

(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2008-43379

(P2008-43379A)

(43) 公開日 平成20年2月28日(2008.2.28)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F I  
A63F 7/02 320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 130 頁)

(21) 出願番号 特願2006-219065 (P2006-219065)  
(22) 出願日 平成18年8月11日(2006.8.11)(71) 出願人 000148922  
株式会社大一商会  
愛知県名古屋市中村区鵜付町1丁目22番地  
(74) 代理人 100130889  
弁理士 小原 崇広  
(72) 発明者 市原 高明  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内  
(72) 発明者 山本 卓也  
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 長谷川 有史  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

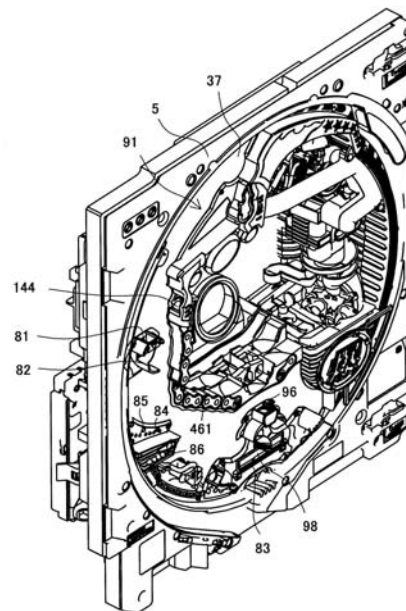
(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】

このパチンコ機1では、普通図柄始動口96及び特別図柄始動口82を備える。特別図柄始動口82は、普通図柄始動口96に遊技球が入球されることがその入球条件とされている。普通図柄始動口96に入球したときに行われる通常時の表示演出(ノーマル演出)と、上記特別図柄始動口82に入球したときに上記通常時の表示演出よりも特別遊技が行われる期待感の高い表示演出(スペシャル演出)と、は各々独立した表示演出として行われる。ノーマル演出は、スペシャル演出が行われるときにその画像出力は中止されるが、内部的には実行される。

【選択図】図12



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を該遊技領域にて流下させる弾球遊技において所定の条件が満たされたとき、遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段と、を備える遊技機であって、

前記遊技領域に設けられる第 1 の始動口と、

前記第 1 の始動口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う第 1 の始動判断手段と

、  
前記第 1 の始動判断手段により前記第 1 の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第 1 の抽選処理を行う第 1 の抽選手段と、

10

前記第 1 の抽選手段による前記第 1 の抽選処理の結果に応じて所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第 1 の表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、可動部材を有し、前記第 1 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部での主要な演出画像が特定の表示態様となって現れたとき、前記可動部材が動作することによって入球可能とされる第 2 の始動口と、

前記可動部材が動作することによって入球可能とされた前記第 2 の始動口に遊技球の入球があったか否かの判断を行う第 2 の始動判断手段と、

20

前記第 2 の始動判断手段により前記第 2 の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第 2 の抽選処理を行う第 2 の抽選手段と、

前記第 2 の抽選手段による前記第 2 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、前記第 1 の抽選処理の結果に応じた前記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の前記所定の表示部にて、前記決定した表示態様が前記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、前記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う第 2 の表示制御手段と、を備え、

前記第 1 の表示制御手段は、

前記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする前保留手段と、

30

前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、前記前保留手段により保留の状態とされている変動表示制御を解除する前保留解除手段と、

前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、前記第 1 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段と、

前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する画像出力手段と、を備え、前記画像出力手段による変動表示出力を通じて前記演出画像についての変動表示制御を行うものであり、

40

前記画像出力手段は、前記第 2 の表示制御手段による表示制御が行われるときは、前記所定の表示部での主要な演出画像が前記第 2 の抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、前記第 1 の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止するものであり、

前記演出画像決定手段は、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、前記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する遊技機であって、

