってコマンドに基づく音出力態様を音ROM127から読み出し、この読み出した音出力態様に応じた駆動信号を上部スピーカ29および下部スピーカ14に出力する。

40

【0134】

ランプ駆動基板119は、サブ統合基板111から受信したランプ点灯信号を遊技盤ラ

50

ンプに送信し、また、サブ統合基板 111 から受信したソレノイド駆動信号をソレノイドに送信する。遊技盤ランプおよびソレノイドは、演出装置 42 に装備されているものであり、このうち遊技盤ランプは演出装置 42 において発光演出に用いられ、またソレノイドは、可動装飾体 44a, 44b, 44c の駆動に用いられる。なお、ランプ駆動基板 119 は、サブ統合基板 111 から送信されるランプ点灯信号を各ランプ（LED）別に振り分けて遊技盤ランプに受け渡すほか、サブ統合基板 111 から送信されるソレノイド駆動信号をソレノイドにそのまま受け渡すものであり、実質的な遊技盤ランプおよびソレノイドの制御はサブ統合基板 111 が行っている。以下、ランプ駆動基板 119 を省略して説明する場合がある。

【0135】

表示制御基板 120 は、中央演算装置としての表示 CPU121 を備えるほか、読み出し専用メモリとしての表示 ROM122 や読み書き可能メモリとしての表示 RAM123 を備えている。このうち表示 CPU121 は、サブ統合基板 111 からのコマンドに基づいて液晶表示装置 50 を制御する。

【0136】

次に、上述した各種の構成部材や装置等が設けられた遊技盤 4 にて実現される遊技について説明する。先ず、遊技者が操作ハンドル 18 を捻り操作することにより、パチンコ機 1 の裏面側に設けられた発射装置 135 によって遊技球が打ち出される。発射装置 135 から打ち出された遊技球は、発射レール 15 および案内レール 11 に沿って上昇すると遊技領域 12 の上部に放出され、この後は遊技領域 12 内を障害釘等に衝突しながら流下する。

【0137】

遊技領域 12 を流下する遊技球がゲート 58 を通過すると、ゲートスイッチ 174a によって遊技球の通過が検出され、この検出信号に基づいて普通図柄表示器 144（発光領域 64c）では普通図柄の変動表示（LED が緑色と赤色とで交互に点灯する表示態様）が開始される。

【0138】

すなわちゲートスイッチ 174a により遊技球が検出されると、主制御基板 101 の CPU102 は所定範囲の普通図柄当たり判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当たり判定乱数を抽出する。そして CPU102 は、普通図柄表示器 144 による普通図柄の変動開始時に普通図柄当たり判定乱数に基づいて当りとするか否かの判定を行い、この判定結果に応じた態様（本実施形態では、当りであれば赤色の点灯表示、はずれであれば緑色の点灯表示）で最終的に普通図柄を停止表示させる。

【0139】

また、普通図柄表示器 144 において普通図柄の変動表示中に遊技球がゲート 58 を通過すると、CPU102 にて抽出された普通図柄当たり判定乱数は、所定個数（本実施形態では 4 個）まで RAM104 に記憶される。このとき、記憶された普通図柄当たり判定乱数の個数は普図始動記憶 LED148（発光領域 64e）の点灯態様によって表示される。具体的には、ゲート 58 の通過が有効である間（普通図柄の始動記憶数が 4 未満のとき）にゲートスイッチ 174a により遊技球の通過が検出されると、その都度、普図始動記憶 LED148 の点灯態様を切り替える。

【0140】

本実施形態では、例えば普図始動記憶数が 1 である場合に下側の普図始動記憶 LED148（発光領域 64e）が 1 つだけ点灯し、次に普図始動記憶数が 2 に増えると、下側に加えて上側の普図始動記憶 LED148（発光領域 64e）がともに点灯する（2 つ点灯する態様）。さらに普図始動記憶数が 3 に増えると、それまで単純点灯していた上側の普図始動記憶 LED148 が点滅状態に切り替わり、下側の普図始動記憶 LED148 は単純点灯状態のままとなる。そして、普図始動記憶数が最大の 4 に達すると、2 つの普図始動記憶 LED148 がともに点滅状態になる。反対に、普通図柄表示器 144 にて普通図柄の変動表示が開始されると、その都度、普図始動記憶数が 1 つずつ減っていくので、こ

10

20

30

40

50

の場合は上記と逆の態様により普図始動記憶 L E D 1 4 8 が点灯・点滅することになる。

【0141】

本実施形態では、普通図柄の変動開始時に C P U 1 0 2 において普通図柄当たり判定乱数に基づいて当たりとする判定がなされた場合には、所定期間経過後に普通図柄表示器 1 4 4 (発光領域 6 4 c) が赤色に点灯した状態で停止表示される。そしてこの後、ソレノイド 1 7 1 a を作動状態 (通電状態) に切り替えることで左右の開閉部材 5 6 a を拡開させ、入球装置 5 6 を所定期間 (例えば 0.5 秒間) にわたり開放状態にする制御が行われる。これにより、下始動口 5 4 への入賞が可能な状態となる。またこの後、所定期間が経過するとソレノイド 1 7 1 a を非作動状態 (非通電状態) に戻すことで開閉部材 5 6 a を初期位置に復帰させ、入球装置 5 6 を閉塞状態に戻す制御が行われる。

10

【0142】

これに対し、普通図柄の変動開始時に C P U 1 0 2 において普通図柄当たり判定乱数に基づいてはずれとする判定がなされた場合、所定期間経過後に普通図柄表示器 1 4 4 (発光領域 6 4 c) が緑色に点灯した状態で停止表示されるだけであり、特に入球装置 5 6 は開放状態に制御されない。したがって、この場合は依然として下始動口 5 4 には入賞できない状態であるが、上始動口 5 2 への入賞は引き続き可能となっている。

【0143】

遊技領域 1 2 内を流下する遊技球が上始動口 5 2 に入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 7 0 a により遊技球の入賞が検出される。この場合、第 1 特別図柄の変動表示が開始可能な状態 (例えば、大当たり遊技中でない状態であるか、または第 1 特別図柄・第 1 装飾図柄の変動表示中でない状態) であれば、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a にて第 1 特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示装置 5 0 で第 1 装飾図柄 (例えば数字の「0」~「9」をデザインしたもの) の変動表示が開始される。本実施形態では、第 1 特別図柄が 2 つの発光領域の点灯の組み合わせで表される。また第 1 装飾図柄は、液晶表示装置 5 0 画面上には、左装飾図柄、中装飾図柄および右装飾図柄の 3 つが表示され、これらはいずれも第 1 装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り (スクロール) されるようにして変動表示される。

20

【0144】

第 1 特別図柄及び第 1 装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に第 1 特別図柄が特定の態様 (大当たりとなる第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a の点灯の組み合わせ : 大当たり図柄) で停止表示されると、これに合わせて第 1 装飾図柄の停止図柄 (左・中・右の装飾図柄全てが停止した状態) も特定の態様 (同一の装飾図柄の組み合わせ : 大当たり図柄) で停止表示される。この場合、主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 2 は「大当たり遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、乱数 (第 1 変動パターン決定乱数) に応じて数秒~数十秒の範囲内で決定される。

30

【0145】

遊技領域 1 2 内を流下する遊技球が下始動口 5 4 に入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 7 0 b により遊技球の入賞が検出される。この場合、第 2 特別図柄の変動表示が開始可能な状態 (例えば、大当たり遊技中でない状態であるか、または第 2 特別図柄・第 2 装飾図柄の変動表示中でない状態) であれば、第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b にて第 2 特別図柄の変動表示が開始されるとともに、液晶表示装置 5 0 で第 2 装飾図柄 (例えば数字の「0」~「9」をデザインしたもの) の変動表示が開始される。本実施形態では、第 2 特別図柄が 2 つの発光領域の点灯の組み合わせで表される。また第 2 装飾図柄は、液晶表示装置 5 0 画面上には、左装飾図柄、中装飾図柄および右装飾図柄の 3 つが表示され、これらはいずれも第 2 装飾図柄の列が画面上を一定方向へ順送り (スクロール) されるようにして変動表示される。

40

【0146】

第 2 特別図柄及び第 2 装飾図柄の変動表示は所定期間経過後に停止され、その停止時に第 2 特別図柄が特定の態様 (大当たりとなる第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b の点灯の組み合わせ : 大当たり図柄) で停止表示されると、これに合わせて第 2 装飾図柄の停止図柄 (左・中

50

・右の装飾図柄全てが停止した状態)も特定の様態(同一の装飾図柄の組み合わせ:大当たり図柄)で停止表示される。この場合、主制御基板101のCPU102は「大当たり遊技状態」の制御を開始する。なお、変動表示が行われる期間は、乱数(第2変動パターン決定乱数)に応じて数秒~数十秒の範囲内で決定される。

【0147】

大当たり遊技状態では、CPU102はソレノイド176aを作動させてアタッカ装置60を開閉させる制御を行う。すなわち、ソレノイド176aが作動すると、開閉部材60aがその下縁部を支点としてパチンコ機1の手前方向に倒れ込むようにして回動し、これにより大入賞口62への入賞を可能とする。このようなアタッカ装置60の開放制御は、所定時間(例えば、30秒)が経過するか、もしくは所定個数(例えば、10個)の遊技球が大入賞口62に入賞したことがカウントスイッチ175aにより検出されるかのいずれかの条件が満たされるまで継続して行われる。

10

【0148】

上記のいずれかの条件が満たされると、CPU102はソレノイド176aを非作動(非通電)の状態に戻し、それまで手前方向へ倒れていた開閉部材60aを盤面に沿って起立させる。これにより大入賞口62が閉じた状態となり、アタッカ装置60は閉塞状態に制御されることになる。大当たり遊技状態において、CPU102はアタッカ装置60を開放状態にしてから閉塞状態に戻すまでを1回の開閉サイクル(以下、これをラウンドともいう)とする制御を繰り返し実行し、この制御を所定回数(15ラウンド)まで繰り返すと、そこで大当たり遊技状態を終了させる。このように、大当たり遊技状態に移行すると大入賞口62が開放されるので、この開放された大入賞口62に遊技球を入賞させることで、上始動口52や下始動口54、一般入賞口66等に遊技球を入賞させるよりも短時間で大量の遊技球を獲得可能であることから、遊技者の興奮を高めることができる。

20

【0149】

また本実施形態では、第1装飾図柄及び第2装飾図柄の左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。第1装飾図柄の停止図柄とは、第1装飾図柄の左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して第1装飾図柄の中装飾図柄が停止表示されることにより第1装飾図柄の左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいい、第2装飾図柄の停止図柄とは、第2装飾図柄の左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始して第2装飾図柄の中装飾図柄が停止表示されることにより第2装飾図柄の左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。なお、第1装飾図柄の左・中・右の装飾図柄のうち2つの装飾図柄は同一の図柄で停止表示されて他の1つの装飾図柄は未だ停止表示していない状態、第1装飾図柄の左・中・右の装飾図柄の全てが同一の図柄で同期して変動表示された状態、第2装飾図柄の左・中・右の装飾図柄のうち2つの装飾図柄は同一の図柄で停止表示されて他の1つの装飾図柄は未だ停止表示していない状態、第2装飾図柄の左・中・右の装飾図柄の全てが同一の図柄で同期して変動表示された状態をリーチといい、第1装飾図柄がリーチとなつた後、変動表示している装飾図柄が停止表示している装飾図柄とは異なる図柄で停止表示した状態、第2装飾図柄がリーチとなつた後、変動表示している装飾図柄が停止表示している装飾図柄とは異なる図柄で停止表示した状態をリーチはずれ図柄といふ。

30

【0150】

また本実施形態では、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の停止時に表示される特定の様態には、さらに特別様態(確変大当たりとなる第1特別図柄表示器141aの点灯の組み合わせ、確変大当たりとなる第2特別図柄表示器141bの点灯の組み合わせ)があり、第1特別図柄が特別様態で停止表示された場合には、第1装飾図柄も特別様態(確変大当たり図柄:本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ)で停止表示され、第2特別図柄が特別様態で停止表示された場合には、第2装飾図柄も特別様態(確変大当たり図柄:本実施形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ)で停止表示される。この場合、いわゆる「確変大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後、次に大当たり遊技状態となる確率(当選確率)が高くなる(本実施形態では、高確率状態では32分の1の確率であり、高確率状

40

50

態以外では 320 分の 1 の確率である。）。すなわち、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が特別態様で停止表示した場合は、大当たり遊技の終了後に「高確率状態」という遊技者にさらに有利な状態になる。

【0151】

大当たり遊技の終了後に高確率状態になると、以下の内容でいわゆる時短制御が行われる。すなわち、高確率状態では、第 1 特別図柄表示器 141a にて第 1 特別図柄の変動表示を開始してから第 1 特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、第 2 特別図柄表示器 141b にて第 2 特別図柄の変動表示を開始してから第 2 特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器 144（発光領域 64c）にて普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間とを通常状態よりも短縮する制御が行われる。また、あわせて普通図柄表示器 144（発光領域 64c）における普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率を高める制御（例えば、時短制御しているときには 12 分の 1 の確率で当りと判定し、時短制御していないときには 12 分の 1 の確率で当りと判定する）が行われる。さらに、普通図柄の変動表示の結果「当り」となった場合に入球装置 56 の開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態で 0.5 秒間、時短状態および高確率状態で 0.8 秒）が行われるとともに、入球装置 56 の開放回数を通常状態よりも増加させる制御（本実施形態では、通常状態で 1 回、時短状態および高確率状態で 3 回）も行われる。

10

【0152】

一方、第 1 特別図柄が特定の態様で停止表示された場合であっても、上記の特別態様とは異なる非特別態様（非確変大当りとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）であれば、第 1 装飾図柄も非特別態様（非確変大当り図柄：本実施形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）で停止表示され、第 2 特別図柄が特定の態様で停止表示された場合であっても、上記の特別態様とは異なる非特別態様（非確変大当りとなる複数の発光体の点灯の組み合わせ）であれば、第 2 装飾図柄も非特別態様（非確変大当り図柄：本実施形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）で停止表示され、以下の内容で時短制御が行われる。すなわち、大当たり遊技状態の終了後、第 1 特別図柄表示器 141a にて第 1 特別図柄の変動表示が実行される回数と第 2 特別図柄表示器 141b にて第 2 特別図柄の変動表示が実行される回数との合計が所定の回数（本実施形態では 100 回）に達するまでの間、第 1 特別図柄の変動時間と、第 2 特別図柄の変動時間と、普通図柄の変動時間と、を通常状態よりも短縮する制御が行われる。また、普通図柄の変動表示の結果「当り」となった場合に開閉部材 56a の開放時間を通常状態よりも延長する制御とともに、あわせて開閉部材 56a の開放回数を通常状態よりも増加させる制御が実行される。これら時短状態では、第 1 特別図柄表示器 141a にて実行される第 1 特別図柄の変動表示及び第 2 特別図柄表示器 141b にて実行される第 2 特別図柄の変動表示の実行回数の合計が所定の回数に達するまでの間、下始動口 54 への入賞確率が増加して、一定期間内の特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動表示の実行回数を増加させることができる（つまり、大当たりの抽選機会が増える）ため、それだけ遊技者にとって有利な状態となる。また、上述した高確率状態では、時短制御に加えて、普通図柄表示器 144 にて普通図柄の変動表示の結果が「当り」となる確率が高められるため、時短状態よりもさらに遊技者に有利な状態となる。なお、通常状態とは、上述した高確率状態または時短状態ではない状態を意味する。

20

30

40

【0153】

なお本実施形態では、上始動口 52 に遊技球が入賞し、第 1 始動口スイッチ 170a によって検出されたときに規定個数として 3 個の遊技球が払い出され、また、下始動口 54 に遊技球が入賞し、第 2 始動口スイッチ 170b によって検出されたときに規定個数として 4 個の遊技球が払い出される。このように、上始動口 52 と下始動口 54 とで払出個数に差が設けられているのは以下の理由による。

【0154】

すなわち、下始動口 54 は通常、開閉部材 56a によって閉塞されており、普通図柄の変動表示の結果が「当り」とならない限り入賞の機会がない構造であるのに対し、上始動

50

口 5 2 は、常に上方から遊技球を受け入れ可能な構造であることから、上始動口 5 2 への遊技球 1 個の入賞に対する払出個数が多すぎると、遊技場運営者に比較して遊技者が有利になりすぎる。そうすると、遊技場運営者の不利益解消策として始動口（上始動口 5 2 および下始動口 5 4）への入賞が抑制されてしまい、結果的に抽選遊技（大当たり遊技状態とするか否かの判定）の期待が減ることで遊技者に不快感を与えててしまいかねない。反対に、上始動口 5 2 への入賞に対する払出個数が少なすぎると、それだけ抽選遊技に必要とする遊技球の数が増大してしまい、結果的に過度の投資が必要となって遊技者に不利益を与えることになる。

【 0 1 5 5 】

一方の下始動口 5 4 は、時短状態および高確率状態においては遊技者に有利な遊技を提供するものであり、開閉部材 5 6 a の開放時間と開放回数の延長制御を行うことで、下始動口 5 4 への入賞確率を増加させている。しかし、遊技球の入賞に対する払出個数が少なすぎると、発射球の数に対して払い出しの数が少なくなり、結果的に有利な遊技状態であるにも関わらず、遊技球の残数が次第に減っていくことで遊技者に不快感を与えてしまうことになる。これらの事象を考慮し、本実施形態では上始動口 5 2 および下始動口 5 4 それぞれの払出個数（3, 4 個）が設定されている。

【 0 1 5 6 】

また、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a における第 1 特別図柄の表示結果と、液晶表示装置 5 0 における第 1 装飾図柄の表示結果とは対応し、第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b における第 2 特別図柄の表示結果と、液晶表示装置 5 0 における第 2 装飾図柄の表示結果とは対応している。すなわち、第 1 特別図柄の変動開始時に大当たりとしない判定がなされた場合には、上記の特定の態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a を点灯させて第 1 特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示装置 5 0 では、はずれの態様（はずれ図柄：大当たり図柄以外の図柄、本実施形態では少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせであって、左装飾図柄と右装飾図柄とが異なる識別情報（図柄）となる組み合わせ）により第 1 装飾図柄の画像が表示される。また、第 2 特別図柄の変動開始時に大当たりとしない判定がなされた場合には、上記の特定の態様とは異なる態様、つまり、はずれの態様により第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b を点灯させて第 2 特別図柄を停止表示するとともに、液晶表示装置 5 0 では、はずれの態様（はずれ図柄：大当たり図柄以外の図柄、本実施形態では少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせであって、左装飾図柄と右装飾図柄とが異なる識別情報（図柄）となる組み合わせ）により第 2 装飾図柄の画像が表示される。

【 0 1 5 7 】

また装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の変動表示の内容を演出用の装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）の変動表示によって演出的に表現することで、見た目上の演出効果を高めるものである。つまり、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b が特定の態様で点灯表示されると大当たり遊技状態に移行する制御が行われるが、万が一、液晶表示装置 5 0 において装飾図柄（第 1 装飾図柄、第 2 装飾図柄）の停止図柄が特定の態様となつたとしても、第 1 特別図柄表示器 1 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 1 4 1 b が特定の態様で点灯表示されていない場合、大当たり遊技状態に移行する制御が行われることはない。

【 0 1 5 8 】

また本実施形態では、大当たり遊技状態で実行されるラウンド数として「15回」が設定された 1 種類の大当たり遊技状態に制御可能であるが、大当たり遊技状態として遊技者に付与される利益が異なる複数種類の大当たり遊技状態に制御可能に構成してもよい。例えば、大当たり遊技状態にて実行されるラウンド数が異なる複数種類の大当たり遊技状態に制御するように構成してもよい。この場合には、大当たり判定乱数（第 1 大当たり判定乱数、第 2 大当たり判定乱数）に基づいて大当たりとする判定がなされた後、大当たり遊技状態にて実行するラウンド数を決定するようにしてもよいし、大当たり判定乱数（第 1 大当たり判定乱数、第 2 大当

10

20

30

40

50

り判定乱数)に基づいて異なるラウンド数が設定された複数種類の大当たり遊技状態のうちいずれかに制御するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0159】

また、本実施形態では、状態表示LED145(発光領域64b)が上述した高確率状態で赤色に点灯制御され、一方、時短状態では緑色に点灯制御される。そして、時短状態または高確率状態が終了して通常状態になるか、あるいは大当たり遊技状態に移行すると状態表示LED145(発光領域64b)が消灯される。

【0160】

また本実施形態では、大当たり遊技中に上述した大当たり種類表示LED146(2つの発光領域64d)が点灯する。具体的には、大当たり遊技状態の種類に応じて、大当たり種類表示LED146となる上下2つの発光領域64dのいずれか一方か、もしくは両方が点灯する。本実施形態では、1種類の大当たり遊技状態にのみ制御可能であるため、大当たり種類表示LED146を点灯させる必要はないが、複数種類の大当たり遊技状態に制御可能に構成した場合には、複数種類の大当たり遊技状態に対応して大当たり種類表示LED146を点灯・消灯制御することにより、大当たり遊技状態の種類を外部から容易に把握することができる。

10

【0161】

例えば、複数種類の大当たり遊技状態として、大当たり遊技状態にて実行されるラウンド数として「2回」が設定された第1大当たり遊技状態と、大当たり遊技状態にて実行されるラウンド数として「15回」が設定された第2大当たり遊技状態とを実行可能な構成とした場合を想定する。この場合、第1大当たり遊技状態の実行中に大当たり種類表示LED146の上側の発光領域64dに対応するLEDを点灯させ、第2大当たり遊技状態の実行中に下側の発光領域64dに対応するLEDを点灯させる制御を実行するようにしてもよい。このように、本実施形態のパチンコ機1は、複数種類の大当たり遊技状態に制御可能な構成にも対応可能であることが理解される。

20

【0162】

図12は、演出装置42を単独(遊技板4aから取り外した状態)で示している。図12では、前部ユニット42aと後部ユニット42bとが相互に組み合わせられた状態、つまり、相互に位置決めされた状態で示されており、それゆえ図12では遊技板4aの前後でみた前部ユニット42aと後部ユニット42bとの相対的な位置関係が明らかとなっている。

30

【0163】

図12から明らかなように、前部ユニット42aと後部ユニット42bとが相互に位置決めされると、前部ユニット42aは後部ユニット42bの前面側に重なるようにして配置される。概して後部ユニット42bは、前面側からみて前部ユニット42aよりも大きな外形を有しており、それゆえ後部ユニット42bは前部ユニット42aの周囲にはみ出すようにして配置される。ただし、実際には前部ユニット42aと後部ユニット42bとの間に遊技板4aが位置しているため、図12に示される後部ユニット42bの外形が遊技者から視認されることはない。

40

【0164】

また図12では、前部ユニット42aの一部(下縁部の左半分と左側縁部の下半分)が破断された状態で示されており、それゆえこの破断箇所では後部ユニット42bの表面が前面側に露出するようにして示されている。

【0165】

図12中、前部ユニット42aの破断箇所に示されているように、手前側の球誘導部材70にはランプ基板147aが取り付けられており、このランプ基板147aに第1特図始動記憶ランプ48bとしてのLED(発光体)及び第2特図始動記憶ランプ48cとしてのLED(発光体)が実装されている。ランプ基板147aは放出口72eを挟んで左右両側に1枚ずつ設けられており、左側のランプ基板147aに第1特図始動記憶ランプ48bが実装され、右側のランプ基板147aに第2特図始動記憶ランプ48cが実装さ

50

れている。

【0166】

図12には示されていないが、各ランプ基板147aの裏面にはコネクタを介してハーネスが接続されており、このハーネスは後部ユニット42bの内部を通って上記のランプ駆動基板119に接続されている。

【0167】

図13は、第1特図始動記憶ランプ48bから光拡散部材48aにつながる導光通路88の構成を詳細に示している。上記のように、第1特図始動記憶ランプ48bは球誘導部材70、つまり後部ユニット42bに取り付けられていることから、前後方向でみると、第1特図始動記憶ランプ48bは遊技板4aの背面側で前部ユニット42aよりも奥まったところに位置する。