前記第 2 の抽選手段による前記第 2 の抽選処理の結果に応じて開放される第 1 の開閉装置と、

前記第 1 の開閉装置に入球した遊技球を該第 1 の開閉装置内に設けられる複数の入球口

50

のいずれか 1 つに振り分け可能な振り分け装置と、

前記第 2 の抽選手段による前記第 2 の抽選処理の結果に応じて開放された前記第 1 の開閉装置に遊技球が入球し、該入球した遊技球が前記振り分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に振り分けられたときに開放される第 2 の開閉装置と、

前記第 1 の開閉装置及び前記第 2 の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があったか否かの判断を行う入賞判断手段と、

前記入賞判断手段により前記第 1 の開閉装置及び前記第 2 の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があった旨判断されたとき、遊技者に遊技球を払い出す賞球払出手段と、を備え、

前記賞球払出手段は、前記入賞判断手段により前記第 1 の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときよりも、前記入賞判断手段により前記第 2 の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときのほうが多くの遊技球を払い出すものであり、

前記特別遊技実行手段は、前記振り分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に遊技球が振り分けられたとき、前記所定の条件が満たされたとして、前記第 2 の開閉装置が開放される前記特別遊技を行う

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有している。この遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられており、遊技媒体として例えば遊技球が遊技者によって打ち込まれる。これにより、こうした遊技領域に打ち込まれた遊技球が上記障害釘に撥ね返りつつ該遊技領域を流下する弾球遊技が行われるようになる。そして、この弾球遊技において所定の条件が満たされたときに遊技者に有利な大当たり遊技が行われることとなる。

【0003】

この種の遊技機としては、例えば特許文献 1 に見られるような、デジパチ遊技機と称されるパチンコ機が知られている。このデジパチ遊技機には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ（入賞）可能な始動口が設けられている。この始動口に遊技球が受け入れられると（入賞すると）、大当たり抽選が行われる。デジパチ遊技機は、始動口に遊技球が受け入れられる（入賞する）のみで大当たり抽選が行われる点において、羽根物遊技機または権利物遊技機と大きく異なっている。このデジパチ遊技機において、抽選手段による抽選結果は、例えば液晶表示器等から構成される演出画像装置において図柄の変動表示演出を行ったのちに導出され、抽選に当選すると遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技が発生するように構成されている。

【特許文献 1】特開平 9 - 56893 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記従来の遊技機においては、大当たり遊技が発生するまでの過程が単調であり、興味が低下する虞があった。また、上記従来の遊技機では、遊技者に大当たりへの期待感を持たせるために、より時間の長い変動表示演出を行うようなことがあるが、この場合、次の抽選結果が決定されるまでの時間（回転効率）が長くなってしまふ。

【0005】

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興味の低下を抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

こうした目的を達成するため、請求項1に記載の発明では、遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を該遊技領域にて流下させる弾球遊技において所定の条件が満たされたとき、遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段と、を備える遊技機にあって、前記遊技領域に設けられる第1の始動口と、前記第1の始動口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う第1の始動判断手段と、前記第1の始動判断手段により前記第1の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第1の抽選処理を行う第1の抽選手段と、前記第1の抽選手段による前記第1の抽選処理の結果に応じて所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第1の表示制御手段と、前記遊技領域に設けられ、可動部材を有し、前記第1の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部での主要な演出画像が特定の表示態様となって現れたとき、前記可動部材が動作することによって入球可能とされる第2の始動口と、前記可動部材が動作することによって入球可能とされた前記第2の始動口に遊技球の入球があったか否かの判断を行う第2の始動判断手段と、前記第2の始動判断手段により前記第2の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第2の抽選処理を行う第2の抽選手段と、前記第2の抽選手段による前記第2の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、前記第1の抽選処理の結果に応じた前記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の前記所定の表示部にて、前記決定した表示態様が前記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、前記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う第2の表示制御手段と、を備え、前記第1の表示制御手段は、前記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする前保留手段と、前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、前記前保留手段により保留の状態とされている変動表示制御を解除する前保留解除手段と、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、前記第1の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段と、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する画像出力手段と、を備え、前記画像出力手段による変動表示出力を通じて前記演出画像についての変動表示制御を行うものであり、前記画像出力手段は、前記第2の表示制御手段による表示制御が行われるときは、前記所定の表示部での主要な演出画像が前記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、前記第1の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止するものであり、前記演出画像決定手段は、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、前記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する遊技機であって、前記第2の抽選手段による前記第2の抽選処理の結果に応じて開放される第1の開閉装置と、前記第1の開閉装置に入球した遊技球を該第1の開閉装置内に設けられる複数の入球口のいずれか1つに振り分け可能な振分け装置と、前記第2の抽選手段による前記第2の抽選処理の結果に応じて開放された前記第1の開閉装置に遊技球が入球し、該入球した遊技球が前記振分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に振り分けられたときに開放される第2の開閉装置と、前記第1の開閉装置及び前記第2の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があったか否かの判断を行う入賞判断手段と、前記入賞判断手段により前記第1の開閉装置及び前記第2の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があった旨判断されたとき、遊技者に遊技球を払い出す賞球払出手段と、を備え、前記賞球払出手段は、前記入賞判断手段により前記第1の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときよりも、前記入賞判断手段により前記第2の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときのほうが多くの遊技球を払い出すものであり、前記特別遊技実行

10

20

30

40

50

手段は、前記振分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に遊技球が振り分けられたとき、前記所定の条件が満たされたとして、前記第２の開閉装置が開放される前記特別遊技を行うことをその要旨とする。

【０００７】

上記構成では、始動口として第１の始動口及び第２の始動口を備え、それら始動口のうちの第２の始動口については、

- ・上記第１の始動口に遊技球が入球されること。

をその入球条件とした。そして、こうして入球可能となる第２の始動口に遊技球がさらに入球されることに基づいて行われる上記第２の抽選処理の結果に応じて第１の開閉装置を開放することとした。そして、こうして開放された第１の開閉装置に遊技球が入球し、該入球した遊技球が上記振分け装置により上記複数の入球口のうちの特定の入球口に振り分けられたときに上記第２の開閉装置が開放される特別遊技を行うこととした。

10

【０００８】

一方、上記所定の表示部での主要な演出画像（表示演出）については、こうした構成を採用した上で、上記第１の表示制御手段による変動表示制御と上記第２の表示制御手段による表示制御とを順次行うことによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記所定の表示部にて行うこととした。より具体的には、

- ・上記第１の始動判断手段により上記第１の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第１の抽選処理を行う第１の抽選手段。
- ・上記第１の抽選手段による上記第１の抽選処理の結果に応じて所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように上記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第１の表示制御手段。
- ・上記第２の始動判断手段により上記第２の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第２の抽選処理を行う第２の抽選手段。
- ・上記第２の抽選手段による上記第２の抽選処理の結果に応じて上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、上記第１の抽選処理の結果に応じた上記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の上記所定の表示部にて、上記決定した表示態様が上記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、上記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う第２の表示制御手段。

20

30

を備えることによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記所定の表示部にて行うこととした。

【０００９】

そしてこの上で、上記第１の表示制御手段は、

- ・上記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする前保留手段。
- ・前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、前記前保留手段により保留の状態とされている変動表示制御を解除する前保留解除手段。
- ・前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段。
- ・前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する画像出力手段。

40

をさらに備え、上記画像出力手段による変動表示出力を通じて上記演出画像についての変動表示制御を行うこととした。そしてこのうち、上記画像出力手段は、上記第２の表示制御手段による表示制御が行われるときは、上記所定の表示部での主要な演出画像が上記第２の抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、上記第１の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止することとした。