【0168】

一方、光拡散部材48aは前部ユニット42aの表面に形成されていることから、光拡散部材48aと第1特図始動記憶ランプ48bとの間には一定の間隔（本実施形態では遊技板4aの板厚程度）が存在することになる。このため前部ユニット42aには、光拡散部材48aと第1特図始動記憶ランプ48bとの間を埋めるようにして導光部材90が設けられており、さらにこの導光部材90の内部に導光通路88が形成されている。

【0169】

導光通路88は、導光部材90の内部を前後方向に貫通して延び、その前端および後端がいずれも開放されている。導光通路88の前端は光拡散部材48aの直ぐ背面側に位置し、また後端はランプ基板147aの実装面に対向するようにして位置している。この状態で、第1特図始動記憶ランプ48bは導光通路88の後端から僅かに内部に進入している。このため第1特図始動記憶ランプ48bが発光すると、この光は導光通路88を通じて前面側に導かれ、そして光拡散部材48aを透過して前面側から視認可能となる。

【0170】

第1特図始動記憶ランプ48bの発する光は光拡散部材48aにより拡散され、ほぼ均一な輝度で面発光することになる。これにより、遊技者からは数字の「1」～「2」が点灯したり、消灯したりする様子が視認されることとなる。なお、第2特図始動記憶ランプ48cの発する光も第1特図始動記憶ランプ48bと同様に光拡散部材48aによって拡散され、ほぼ均一な輝度で面発光することとなる。

【0171】

導光部材90は、例えば黒色・暗褐色等の暗色系の樹脂材料から成型されており、それゆえ導光通路88の内壁は、比較的高い遮光性を有する。これにより、導光通路88から周囲への光の漏洩が効果的に防止され、第1特図始動記憶ランプ48b及び第2特図始動記憶ランプ48cをくっきりと発光させることができる。

【0172】

なお図13では、1つの光拡散部材48aに通じる導光通路88が示されているが、導光部材90には、4つの光拡散部材48a全てにそれぞれ対応して4つの導光通路88が形成されている。また、互いに隣り合う導光通路88の間は仕切壁90aによって仕切られており、特に本実施形態では、仕切壁90aが複重（2枚）構造となっている。それゆえ、互いに隣り合う2つの光拡散部材48a（例えば記憶数「1」と「2」を表すもの同士、記憶数「3」と「4」を表すもの同士）との間での光漏れが強固に防止されている。

【0173】

上記のように前部ユニット42aには、第1特別図柄及び第2特別図柄の始動記憶数を表示するための光拡散部材48aが形成されているにもかかわらず、特段の電気的な部品・配線・基板等が全く装備されておらず、発光動作を行うための電気的な構成要素（LED、基板、コネクタ、ハーネス類）は全て後部ユニット42bに設けられている。このためパチンコ機1の製造工程（特に遊技盤4の組み立て工程）では、前部ユニット42aを遊技板4aに組み付ける際、前部ユニット42aに対して電気的な構成要素を取り付ける作業を行う必要がないことから、それだけ作業工数を低減し、パチンコ機1の製造効率を

10

20

30

40

50

大幅に向上することができる。

【0174】

また本実施形態では前部ユニット42aに電気的な構成要素（LED、基板、コネクタ、ハーネス類）が設けられていないことから、パチンコ機1の組み立て後においても、前部ユニット42aのねじ留めを外すだけでこれを容易に取り外すことができる。したがって、パチンコ機1の組み立て後における球誘導部材70の交換作業に際して、前部ユニット42aを着脱する度にその電気的な配線作業を一々やり直す必要がないことから、球誘導部材70の交換作業を迅速かつ容易に行うことができる。

【0175】

さらに本実施形態では、パチンコ機1の組み立て後に球誘導部材70の取り替え作業を行う場合、前面枠5を開放し、演出装置42の前部ユニット42aを取り外すだけでよいので、いちいち遊技盤4を遊技盤装着枠9から取り外し、さらにその背面側の制御基板ボックスや後部ユニット42bをも遊技板4aから取り外すような手間が必要なくなる。特に本実施形態では、後部ユニット42bの外形が貫通穴4bの開口面積よりも大きく、後部ユニット42bそのものを遊技板4aの前面側から着脱することができない構造であるが、前面側から貫通穴4bを通じて球誘導部材70の着脱作業を行うことができるところに多大な有用性がある。

【0176】

球誘導部材70, 72による遊技球の誘導態様については既に説明したが、本実施形態では、奥側の球誘導部材72（第1の球誘導部材）に形成された上段ステージ80および中段ステージ82の機能に特徴を有する。以下、上段ステージ80および中段ステージ82の特徴について説明する。

【0177】

図14は、上段ステージ80および中段ステージ82での遊技球の転動経路を示している。本実施形態の場合、ワープ通路（78b）および放出口78cが上段ステージ80の左側にしか設けられていないため、上段ステージ80への遊技球のアプローチは左側からしか行われないが、遊技球が上段ステージ80から中段ステージ82に乗り移ると、ここで転動方向が左右の二手に分かれるようにして振り分けられる。したがって、最終的に下段ステージ84へのアプローチは左右の両側から行われることになる。

【0178】

これにより下段ステージ84では、中段ステージ82を右方向へ下って、その終端でUターンしてきた遊技球が勢いよく右側から進入してくる態様と、反対に、中段ステージ82を左方向へ下って、終端でUターンしてきた遊技球が勢いよく左側から進入してくる態様の両方が実現されることになる。この結果、下段ステージ84では中央の放出通路72dに対して左右いずれの方向からも遊技球が進入できる転動態様が実現されるため、前部ユニット42aの左側縁部にしかワープ通路（78a, 78b）が形成されていないにもかかわらず転動態様がワンパターンにならず、多様な転動態様による面白みを持たせることができる。

【0179】

上記のように本実施形態では、左側から上段ステージ80に流入してきた遊技球の転動経路を中段ステージ82にて左右方向に振り分け、下段ステージ84に対する2通りのアプローチを設けることで多様な転動態様を実現するところに特徴がある。このため、上段ステージ80上で遊技球を左右方向に長々と転動させる必要はなく、できるだけ速やかに遊技球を中段ステージ82へ移行させることが望ましい。このため本実施形態では、上段ステージ80から中段ステージ82への遊技球のスムーズな移行を実現するための工夫が凝らされている。

【0180】

先ず奥側の球誘導部材72には、上段ステージ80に沿って遊技球の転動を案内するガイドリブ72f, 72gが形成されており、これらガイドリブ72f, 72gは上段ステージ80の上面からわずかに上方に突出している。このうち、前面側からみて奥側のガイ

10

20

30

40

50

ドリブ 7 2 f は上段ステージ 8 0 の全長とほぼ同じ長さを有しているが、手前側のガイド リブ 7 2 g は中央の窪み部 8 0 a にて部分的に途切れている。

【 0 1 8 1 】

そして上記のガイド リブ 7 2 f には、部分的に上段ステージ 8 0 の通路幅を絞り込むようにして前方に突出した部分が形成されており、この突出部分が制動部 8 0 b として機能するものとなっている。なお制動部 8 0 b は、中央の窪み部 8 0 a から左右に等間隔を存して 1 つずつ配置されている。すなわち、放出口 7 8 c から上段ステージ 8 0 に流入してきた遊技球は、その中央に向けて傾斜を下りながら転動する過程で、先ず左側の制動部 8 0 b に衝突し、その勢いを落とされる。ここで勢いを落とされた遊技球には、中央の窪み部 8 0 a を通り越してわずかに右側の上り傾斜に差し掛かったあたりで失速し、そのまま左方向へ引き返してしまうものもあれば、ある程度の勢いを保ったまま右側の傾斜を駆け上がり、そして右側の制動部 8 0 b に衝突するものもある。さらに右側の制動部 8 0 b に衝突した遊技球には、これを通り越して上段ステージ 8 0 の右端に向かって転動するものもあれば、制動部 8 0 b に跳ね返されて左側へ下っていくものもある。

10

【 0 1 8 2 】

いずれにしても、上段ステージ 8 0 に流入した遊技球は、その転動過程で制動部 8 0 b に衝突することで制動力を与えられ、比較的早期に中央の窪み部 8 0 a に集まり、そして中央の窪み部 8 0 a から中段ステージ 8 2 へスマーズに移行することとなる。このため本実施形態では、上段ステージ 8 0 上で遊技球がいつまでも左右方向に揺れ動き、なかなか中段ステージ 8 2 に移行しないといった転動ロスが生じることはない。

20

【 0 1 8 3 】

次に、球誘導部材 7 2 の内側に設けられている内部装飾体 7 4 について説明する。図 1 5 は、内部装飾体 7 4 とその配置を具体的に示している。図 5 では、内部装飾体 7 4 の形態が簡略化された状態で示されているが、図 1 5 中 (a) に示されているように、実際の内部装飾体 7 4 には、全体として「草むら」をイメージしたデザインが施されており、その「草むら」の中に原始人であるキャラクタと、原始哺乳動物である「サーベルタイガー」のキャラクタを模したキャラクタ装飾部 7 4 b , 7 4 c が一体的に形成されている。

20

【 0 1 8 4 】

上記の創作的ストーリーの中で、「マンモス」や「サーベルタイガー」は猛獣としての位置付けがなされており、原始人にとっては狩りの獲物であると同時に、日常的にその存在が恐れられている。このようなストーリー上の背景から、キャラクタ装飾部 7 4 b , 7 4 c は、「草むら」の中で獲物を探していた原始人（主人公の父親）が偶然に「サーベルタイガー」と鉢合わせし、一気に緊張感が高まっている情景を描写したものとなっている。なお内部装飾体 7 4 は、「草むら」のイメージに合致するべく全体として緑色で光透過性の樹脂材料から成形されているが、キャラクタ装飾部 7 4 b , 7 4 c には、それぞれに固有の肌色、体毛色等が付されている。

30

【 0 1 8 5 】

本実施形態では、球誘導部材 7 0 , 7 2 が透明材料から成形されており、それゆえ図 1 5 中 (b) に示されているように、球誘導部材 7 2 の内側に内部装飾体 7 4 が設置された状態で、前面側から内部装飾体 7 4 を透視することができるものとなっている。なお、図 1 5 (b) では手前側の球誘導部材 7 0 が省略されているが、手前側の球誘導部材 7 0 も透明材料から成形されているため、手前側の球誘導部材 7 0 が取り付けられた状態で内部装飾体 7 4 の視認性が損なわれることはない。

40

【 0 1 8 6 】

このように、球誘導部材 7 0 , 7 2 を透明材料から成形し、その奥の位置に内部装飾体 7 4 が配置されている様であれば、球誘導部材 7 0 , 7 2 を着色材料で成形した場合よりも装飾性を高めることができるという利点がある。しかもこの場合、たとえ内部装飾体 7 4 の表面に凹凸形状からなる造形が施されていたとしても、内部装飾体 7 4 に対して直接的に遊技球が接触することができないため、遊技球の転動様様に悪影響を及ぼすことがないという2重のメリットが生じる。

50

【0187】

次に図16は、奥側の球誘導部材72に施された装飾領域と内部装飾体74との位置関係を示している。図16中、ハッチングが施された部分は球誘導部材72に形成された装飾領域（参照符号A）を示し、この装飾領域A内には、球誘導部材72の透明材料を部分的に磨りガラス状とする表面処理層が形成されている。このような表面処理層は、例えば球誘導部材72の表面（本実施形態では前面側からみて内表面である）に微細な凹凸を付することで形成することができる。あるいは、装飾領域の形状に合わせて切り出された磨りガラス状の半透明シートを球誘導部材72の表面（内表面）に貼着してもよい。

【0188】

図16中（a）から明らかなように、装飾領域Aには全体として「草むら」が波立つようなイメージの輪郭線が与えられている。そして図16中（b）に示されているように、このような装飾領域Aは内部装飾体74の前面側に位置付けられているため、遊技者の視点からは、手前側の装飾領域Aの模様と内部装飾体74の造形とが前後に距離を置いて重なり合うようにして視認される。このため遊技者が球誘導部材72を透過して内部装飾体74を視認すると、そこに立体的な奥行きを感じることになる。

10

【0189】

さらに本実施形態では、上記のように内部装飾体74が光透過性を有するため、その背後から光を照射して内部装飾体74を装飾的に発光させることが可能となっている。このとき装飾領域Aは、内部装飾体74を透過した光を拡散させることで自身の模様（波立つ形状）をくっきりと際立たせることができるので、遊技者に視覚的な変化をもたらしつつ、発光による装飾性を高めることができる。

20

【0190】

また装飾領域Aは、前面側からみて中段ステージ82の後方に位置する壁部と、下段ステージ84（2点鎖線）の後方に位置する壁部に配置されている。つまり装飾領域Aは、中段ステージ82および下段ステージ84でそれぞれ規定される遊技球の転動経路に沿う位置に形成されている。一方、パチンコ機1の使用に伴い遊技球が繰り返し球誘導部材70, 72（中段ステージ82、下段ステージ84）にて転動すると、球誘導部材72の外表面には遊技球の接触による摩耗痕が生じてくると考えられる。特に本実施形態では、球誘導部材72が透明樹脂材料から成型されているため、その外表面に摩耗痕（または擦過痕）が生じると、その部分で材料の透明性が失われやすい傾向にある。

30

【0191】

しかしながら本実施形態では、ちょうど摩耗痕の生じやすい位置（転動経路に沿う位置）にもともと磨りガラス状の装飾領域Aが形成されているため、球誘導部材72の外表面に摩耗痕が生じたとしても、その存在が目立ちにくくなる。一方、装飾領域Aは新品の状態から磨りガラス状の装飾模様として存在しているため、球誘導部材72の外表面に擦過痕が生じたとしても、装飾領域Aそのものの見栄えが極端に劣化するわけではない。したがって本実施形態では、長期間にわたって球誘導部材72の外観上の品質が低下しにくいだけでなく、装飾性を長期間にわたって維持することができるという利点がある。

【0192】

本実施形態では、演出装置42の大型化に伴い、遊技領域12から遊技球を流入させるワープ通路（78a, 78b）を左側にしか設けていないにもかかわらず、放出通路72に通じる下段ステージ84での遊技球の転動態様を多様化することができ、それによって遊技の面白さを大きく向上させることができる。逆に、左側（または右側）に1つのワープ通路（78a, 78b）を設けるだけでも遊技球の転動態様の面白さを充分に確保できることから、左右両側にワープ通路を確保することにとらわれることなく、自由に演出装置42の大型化を図ったり、形状を決める際の自由度を高めたりできるという利点がある。したがって、演出装置42による演出の多様化を大幅に向上することができ、遊技者の視覚に訴える興味を大きく高めることができる。

40

【0193】

また、球誘導部材72の奥に内部装飾体74を配置することで装飾性を高めるとともに

50

、その外観上の品質劣化を長期間にわたって抑えることができる。

【0194】

また本実施形態では、上記のように後部ユニット42bに対して内部装飾体74が着脱可能な構成となっている。その一方で、内部装飾体74は演出装置42内でも比較的大く目を引く存在であることから、同型のパチンコ機1であっても、内部装飾体74の造形・デザインが違っていると、外観上は別タイプのパチンコ機1として認識されやすい。このため、前部ユニット42aや後部ユニット42bの大部分を共通パーツとしつつ、内部装飾体74に様々なデザインのバリエーションを設定することで、同系列のシリーズ機（例えば、大当たり確率、確変突入率、確変転落確率、賞球数等の仕様が異なるもの）を容易に市場に供給することができる。

10

【0195】

次に、演出装置42の配置・構造による視覚的な効果について説明する。図17は、遊技盤4の上側部分を示し、この図17では、遊技板4aから前部ユニット42aが取り外された状態で示されている。このため図17では、遊技板4aの貫通穴4bと後部ユニット42bとの大小関係がより明らかとなっている。

【0196】

上記のように、後部ユニット42bは遊技板4aの背面側において貫通穴4bの開口面積よりも大きい範囲に拡がって配置されている。このため前部ユニット42aが遊技板4aから取り外された状態であっても、真正面からみて貫通穴4bの奥に後部ユニット42bの全体を視認することはできないものとなっている。

20

【0197】

また既に説明したように、後部ユニット42bの構成要素のうち装飾体42aや可動装飾体44a～44c、固定装飾体45a～45cは真正面からみて貫通穴4b内に位置付けられている。これに対し、これらの背後に敷設されている装飾部材46は、その大部分が貫通穴4bの内側に位置しているが、図17中に破線で示されているように、残りの部分は貫通穴4bの外側にまで拡がっており、この部分は真正面からみた場合に遊技板4aの背後に隠れている。なお、図17では装飾部材を表す参照符号「46」が1本の引出線を伴って1箇所（左側縁部）にだけ示されているが、本実施形態でいう「装飾部材46」は、後部ユニット42bの左側縁部から上縁部および右側縁部までの広範囲に拡がって敷設された部材を意味する。

30

【0198】

次に図18は、遊技板4aに対する演出装置42の取り付けを具体的に示している。演出装置42の前部ユニット42aは、そのフランジ部42nが貫通穴4bの周囲に張り出すとともに、後半分の部位42rが貫通穴4b内に嵌め込まれることで、貫通穴4bの周縁部を装飾している。

【0199】

一方の後部ユニット42bは、上記のように貫通穴4bの開口面積よりも広い範囲に拡がって配置されている。そして図18に示されているように、装飾部材46は遊技板4aの後方にて、上下方向でみた貫通穴4bの開口範囲Pよりも上方に位置する外側領域Sにまで拡がって配置されていることが理解される。なお、図18では上下方向でみた貫通穴4bの開口範囲のみが示されているが、左右方向についても貫通穴4bの開口範囲と後部ユニット42bおよび装飾部材46の位置関係は同様である。すなわち装飾部材46は、遊技板4aの後方にて、左右方向でみた貫通穴4bの開口範囲よりも側方に位置する外側領域にまで拡がって配置されている。

40

【0200】

また本実施形態では、後部ユニット42bに遊技盤ランプとして多数のLED92が配置されており、これらLED92は装飾部材46の背後に設置されている。装飾部材46は光透過性の材料から成型されており、それゆえLED92が発光すると、その光を前方へ透過させて発光動作を行うものとなっている。

【0201】

50

ここで図18に示されているように、前部ユニット42aそのものは遊技板4aの背面に密着するようにして取り付けられているが、後部ユニット42bにおいて、遊技板4aの背面と装飾部材46の表面との間には、ある程度の間隙Hが確保されている。このため装飾部材46のうち、外側領域Sに位置する部分は遊技板4aの背面に接しているわけではなく、背面から間隙Hだけ後方に位置した状態にあることが理解される。

【0202】

次に図19および図20は、遊技盤4を左右の斜め下方から見上げた状態で示している。なお、図19, 20では遊技盤4が単独で示されているが、実際のパチンコ機1では遊技盤4が本体枠3に支持されていることから、遊技盤4は前面枠5の開口窓30を通じて視認される。

10

【0203】

これら図19, 20に示されているように、遊技盤4をその斜め下方の角度から見上げた状態では、遊技板4aの背面と装飾部材46の表面との間に上記の間隙Hが確保されていることから、この間隙Hから貫通穴4bを通じて、装飾部材46のうち遊技板4aの背面側に隠れた部分が視認可能となる。例えば図19に示されているように、遊技盤4をその左斜め下方から見上げた状態では、前部ユニット42aの右上縁部に位置する装飾体43dの奥に装飾部材46の存在がはっきりと視認されている。また図20に示されているように、遊技盤4をその右斜め下方から見上げた状態では、前部ユニット42aの左上縁部に位置する装飾体43aの奥に装飾部材46の存在がはっきりと視認されている。

20

【0204】

このため本実施形態では、遊技者がいろいろな角度から遊技盤4を視認することで、通常正面からみた状態では遊技板4aの背後に隠れているはずの装飾部材46の存在を視認することができる。また、このとき装飾部材46は遊技板4aの貫通穴4bの外側領域にまで拡がって配置されていることから、遊技者に前後方向への奥行きを感じさせるとともに、遊技板4aの背面側で上下・左右方向への空間的な拡がりや開放感を生じさせることができる。

30

【0205】

また、装飾部材46において発光動作が行われる場合、通常正面からみて遊技板4aの背後に隠れた装飾部材46から透過光が照射されるため、それまで遊技者が装飾部材46の存在に気付いていなかったとしても、発光動作によって装飾部材46の存在に気付きやすくなり、視覚的な奥行き感や空間的な拡がり感による効果を充分に発揮させることができる。

30

【0206】

本実施形態では、装飾部材46について以下の構造を有する。図19, 20等に示されているように、装飾部材46については、全体的にゴツゴツとした立体的な造形が施されており、それによって視覚的な立体感が生み出されている。さらに装飾部材46は、2種類の部材を前後に重ね合わせた多層構造を有している。具体的には、装飾部材46は透明材料から成型された背後装飾体と、その前面側に重ね合わせて取り付けられた前面装飾体とから構成されており、前面装飾体は、赤色に着色された光透過性の材料から成型されている。また、背後装飾体には光拡散用のレンズカット（ダイヤカット等）が形成されており、背後のLED92からの発光がそこで良好に拡散される。

40

【0207】

図19, 20等で前面側に露出されている大部分は前面装飾体であるが、前面装飾体は、そのところどころが欠落した状態、つまり、部分的に破断されたような形態を有している。そして、前面装飾体が部分的に欠落した領域では、その背後にある透明な背後装飾体が前面側に露出している。

【0208】

以上のような構成により、装飾部材46において発光動作が行われると、その大部分では赤色の透過光が前面側から視認されることとなるが、ところどころ部分的に白色光（LEDの発光色）が視認される領域が存在する。本実施形態では、このように白色光が視認

50

される領域（前面装飾体が欠落している領域）が「稻妻」を模した形状にデザインされているため、遊技者が前面側から装飾部材46の発光動作をみると、あたかも雷が落ちたかのように感じ、そこに「原始地球の荒れた天候」を想起して演出的な効果を満喫することができる。

【0209】

次に、可動装飾体44a, 44b, 44cの構成について詳細に説明する。図21は、演出装置42における可動装飾体44a, 44b, 44cの作動態様を示している。図21中の矢印で示されているように、可動装飾体44a, 44b, 44cは、いずれも作動時において左右方向に往復回動することができる。このうち上縁部に位置する可動装飾体44a（片仮名文字の「ギ」を象ったもの）と、その右隣に位置する可動装飾体44b（片仮名文字の「オ」を象ったもの）とは、いずれも初期位置から時計回り方向に回動し、そして残りの可動装飾体44c（片仮名文字の「オ」を象ったもの）は、その初期位置から反時計回り方向に回動する。なお、図21では3つの可動装飾体44a, 44b, 44cが初期位置から最も大きく変位したときの状態が示されており、この最大変位の状態において、各可動装飾体44a, 44b, 44cと前部ユニット42aとの間には適度なクリアランスが確保されている。

10

【0210】

次に図22は、後部ユニット42bを背面側から示し、ここでは特に可動装飾体44a, 44b, 44cを作動させるための機構要素が示されている。なお図22には、後部ユニット42bの一部をなすインナケーシングのみが示されており、実際にはインナケーシングの外側にアウタカバー（図示されていない）が組み合わされて後部ユニット42bが構成されている。前面側から視認される装飾体43aや可動装飾体44a～44c、固定装飾体45a～45c、装飾部材46、球誘導部材70, 72、内部装飾体74等はいずれもインナケーシングに組み付けられている。一方、上記のフランジ部42nはアウタカバーに形成されているため、図22には示されていない。

20

【0211】

後部ユニット42bの背面側、つまりインナケーシングには、各可動装飾体44a, 44b, 44cに対応して3つのソレノイド（直動式）94a, 94b, 94cが装備されている。また、これらソレノイド94a, 94b, 94cにはそれぞれ、駆動レバー95a, 95b, 95cが連結されている。各駆動レバー95a, 95b, 95cは、その先端部がスライドピンを介して対応するソレノイド94a, 94b, 94cにピン接合されており、そして基端部が回転軸96a, 96b, 96cに固定されている。回転軸96a, 96b, 96cは後部ユニット42bのインナケーシングにて回転自在に支持されており、それゆえ駆動レバー95a, 95b, 95cは、対応する回転軸96a, 96b, 96cを中心として上下方向に回動（揺動）自在となっている。また駆動軸96a, 96b, 96cは、インナケーシングを前後方向に貫通して伸びており、その後端部にて各駆動レバー95a, 95b, 95cに連結されているとともに、その前端部にて各可動装飾体44a, 44b, 44cに連結されている。