また、上記演出画像決定手段は、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除され

50

たときは、上記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定することとした。

【発明の効果】

【0010】

この発明によれば、遊技の興趣の低下を抑制することのできる遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、この発明にかかる遊技機の一実施の形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、各図を参照しつつ詳細に説明する。

10

【0012】

〔パチンコ機の全体構成について〕

図1はパチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図1においては遊技領域における装飾部材が省略された図を示している。

【0013】

同図1に示されるように、パチンコ機1は、外枠2、本体枠3、前面枠4、及び遊技盤5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面の片側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。なお、外枠2は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

20

【0014】

〔本体枠の構成について〕

図2はパチンコ機1の前側全体を示す正面図であり、図4はパチンコ機1の本体枠3と遊技盤5とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

同図2及び図4に併せて示されるように、本体枠3は、前枠体11、遊技盤装着枠12及び機構装着体13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。本体枠3の前枠体11は、外枠2（図1参照）の前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。そして、前枠体11の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具15が固定されており、外枠2の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具14に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具14、本体枠側ヒンジ具15、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構7が構成されている。

30

【0015】

前枠体11の前側において、遊技盤装着枠12よりも下方に位置する前枠体11の前下部左側領域にはスピーカボックス部16が一体に形成され、そのスピーカボックス部16の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板17が装着されている。そして、スピーカ装着板17にはスピーカ18が装着されている。また、前枠体11前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール19が傾斜状に装着されている。また、前枠体11前面の下部領域内の下半部分には下部前面板30が装着されている。そして、下部前面板30の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿31が設けられ、右側寄りには操作ハンドル32が設けられ、左側寄りには灰皿33が設けられている。なお、下皿31には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー34が配設されている。

40

【0016】

〔前面枠の構成について〕

図1及び図2に併せて示されるように、前枠体11の前面の片側には、その前枠体11の上端から下部前面板30の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠4がヒンジ機構36によって前方に開閉可能に装着されている。また、前面枠4の略中央部には、遊技盤5の遊技領域37を前方から透視可能な略円形の開口窓38が形成されている。また、前

50

面枠 4 の後側には開口窓 38 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 39 が設けられ、その窓枠 39 にはガラス板、透明樹脂板等の透明板 50 が装着されている。また、前面枠 4 の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠 4 の前面の下部には上皿 51 が形成されている。詳しくは、開口窓 38 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 52 が、下部に上皿 51 が、上部に音響電飾装置 53 が装着されている。サイド装飾装置 52 は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 54 を主体として構成されている。サイド装飾体 54 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ 55 が組み込まれている。音響電飾装置 53 は、透明カバー体 56、スピーカ 57、スピーカカバー 58、及びリフレクタ体（図示しない）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。

10

#### 【0017】

##### [ 施錠装置の構成について ]

図 1 及び図 4 に併せて示されるように、前枠体 11 のヒンジ機構 36 に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠 2 に対し本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対し前面枠 4 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 70 が装着されている。すなわち、この実施形態において、施錠装置 70 は、外枠 2 に設けられた閉止具 71 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 72 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 73 に係脱可能に係合して前面枠 4 を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 74 と、パチンコ機 1 の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体 11 及び下部前面板 30 を貫通して露出されたシリンダー錠 75 と、を備えている。そして、シリンダー錠 75 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで本体枠施錠フック 72 と外枠 2 の閉止具 71 との係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回動操作されることで、扉施錠フック 74 と前面枠 4 の閉止具 73 との係合が外れて前面枠 4 が解錠されるようになっている。

20

#### 【0018】

##### [ 遊技盤装着枠及び遊技盤の構成について ]

図 3 は遊技領域 37 の構成を示す拡大正面図であり、図 5 はパチンコ機 1 の後側全体を示す背面図であり、図 11 及び図 12 は遊技領域 37 の構成を示す斜視図である。