30

【0212】

また各駆動レバー95a, 95b, 95cには、対応する回転軸96a, 96b, 96cの回転範囲（回転角度）を規定するためのストップ部97a, 97b, 97cが一体的に形成されている。またインナケーシングには、各ストップ部97a, 97b, 97cに対応してストップハウジング98a, 98b, 98cが形成されており、各ストップ部97a, 97b, 97cは、対応するストップハウジング98a, 98b, 98c内に収容された状態にある。

40

【0213】

上記の構成において、いずれかのソレノイド94a, 94b, 94cが通電（励磁）状態になると、直動ロッド（アーマチュア）の引き上げ動作に伴い、対応する駆動レバー95a, 95b, 95cが上方へ引き上げられるようにして変位する。逆にソレノイド94a, 94b, 94cが非通電（非励磁）の状態になると、リターンスプリングによって直

50

動ロッドが初期位置に復帰し、この復帰動作に伴い、対応する駆動レバー 95a, 95b, 95c が下方へ押し下げられるようにして変位する。なお本実施形態では、このときの駆動レバー 95a, 95b, 95c の変位角度が 30° 程度に設定されている。

【0214】

上記のようなソレノイド 94a, 94b, 94c の通電・非通電の切り替えにより、対応する駆動レバー 95a, 95b, 95c が上下に揺動するようにして変位し、これにより駆動軸 96a, 96b, 96c が往復回動される。そして、このような駆動軸 96a, 96b, 96c の往復回動により、図 21 に示されるような可動装飾体 44a, 44b, 44c の動作が実現されるものとなっている。

【0215】

なお後部ユニット 42b のインナケーシングには、その他の構成として LED 基板 92a, 92b, 92c, 92d (遊技盤ランプ) が設置されている。このうち、図 22 でみてインナケーシングの上縁部の右側 (前面側からみると左側) に配置された LED 基板 92a は、上記の装飾体 43a に対応するものであり、この LED 基板 92a には、その前面側に多数の LED (92) が実装されている。本実施形態では、これら LED (92) の発光により装飾体 43a の発光演出が行われる。

【0216】

また、図 22 でみて LED 基板 92a の左側に位置する LED 基板 92b はインナケーシングの左半分 (前面側からみると右半分) の部位に拡がる大きさを有し、全体として LED 基板 92b は、インナケーシングの上縁部から 3 つのソレノイド 94a, 94b, 94c が設置されている部位を全てカバーするようにして鉤形状に敷設されている。この大型の LED 基板 92b にも同様に多数の LED が実装されており、これら LED の発光により装飾部材 46 の発光動作が行われるものとなっている。さらに図 22 でみてインナケーシングの右側縁部 (前面側からみると左側縁部) に位置する LED 基板 92c もまた、装飾部材 46 の発光動作を行うためのものである。また、インナケーシングの下縁部に位置する LED 基板 92d は、上記の内部装飾体 74 の発光動作を行うためのものである。

【0217】

図 23 および図 24 は、可動装飾体 44a を構成要素に分解した状態で示している。なお、これら図 23 および図 24 では 1 つの可動装飾体 44a を例に挙げているが、他の可動装飾体 44b, 44c についても基本的に同じ構造が採用されている。したがって、以下では 1 つの可動装飾体 44a について説明しているが、その内容は他の可動装飾体 44b, 44c についても実質的に同様に当てはまる。

【0218】

図 23, 24 に示されているように、可動装飾体 44a は大きく分けてアウタシェル 200、フロントレンズ 202、内蔵 LED 基板 204、そしてリヤカバー 206 の 4 つのパーツから構成されている。このうち、アウタシェル 202 は可動装飾体 44a の外表面を構成するものであり、その外形には片仮名文字の「ギ」を象った立体的なデザインが施されている。またアウタシェル 200 は文字通り薄肉中空のシェル構造をなし、図 24 に示されているように、その後端部は全体的に大きく開放されている。一方、アウタシェル 200 の前端部には、ちょうど片仮名文字の「ギ」を型抜きしたような文字型開口 200a が形成されている。

【0219】

フロントレンズ 202 は、光透過性または光拡散性を有した板状の半透明材料から成形されており、その表面および裏面には、それぞれ稻妻をイメージしたような立体的な造形が施されている。フロントレンズ 202 は、アウタシェル 200 の後端開口から嵌め込むようにして取り付けられ、上記の文字型開口 200a を塞ぐようにしてアウタシェル 200 の内側に収容される。このためフロントレンズ 202 の外形は、アウタシェル 200 の内縁の形状にほぼ合致している。またフロントレンズ 202 は、その前面にて浮き彫り状に成形された文字型凸部 202a を有しており、この文字型凸部 202a はアウタシェル 200 の文字型開口 200a に合致する形状を有している。したがって、フロントレン

10

20

30

40

50

ズ202がアウタシェル200に収容された状態では、文字型開口200aにフロントレンズ202の文字型凸部202aがぴったり嵌り込んでアウタシェル200の前端部に位置付けられる。そしてこの状態で、文字型凸部202aはアウタシェル200の前端部とともに可動装飾体44aの前面を形成する。

【0220】

内蔵LED基板204もまた、アウタシェル200の後端開口から嵌め込むようにして取り付けられる。このため内蔵LED基板204の外形は、アウタシェル200の内縁の形状にほぼ合致している。ただし、内蔵LED基板204はフロントレンズ202のようにアウタシェル200の前端部まで深く進入せず、フロントレンズ202の背面から一定間隔を存して後端開口の近傍に位置付けられる。

10

【0221】

内蔵LED基板204には、上記の遊技盤ランプの一部として多数のフルカラーLEDチップ204a（電装品）が実装されており、これらLEDチップ204aは、内蔵LED基板204の実装面に分布するようにして配置されている。LEDチップ204aは個々に赤色・緑色・青色（RGB）のLEDを有しており、それによりフルカラー発光が可能となっている。また本実施形態では内蔵LED基板204の実装面が白色塗装されており、それゆえ実装面にて高い光反射性を有している。一方、内蔵LED基板204の背面には、ハーネス線束（電気配線）を接続するための雌コネクタ204bが実装されている。

【0222】

リヤカバー206は、アウタシェル200の後端開口を塞ぐようにして取り付けられる。このためリヤカバー206の外形は、アウタシェル200の後端開口の形状に合致している。図24に示されているように、アウタシェル200の内側には2本のねじ留め用のボス部200bが形成されており、これらボス部200bはアウタシェル200の前端部から後端開口に向けて延びている。リヤカバー206はアウタシェル200の後端開口に嵌め込まれた状態でボス部200bに接触し、それ以上の進入を規制される。

20

【0223】

一方、リヤカバー206には、その前面側に2本の抑えロッド206aが形成されており、これら抑えロッド206aはリヤカバー206の前面から前方に突き出すようにして一体的に形成されている。リヤカバー206がアウタシェル200の後端開口に嵌め込まれると、これら抑えロッド206aの先端がフロントレンズ202の背面にぴったり当接し、これによりアウタシェル200内にてフロントレンズ202の配置が固定されるものとなっている。そしてこの状態で、リヤカバー206はアウタシェル200に対してねじ留めされる。

30

【0224】

なお、フロントレンズ202および内蔵LED基板204にはそれぞれ、2本のボス部200bに対応する位置に挿通孔202c, 204cが形成されており、これらフロントレンズ202および内蔵LED基板204がアウタシェル200に取り付けられる際、それぞれの挿通孔202c, 204cにボス部200bが挿通される。また内蔵LED基板204には、抑えロッド206aに対応する位置にも挿通孔204dが形成されており、内蔵LED基板204がリヤカバー206に取り付けられる際、2本の抑えロッド206aは対応する挿通孔204dに挿通される。

40

【0225】

内蔵LED基板204はリヤカバー206の直ぐ奥に寄り添うようにして配置され、この状態で内蔵LED基板204がリヤカバー206にねじ留めされるものとなっている。リヤカバー206には、内蔵LED基板204の雌コネクタ204cに対応する位置に矩形の挿通穴206cが形成されており、それゆえ内蔵LED基板204がリヤカバー206に取り付けられた状態で、その雌コネクタ204cに対してリヤカバー206の背面側から雄コネクタを接続することが可能となっている。

【0226】

50

上記の駆動軸 96a は、その前端部にてリヤカバー 206 にねじ留めされるものとなっている。この状態でリヤカバー 206 に対して駆動軸 96a が強固に固定されるので、駆動軸 96a の回動は、そのままリヤカバー 206 を介して可動装飾体 44a の全体に伝達される。なおリヤカバー 206 には、駆動軸 96a の取付部に適宜、補強のためのリブが放射状に形成されている。

【0227】

図 25 および図 26 は、可動装飾体 44a をその完成状態で示している。図 25 中 (b) に示されているように、アウタシェル 200 にリヤカバー 206 が取り付けられた状態で、内蔵 LED 基板 204 の雌コネクタ 204c に雄型のコネクタ 208 が接続されている。コネクタ 208 には複数の電気配線からなるハーネス線束 208 が接続されており、このハーネス線束 208 は、コネクタ 208 から離れた位置で、粘着テープ片 210 (配線固定部材) によりリヤカバー 206 の背面に固定 (貼着) されている。
10

【0228】

また図 26 から明らかなように、本実施形態では、可動装飾体 44a の前後方向の仮想的な中心線と駆動軸 96a の軸線とが互いに平行ではない。したがって、遊技者が駆動軸 96a の軸線方向 (水平方向) から可動装飾体 44a を視認していたとしても、可動装飾体 44a の前面の他に、その上面が一定の角度を存して遊技者に視認される。さらにこの状態で、駆動軸 96a の軸線周りに可動装飾体 44a が回動すると、その仮想的な中心線は「みそすり運動」をするようにして変位する。この場合、駆動軸 96a の軸線に対して可動装飾体 44a の外側面が様々な角度に変位するため、遊技者が可動装飾体 44a の動きを一定の角度 (例えば真正面) から視認していても、遊技者の視線方向に対して可動装飾体 44a の外側面が様々な角度に変位し、それによって視覚的な変化を生じさせることができる。
20

【0229】

図 27 は、後部ユニット 42b から可動装飾体 44a, 44b, 44c が取り外された状態を示している。図 25 中 (b) に例示されているように、各可動装飾体 44a, 44b, 44c には、内蔵 LED 基板 204 につながるハーネス線束 208 が接続されているが、これに対応して後部ユニット 42b の前面 (装飾部材 46 の表面) には 3 つの配線孔 212a, 212b, 212c が形成されており、これら配線孔 212a, 212b, 212c を通じて各ハーネス線束 208 が後部ユニット 42b の内部 (インナケーシング) に挿通されるものとなっている。
30

【0230】

このとき、配線孔 212a, 212b, 212c は、いずれも前面側からみて対応する可動装飾体 44a の可動範囲内に隠れるようにして位置付けられている。したがって、可動装飾体 44a, 44b, 44c が作動しても、配線孔 212a, 212b, 212c の存在は可動装飾体 44a, 44b, 44c によって隠されたままとなる。また本実施形態では、ハーネス線束 208 が可動装飾体 44a, 44b, 44c の表面色と同系色であるため、ハーネス線束 208 そのものの存在が目立たなくなっている。

【0231】

このように、本実施形態では可動装飾体 44a, 44b, 44c が内蔵 LED 基板 204 のような電装品を有し、かつ、ソレノイド 94a, 94b, 94c によって作動される様であるが、その作動時・非作動時を通じてハーネス線束 208 の存在が前面側から視認されなくなっているので、演出時の見栄えを損なわず、興趣を大きく向上させることができる。
40

【0232】

本実施形態では、可動装飾体 44a, 44b, 44c をそれぞれ単独で作動させることもできるし、2つ以上 (2つまたは3つ全て) を同時または同時期に作動させることもできる。特に本実施形態では、3つある可動装飾体 44a, 44b, 44c のうち、一番下に位置する可動装飾体 44c ('オ'を象ったもの) の作動方向が他の2つと反対に設定されているため、一番下の可動装飾体 44c だけを単独で作動させると、この可動装飾体
50

44cの左側部分は、その上の可動装飾体44bから相対的に下方へ離れていく方向へ作動することになる。これにより、演出装置42内での可動装飾体44b, 44cの相互干渉が効果的に排除されるため、部品の破損や機械的なトラブルの発生が防止され、演出動作の確実性を保証することができる。

【0233】

また本実施形態において、前部ユニット42aの内周面の形状は、可動表示体44a, 44b, 44cとの干渉を避けるためのクリアランスを考慮して決定されているが、上記の「石斧」型の装飾体43dや「マンモスの牙」型の装飾体43eは、このようなクリアランスを確保できる位置に効果的に配置されている。これにより、遊技領域12や演出装置42の限られたスペースを最大限に有効に活用しながら装飾性を高めるとともに、可動表示体44a, 44b, 44cの可動範囲を大きく確保することに成功している。10

【0234】

次に、可動装飾体44a, 44b, 44cの制御について説明する。可動装飾体44a, 44b, 44cの制御には、大きく分けて駆動機構の制御と、LEDチップ204aの発光制御の2種類が含まれている。このうち駆動機構の制御については、駆動機構を構成するソレノイド94a, 94b, 94cの駆動制御として行われる。また発光制御は、LEDチップ204aの発光・発光色・階調制御として行われる。

【0235】

上記の駆動制御および発光制御は、既に説明したサブ統合基板111により行われる（適宜、図11を参照）。すなわちサブ統合基板111は、ランプ駆動基板119を介してソレノイド94a, 94b, 94cにそれぞれ駆動信号を入力し、それによって各ソレノイド94a, 94b, 94cを個別に駆動することができる。この結果、対応する可動装飾体44a, 44b, 44cが個別に作動し、前面側から視認可能な位置で「文字が動く」という態様で演出動作が実行される。20

【0236】

また、サブ統合基板111からランプ点灯信号が出力されると、このランプ点灯信号がランプ駆動基板119にて分配され、対応するLEDチップ204aに入力される。これにより、サブ統合基板111は各LEDチップ204aの点灯・点滅・消灯の制御をはじめ、発光色の制御やその発光輝度の階調制御を実行することができる。この結果、対応する可動装飾体44a, 44b, 44cが個別に発光動作を行い、前面側から視認可能な位置で「文字が発光する」という態様で演出動作が実行される。30

【0237】

上記のように本実施形態では、可動表示体44a, 44b, 44cの駆動制御・発光制御をサブ統合基板111により行うことができるが、サブ統合基板111においてどのような動作パターンを採用するかは、主制御基板101から送信されるコマンドに基づいて決定される。そしてサブ統合基板111は、主制御基板101から送信されたコマンドから第1特別図柄に関わる抽選の結果（当落結果のみならず、第1特別図柄の変動・停止表示態様、確変大当たりか否か等）を解釈し、可動表示体44a, 44b, 44cの駆動制御・発光制御を実行するとともに、主制御基板101から送信されたコマンドから第2特別図柄に関わる抽選の結果（当落結果のみならず、第2特別図柄の変動・停止表示態様、確変大当たりか否か等）を解釈し、可動表示体44a, 44b, 44cの駆動制御・発光制御を実行する。40

【0238】

サブ統合基板111の統合ROM113には、予めコマンドに対応したプロセスデータが記憶されており、サブ統合基板111は、主制御基板101から受信したコマンドに基づき、対応するプロセスデータを読み出す。

【0239】

プロセスデータには、予め可動表示体44a, 44b, 44cの駆動制御・発光制御についての具体的な制御内容が記録されている。例えば、3つの可動表示体44a, 44b, 44cのいずれを作動させるか（作動対象）、どのような態様で作動させるか（作動態

10

20

30

40

50

様)、3つの可動表示体44a, 44b, 44cのいずれについて発光動作を行うか(発光対象)、LEDチップ204aによる発光動作をどのような態様で行うか(発光パターン)等についての情報が細かく設定されている。

【0240】

サブ統合基板111においてプロセスデータが選択されると、当該プロセスデータにおいて作動対象に設定された可動表示体44a, 44b, 44cに対応するソレノイド駆動信号がサブ統合基板111から出力される。これにより、作動対象となる可動表示体44a, 44b, 44cが可動範囲内で作動する。また、当該プロセスデータにおいて複数種類の作動態様が用意されていれば、例えば可動表示体44a, 44b, 44cを小刻みにふるえるように作動させたり、ゆっくりと往復的に作動させたりすることもできる。

10

【0241】

また同様に、当該プロセスデータにおいて発光対象に設定された可動表示体44a, 44b, 44cに対応するランプ点灯信号がサブ統合基板111から出力される。これにより、発光対象となる可動表示体44a, 44b, 44cにおいて発光動作が実行される。また、当該プロセスデータにおいて複数種類の発光態様が用意されていれば、例えば可動表示体44a, 44b, 44cの発光輝度を多階調に変化させたり、発光色を段階的に変化させたり、点灯・点滅パターンを変化させたりすることができる。

20

【0242】

このとき、例えば大当たり判定の結果が当選であれば、3つの可動表示体44a, 44b, 44cを一斉に激しく作動させるプロセスデータを採用したり、3つの可動表示体44a, 44b, 44cを順番に作動させるといったプロセスデータを採用したりすることで、いわゆる「大当たり信頼度が高い」ということを演出的に表現することができる。

30

【0243】

あるいは、主制御基板101においてはいずれリーチ変動の変動パターンが選ばれた場合、上記のプロセスデータに近似した内容で3つの可動表示体44a, 44b, 44cを作動させることで、遊技者にリーチ演出を提供することもできる。

【0244】

さらにLEDチップ204aの発光態様についても、大当たり変動やリーチ変動等の変動パターンの違いによって発光態様を様々に設定することで、抽選結果に基づく多様な演出を実行することが可能となる。

30

【0245】

本発明は上記の一実施形態に制約されることなく、種々に変形して実施することが可能である。

【0246】

(1)一実施形態では、前部ユニット42aに導光部材90が設けられているが、前部ユニット42aではなく後部ユニット42bに導光部材を設置することもできるし、前部ユニット42aおよび後部ユニット42bの両方に導光部材を設置することもできる。

【0247】

(2)一実施形態では前部ユニット42aの発光領域として、第1特別図柄及び第2特別図柄の始動記憶数を表示するものを挙げているが、前部ユニット42aの発光領域は、第1特別図柄及び第2特別図柄そのものを表示するものであってもよいし、普通図柄または普通図柄の始動記憶数を表示するものであってもよい。あるいは、発光領域は図柄抽選に直接関係するものではなく、演出的な動作を行う性質のものであってもよい。

40

【0248】

(3)上記の一実施形態では、性能評価の対象となる手前側の球誘導部材70に加えて、奥側の球誘導部材72までが後部ユニット42bに対して着脱可能な構造となっているが、奥側の球誘導部材72は後部ユニット42bと一緒に成形された構造であってもよい。すなわち、奥側の球誘導部材72は、手前側の球誘導部材70と違って球誘導性能の評価には直接関係していないため、後部ユニット42bと一緒に成形された構造であっても本発明の実施に支障はないからである。

50

【0249】

(4) 一実施形態では、球誘導部材70により放出通路72dに誘導されなかった遊技球が前部ユニット42aの下縁部に移動すると、その中央の部分(放出口72eの上方)に集められてから落下するものとなっているが(図8)、さらに中央の部分から左右に離れた位置から遊技球が落下する様であってもよい。この場合、放出通路72dに遊技球が誘導された場合の入賞確率を相対的に高めることができるために、球誘導部材70上での遊技球の動きに対する遊技者の期待感を高める効果が増す。

【0250】

(5) 一実施形態では、交換対象となる球誘導部材70とともに奥側の球誘導部材72が後部ユニット42bにねじ留めされているが、これらは別々に固定される様であってもよい。

10

【0251】

(6) また一実施形態では、前部ユニット42aの方に突出した係合片42sが形成されており、これを受け入れる係合孔42hが後部ユニット42bの方に形成されているが、これらの位置関係は逆であってもよい。

【0252】

(7) 一実施形態では、演出装置42の左側部にワープ通路(78a, 78b)が形成されているが、右側部にワープ通路が形成されている様であってもよい。

【0253】

(8) 一実施形態では、可動装飾体や固定の装飾体で表される片仮名文字として「ギ」、「ヤ」、「才」、「ー」を挙げているが、その他の種類の文字を用いて言語的に別の意味を持つ文字列を構成してもよい。

20

【0254】

(9) また一実施形態では、可動装飾体が片仮名文字を象った形態を有しているが、可動装飾体は平仮名文字や漢字の他、外国文字等の各種の言語用文字を象ったデザインが施されたものでもよい。

【0255】

(10) 可動装飾体の配置について、一実施形態ではパチンコ機の遊技盤を例に挙げているが、可動表示体は例えば、回胴式遊技機(スロットマシン)の前面扉の内側に配置されていてもよい。

30

【0256】

(11) その他、一実施形態で挙げた前部ユニット42aや後部ユニット42bの具体的な形態はあくまで一例であり、これらは適宜変形可能であることはいうまでもない。

【0257】

次に、主制御基板101(特にCPU102)で実行される制御処理の例について説明する。図28(a)は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記主制御基板101のCPU102によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0258】

同図28(a)に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板101はまず、ステップS1の処理として、各種のレジスタやRAM104に格納されているデータを初期化する。なお、ステップS1の初期化処理では、パチンコ機1への電力供給を開始してから所定期間(例えば、1秒)が経過する以前にパチンコ機1の背面側に設けられた初期化スイッチ(図示せず)が操作された場合に上記データを初期化する処理が実行され、初期化スイッチが操作されなかった場合には上記データを初期化せずにパチンコ機1への電力供給を停止する以前の状態(遊技状態)に継続して制御する。また、パチンコ機1への電力供給を開始してから所定期間が経過する以前に初期化スイッチが操作された場合には主制御基板101のデータを初期化したことを通知する初期化コマンドを周辺制御基板92に送信する。次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。

40

50

【0259】

ここで、主制御基板101に搭載されるCPU102により更新される各種乱数について図29を参照して説明する。図29に示すように、この実施の形態にかかる主制御基板101では、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される大当たり判定乱数（第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第1大当たり判定乱数、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される第2大当たり判定乱数）及び確変判定乱数（第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技状態の終了後に通常よりも高い確率で第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理を行う高確率状態に制御するか否かの抽選処理に供される第1確変判定乱数、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときに大当たり遊技状態の終了後に通常よりも高い確率で第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理を行う高確率状態に制御するか否かの抽選処理に供される第2確変判定乱数）、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動パターン決定乱数（第1特別図柄の変動表示制御に要する時間についての抽選処理に供される第1変動パターン決定乱数、第2特別図柄の変動表示制御に要する時間についての抽選処理に供される第2変動パターン決定乱数）、特別図柄の変動表示停止時における表示態様がはずれとなるときに液晶表示装置50で表示制御される装飾図柄をリーチするかについての抽選処理に供されるリーチ判定乱数（第1特別図柄に対応して変動表示される第1装飾図柄をリーチするか否かについての抽選処理に供される第1リーチ判定乱数、第2特別図柄に対応して変動表示される第2装飾図柄をリーチするか否かについての抽選処理に供される第2リーチ判定乱数）、上記開閉部材56aの動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される普通図柄当たり判定乱数等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。そこで、このステップS2の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動パターン決定乱数（第1変動パターン決定乱数、第2変動パターン決定乱数）、リーチ判定乱数（第1リーチ判定乱数、第2リーチ判定乱数））のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。

【0260】

なお、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数を更新する乱数カウンタ（第1大当たり判定乱数を更新する乱数カウンタ、第1確変判定乱数を更新する乱数カウンタ）と、第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数を更新する乱数カウンタ（第2大当たり判定乱数を更新する乱数カウンタ、第2確変判定乱数を更新する乱数カウンタ）と、を別々に備える構成としてもよいし、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数と第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数とを共通の乱数カウンタ（大当たり判定乱数を更新する乱数カウンタ、確変判定乱数を更新する乱数カウンタ）で更新するように構成してもよい。

【0261】

なお、こうしてステップS1及びS2の処理が行われた後は、上記ステップS2の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば4ms毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0262】

図28（b）は、上記主制御基板101のCPU102によって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0263】

同図28（b）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートスイッチ174a、上記第1始動口スイッチ170a、上記第2始動口スイッチ170b

10

20

30

40

50

、上記カウントスイッチ 175a、各一般入賞口スイッチ 113a 等からの検出信号が入力される。そして次に、ステップ S13 の処理として、上記乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップ S13 の処理では、上述の乱数のうち、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（大当たり判定乱数、確変判定乱数、普通図柄当たり判定乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

【0264】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板 101 の CPU102 は、ステップ S14 の処理として、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。

10

【0265】

そして次に、同主制御基板 101 の CPU102 は、ステップ S15 の処理として、上記開閉部材 56a の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。上述したように、ゲート 58 を遊技球が通過すると主制御基板 101 の CPU102 は所定範囲の普通図柄当たり判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当たり判定乱数を抽出する。そして、主制御基板 101 の CPU102 は、普通図柄プロセス処理を実行して抽出した普通図柄当たり判定乱数と普通図柄当たり判定値（本実施形態では、時短状態では 14 分の 10 の確率で当りとなり、通常状態では 14 分の 1 の確率で当りとなるように設定される判定値）とに基づいて当りとするか否かの判定を行って普通図柄表示器 144 による普通図柄の変動を開始した後、所定期間経過後（本実施形態では、時短状態では 0.5 秒、通常状態では 5 秒）に判定結果に応じた態様（本実施形態では、当りであれば赤色の点灯表示、はずれであれば緑色の点灯表示）で最終的に普通図柄を停止表示させる。普通図柄当たり判定乱数と普通図柄当たり判定値とに基づく判定結果が当りとなったことに基づいて普通図柄表示器 144 に普通図柄の当りの態様を停止表示したときには開閉部材 56a を開放状態に制御する。

20

【0266】

なお、この普通図柄プロセス処理についても、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板 101 の CPU102 は、大当たり遊技状態の終了後には、上記開閉部材 56a の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）及び上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を上記大当たり遊技状態の終了後の所定期間だけ短縮するとともに、上記開閉部材 56a の開放時間を延長することによって、こうした時短状態を実現するようしている。

30

【0267】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S14）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S15）が行われると、上記主制御基板 101 の CPU102 は、次にステップ S16 の処理として、同特別図柄プロセス処理にて RAM104 の所定の領域に設定されたコマンドを上記サブ統合基板 111 などに送信する処理を行う。なお、ステップ S16 の特別図柄コマンド制御処理では、ステップ S12 のスイッチ処理で上記第1始動口スイッチ 170a、上記第2始動口スイッチ 170b 及び上記カウントスイッチ 175a の検出信号に基づいて遊技球の入球を検出したことを示すコマンドを上記サブ統合基板 111 などに送信する処理も行う。例えば、カウントスイッチ 175a の検出信号に基づいて大入賞口 62 への遊技球の入球を検出した場合にはカウント検出コマンドをサブ統合基板 111 などに送信する処理を行う。次いで、ステップ S17 の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく RAM104 の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記サブ統合基板 111 などに送信する処理を行う。

40

【0268】

また、同主制御基板 101 の CPU102 は、次にステップ S18 の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報（大当たり）などのデータを出力する情

50

報出力処理を行う。

【0269】

そして次に、同主制御基板101のCPU102は、ステップS19の処理として、上記第1始動口スイッチ170a、上記第2始動口スイッチ170b、上記カウントスイッチ175a、各一般入賞口スイッチ113aなどの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出基板105に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出基板105に搭載される払出CPU106は、払出装置109に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。

【0270】

また、同主制御基板101のCPU102は、次にステップS20の処理として、始動記憶数（第1特別図柄に対応する第1始動記憶数、第2特別図柄に対応する第2始動記憶数）の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップS21の処理として、パチンコ機1の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップS22）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップS23）、割込許可状態に設定した時点で（ステップS24）、この制御が終了することとなる。

10

【0271】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

20

【0272】

図30は、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）についてその手順を示すフローチャートである。

【0273】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップS13）、同図30に示されるように、この主制御基板101のCPU102はまず、上記第1始動口スイッチ170aによる検出信号がオン状態（上始動口52への入球あり）にあることを条件に（ステップS31）、例えば第1大当たり判定乱数及び第1確変判定乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAM104に格納するなどの第1始動口通過処理を実行する（ステップS32）。次いで、上記第2始動口スイッチ170bによる検出信号がオン状態（下始動口54への入球あり）にあることを条件に（ステップS33）、例えば第2大当たり判定乱数及び第2確変判定乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをRAM104に格納するなどの始動口通過処理を実行する（ステップS34）。そしてその後は、第1特別図柄の変動表示に関わる第1特別図柄プロセス処理（ステップS35）、第2特別図柄の変動表示に関わる第2特別図柄プロセス処理（ステップS36）、大当たり遊技状態の制御に関わる大当たり制御プロセス処理（ステップS37）を順次実行する。

30

【0274】

なお、第1特別図柄プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す第1特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、第2特別図柄プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す第2特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、大当たり制御プロセス処理では、基本的に、上記主制御基板101のRAM104に格納されている遊技の進行状況を示す大当たり制御プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

40

【0275】

図31は、第1始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

50

【0276】

いま、上記ステップS30の処理において、上記第1始動口スイッチ170aがオン状態にあり、上記上始動口52への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図31に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、ステップS41の処理として、まず、上記第1始動記憶数をカウントする第1保留カウンタによるカウンタ値を主制御基板101のRAM104から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第1始動記憶数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【0277】

このステップS41の処理において、上記第1始動記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第1特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS42～S44の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS42の処理として、上記第1保留カウンタをカウントアップする。次いで、ステップS43の処理として、上記第1大当たり判定乱数及び第1確変判定乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS44の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御基板101のRAM104の記憶領域のうちの上記第1保留カウンタによるカウンタ値に対応する第1乱数記憶領域に格納する。

10

【0278】

ただし、上記ステップS41の処理において、上記第1始動記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第1特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記第1特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすることなく、上記第1始動記憶数がその最大値であると判断した時点で、この処理を終了する。

20

【0279】

図32は、第2始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

【0280】

いま、上記ステップS33の処理において、上記第2始動口スイッチ170bがオン状態にあり、上記下始動口54への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図32に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、ステップS46の処理として、まず、上記第2始動記憶数をカウントする第2保留カウンタによるカウンタ値を主制御基板101のRAM104から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第2始動記憶数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

30

【0281】

このステップS46の処理において、上記第2始動記憶数がその最大値でないと判断された場合には、上記第2特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS47～S49の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS47の処理として、上記第2保留カウンタをカウントアップする。次いで、ステップS48の処理として、上記第2大当たり判定乱数及び第2確変判定乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS49の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御基板101のRAM104の記憶領域のうちの上記第2保留カウンタによるカウンタ値に対応する第2乱数記憶領域に格納する。

40

【0282】

ただし、上記ステップS46の処理において、上記第2始動記憶数がその最大値であると判断された場合には、上記第2特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記第2特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすることなく、上記第2始動記憶数がその最大値であると判断した時点で、この処理を終了する。

【0283】

図33は、第1特別図柄プロセス処理（ステップS35）についてその手順を示すフローチャートである。

【0284】

第1特別図柄プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、まず大当り

50

遊技状態の制御を実行していることを示す大当り制御フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS50）、大当り制御フラグがオンしていれば処理を終了する。

【0285】

大当り制御フラグがオンしていない場合は上述の第1特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0286】

1. 主制御基板101のRAM104に格納されている第1大当り判定乱数、第1確変判定乱数などを読み出し、読み出した第1大当り判定乱数に基づいて上記第1特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第1特別図柄通常処理（ステップS51）

2. 上記第1確変判定乱数に基づいて大当りの種類（確変大当り、非確変大当り）についての決定処理と、第1特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当りの種類についての決定処理の結果に基づいて第1特別図柄の変動表示停止時の態様の決定処理などが行われる第1停止図柄設定処理（ステップS52）

3. 上記第1変動パターン決定乱数に基づいて上記第1特別図柄表示器141aに表示される第1特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置50で第1特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第1変動パターン設定処理（ステップS53）

4. 第1特別図柄表示器141aにおける上記第1特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第1特別図柄変動処理（ステップS54）

5. 第1特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当りの種類についての決定処理の結果に基づいて決定された第1特別図柄の変動表示停止時の態様が上記第1特別図柄表示器141aに表示されるように上記第1特別図柄の変動表示を停止させる第1特別図柄停止処理（ステップS55）

なお、上記第1特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図28参照）において、上記第1特別図柄通常処理（ステップS51）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0287】

図34は、上記第1特別図柄通常処理（ステップS51）についてその手順を示すフローチャートである。

【0288】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図34に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS101の処理として、上記第1保留カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第1特別図柄の変動表示制御（第1始動記憶）があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第1特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御基板101のRAM104の第1乱数記憶領域に格納されている第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（例えば、第1大当り判定乱数、第1確変判定乱数）のうちの最先に格納された乱数を同RAM104から読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記第1保留カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御基板101のRAM104の第1乱数記憶領域に格納されている上記第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。これにより、上記第1特別図柄の変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【0289】

そしてその後、ステップS105の処理として、上記読み出された第1大当り判定乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された第1大当り判定乱数と上記主制御基板101のROM104に格納されている第1大当り判定値とが比較される。図35(A)に主制御基板101のROM104に格納さ

10

20

30

40

50

れている第1大当り判定値の振り分け割合の一例を、図35(B)に主制御基板101のROM104に格納されている第2大当り判定値の振り分け割合の一例を示す。図35に示すようにこの例では第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理及び第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理にて低確率時に大当りと判定される確率は640分の2、高確率時に大当りと判定される確率は640分の20とされるように第1大当り判定値及び第2大当り判定値を構成している。すなわち、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理で大当りと判定される確率と第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理で大当りと判定される確率とが同一となるように第1大当り判定値及び第2大当り判定値を構成し、高確率状態では低確率状態に比べて10倍高い確率で大当りと判定される。

10

【0290】

なお、第1大当り判定値と第2大当り判定値とを同一の値となるように構成してもよいし、一部の値が異なるように構成してもよいし、全ての値が異なるように構成してもよい。例えば、低確率時の第1大当り判定値及び第2大当り判定値として「1」とし、「2」とし、高確率時の第1大当り判定値及び第2大当り判定値として「1」～「10」とすることにより第1大当り判定値と第2大当り判定値とを同一の値となるように構成してもよいし、低確率時の第1大当り判定値として「1」とし、「2」とし、高確率時の第1大当り判定値として「1」～「10」とし、低確率時の第2大当り判定値として「3」とし、「4」とし、高確率時の第2大当り判定値として「3」～「12」とすることにより第1大当り判定値と第2大当り判定値とを一部の値が異なるように構成してもよいし、低確率時の第1大当り判定値として「1」とし、「2」とし、高確率時の第1大当り判定値として「1」～「10」とし、低確率時の第2大当り判定値として「100」とし、「101」とし、高確率時の第2大当り判定値として「100」～「109」とすることにより第1大当り判定値と第2大当り判定値とを全ての値が異なるように構成してもよい。

20

【0291】

主制御基板101のCPU102は、上記読み出された第1大当り判定乱数と上記第1大当り判定値との比較の結果、上記読み出された第1大当り判定乱数が上記大当りに当選したことを示す第1大当り判定値と一致するときは(ステップS106)、上記第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果として大当りとなることを示す第1大当りフラグをオンする(ステップS107)。そして通常は、こうして第1大当りフラグをオンし、その後に上記第1停止図柄設定処理(ステップS52)にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグが更新された時点で(ステップS108)、この処理を終了する。ただし、上記読み出された大当り判定乱数が上記大当りに該当しないはずであることを示す第1大当り判定値と一致するときもあり、この場合には、この判定値と一致した時点で(ステップS106)、上記第1停止図柄設定処理(ステップS52)にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグが更新されることとなる。

30

【0292】

なお、第1大当り判定乱数と第1大当り判定値とに基づいて大当りとするか否かの判定処理(大当り判定処理)では、第2大当り判定乱数及び第2確変判定乱数に基づく判定結果に応じて第1大当り判定乱数と比較される第1大当り判定値を選択する。具体的には、高確率状態の制御を実行していないときであっても第1大当り判定乱数と第1大当り判定値とに基づいて大当りとするか否かの判定を実行するときに第2大当り判定乱数と第2大当り判定乱数とに基づいて大当りとする判定がなされ、かつ第2確変判定乱数と第2確変判定値とに基づいて確変大当りとすることに決定されている場合には、第1大当り判定値と比較される第1大当り判定値として高確率時の第1大当り判定値を選択する。また、高確率状態の制御を実行しているときであっても第1大当り判定乱数と第1大当り判定値とに基づいて大当りとするか否かの判定を実行するときに第2大当り判定乱数と第2大当り判定乱数とに基づいて大当りとする判定がなされ、かつ第2確変判定乱数と第2確変判定値とに基づいて非確変大当りとすることに決定されている場合には、第1大当り判定値と

40

50

比較される第1大当たり判定値として低確率時の第1大当たり判定値を選択する。

【0293】

図36は、上記第1停止図柄設定処理（ステップS52）についてその手順を示すフロー チャートである。

【0294】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図36に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果を判別する。抽選処理の判別は、第1大当たりフラグがオンしているか否かを判別することにより行う（ステップS121）。

10

【0295】

CPU102は、第1大当たりフラグがオンしていれば、第1確変判定乱数と図37に示す確変判定テーブルに基づいて大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）を決定する（ステップS122）。確変判定テーブルは、主制御基板101のROM104に格納されている。図37に示すように、

1. 大当たり遊技状態に制御し、該大当たり遊技状態の終了後に前記高確率状態及び時短状態に制御する確変大当たり

2. 大当たり遊技状態に制御し、該大当たり遊技状態の終了後に前記時短状態に制御する非確変大当たり

の2種類の大当たりの一方に決定し、決定した大当たりの種類に応じた第1特別図柄の変動表示停止時の態様を決定する（ステップS123）。

20

【0296】

この実施の形態では、図37に示されるように、上記第1確変判定乱数及び第2確変判定乱数の値はそれぞれ10種類だけ用意されている。これに対し、図37に示すように2種類の乱数値が確変大当たりに当選したことを示す第1確変判定値と一致し、8種類の乱数値が非確変大当たりに当選したことを示す第1確変判定値と一致するように主制御基板101のROM104に登録されている。また、図37に示すように8種類の乱数値が確変大当たりに当選したことを示す第2確変判定値と一致し、2種類の乱数値が非確変大当たりに当選したことを示す第2確変判定値と一致するように主制御基板101のROM104に登録されている。すなわち、第1特別図柄の変動表示停止時の表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときには10分の2の確率で大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御するか否かの抽選処理を実行し、第2特別図柄の変動表示停止時の表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときには10分の8の確率で大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御するか否かの抽選処理を実行する。このように、この例では、第2特別図柄の表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときには第2特別図柄の表示態様についての抽選処理の結果が大当たりとなったときに比べて高い確率で大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御するか否かの抽選処理を実行する。

30

【0297】

上述したように、大当たり遊技状態の終了後には時短状態の制御が実行される。上述したように時短状態では開閉部材56aの駆動頻度が高くなるように制御されるとともに開放時間を延長することによって下始動口54への遊技球の入球割合が増加する。このように、時短状態の制御が実行されているときに下始動口54への遊技球の入球割合が増加することにより、時短状態の制御が実行されているときに大当たりとなった場合には大当たり遊技状態の終了後に高確率状態に制御される割合が高くなる。

40

【0298】

また、CPU102は、第1大当たりフラグがオンしていなければ、はすれに応じた第1特別図柄の変動表示停止時の態様を決定する（ステップS124）。

【0299】

ここで、この第1特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理は、上記第1確変判定乱数に基づいて行われる。上述したように、第1特別図柄の変動表示の結果が上記

50

確変大当りになる場合には、第1特別図柄の特定の態様として特別態様に決定し、第1特別図柄の変動表示の結果が上記非確変大当りになる場合には、第1特別図柄の特定の態様として非特別態様に決定する。また、第1特別図柄の変動表示停止時の態様として、第1大当り判定乱数及び第1確変判定乱数に基づく抽選結果（大当りの種類（確変大当り、非確変大当り））それぞれに対応して複数種類の表示態様情報（上記第1特別図柄の変動表示停止時における表示態様（第1特別図柄表示器141aの点灯、消灯）を示す情報）が関連付けされ、各表示態様情報は、上記第1確変判定乱数と関連付けされるかたちで上記主制御基板101のROM104に記憶されている。すなわち、上記第1確変判定値は、表示態様情報に対応付けされ、上記確変判定テーブルに示す比率で振分けられている。具体的には、第1特別図柄の特定の態様のうち特別態様には、2種類の第1確変判定値が対応付けされ、非特別態様には、8種類の第1確変判定値が対応付けされている。しかして、第1確変判定値に基づいて第1特別図柄の変動表示停止時の態様を決定することにより大当りの種類が決定される。

【0300】

同様に、第2特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理は、上記第2確変判定乱数に基づいて行われる。なお、第2特別図柄の変動表示の結果が上記確変大当りになる場合には、第2特別図柄の特定の態様として特別態様に決定し、第2特別図柄の変動表示の結果が上記非確変大当りになる場合には、第2特別図柄の特定の態様として非特別態様に決定する。第2特別図柄の変動表示停止時の態様として、第2大当り判定乱数及び第2確変判定乱数に基づく抽選結果（大当りの種類（確変大当り、非確変大当り））それぞれに対応して複数種類の表示態様情報（上記第2特別図柄の変動表示停止時における表示態様（第2特別図柄表示器141bの点灯、消灯）を示す情報）が関連付けされ、各表示態様情報は、上記第2確変判定乱数と関連付けされるかたちで上記主制御基板101のROM104に記憶されている。すなわち、上記第2確変判定値は、表示態様情報に対応付けされ、上記確変判定テーブルに示す比率で振分けられている。具体的には、第2特別図柄の特定の態様のうち特別態様には、8種類の第2確変判定値が対応付けされ、非特別態様には、2種類の第2確変判定値が対応付けされている。しかして、第2確変判定値に基づいて第2特別図柄の変動表示停止時の態様を決定することにより大当りの種類が決定される。

【0301】

そして、こうして特別図柄の変動表示停止時の態様についての決定処理が行われた後は、ステップS125の処理として、これら抽選結果（確変大当り、非確変大当り、はずれのいずれかを指示）と該抽選結果に基づく決定事項（第1特別図柄の変動表示停止時の態様等）などが上記サブ統合基板111に送信されるようコマンドをセットする。そしてその後は、ステップS126の処理として、上記第1変動パターン設定処理（ステップS53）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0302】

図38は、上記第1変動パターン設定処理（ステップS53）についてその手順を示すフローチャートである。

【0303】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図38に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS141の処理として、上記乱数カウンタから上記第1変動パターン決定乱数を取得する。そして、上記第1大当りフラグがオンしているときは（ステップS142）、上記取得した第1変動パターン決定乱数に基づいて上記第1特別図柄の変動パターン（第1特別図柄の変動態様）についての抽選処理を行う（ステップS143）。なおここでは、上記主制御基板101のROM104に格納されている第1大当り時変動パターンテーブル（図示略）に基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われる。ここで、このテーブルには、上記第1特別図柄の変動表示制御に要する所定の時

10

20

30

40

50

間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記第1変動パターン決定乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板101のCPU102では、上記取得された第1変動パターン決定乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記第1特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。

【0304】

また、上記ステップS142の処理において、上記第1大当たりフラグがオンしていないときは、上記主制御基板101のCPU102は、上記乱数カウンタから上記第1リーチ判定乱数を取得し、上記主制御基板101のROM104に格納されている第1リーチ判定テーブル（図示略）に設定されている第1リーチ判定値と取得した第1リーチ判定乱数とが一致するか否かによってリーチするか否かを判定するリーチ判定処理を実行する（ステップS144）。リーチすると判定されたときには第1リーチはずれ時変動パターンテーブル（図示略）に基づいて上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われる。ここで、このテーブルには、上記第1特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記第1変動パターン決定乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板101のCPU102では、上記取得された第1変動パターン決定乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記第1特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。10

【0305】

また、上記ステップS145の処理において、リーチしないと判定されたときには、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間を通常状態よりも短縮させる時短状態の制御が実行されているか否か判別する（ステップS147）。時短状態の制御が実行されているか否かの判別は、後述する時短フラグがオンしているか否かを判別することによって行われる。すなわち、時短フラグは時短状態の制御が実行されていることを示すフラグであり、時短フラグがオンしていれば時短状態の制御が実行されていると判別され、時短フラグがオンしていなければ（時短フラグがオフしていれば）時短状態の制御が実行されていないと判別される。そして、時短状態の制御が実行されれば、通常状態よりも短い変動時間が設定される短縮はずれの変動パターンに決定し（ステップS148）、時短状態の制御が実行されなければ通常はずれの変動パターンに決定する（ステップS149）。20

【0306】

なお、この実施の形態では、時短状態の制御が実行され、且つ上記第1大当たりフラグがオンしていないとき、すなわち、はずれとなる場合に通常状態よりも短い変動時間の変動パターンに決定するようにしているが、時短状態の制御が実行されている場合に、大当たりとなるとき及びリーチとなるときにも大当たり又はリーチに応じた変動パターンのうち時短状態の制御が実行されていない場合に決定される変動パターンよりも短い変動時間が設定される変動パターンに決定するようにしてもよい。30

【0307】

そして、こうして第1特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、時短状態の制御に関する判定処理を実行する（ステップS150）。この例では、大当たり遊戯状態の終了後に特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示の実行回数が所定回数（本例では100回）に達するまで上記時短状態の制御を行う。時短判定処理では、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示の実行回数を計数し、変動表示の実行回数が所定回数に達したか否かを判定する処理を行う。図39に時短判定処理の一例を示す。40

【0308】

図39に示すように、上記主制御基板101のCPU102は、まず時短フラグがオン50

しているか否か、すなわち時短状態の制御を実行しているか否かを判別する（ステップS161）。時短フラグがオンしていなければ（時短フラグがオフしていれば）、処理を終了する。一方、時短フラグがオンしていれば、時短状態の制御を実行可能な変動表示の実行回数を計数する時短回数カウンタをカウントダウンした後（ステップS162）、同時短回数カウンタのカウント値が「0」であるか否かをさらに判別する（ステップS163）。そしてこの結果、同時短回数カウンタの値が「0」であれば時短フラグをオフする（ステップS164）。時短回数カウンタの値が「0」でなければ時短フラグをオフすることなく処理を終了する。

【0309】

なお、時短フラグをオフすることによって時短状態の制御を即座に終了するものではなく、当該変動表示を停止した時点で時短状態の制御を終了させる。すなわち、時短フラグをオフすることによって当該変動表示を開始した後に実行される変動表示にて通常よりも短い変動時間が設定される変動パターンに決定されることを防止する。例えば、第1特別図柄変動パターン設定処理を実行して時短状態の制御を実行可能な変動表示の実行回数に達したと判定されたことに基づいて第1特別図柄の変動表示を停止したときに時短フラグをオフする場合には、第1特別図柄の変動表示を停止する以前に後述する第2特別図柄変動パターン設定処理が実行されたときに時短状態の制御が実行されていると判断されて通常よりも短い変動時間が設定される変動パターンに決定する。これにより、本来時短状態の制御を実行可能な変動表示の実行回数よりも1回多く時短状態の制御（この場合には、通常よりも短い変動時間が設定される変動パターンに決定する）が実行されてしまう。本例では、時短状態の制御を実行可能な変動表示の実行回数に達した時点で時短フラグをオフすることにより所定の実行回数で時短状態の制御を実行することができる。