#### 【0019】

図 1 及び図 4 に示すように、本体枠 3 の遊技盤装着枠 12 は、前枠体 11 の後側に設けられかつ遊技盤 5 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤 5 は、遊技盤装着枠 12 の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている。遊技盤 5 の盤面（前面）には、外レール 76 と内レール 77 とを備えた案内レール 78 が設けられ、その案内レール 78 の内側に遊技領域 37 が区画形成されている。なお、発射レール 19 と案内レール 78 との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内レール 78 を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿 31 に案内されるように構成されている。また、遊技盤 5 の前面には、その案内レール 78 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 79 が装着されている。

30

#### 【0020】

図 3、図 11、図 12 及び図 13 に示すように、遊技領域 37 内には多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車（図示しない）が設けられている。遊技領域 37 のほぼ中央位置には、センター役物 91 が配設されており、このセンター役物 91 のデザインによってパチンコ機 1 の機種やゲームコンセプト等が特徴付けられている。なお、センター役物 91 の詳細については後述する。

40

#### 【0021】

また、センター役物 91 の後方には、抽選結果を演出表示する演出表示装置 115 が設けられている。演出表示装置 115 は、装飾図柄画像情報、背景画像情報、キャラクタ画像情報等を合成した画像情報を表示可能な適宜の表示装置が用いられる。本実施の形態で

50

は、演出表示装置 1 1 5 として液晶表示装置が用いられている。

【 0 0 2 2 】

また、上記遊技領域 3 7 には、

- ・ゲート式の始動口として形成されている普通図柄始動口（第 1 の始動口）9 6。
  - ・上記遊技盤 5 の横孔として形成されている特別図柄始動口（第 2 の始動口）8 2。
  - ・上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球の必要条件となる動作を行う普通電動役物（第 2 の可動片）8 1。
  - ・センター役物 9 1 外の領域（第 2 の遊技領域）からその内部の領域（第 1 の遊技領域）への遊技球の進入の確率が高くなるように動作可能な特別電動役物（第 1 の可動片）1 4 2。
  - ・アタッカ装置 9 8。
- 等々、が配設されている。

【 0 0 2 3 】

ここで、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が受け入れられたとき（普通図柄始動口 9 6 を遊技球が通過したとき）は、後述の第 1 始動口センサ 3 1 8（図 4 1 参照）によって遊技球の通過が検出される。そしてこのときは、後述の普通図柄表示器 3 3 3 に表示される普通図柄が所定の時間だけ変動表示される（普通図柄の変動表示制御）。また併せて、予め定められた数値範囲内で更新（生成）される乱数に基づいて上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理が行われる（第 1 の抽選手段）。そして、この抽選処理の結果、上記当たりが当選されたときは、後述の普通役物駆動機構 3 3 4（図 4 1 参照）の駆動制御が行われる。これにより、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球が、不可能な態様（拒球態様）から可能な態様（許球態様）に切り替わるように、上記普通電動役物 8 1 が動作するようになる。なお、上記普通役物駆動機構 3 3 4 は、普通電動役物 8 1 を動作させるためのものであり、例えばソレノイドなどを有して構成される。

【 0 0 2 4 】

また後述するが、上記普通電動役物 8 1 は、上記横孔としての特別図柄始動口 8 2 内を上記遊技盤 5 の盤面に対して垂直方向に摺動動作する舌片（図 4 0：受止誘導部材 5 3 5）を備えて構成されている。このような構成では、上記普通役物駆動機構 3 3 4（図 4 1 参照）の駆動制御が行われたとき、上記舌片は、上記特別図柄始動口 8 2 の内側からその外側に延出されるかたちで摺動動作し、これによって遊技球がこの摺動動作した普通電動役物 8 1 に案内されつつ、上記特別図柄始動口 8 2 に入球し得るようになる。