10

20

30

40

【0310】

また、この実施の形態では、時短状態の制御を開始するときに時短状態の制御を実行可能な変動表示の実行回数、すなわち、時短状態の制御を実行可能な残りの変動表示回数として100回を時短回数カウンタにセットし、時短状態の制御を実行中に特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示を開始する毎に時短回数カウンタをカウントダウンすることによって時短状態の制御を実行可能な残りの変動表示回数を計数し、時短回数カウンタが「0」になったときに時短状態の制御を終了すると判断するように構成しているが、これに限らず、時短状態の制御を開始するときに時短回数カウンタに初期値（例えば、0）をセットし、時短状態の制御を実行中に特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）の変動表示を開始する毎に時短回数カウンタをカウントアップして時短回数カウンタの値が所定値（例えば、初期値として0をセットした場合には100）に達したときに時短状態の制御を終了すると判断するように構成してもよい。

【0311】

時短判定処理を終了すると、上記主制御基板101のCPU102は、上記第1特別図柄表示器141aにおける上記第1特別図柄の変動表示制御を開始するとともに（ステップS151）、上記決定された第1特別図柄の変動パターンを上記サブ統合基板111へのコマンド（第1変動パターンコマンド）としてセットするとともに、決定した変動パターンの変動時間を第1変動タイマに設定する（ステップS152）。これにより、こうして決定された変動時間だけ上記液晶表示装置50にて第1特別図柄の変動表示に対応した演出制御が行われるようになる。そして、上記第1特別図柄変動処理（ステップS54）にプロセス移行されるよう上述の第1特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS153）、この処理を終了する。

【0312】

図40は、上記第1特別図柄変動処理（ステップS54）についてその手順を示すフローチャートである。

【0313】

上記第1特別図柄プロセスフラグが当該第1特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図40に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、

50

ステップ S 171 の処理として、上記第 1 特別図柄の変動パターンについての抽選処理（ステップ S 53）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される第 1 変動タイマを 1 減算する。そして、第 1 変動時間タイマが「0」、すなわち、上記抽選された第 1 特別図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップ S 172）、次にステップ S 173 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 173 の処理において、上記第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 55）にプロセス移行されるよう上述の第 1 特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0314】

図 41 は、上記第 1 特別図柄停止処理（ステップ S 55）についてその手順を示すフローチャートである。10

【0315】

上記第 1 特別図柄プロセスフラグが当該第 1 特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図 41 に示されるように、上記主制御基板 101 の CPU102 は、まず、上記第 1 停止図柄設定処理にて決定された第 1 特別図柄の変動表示停止時の態様を上記第 1 特別図柄表示器 141a に表示させるための表示制御を行うとともに（ステップ S 181）、上記液晶表示装置 50 で第 1 特別図柄に対応して変動表示される第 1 装飾図柄の停止図柄の導出表示を指示する第 1 停止表示コマンドを上記サブ統合基板 111 へのコマンドとしてセットする（ステップ S 182）。

【0316】

また、上記主制御基板 101 の CPU102 は、上記第 1 大当たりフラグがオンしているときは（ステップ S 183）、上記大当たり制御プロセス処理（ステップ S 37）にて大当たり遊技状態の制御を実行することを示す大当たり制御フラグをオンする（ステップ S 184）。また、上記主制御基板 101 の CPU102 は、第 1 特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を開始することを示す第 1 大当たり開始コマンドをセットし（ステップ S 185）、大当たり遊技状態の開始までの待機時間（大当たり遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップ S 186）。そして、第 1 特別図柄プロセスフラグを第 1 特別図柄通常処理に応じた値に更新した時点で（ステップ S 187）、この処理を終了する。20

【0317】

なお、第 1 大当たり開始コマンドは、サブ統合基板 111 に送信されるコマンドであり、大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）に応じて個々に用意されている。同様に、第 2 特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を開始するときには第 2 大当たり開始コマンドをサブ統合基板 111 に送信する。第 2 大当たり開始コマンドも第 2 大当たり開始コマンド同様大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）に応じて個々に用意されている。ステップ S 185 では、大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）に応じた第 1 大当たり開始コマンド（第 1 確変大当たり開始コマンド、第 1 非確変大当たり開始コマンド）をセットする。これにより、第 1 大当たり開始コマンドによって指示された大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態の演出が液晶表示装置 50、ランプ 27, 92, 204a 及びスピーカ 14, 36 等により実行される。また、インターバルタイマには、大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態の開始までの待機時間がセットされる。30

【0318】

また、上記第 1 大当たりフラグがオンしていないければ（ステップ S 183）、第 1 特別図柄通常処理（ステップ S 51）にプロセス移行されるよう上述の第 1 特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 187）、この処理を終了する。40

【0319】

図 42 は、第 2 特別図柄プロセス処理（ステップ S 36）についてその手順を示すフローチャートである。なお、第 2 特別図柄プロセス処理は上記第 1 特別図柄プロセス処理の第 1 特別図柄に対応する部分を第 2 特別図柄に読み替え、第 2 特別図柄に対する部分を第 1 特別図柄に読み替えた処理を実行するため、詳細な説明は省略する。

【0320】

第2特別図柄プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、まず大当たり遊技状態の制御を実行していることを示す大当たり制御フラグがオンしているか否かを判別し(ステップS60)、大当たり制御フラグがオンしていれば処理を終了する。

【0321】

大当たり制御フラグがオンしていなければ上述の第2特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0322】

1. 主制御基板101のRAM104に格納されている第2大当たり判定乱数、第2確変判定乱数などを読み出し、読み出した第2大当たり判定乱数に基づいて上記第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第2特別図柄通常処理(ステップS61)

2. 上記第2確変判定乱数に基づいて大当たりの種類(確変大当たり、非確変大当たり)についての決定処理と、第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて第2特別図柄の変動表示停止時の態様の決定処理などが行われる第2停止図柄設定処理(ステップS62)

3. 上記第2変動パターン決定乱数に基づいて上記第2特別図柄表示器141bに表示される第2特別図柄の変動態様や、上記液晶表示装置50で第2特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第2変動パターン設定処理(ステップS63)

4. 第2特別図柄表示器141bにおける上記第2特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第2特別図柄変動処理(ステップS64)

5. 第2特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び大当たりの種類についての決定処理の結果に基づいて決定された第2特別図柄の変動表示停止時の態様が上記第2特別図柄表示器141bに表示されるように上記第2特別図柄の変動表示を停止させる第2特別図柄停止処理(ステップS65)

なお、上記第2特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理(図28参照)において、上記第2特別図柄通常処理(ステップS61)を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0323】

図43は、大当たり制御プロセス処理(ステップS37)についてその手順を示すフローチャートである。

【0324】

大当たり制御プロセス処理において、主制御基板101のCPU102は、まず大当たり遊技状態の制御を開始することを示す大当たり制御フラグがオンしているか否かを判別し(ステップS70)、大当たり制御フラグがオンしていなければ処理を終了する。

【0325】

大当たり制御フラグがオンしていれば上述の大当たり制御プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0326】

1. 上記大当たり遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する大入賞口開放前処理(ステップS55)

2. アタッカ装置60により上記大入賞口62が開放状態に制御される大入賞口開放中処理(ステップS72)

3. 大当たり遊技状態が終了する旨の遊技者への報知が上記サブ統合基板111によって行われるまで待機する大入賞口開放後処理(ステップS73)

なお、上記大当たり制御プロセスフラグは、上述のステップS1の処理(図28参照)において、上記大入賞口開放前処理(ステップS71)を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0327】

図44は、上記大入賞口開放前処理(ステップS71)についてその手順を示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。

【0328】

上記大当り制御プロセスフラグが当該大入賞口開放前処理を行うべき旨を示しているときは、同図44に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS201の処理として、アタッカ装置60によって大入賞口62を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップS202）。

【0329】

インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したら上記主制御基板101のCPU102は、大当り遊技状態の1ラウンドを開始することを示す1ラウンド開始コマンドをセットする（ステップS203）。ラウンド開始コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類（第1特別図柄の変動表示の結果が大当り、第2特別図柄の変動表示の結果が大当り）及び実行するラウンド（1ラウンド～15ラウンド）に応じて個々に用意されている。ステップS203では、大当りの種類に応じた1ラウンド開始コマンド（第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなった場合に送信される1ラウンド開始コマンドA、第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなった場合に送信される1ラウンド開始コマンドB）をセットする。これにより、大当りの種類に応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等により実行される。

10

20

【0330】

なお、この例では、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったときに送信されるラウンド開始コマンド（1ラウンド開始コマンドA～15ラウンド開始コマンドA）と第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったときに送信されるラウンド開始コマンド（1ラウンド開始コマンドB～15ラウンド開始コマンドB）とを個々に備える構成としているが、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったとき及び第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったときに共通のラウンド開始コマンド（1ラウンド開始コマンド～15ラウンド開始コマンド）を送信するように構成してもよい。

30

【0331】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当りの種類に応じたラウンドの実行回数を開放カウンタにセットし（ステップS204）、大当りの種類に応じた開放時間（アタッカ装置60により大入賞口62を開放状態に制御してから閉塞状態に制御するまでの時間）を開放タイマにセットする（ステップS205）。なお、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数と第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態で実行されるラウンドの実行回数を異ならせてよいし、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態での開放時間と第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態での開放時間とを異ならせてよいし、ラウンドの実行回数と開放時間との両方を異ならせてよい。

40

【0332】

以上の設定処理を終了すると、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタを1減算し（ステップS206）、大入賞口62への入球数を計数する入球カウンタを0にセットして（ステップS207）、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する（ステップS208）。その後、上記大入賞口開放中処理（ステップS72）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS209）、この処理を終了する。

【0333】

なお、インターバルタイマが0でない、すなわち、インターバルタイマにセットした待機時間が経過していないと判断したときには、その後の処理を実行することなく大入賞口開放前処理を終了する。

50

【 0 3 3 4 】

図45は、上記大入賞口開放中処理（ステップS72）についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この大入賞口開放中処理は、上記ラウンド遊技が繰り返し実行されることによって行われる。

【 0 3 3 5 】

上記大当たり制御プロセスフラグが当該大入賞口開放中処理を行うべき旨を示しているときは、同図45に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS221の処理として、カウントスイッチ175aによる検出信号に基づいて大入賞口62への遊技球の入球があったか否かを判別する。そして、この入球があることを条件に、ステップS222の処理として、大入賞口62内への遊技球の入球数をカウンタ値として得る入球カウンタをカウントアップし、入球カウンタの値が10以上であれば（ステップS223）、ステップS226に進み、ラウンドを終了するための処理を行う。
10

【 0 3 3 6 】

また、入球カウンタの値が10未満であれば、開放タイマを1減算し（ステップS224）、開放タイマの値が0、すなわち、開放タイマにセットされた大入賞口62の開放時間が経過した場合には（ステップS225）、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開塞状態に制御する（ステップS226）。次いで、上記主制御基板101のCPU102は、開放カウンタが0、すなわち、大当たりの種類に応じてセットされたラウンドの実行回数を終了したか否かを判別する（ステップS227）。

【 0 3 3 7 】

開放カウンタが0である場合には（ステップS227）、上記主制御基板101のCPU102は、大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）に応じた大当たり終了コマンドをセットする（ステップS228）。大当たり終了コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当たりの種類（第1特別図柄の変動表示の結果が大当たり、第2特別図柄の変動表示の結果が大当たり）に応じて個々に用意されている。
20

【 0 3 3 8 】

なお、この例では、第1特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を終了するときに送信される大当たり終了コマンド（第1確変大当たり終了コマンド、第1非確変大当たり終了コマンド）と第2特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を終了するときに送信される大当たり終了コマンド（第2確変大当たり終了コマンド、第2非確変大当たり終了コマンド）とを個々に備える構成としているが、第1特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を終了するとき及び第2特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を終了するときに共通の大当たり終了コマンド（確変大当たり終了コマンド、非確変大当たり終了コマンド）を送信するように構成してもよい。
30

【 0 3 3 9 】

ステップS228では、第1特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなったことに基づく大当たり遊技状態を終了するときに、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行する場合には第1確変大当たり終了コマンドをセットし、大当たり遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行しない場合には第1非確変大当たり終了コマンドをセットする。これにより、大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態を終了するときの演出が液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等により実行される。
40

【 0 3 4 0 】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当たりの種類に応じた終了待機時間をインターバルタイマにセットし（ステップS229）、上記大入賞口開放後処理（ステップS73）にプロセス移行されるよう上述の大当たり制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS232）、この処理を終了する。

【 0 3 4 1 】

また、ステップS227で開閉カウンタが0でない場合には、大当たりの種類（第1特別図柄の変動表示の結果が大当たり、第2特別図柄の変動表示の結果が大当たり）及び終了する
50

ラウンド（1ラウンド～14ラウンド）に応じたラウンド終了コマンド（1ラウンド終了コマンド～14ラウンド終了コマンド）をセットする（ステップS230）。ラウンド終了コマンドは、サブ統合基板111に送信されるコマンドであり、大当りの種類及び終了するラウンドに応じて個々に用意されている。ステップS230では、大当りの種類（第1特別図柄の変動表示の結果が大当り、第2特別図柄の変動表示の結果が大当り）及び終了するラウンドに応じたラウンド終了コマンド（第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなった場合に送信されるラウンド終了コマンドA、第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなった場合に送信されるラウンド終了コマンドB）をセットする。これにより、大当りの種類及び終了するラウンドに応じた大当り遊技状態の演出が液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等により実行される。

10

【0342】

なお、この例では、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態のラウンドを終了するときに送信されるラウンド終了コマンドと第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態のラウンドを終了するときに送信されるラウンド終了コマンドとを個々に備える構成としているが、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態のラウンドを終了するとき及び第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態のラウンドを終了するときに共通のラウンド終了コマンドを送信するように構成してもよい。

【0343】

次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当りの種類に応じたラウンド待機時間（アタッカ装置60によって大入賞口62を閉塞状態に制御してから再び大入賞口62を開放状態に制御するまでの時間）をインターバルタイマにセットし（ステップS231）、上記大入賞口開放後処理（ステップS73）にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS232）、この処理を終了する。

20

【0344】

なお、ステップS225で開放タイマが0でない、すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過していないと判断した場合には、以降の処理を実行することなく処理を終了する。これにより、次にタイマ割込が発生した場合に、再び大入賞口開放中処理が実行される。

30

【0345】

このように、この実施の形態では、大当り遊技状態において、開放タイマにセットされた開放時間が経過したこと及び大入賞口62内への遊技球の入球数が所定数（この例では、10個）に達したことの一方が成立した場合に実行中のラウンドを終了する。すなわち、開放タイマにセットされた開放時間が経過した場合及び大入賞口62内への入球数が所定数（この例では、10個）に達した場合にラウンドの終了条件が成立したと判断し、実行中のラウンドを終了する処理を行う。

【0346】

図46は、上記大入賞口開放後処理（ステップS73）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【0347】

上記大当り制御プロセスフラグが当該大入賞口開放後処理を行うべき旨を示しているときは、同図46に示されるように、上記主制御基板101のCPU102は、まず、ステップS251の処理として、アタッカ装置60によって大入賞口62を開放状態にするまでの待機時間を示すインターバルタイマを1減算し、インターバルタイマが0、すなわち、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したか否かを判別する（ステップS252）。インターバルタイマが0でなければ、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過していないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0348】

上記主制御基板101のCPU102は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し（ステップS252）、開放カウンタの値が0であることに基づいて

50

(ステップS253)、大当り遊技状態を終了する場合には(ステップS254)、時短状態の制御を実行することを示す時短フラグをオンするとともに(ステップS255)、第1特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことに基づく大当り遊技状態を終了する場合には第1大当りフラグをオフし、第2特別図柄の変動表示の結果が大当りとなったことにに基づく大当り遊技状態を終了する場合には第2大当りフラグをオフする(ステップS256)。次いで、上記主制御基板101のCPU102は、大当り制御フラグをオフし(ステップS257)、大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行する場合、すなわち、確変大当りを終了する場合には(ステップS258)、確変フラグをオンし(ステップS259)、大当り遊技状態の終了後に高確率状態の制御を実行しない場合、すなわち、非確変大当りを終了する場合には(ステップS258)、確変フラグをオフする(ステップS260)。そして、ステップS261に進む。

10

【0349】

また、上記主制御基板101のCPU102は、インターバルタイマにセットされた待機時間が経過したと判断し(ステップS252)、開放カウンタが0でない場合には、大当りの種類(第1特別図柄の変動表示の結果が大当り、第2特別図柄の変動表示の結果が大当り)及び実行するラウンドに応じたラウンド開始コマンドをセットする(ステップS262)。そして、大当りの種類に応じた開(ラウンド開始コマンドA、ラウンド開始コマンドB)放時間を開放タイマにセットし(ステップS263)、上記入球カウンタを0にセットする(ステップS264)。次いで、開放カウンタを1減算し(ステップS265)、アタッカ装置60を駆動して大入賞口62を開放状態に制御する(ステップS266)。そして、上記大入賞口開放中処理(ステップS72)にプロセス移行されるよう上述の大当り制御プロセスフラグを更新した時点で(ステップS267)、この処理を終了する。

20

【0350】

ステップS267で大入賞口開放中処理にプロセス移行されるように大当り制御プロセスフラグを更新することにより、次にタイマ割込が発生した場合に大入賞口開放中処理が実行される。また、大入賞口開放中処理では、ラウンドの終了条件が成立したことに基づいて大入賞口開放後処理にプロセス移行されるように大当り制御プロセスフラグを更新する。つまり、大当り遊技状態では、大入賞口開放前処理で設定した内容に基づいて大入賞口開放中処理を実行して最初のラウンド(1ラウンド)を実行した後、大入賞口開放後処理と大入賞口開放中処理とを繰り返し実行することにより大当り遊技状態のラウンドを実行する。

30

【0351】

次に、サブ統合基板111に搭載される統合CPU112によって実行される処理について説明する。図47は、当該パチンコ機1に電源が投入されたときに上記サブ統合基板111の統合CPU112によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0352】

図47に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、統合CPU112は、初期設定処理を行う(ステップS501)。この初期設定処理は、サブ統合基板111に搭載される統合RAM114をクリアする処理等が行われる。なお、ステップS501の初期設定処理では、主制御基板101のデータを初期化したことを探知する初期化コマンドを受信したことにに基づいて統合RAM114をクリアする処理が実行され、初期化コマンドを受信していない場合、すなわち主制御基板101のデータを初期化しなかった場合にはパチンコ機1の電力供給を停止する以前の状態に継続して制御する。また、初期設定処理を終了するまでは割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理(ステップS501)が終了すると、16ms経過フラグがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する(ステップS502)。

40

【0353】

この実施の形態では、統合CPU112は、2ms経過毎に割込を発生させ、2ms定

50

常処理を実行する。2 ms 定常処理では、16 ms 経過監視カウンタをカウントアップする（16 ms 経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16 ms 経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16 ms 経過したときに16 ms 経過フラグをオンするとともに、16 ms 経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16 ms 経過フラグは、2 ms 定常処理にて16 ms 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16 ms 経過フラグがセットされている（16 ms 経過フラグが「1」）ときには、16 ms 経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16 ms 定常処理を行う（ステップS504）。

【0354】

この16 ms 定常処理では、主制御基板101から受信したコマンドにもとづいて液晶表示装置50（第1表示領域50a、第2表示領域50b）、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御する処理が実行される。16 ms 定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16 ms 経過フラグがセットされる毎に、つまり16 ms 毎に上述したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16 ms 経過フラグがセットされていない（16 ms 経過フラグが「0」）ときには、16 ms 経過フラグがセットされるまでループ処理を行う。

10

【0355】

図48は、サブメイン処理にて16 ms 毎に実行される16 ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。16 ms 定常処理において、統合CPU112は、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板101から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、主制御基板101から受信した第1特別図柄の変動パターンを示すコマンド（第1変動パターンコマンド）及び主制御基板101から受信した第2特別図柄の変動パターンを示すコマンド（第2変動パターンコマンド）にもとづいて液晶表示装置50に関わる制御処理を実行する。

20

【0356】

また、ステップS603の音制御処理では、スピーカ14, 36に関わる制御処理を実行する。ステップS604のランプ制御処理では、パチンコ機1に設けられたランプ27, 92, 204aに関わる制御処理を実行する。ステップS605の情報出力処理では、スピーカ14, 36の出力信号を送信する処理、ランプ27, 92, 204aの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップS606の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS602）で各種設定に用いられる乱数を保持する演出用乱数カウンタを更新する処理を実行する。

30

【0357】

なお、16 ms 定常処理におけるステップS601～ステップS606の処理は16 ms 以内に終了する。仮に、16 ms 定常処理を開始してから当該16 ms 定常処理の終了までに16 ms 以上かかったとしても、16 ms 定常処理を開始してから16 ms 経過したときに直ぐに16 ms 定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16 ms 定常処理の実行中に16 ms 経過したときには、16 ms 経過フラグのセットのみを行い、当該16 ms 定常処理の終了後にステップS502で16 ms 経過フラグがセットされていると判定されたときに16 ms 定常処理を開始する。

40

【0358】

また、この実施の形態では、16 ms 定常処理にて乱数更新処理（ステップS606）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16 ms 定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

50

【0359】

図49は、演出制御処理（ステップS602）の一例を示すフローチャートである。

【0360】

演出制御処理が実行されると統合CPU112は、第1特別図柄に対応して液晶表示装置50の第1表示領域50aで変動表示される第1装飾図柄に関わる第1演出制御処理（ステップS701）、第2特別図柄に対応して液晶表示装置50の第2表示領域50bで変動表示される第2装飾図柄に関わる第2演出制御処理（ステップS702）、大当たり遊技状態に関わるラウンド演出処理（ステップS703）を順次実行する。

【0361】

なお、第1演出制御処理では、基本的に、上記サブ統合基板111の統合RAM114に格納されている遊技の進行状況を示す第1演出プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行され、第2演出制御処理では、基本的に、上記サブ統合基板111の統合RAM114に格納されている遊技の進行状況を示す第2演出プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

10

【0362】

図50は、第1演出制御処理（ステップS701）についてその手順を示すフローチャートである。

【0363】

第1演出制御処理において、統合CPU112はまず、大当たり遊技状態の制御を実行していることを示す大当たり演出フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS710）、大当たり演出フラグがオンしていれば処理を終了する。

20

【0364】

大当たり演出フラグがオンしていなければ上述の第1演出プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0365】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された第1特別図柄の変動パターンを指示するコマンド（第1変動パターンコマンド）に基づいて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御する処理などが行われる第1変動演出開始処理（ステップS711）

2. 液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御する処理などが行われる第1変動演出中処理（ステップS712）

30

3. 上記第1大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するとともにラウンド演出処理を開始するための処理を行う第1変動演出終了処理（ステップS713）。

【0366】

なお、上記第1演出プロセスフラグは、上述のステップS501の処理（図47参照）において、上記第1変動演出開始処理（ステップS711）を行うべき旨を示すよう操作されている。

40

【0367】

図51は、上記第1変動演出開始処理（ステップS711）についてその手順を示すフローチャートである。

【0368】

上記第1演出プロセスフラグが当該第1変動演出開始処理を行うべき旨を示しているときには、同図51に示されるように、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、まず、第1変動パターンコマンドを受信したか否か判別する（ステップS901）。第1変動パターンコマンドを受信していれば、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として大当たりとなるか否かを判別する（ステップS902）。そして、第1特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる場合には、第1装飾図柄の停止図柄としての大当たり図柄を決定し（ステップS903）、ステップS906に進む。なお、第1特別図柄の

50

変動表示の結果が特別態様となる場合には、第1装飾図柄の停止図柄として確変大当り図柄（同一の奇数図柄の組み合わせ）のいずれかに決定し、第1特別図柄の変動表示の結果が非特別態様となる場合には、第1装飾図柄の停止図柄として非確変大当り図柄（同一の偶数図柄の組み合わせ）のいずれかに決定する。

【0369】

また、受信した第1変動パターンコマンドに基づく変動表示の結果として大当りとならない場合には（ステップS902）、第1装飾図柄をリーチするか否かを判別する（ステップS904）。第1装飾図柄をリーチしない場合には、第1装飾図柄の停止図柄としてはずれ図柄を決定し（ステップS907）、第1装飾図柄をリーチする場合には、第1装飾図柄の停止図柄としてのリーチはズレ図柄を決定する（ステップS905）。そして、特別演出を実行するか否かの判定処理（第1特別演出判定処理）を行う（ステップS906）。

10

【0370】

図52は、第1特別演出判定処理の一例を示すフローチャートである。通常、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1変動パターンコマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置50の第1表示領域50aで第1装飾図柄の変動表示を実行し、第2変動パターンコマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置50の第2表示領域50bで第2装飾図柄の変動表示を実行する。そして、第1装飾図柄の変動表示を開始するときに第2装飾図柄の変動表示が実行されていなければ（第2変動パターンコマンドを受信していないなければ）液晶表示装置50の全域に亘って第1装飾図柄を表示制御して変動表示を実行し、第2装飾図柄の変動表示を開始するときに第1装飾図柄の変動表示が実行されていなければ（第1変動パターンコマンドを受信していないければ）液晶表示装置50の全域に亘って第2装飾図柄を表示制御して変動表示を実行する。

20

【0371】

第1特別演出判定処理が実行されると、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、まず、第2変動パターンコマンドに基づく変動表示で特別演出が実行されていることを示す第2特別演出実行フラグがオンしているか否かを判別する（ステップS1600）。第2特別演出実行フラグがオンしていれば第2特別演出実行フラグをオフして処理を終了する（ステップS1603）。ステップS1600で第2特別演出実行フラグがオンしているときは第2装飾図柄が液晶表示装置50の全域に亘って表示制御されて変動表示していることを示している。ステップS1603では、第2特別演出実行フラグをオフすることによって、液晶表示装置50の全域に亘って表示制御されている第2装飾図柄を第2表示領域50bに表示制御されるように制御するとともに第1装飾図柄を第1表示領域50aに表示制御されるように制御する。

30

【0372】

また、第2特別演出実行フラグがオンされていなければ第2装飾図柄の変動表示を実行中である否かを判別し（ステップS1601）、第2装飾図柄の変動表示を実行中でなければ第1特別演出実行フラグをオンして処理を終了し（ステップS1602）、第2装飾図柄の変動表示を実行中であれば第1特別演出実行フラグをオンすることなく処理を終了する。ステップS1602で第1特別演出実行フラグをオンすることによって液晶表示装置50の全域に亘って第1装飾図柄が表示制御されるように制御する。

40

【0373】

上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1特別演出判定処理を終了すると、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間を第1演出タイマにセットし（ステップS908）、第1変動パターンコマンドによって指示された変動パターンに応じた第1装飾図柄の変動態様を示すプロセスデータを選択する（ステップS909）。

【0374】

なお、プロセスデータは、主制御基板101のCPU102から受信した第1変動パターンコマンドと第2変動パターンコマンドとのそれぞれに対応付けされるかたちでサブ統

50

合基板 111 の統合 ROM 113 に記憶されている。上記サブ統合基板 111 の統合 CPU 112 は、選択したプロセスデータに基づいて液晶表示装置 50 の表示制御を実行する。

【0375】

また、上記サブ統合基板 111 の統合 CPU 112 は、第 1 特別演出実行フラグがオンしていれば（ステップ S910）、当該変動表示で特別演出を実行すると判断し、液晶表示装置 50 の全域に亘って第 1 装飾図柄を表示制御し、選択したプロセスデータに基づいて第 1 装飾図柄の変動表示を開始する（ステップ S911）。第 1 特別演出実行フラグがオンしていなければ第 1 表示領域 50a に第 1 装飾図柄を表示制御し、選択したプロセスデータに基づいて第 1 装飾図柄の変動表示を開始する（ステップ S913）。

10

【0376】

その後、上記サブ統合基板 111 の統合 CPU 112 は、第 1 変動演出中処理（ステップ S712）にプロセス移行されるよう上述の第 1 演出プロセスフラグが更新された時点で（ステップ S914）、この処理を終了する。

【0377】

また、ステップ S901 で第 1 変動パターンコマンドを受信していなければ、第 2 特別演出実行フラグがオンしているか否かを判別する（ステップ S915）。第 2 特別演出実行フラグがオンしていなければ第 2 装飾図柄の変動表示を実行しているか否か（第 2 変動パターンコマンドを受信しているか否か）を判別し（ステップ S916）、第 2 装飾図柄の変動表示を実行していれば第 2 特別演出実行フラグをオンして処理を終了する（ステップ S917）。ステップ S915 で第 2 特別演出実行フラグがオンしていないときに第 2 装飾図柄の変動表示を実行しているときは、第 1 装飾図柄を第 1 表示領域に表示制御して第 1 装飾図柄の変動表示を実行するとともに第 2 装飾図柄を第 2 表示領域に表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を実行しているときに第 1 装飾図柄の変動表示のみを停止した場合であって、第 1 装飾図柄の次の変動表示の開始を指示する第 1 変動パターンコマンドを受信していない状態である。ステップ S917 で第 2 特別演出実行フラグをオンすることによって第 2 装飾図柄の変動表示を実行途中に、第 2 装飾図柄が液晶表示装置 50 の全域に表示制御されて変動表示される。

20

【0378】

なお、ステップ S916 で第 2 装飾図柄の変動表示が実行中であると判定されたとき、すなわち、第 1 装飾図柄を第 1 表示領域に表示制御して第 1 装飾図柄の変動表示を実行するとともに第 2 装飾図柄を第 2 表示領域に表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を実行しているときに第 1 装飾図柄の変動表示のみを停止した場合に未だ第 1 変動パターンコマンドを受信していなければ直ぐに第 2 特別演出実行フラグをオンすることにより第 2 装飾図柄を液晶表示装置 50 の全域に表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を実行するように構成したが、ステップ S916 で第 2 装飾図柄の変動表示が実行されていると判別したときに所定期間経過したことに基づいて第 2 特別演出実行フラグをオンして第 2 装飾図柄を液晶表示装置 50 の全域に表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を実行するように構成してもよい。

30

【0379】

図 53 は、上記第 1 変動演出中処理（ステップ S712）についてその手順を示すフローチャートである。

【0380】

上記第 1 演出プロセスフラグが当該第 1 変動演出中処理を行うべき旨を示しているときは、同図 53 に示されるように、上記サブ統合基板 111 の統合 CPU 112 は、まず、ステップ S921 の処理として、第 1 変動パターンコマンドによって指示された第 1 特別図柄の変動時間が設定される第 1 演出タイマを 1 減算する。

40

【0381】

統合 CPU 112 は、第 1 演出タイマが 0、すなわち、第 1 変動パターンコマンドによって指示された第 1 特別図柄の変動時間が経過したと判断されると（ステップ S922）

50

、次にステップ S 936 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 936 の処理において、上記第1変動演出終了処理（ステップ S 713）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新して処理を終了する。

【0382】

また、第1演出タイマが0でない場合、すなわち、第1変動パターンコマンドによって指示された第1特別図柄の変動時間が経過していないと判断されると（ステップ S 922）、統合 C P U 112 は、第1特別演出実行フラグがオンしていれば（ステップ S 923）、実行中のプロセスデータに基づく第1装飾図柄の変動表示を液晶表示装置 50 の全域で実行し（ステップ S 927）、第1特別演出実行フラグがオンしていなければ実行中のプロセスデータに基づく第1装飾図柄の変動表示を第1表示領域 50a で実行する（ステップ S 929）。その後、ステップ S 930 に進む。10

【0383】

そして、統合 C P U 112 は、第1装飾図柄の左装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップ S 930）、第1装飾図柄の左装飾図柄を停止表示し（ステップ S 931）、第1装飾図柄の右装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップ S 932）、第1装飾図柄の右装飾図柄を停止表示し（ステップ S 933）、第1装飾図柄の中装飾図柄を停止表示するタイミングになったことに基づいて（ステップ S 934）、第1装飾図柄の中装飾図柄を停止表示する（ステップ S 935）。

【0384】

図 54 は、上記第1変動演出終了処理（ステップ S 713）についてその手順を示すフローチャートである。20

【0385】

上記第1演出プロセスフラグが当該第1変動演出終了処理を行うべき旨を示しているときは、同図 54 に示されるように、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、まず、ステップ S 951 の処理として、主制御基板 101 の C P U 102 から第1停止表示コマンドを受信していれば、第1変動演出開始処理のステップ S 903、ステップ S 905、ステップ S 907 で決定した第1装飾図柄の停止図柄を確定表示する（ステップ S 952）。

【0386】

次いで、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、上記第1大当たり開始コマンドを受信していれば（ステップ S 953）、大当たり演出フラグをオンし（ステップ S 954）、液晶表示装置 50 にて大当たりを開始することを通知する表示を行う（ステップ S 955）。なお、上述したように、第1大当たり開始コマンドは、大当たりの種類（確変大当たり、非確変大当たり）に応じて個々に用意されている。ステップ S 955 では、第1確変大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて確変大当たりを開始することを通知する表示を行い、第1非確変大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて非確変大当たりを開始することを通知する表示を行う。その後、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、第1変動演出開始処理（ステップ S 711）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップ S 956）。30

【0387】

また、第1大当たり開始コマンドを受信していなければ（ステップ S 953）、第1変動演出開始処理（ステップ S 711）にプロセス移行されるよう上述の第1演出プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する（ステップ S 956）。また、ステップ S 951 で主制御基板 101 の C P U 102 から第1停止表示コマンドを受信していなければ、以降の処理を実行することなく処理を終了する。このように、サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、主制御基板 101 の C P U 102 から受信したコマンドに基づいて液晶表示装置 50 の表示制御を行って第1装飾図柄の変動表示を開始するとともに装飾図柄の停止図柄を導出表示する。40

【0388】

10

20

30

40

50

図55は、第2演出制御処理（ステップS702）についてその手順を示すフローチャートである。なお、第2演出制御処理は上記第1演出制御処理の第1装飾図柄に対応する部分を第2装飾図柄に読み替え、第2装飾図柄に対する部分を第1装飾図柄に読み替えた処理を実行するため、詳細な説明は省略する。

【0389】

第2演出制御処理において、統合CPU112はまず、大当たり遊技状態の制御を実行していることを示す大当たり演出フラグがオンしているか否かを判別し（ステップS720）、大当たり演出フラグがオンしていれば処理を終了する。

【0390】

大当たり演出フラグがオンしていなければ上述の第2演出プロセスフラグに応じて、以下の3つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

【0391】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された第2特別図柄の変動パターンを指示するコマンド（第2変動パターンコマンド）に基づいて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御する処理などが行われる第2変動演出開始処理（ステップS721）

2. 液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御する処理などが行われる第2変動演出中処理（ステップS722）

3. 上記第2第2大当たり開始コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するとともにラウンド演出処理を開始するための処理を行う第2変動演出終了処理（ステップS723）。

【0392】

なお、上記第2演出プロセスフラグは、上述のステップS501の処理（図47参照）において、上記第2変動演出開始処理（ステップS721）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0393】

図56は、上記ラウンド演出処理（ステップS703）についてその手順を示すフローチャートである。

【0394】

ラウンド演出処理において上記サブ統合基板111の統合CPU112はまず、上記第1演出制御処理及び第2演出制御処理で上記大当たり演出フラグをオンしたか否かを判別する（ステップS970）。上述したように、大当たり演出フラグは第1大当たり開始コマンド及び第2大当たり開始コマンドを受信したときにオンされる。上記サブ統合基板111の統合CPU112は、大当たり演出フラグがオンしていれば大当たり遊技状態に制御する又は大当たり遊技状態に制御していると判断し、大当たり遊技状態に関連して液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御するための処理を実行し、大当たり演出フラグがオンしていなければ大当たり遊技状態に制御しないと判断し、以降の処理を実行することなく処理を終了する。

【0395】

上記サブ統合基板111の統合CPU112は、大当たり遊技状態に関連して液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36等を制御するための処理として、まず上記ラウンド開始コマンド（ラウンド開始コマンドA、ラウンド開始コマンドB）を受信したか否かを判別し（ステップS971）、ラウンド開始コマンドを受信していれば受信したラウンド開始コマンドによって指示されるラウンドに応じて液晶表示装置50、ランプ27, 92, 204a及びスピーカ14, 36を制御することによって当該ラウンド中の演出を実行する（ステップS972）。ラウンド開始コマンドを受信していなければ上記ラウンド中の演出を実行することなくステップS973に進む。

【0396】

10

20

30

40

50

また、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、上記ラウンド終了コマンド（ラウンド終了コマンド A、ラウンド終了コマンド B）を受信したか否かを判別し（ステップ S 973）、ラウンド終了コマンドを受信していれば受信したラウンド終了コマンドによって指示されるラウンドに応じて液晶表示装置 50、ランプ 27, 92, 204a 及びスピーカ 14, 36 を制御することによって当該ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行する（ステップ S 974）。ラウンド終了コマンドを受信していないければ上記ラウンドを終了するとき（及び終了しているとき）の演出を実行することなくステップ S 975 に進む。

【0397】

また、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、上記大当たり終了コマンド（第 1 確変大当たり終了コマンド、第 1 非確変大当たり終了コマンド、第 2 確変大当たり終了コマンド、第 2 非確変大当たり終了コマンド）を受信していれば大当たり終了コマンドによって指示される大当たりの種類に応じて液晶表示装置 50、ランプ 27, 92, 204a 及びスピーカ 14, 36 を制御することによって大当たり遊技状態を終了するときの演出を実行する（ステップ S 976）。そして大当たり演出フラグをオフし（ステップ S 977）、処理を終了する。なお、ステップ S 976 で確変大当たりとなったことを示す第 1 確変大当たり終了コマンド及び第 2 確変大当たり終了コマンドを受信したことに基づいて上記統合 C P U 112 は大当たり遊技状態の終了後に高確率状態及び時短状態に制御することを通知する演出を実行し、非確変大当たりとなったことを示す第 1 非確変大当たり終了コマンド及び第 2 非確変大当たり終了コマンドを受信したことに基づいて上記統合 C P U 112 は大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御することを通知する演出を実行する。

10

20

30

【0398】

このように、この実施の形態では、通常、液晶表示装置 50 の第 1 表示領域 50a に第 1 装飾図柄を表示制御し、第 2 表示領域 50b に第 2 装飾図柄を表示制御する。そして、一方の装飾図柄の変動表示を開始するときに他方の装飾図柄の変動表示が実行されているか否かを判別し、他方の装飾図柄の変動表示が実行されていなければ装飾図柄を液晶表示装置 50 の全域に表示制御して変動表示を実行する。すなわち、第 1 装飾図柄の変動表示を開始するときに第 2 装飾図柄の変動表示が実行されていなければ第 1 装飾図柄を液晶表示装置 50 の全域に表示制御して変動表示を実行し、第 2 装飾図柄の変動表示を開始するときに第 1 装飾図柄の変動表示が実行されていなければ第 2 装飾図柄を液晶表示装置 50 の全域に表示制御して変動表示を実行する。以下、図 57 及び図 58 を参照して液晶表示装置 50 で実行される特別演出の態様例について説明する。

【0399】

図 57 に示すように、この例では通常、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は第 1 装飾図柄として算用数字を液晶表示装置 50 の第 1 表示領域 50a に表示制御し、第 2 装飾図柄として漢数字を液晶表示装置 50 の第 2 表示領域 50b に表示制御する。

【0400】

そして上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、第 1 変動パターンコマンドを受信したことにに基づいて第 1 特別演出判定処理を実行して特別演出を実行すると判定した場合には（図 57（A））、液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄を表示制御して変動表示を開始する（図 57（B））。

40

【0401】

次いで、上記サブ統合基板 111 の統合 C P U 112 は、第 1 変動パターンコマンドに基づいて決定した第 1 装飾図柄の停止図柄を導出表示する（図 57（C））。そして、所定期間経過後に第 2 表示領域 50b における第 2 装飾図柄の表示制御を再開して第 1 表示領域 50a に第 1 装飾図柄を表示制御するとともに第 2 表示領域に第 1 装飾図柄を表示制御する（図 57（D））。

【0402】

このように、第 1 変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合には第 2 表示領域 50b における第 2 装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置

50

50の全域に亘って第1装飾図柄の変動表示を実行し、第2変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合には第1表示領域50aにおける第1装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置50の全域に亘って第2装飾図柄の変動表示を実行する。

【0403】

また、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1変動パターンコマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置50の全域に第1装飾図柄を表示制御して変動表示を実行している場合に(図58(A))、第2変動パターンコマンドを受信して第1特別演出実行フラグがオフされたことに基づいて第1装飾図柄を第1表示領域50aに表示制御して変動表示を継続するとともに第2装飾図柄を第2表示領域50bに表示制御して変動表示を開始する(図58(B))。

10

【0404】

そして、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1停止表示コマンドを受信したときに第1変動パターンコマンドに基づいて決定した第1装飾図柄の停止図柄を導出表示し(図58(C))、第2停止表示コマンドを受信したときに第2変動パターンコマンドに基づいて決定した第2装飾図柄の停止図柄を導出表示する(図58(D))。

【0405】

また、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第1変動パターンコマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置50の第1表示領域50aに第1装飾図柄を表示制御して変動表示を実行するとともに第2表示領域50bに第2装飾図柄を表示制御して変動表示を実行している場合に(図59(A))、第1停止表示コマンドを受信して第1装飾図柄の停止図柄を導出表示した後(図59(B))、第1変動演出開始処理を実行したときに未だ第1装飾図柄の変動表示の実行を指示する第1変動パターンコマンドを受信しないければ第2特別演出実行フラグをオンすることによって第2装飾図柄を液晶表示装置50の全域に表示制御して第2装飾図柄の変動表示を実行する(図59(C))。

20

【0406】

そして、上記サブ統合基板111の統合CPU112は、第2停止表示コマンドを受信したときに第2変動パターンコマンドに基づいて決定した第2装飾図柄の停止図柄を導出表示する(図59(D))。

30

【0407】

なお、本例では、第1装飾図柄と第2装飾図柄との一方を液晶表示装置50の全域に表示制御、すなわち、第1装飾図柄を表示制御する第1表示領域50a及び第2装飾図柄を表示制御する第2表示領域50bの一方を液晶表示装置50の全域に拡張させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄を表示制御することによって大当たり遊技状態となる確率が高いことを示唆するが、液晶表示装置50の大半の領域を占めるように第1装飾図柄を表示制御する第1表示領域50a及び第2装飾図柄を表示制御する第2表示領域50bの一方を拡張するものであれば液晶表示装置50の全域に拡張させて第1装飾図柄及び第2装飾図柄を表示制御しないものであってもよい。例えば、第1装飾図柄を表示制御する第1表示領域50a及び第2装飾図柄を表示制御する第2表示領域50bの一方を液晶表示装置50の3分の2以上の領域を占めるように拡張して第1装飾図柄及び第2装飾図柄を表示制御することによって大当たり遊技状態となる確率が高いことを示唆するように構成してもよい。また、第1装飾図柄を表示制御する第1表示領域50a及び第2装飾図柄を表示制御する第2表示領域50bの一方を拡張した場合に、第1装飾図柄及び第2装飾図柄を拡大して表示制御するように構成してもよいし、拡大することなく表示制御するように構成してもよい。

40

【0408】

また、本実施形態では第1変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合に第2表示領域50bにおける第2装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置50の全域に亘って第1装飾図柄の変動表示を実行し、第2変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合には第1表示領域50aにおける第

50

1 装飾図柄の表示制御を中断して液晶表示装置 50 の全域に亘って第 2 装飾図柄の変動表示を実行するように構成したが、第 1 変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合に第 2 装飾図柄の表示制御を中断することなく液晶表示装置 50 に第 1 装飾図柄よりも視認し難い態様で第 2 装飾図柄を表示制御し、第 2 変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合に第 1 装飾図柄の表示制御を中断することなく液晶表示装置 50 に第 2 装飾図柄よりも視認し難い態様で第 1 装飾図柄を表示制御するように構成してもよい。例えば、第 1 変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合に第 2 装飾図柄を液晶表示装置 50 に通常（第 2 表示領域 50 b に表示制御している態様）よりも縮小表示して表示制御するとともに第 1 装飾図柄を液晶表示装置 50 に通常（第 1 表示領域 50 a に表示制御している態様）よりも拡大表示して表示制御し、第 2 変動パターンコマンドを受信したときに特別演出を実行すると判定した場合に第 1 装飾図柄を液晶表示装置 50 に通常よりも縮小表示して表示制御するとともに第 2 装飾図柄を液晶表示装置 50 に拡大表示して表示制御するように構成してもよい。この場合に、拡大表示された装飾図柄を液晶表示装置 50 の中央に表示制御し、縮小表示された装飾図柄を液晶表示装置 50 の端部（例えば液晶表示装置 50 の右上部の領域）に表示制御することによって縮小表示された装飾図柄をさらに視認し難くなるように構成してもよい。

【 0 4 0 9 】

また、上記した実施形態では第 1 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 1 装飾図柄と第 2 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 2 装飾図柄とをそれぞれ 1 つ備える構成としたが、第 1 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 1 装飾図柄と第 2 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 2 装飾図柄とをそれぞれ複数備える構成としてもよい。例えば、第 1 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 1 装飾図柄として第 1 本装飾図柄と第 2 演出装飾図柄とを備え、第 2 特別図柄に対応して液晶表示装置 50 に表示制御される第 2 装飾図柄として第 2 本装飾図柄と第 2 演出装飾図柄とを備える構成としてもよく、この場合に第 1 本装飾図柄と第 2 本装飾図柄とを常に所定の領域に表示制御するように構成するとともに第 1 演出装飾図柄及び第 2 演出装飾図柄によって上記特別演出を実行するように構成し、上記特別演出を実行して第 1 演出装飾図柄及び第 2 演出装飾図柄の表示制御を中断した場合であっても第 1 本装飾図柄及び第 2 本装飾図柄によって常に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応した表示制御を視認可能となるようにしてもよい。

【 0 4 1 0 】

また、本実施形態では、液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄を表示制御した後、第 1 変動パターンコマンド及び第 2 変動パターンコマンドを受信しなければ液晶表示装置 50 の全域に表示制御される装飾図柄を継続して表示する。具体的には、図 57 (B) で液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄を表示制御して変動表示を実行し、第 1 装飾図柄の停止図柄を導出表示した後（図 57 (C)）、第 1 変動パターンコマンド及び第 2 変動パターンコマンドを受信していないなければ液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄の停止図柄を継続して表示制御する（図 58 (D)）。この状態で第 1 変動パターンコマンドを受信し、第 2 変動パターンコマンドを受信していないければ液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄を表示制御した状態で第 1 装飾図柄の変動表示を開始し、第 2 変動パターンコマンドを受信し、第 1 変動パターンコマンドを受信していないければ液晶表示装置 50 の全域に第 2 装飾図柄を表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を開始する。また、第 1 変動パターンコマンドと第 2 変動パターンコマンドとの両方を受信していれば第 1 表示領域 50 a に第 1 装飾図柄を表示制御して第 1 装飾図柄の変動表示を開始するとともに第 2 表示領域 50 b に第 2 装飾図柄を表示制御して第 2 装飾図柄の変動表示を開始する。すなわち、通常は液晶表示装置 50 の全域に第 1 装飾図柄及び第 2 装飾図柄の一方が表示制御された状態であり、第 1 変動パターンコマンドに基づく第 1 装飾図柄の変動表示と第 2 変動パターンコマンドに基づく第 2 装飾図柄の変動表示とが同時に実行される場合にだけ第 1 表示領域 50 a に第 1 装飾図柄を表示制御して第 1 装飾図柄の変動表示を実行する

とともに第2表示領域50bに第2装飾図柄を表示制御して第2装飾図柄の変動表示を実行する。このため、始動記憶数の上限が4つであり、1つの装飾図柄によって変動表示が実行される遊技機であると錯覚させ、第1装飾図柄の変動表示と第2装飾図柄の変動表示とが同時に実行されたときに始動記憶数が8個に増加したと思わせることができるために、第1装飾図柄の変動表示と第2装飾図柄の変動表示とが同時に実行されたときに遊技の興趣を向上させることができる。

【0411】

以上本発明によれば、通常、第1変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第1表示領域50aで第1装飾図柄を変動表示し、第2変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第2表示領域50bで第2装飾図柄を変動表示する。そして、一方の装飾図柄の変動表示を開始するときに他方の装飾図柄の変動表示を実行していなければ一方の装飾図柄を液晶表示装置50の全域に表示制御して変動表示する。また、一方の装飾図柄の変動表示を実行中に他方の装飾図柄の変動表示が終了して他方の装飾図柄の変動表示を指示する変動パターンコマンドを受信していなければ一方の装飾図柄を液晶表示装置50の全域に表示制御して変動表示を実行する。そのため、変動表示が実行されないにもかかわらず停止表示された装飾図柄が長期間に亘って表示されて興趣が低下することを防止できる。また、他方の装飾図柄の変動表示が実行されていなければ一方の装飾図柄を液晶表示装置50の全域に表示制御して変動表示するため、装飾図柄の変動表示に注目させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

20

【0412】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の前面枠や本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】遊技盤の正面図である。

【図4】遊技盤の分解斜視図である。

【図5】演出装置の分解斜視図である。

【図6】演出装置の左側縁部および下縁部を部分的に示した図である。

【図7】球誘導部材による遊技球の誘導態様を説明するための図である。

【図8】球誘導部材による遊技球の誘導態様を説明するための図である。

【図9】図7、8中、IX - IX線に沿う断面図である。

30

【図10】球誘導部材の着脱作業を説明するための図である。

【図11】パチンコ機の制御に関する構成を表すブロック図である。

【図12】演出装置を単独で示した正面図である。

【図13】図12中、XIII - XIII線に沿う断面図（遊技板を含む）である。

【図14】図12中、XIV - XIV線に沿う断面図である。

【図15】内部装飾体と球誘導部材との配置関係を示した正面図である。

【図16】装飾領域の配置を具体的に示した正面図である。

【図17】遊技盤の上部分を示した正面図である。

【図18】図17中、XVIII - XVIII線に沿う遊技盤の断面図である。

40

【図19】遊技盤の上部分を左斜め下の角度から見上げた斜視図である。

【図20】遊技盤の上部分を右斜め下の角度から見上げた斜視図である。

【図21】可動装飾体の作動状態を示した正面図である。

【図22】後部ユニット（インナケーシング）の背面図である。

【図23】可動装飾体の分解斜視図である。

【図24】図23とは異なる方向からみた可動装飾体の分解斜視図である。

【図25】可動装飾体の正面図および背面図である。

【図26】図25中、Z - Z線に沿う断面図である。

【図27】配線孔の配置を示した後部ユニットの正面図である。

【図28】（a）主基板に搭載されるCPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、（b）主基板に搭載されるCPUにより実行されるタイマ割込処理を示す

50

フローチャートである。

【図29】主基板に搭載されるCPUにより更新される乱数を示す一覧表図である。

【図30】主基板に搭載されるCPUにより実行される特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図31】特別図柄プロセス処理における第1始動口通過処理を示すフローチャートである。

【図32】特別図柄プロセス処理における第2始動口通過処理を示すフローチャートである。

【図33】特別図柄プロセス処理における第1特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図34】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図35】第1大当たり判定値及び第2大当たり判定値の一例を示す説明図である。

【図36】第1特別図柄プロセス処理における第1停止図柄設定処理を示すフローチャートである。

【図37】第1確変判定値及び第2確変判定値の一例を示す説明図である。

【図38】第1特別図柄プロセス処理における第1変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図39】第1変動パターン設定処理における時短判定処理を示すフローチャートである。

【図40】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図41】第1特別図柄プロセス処理における第1特別図柄停止処理を示すフローチャートである。

【図42】特別図柄プロセス処理における第2特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図43】特別図柄プロセス処理における大当たり制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図44】大当たり制御プロセス処理における大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。

【図45】大当たり制御プロセス処理における大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図46】大当たり制御プロセス処理における大入賞口開放後処理を示すフローチャートである。

【図47】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図48】サブ統合基板に搭載される統合CPUにより実行される16ms定常処理を示すフローチャートである。

【図49】16ms定常処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図50】演出制御処理における第1演出制御処理を示すフローチャートである。

【図51】第1演出制御処理における第1変動演出開始処理を示すフローチャートである。

【図52】第1変動演出開始処理における第1特別演出判定処理を示すフローチャートである。

【図53】第1演出制御処理における第1変動演出中処理を示すフローチャートである。

【図54】第1演出制御処理における第1変動演出終了処理を示すフローチャートである。

【図55】演出制御処理における第2演出制御処理を示すフローチャートである。

【図56】演出制御処理におけるラウンド演出処理を示すフローチャートである。

【図57】特別演出の一例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図58】特別演出の一例を示す説明図である。

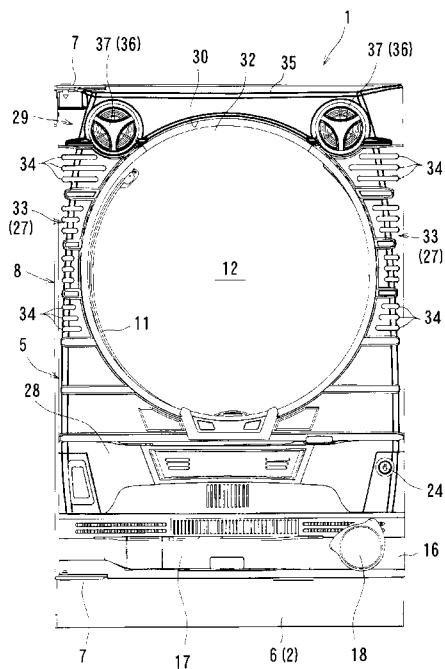
【図59】特別演出の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

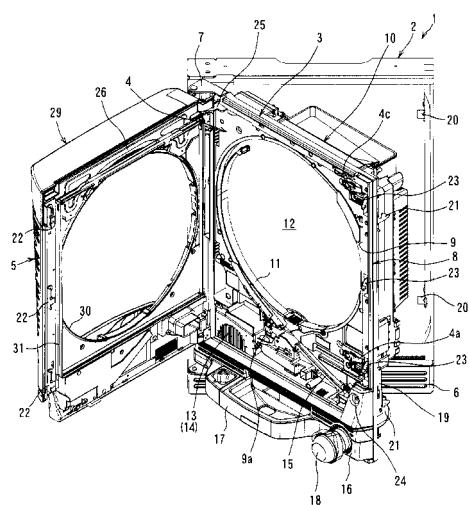
【0413】

1	パチンコ機	
3	本体枠	
4	遊技盤	
4 a	遊技板	
4 b	貫通穴	10
5	前面枠	
8	前枠体	
9	遊技盤装着枠	
10	機構装着枠	
12	遊技領域	
42	演出装置	
42 a	前部ユニット	
42 b	後部ユニット	
42 s	係合片	
42 h	係合孔	
44 a, 44 b, 44 c	可動装飾体	20
46	装飾部材	
48 a	光拡散部材	
68 a	係合片	
68 b	係合片	
70	球誘導部材	
72	球誘導部材	
74	内部装飾体	
80	上段ステージ	
80 a	窪み部	
82	中段ステージ	30
84	下段ステージ	
86	着脱経路	
88	導光通路	
90	導光部材	
90 a	仕切壁	
92	L E D	
147	特図始動記憶ランプ	
208	ハーネス線束	
210	粘着テープ片	
212 a, 212 b, 212 c	配線孔	40

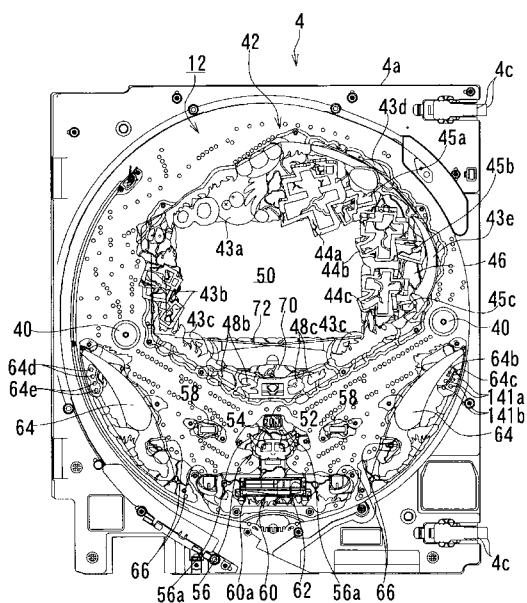
【 図 1 】



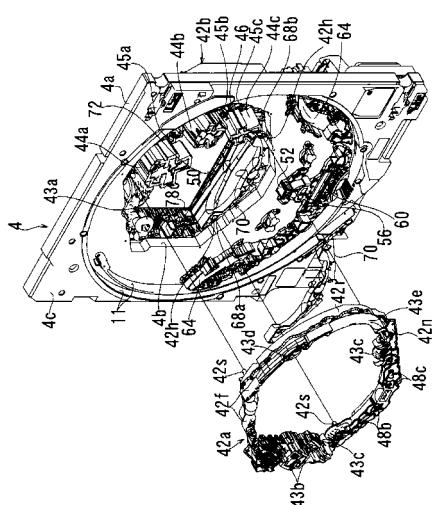
【 図 2 】



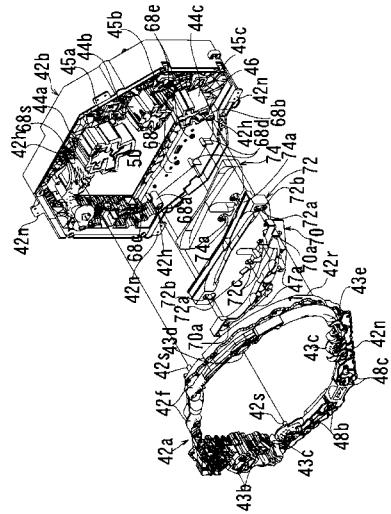
【図3】



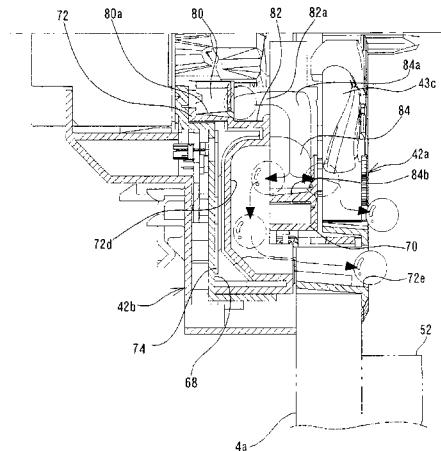
【 四 4 】



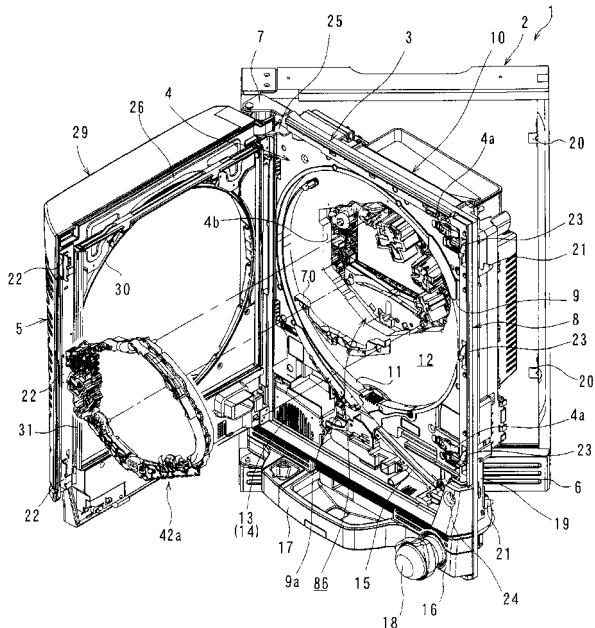
【図5】



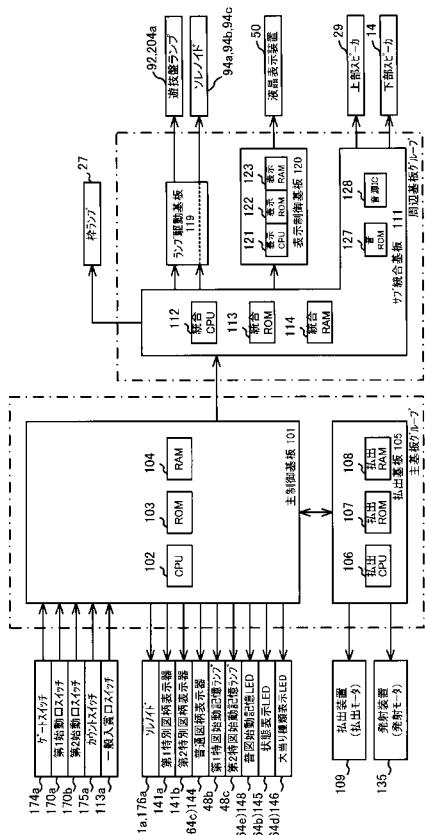
【図9】



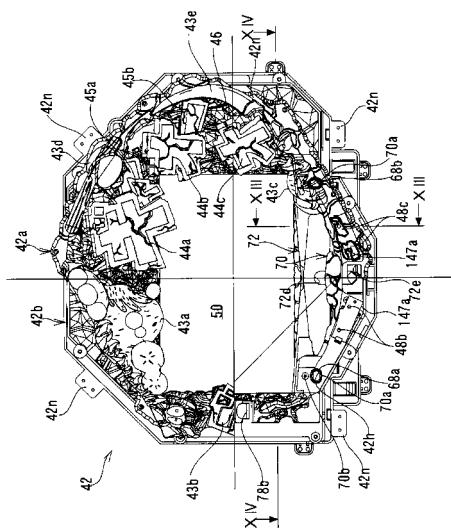
【 図 1 0 】



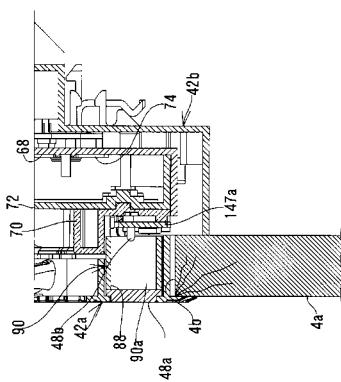
【図 1 1】



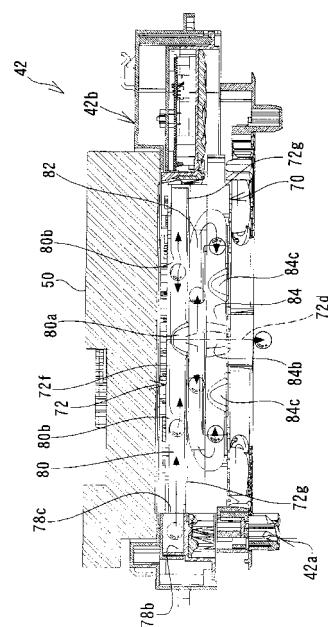
【 図 1 2 】



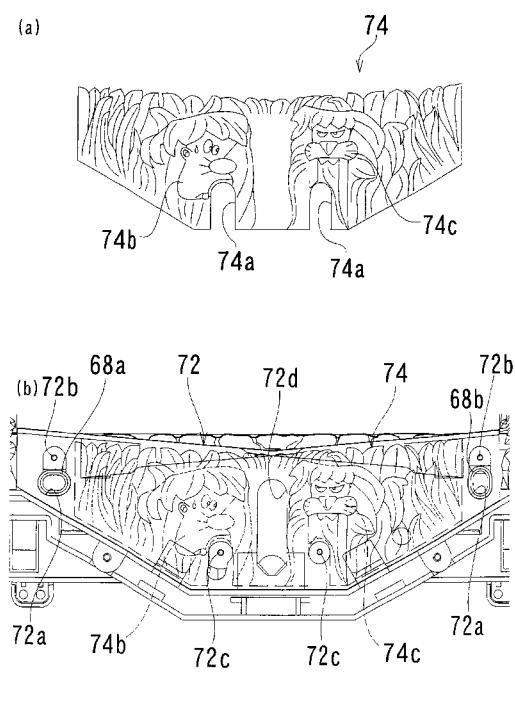
【 図 1 3 】



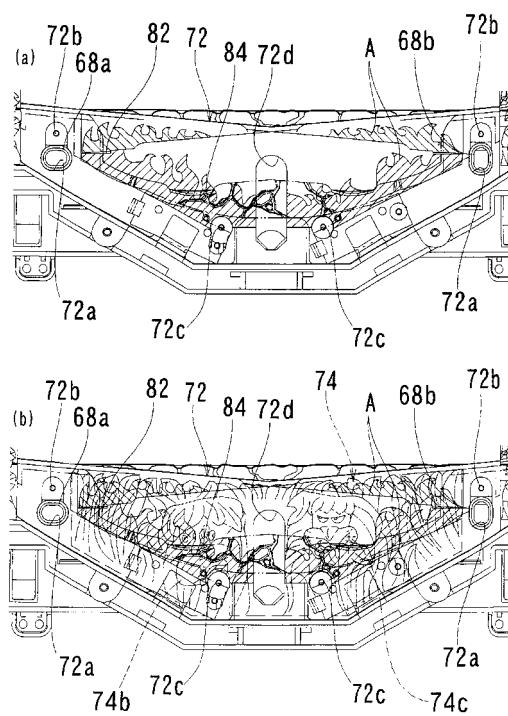
【 図 1 4 】



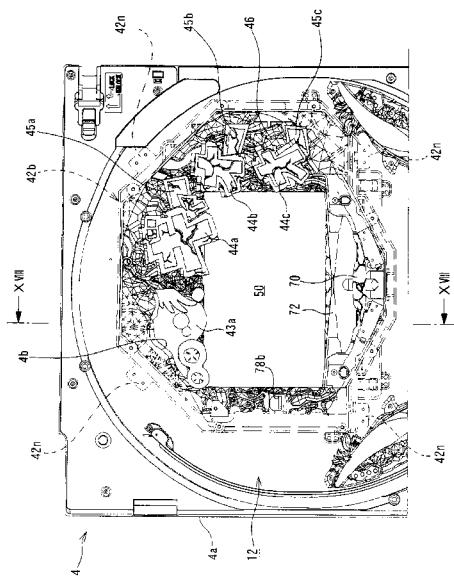
【 図 15 】



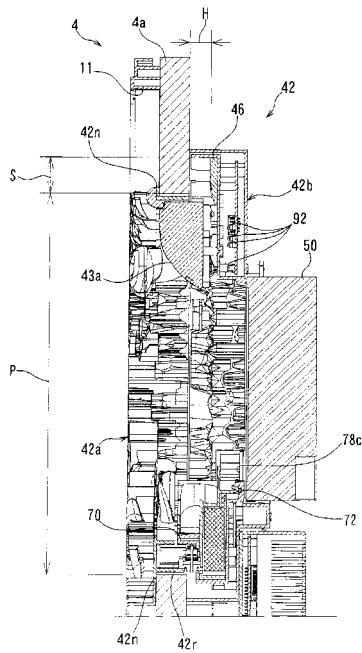
【 図 1 6 】



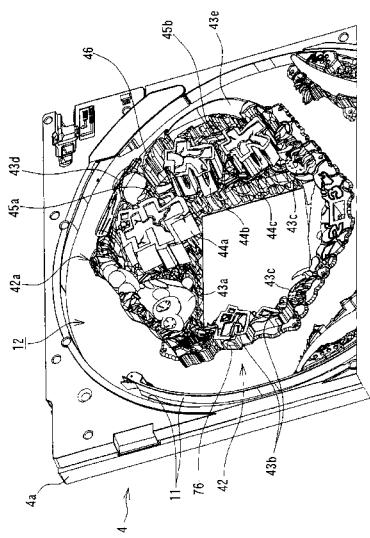
【図 17】



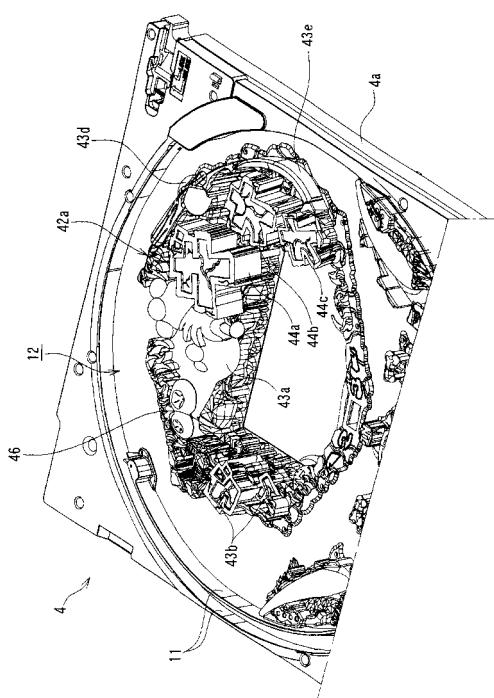
【図 18】



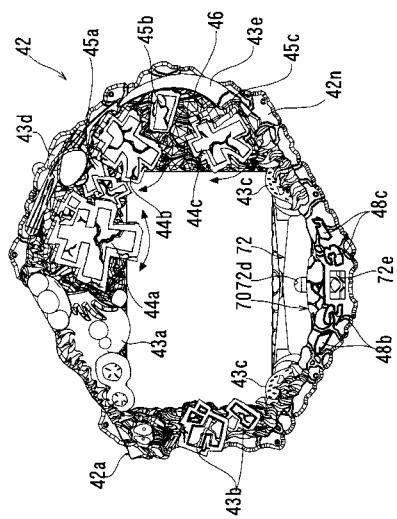
【図 19】



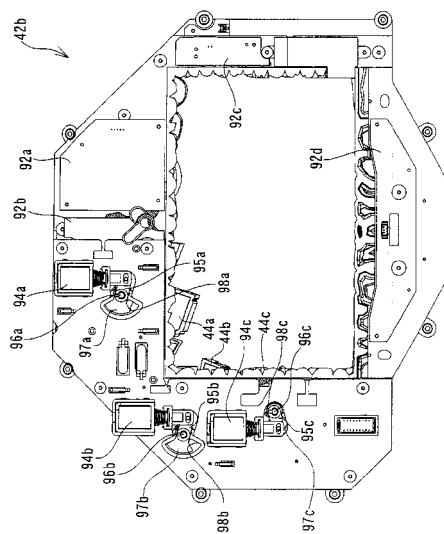
【図 20】



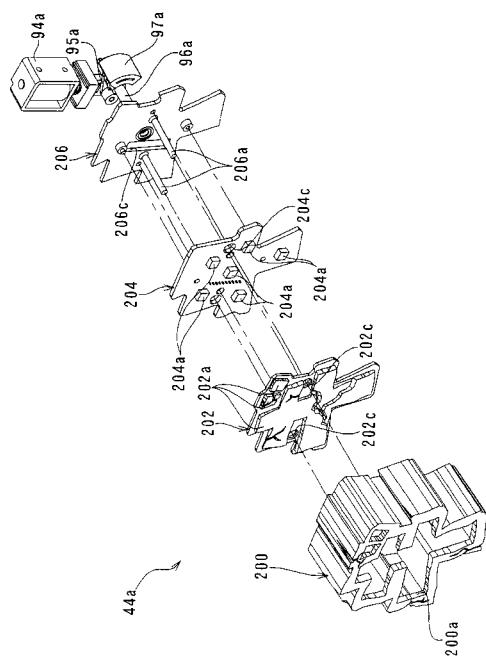
【 図 2 1 】



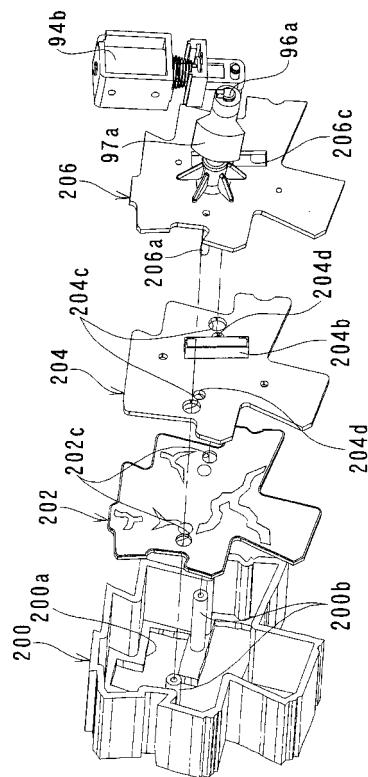
【図22】



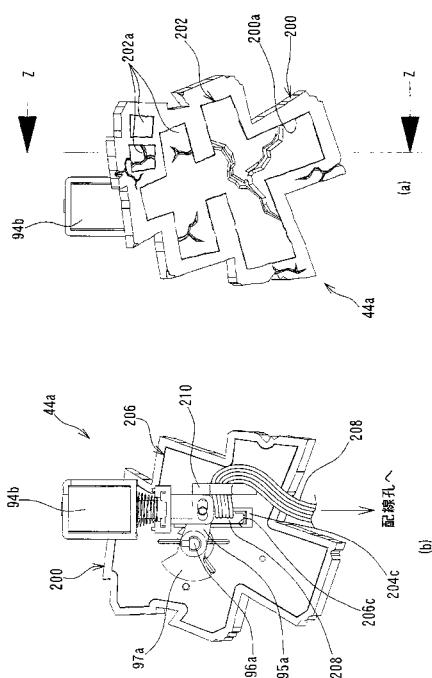
【図23】



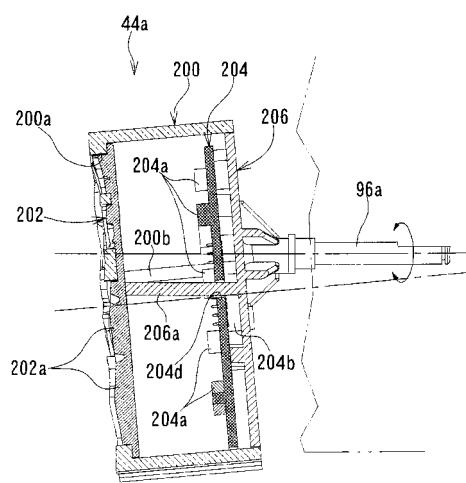
【 図 2 4 】



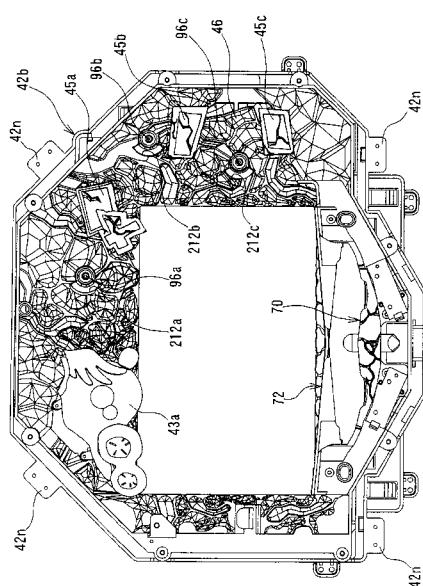
【図 25】



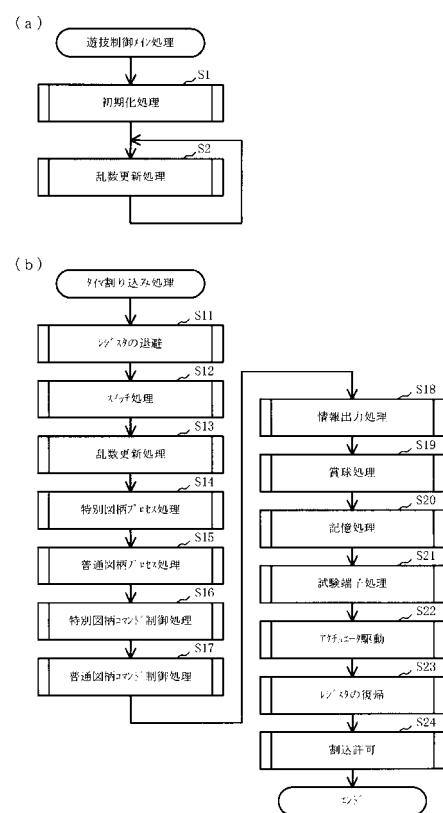
【図 26】



【図 27】



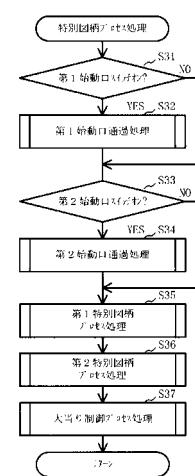
【図 28】



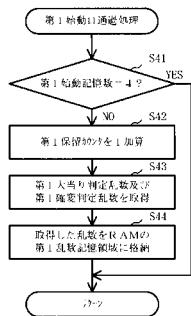
【図 2 9】

乱数名称	範囲	抽出タイミング	内容
第1大当たり判定乱数	0~639	上始動口入賞時	第1特別回柄に関わる大当たりの判定
第2大当たり判定乱数	0~639	下始動口入賞時	第2特別回柄に関わる大当たりの判定
第1確変判定乱数	0~9	上始動口入賞時	第1特別回柄大当たり時ににおける確変の判定
第2確変判定乱数	0~9	下始動口入賞時	第2特別回柄大当たり時ににおける確変の判定
第1リーチ判定乱数	0~24	第1特別回柄変動開始時	第1特別回柄はすれ時におけるリーチの判定
第2リーチ判定乱数	0~24	第2特別回柄変動開始時	第2特別回柄はすれ時におけるリーチの判定
第1変動ハターン決定乱数	0~499	第1特別回柄変動開始時	第1特別回柄の変動ハターンの決定
第2変動ハターン決定乱数	0~499	第2特別回柄変動開始時	第2特別回柄の変動ハターンの決定
普通回柄当たり判定乱数	0~14	ゲート通過時	普通回柄の当たり判定

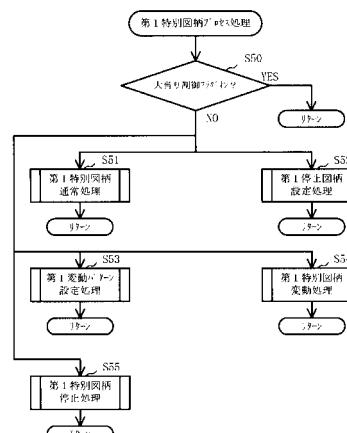
【図 3 0】



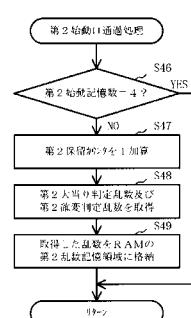
【図 3 1】



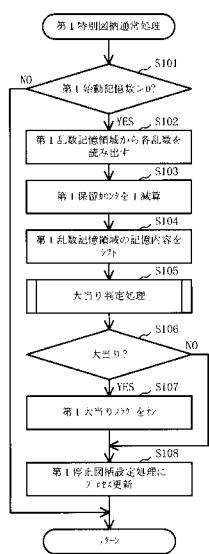
【図 3 3】



【図 3 2】



【図 3 4】



【図 3 5】

(A) 第1大当たり判定値：第1大当たり判定乱数（0～639）

	総数	大当たり	はずれ
低確率時	640	2	638
高確率時	640	20	620

(B) 第2大当たり判定値：第2大当たり判定乱数（0～639）

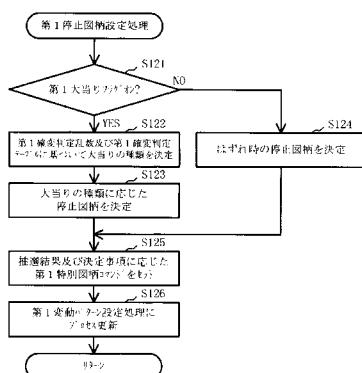
	総数	大当たり	はずれ
低確率時	640	2	638
高確率時	640	20	620

【図 3 6】

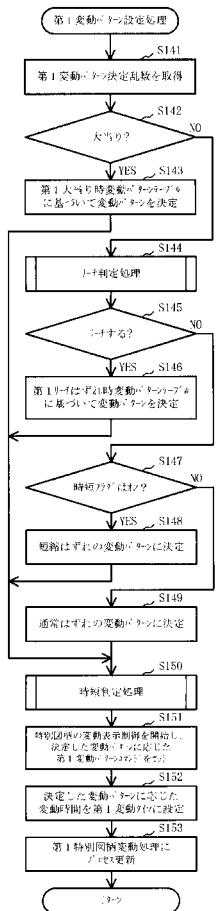
【図 3 7】

確変判定テーブル：第1確変判定乱数（0～9）、第2確変判定乱数（0～9）

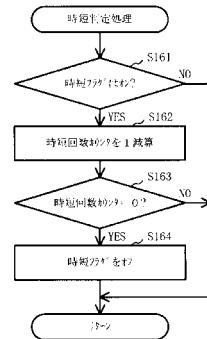
	総数	確変大当たり	非確変大当たり
第1確変判定値	10	2	8
第2確変判定値	10	8	2



【図 3 8】

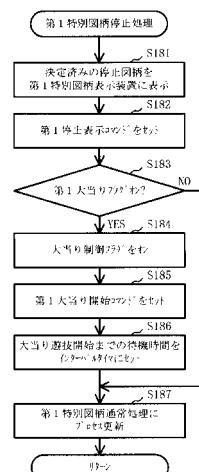
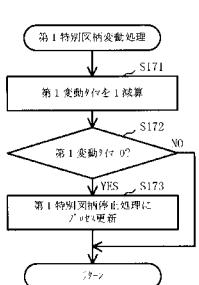


【図 3 9】

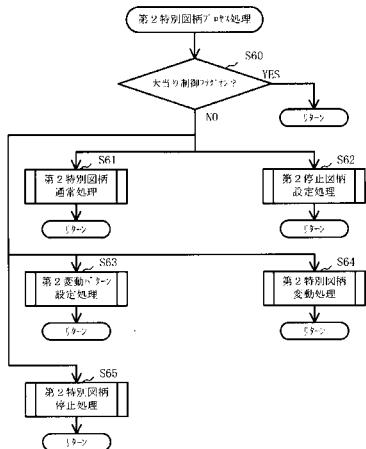


【図 4 0】

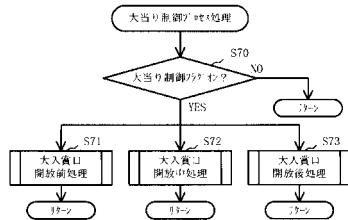
【図 4 1】



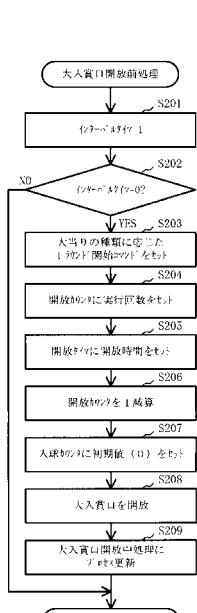
【図42】



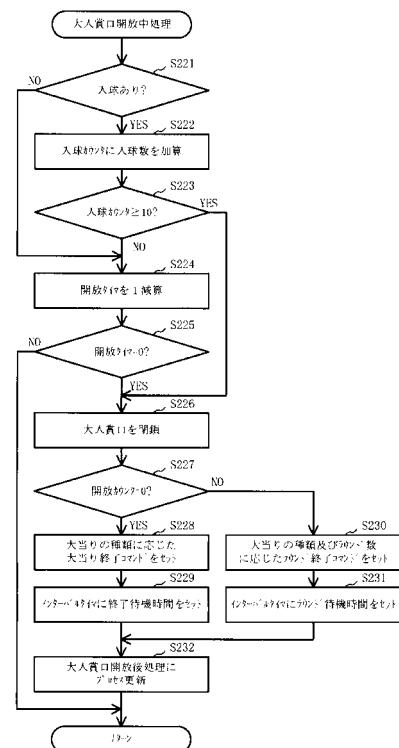
【図43】



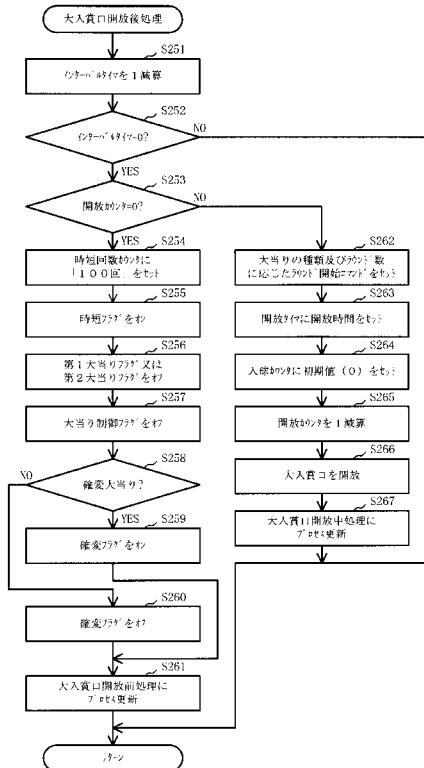
【図44】



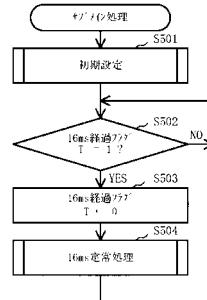
【図45】



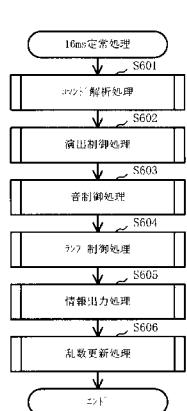
【図 4 6】



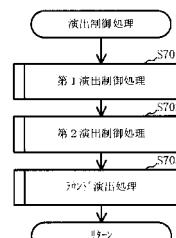
【図 4 7】



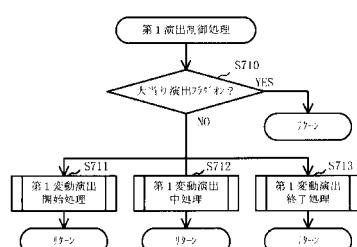
【図 4 8】



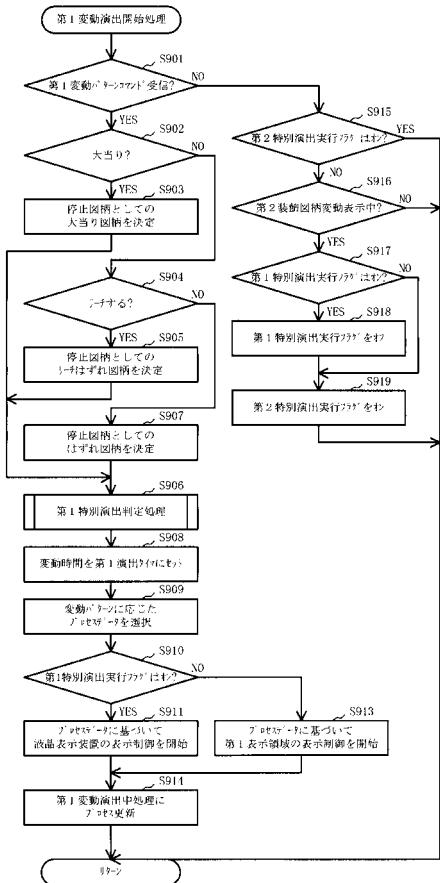
【図 4 9】



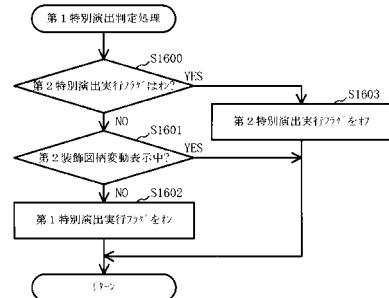
【図 5 0】



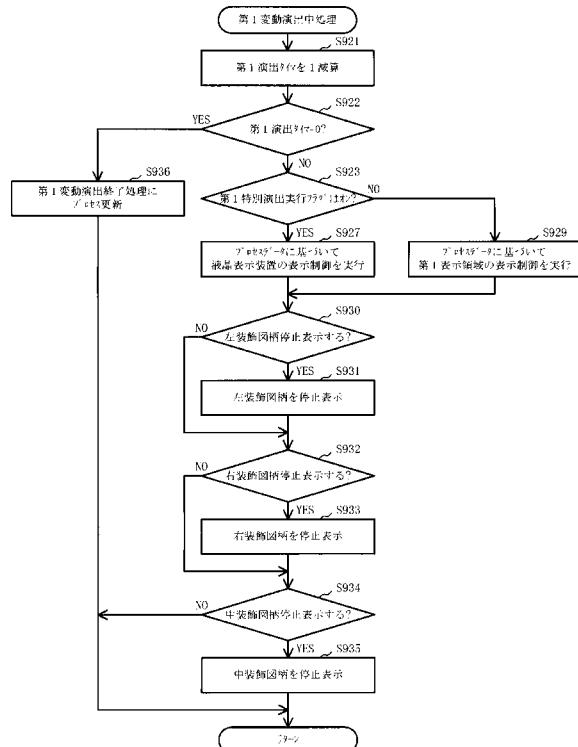
【図 5 1】



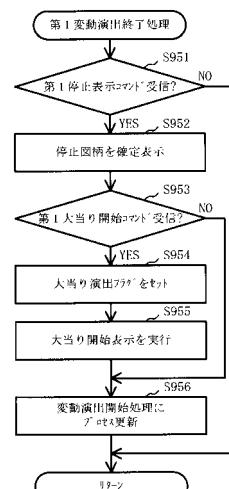
【図 5 2】



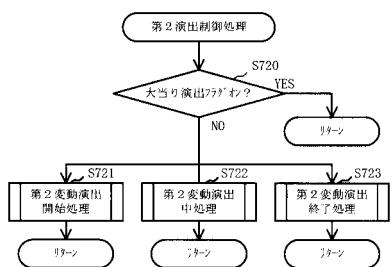
【図 5 3】



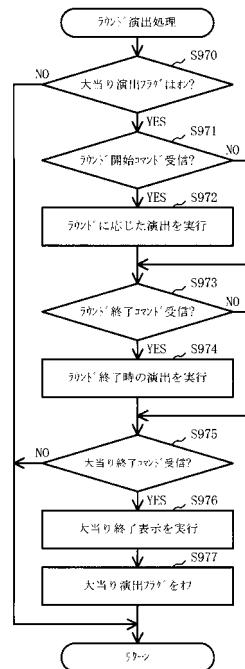
【図 5 4】



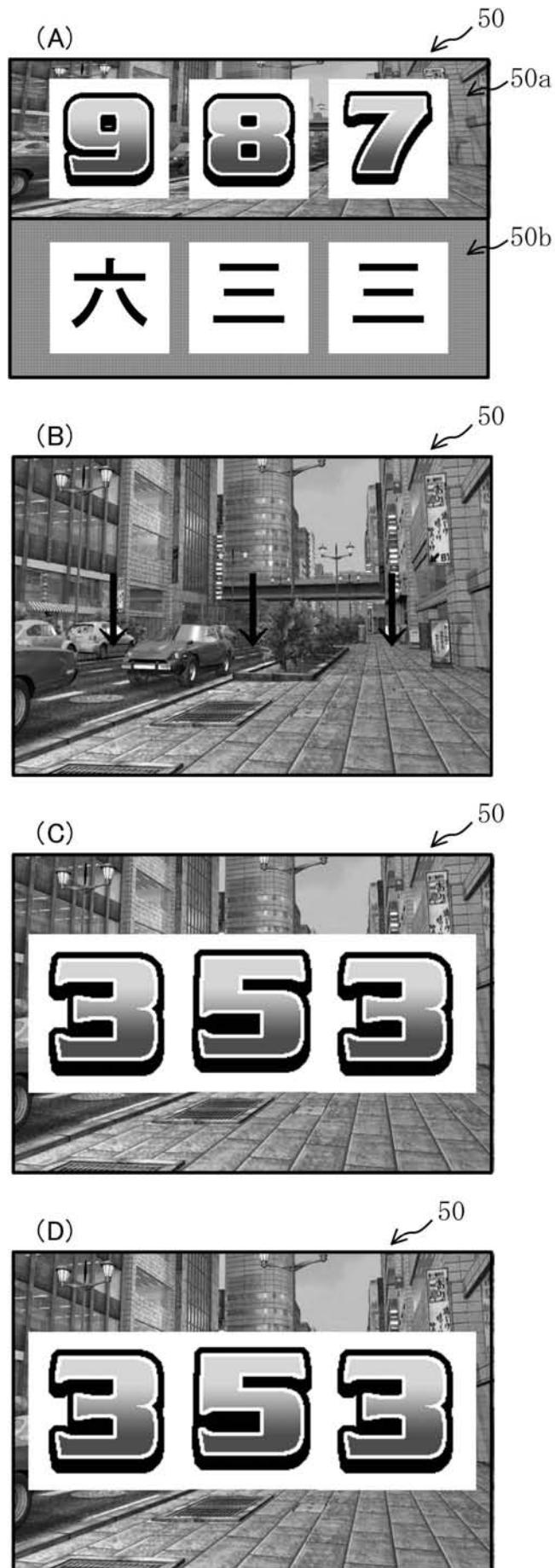
【図 5 5】



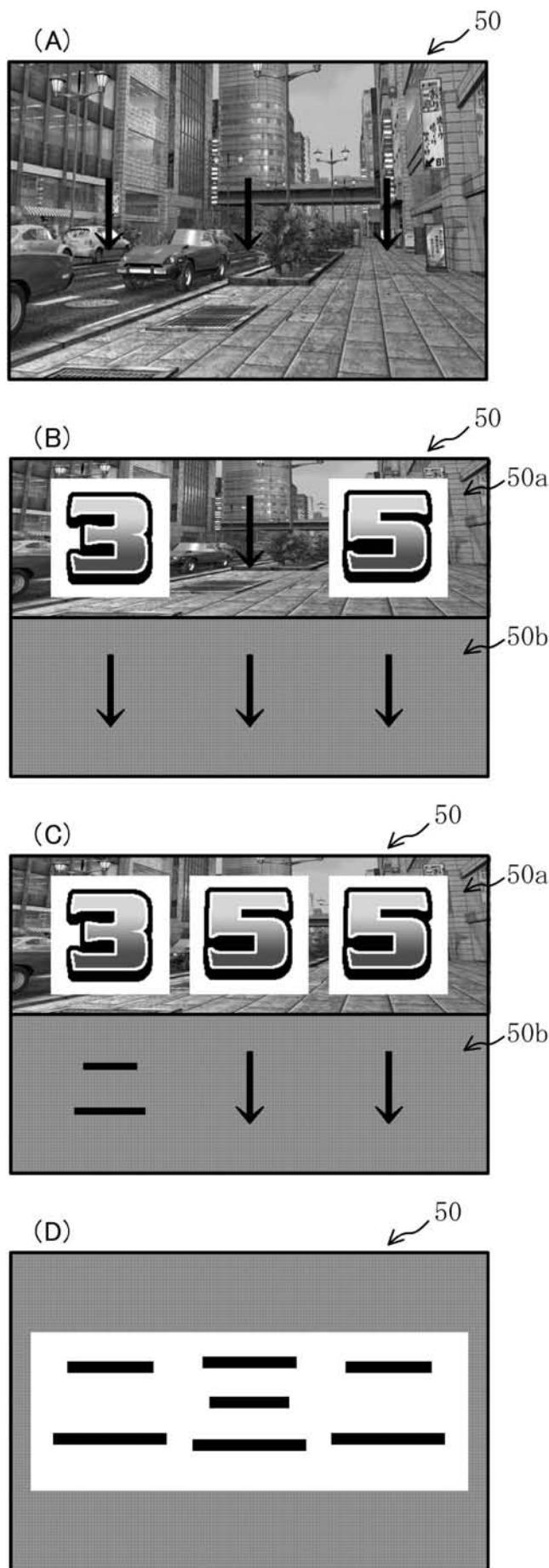
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】



【図 5 9】