【 0 0 2 5 】

また、これも後述するが、上記普通電動役物 8 1 の摺動動作によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球（入賞）されたときは、後述の第 2 始動口センサ 3 1 7（図 4 1 参照）によって遊技球の入賞が検出される。そしてこのときは、後述の特別図柄表示器 3 3 2（図 4 1 参照）に表示される特別図柄が所定の時間だけ変動表示される（特別図柄の変動表示制御）。また併せて、上記特別電動役物 1 4 2 の動作契機となる小当たり及び後述の特別遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理が行われる（第 2 の抽選手段）。そして、こうした抽選処理の結果、上記小当たりが当選されたときは、後述の大入賞口開閉機構 3 3 5（図 4 1 参照）の駆動制御が行われる。これにより、大入賞口 1 4 1 が開放されるかたちで上記特別電動役物 1 4 2 が動作するようになり、上記センター役物 9 1 内の領域（第 1 の遊技領域）への遊技球の進入が可能となる（補助遊技）。なお、上記大入賞口開閉機構 3 3 5 は、特別電動役物 1 4 2 を動作させるためのものであり、例えばソレノイドなどを有して構成される。また、これも後述するが、上記センター役物 9 1 内の領域（第 1 の遊技領域）に遊技球が進入するときは、適宜の箇所に設けられた入賞口センサ 3 3 0 によって遊技球の当該第 1 の遊技領域への進入が検出されるとともに、当該検出に応じて所定数の賞球が払い出される。ただし、上記大当たりが当選されたときは、こうした補助遊技が行われることなく、より多くの賞球が遊技者に払い出される後述の特別遊技が行われることとなる。なお、この実施の形態にかかる



センター役物 9 1 は、上記特別電動役物 1 4 2 や、後述する複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 ( 図 2 4 ) などを備えて構成されている。

【 0 0 2 6 】

また、上記アタッカ装置 9 8 は、上記第 2 の遊技領域にて開閉動作する開閉部材 9 9 と、この開閉部材 9 9 による開閉動作を通じて同じく第 2 の遊技領域にて開放される下部側大入賞口 8 3 とを備えて構成されている。この実施の形態では、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球による抽選処理の結果が上記大当たりであるとき、若しくは、上記特別電動役物 1 4 2 の開閉動作を通じて上記第 1 の遊技領域内に進入した遊技球が後述の特定領域 ( 特別入球口 ) 3 4 4 ( 図 3 1 参照 ) に受け入れられたとき、上記開閉部材 9 9 による開閉動作を通じた上記下部側大入賞口 8 3 の開放により遊技者にとって有利な特別遊技が行われる。なお後述するが、遊技球が下部側大入賞口 8 3 に入球するときは、適宜の箇所に設けられたカウントセンサ 3 1 9 ( 図 4 1 参照 ) によって遊技球の当該下部側大入賞口 8 3 内への入球が検出される。また、上記開閉部材 9 9 は、ソレノイドなどを有して構成されるアタッカ駆動機構 3 3 9 ( 図 4 1 参照 ) の駆動制御によって開閉動作する構成となっている。

10

【 0 0 2 7 】

ここで、上記大当たりであるときに行われる特別遊技は、例えば上記開閉部材 9 9 を一定パターンで開閉させる動作をラウンド遊技とすると、このラウンド遊技が任意の回数だけ繰り返し実行されることによって行われる。なお、この実施の形態では、大当たり時に繰り返し行われるラウンド遊技の回数は「 1 5 」である。

20

【 0 0 2 8 】

これに対し、遊技球が後述の特定領域 3 4 4 ( 図 3 1 参照 ) に受け入れられたときに行われる特別遊技は、補助遊技から続く一連の遊技として行われるものである。すなわち、上記特別電動役物 1 4 2 の開閉動作を伴う補助遊技を、いわば 1 回のラウンド遊技とし、上記特定領域 3 4 4 に遊技球が入球したことを条件に上記補助遊技に続くかたちで上記アタッカ装置 9 8 においてラウンド遊技が任意の回数だけ繰り返し実行される。なお、この実施の形態では、こうした補助遊技に続く一連の遊技として行われる特別遊技のラウンド遊技の回数は、「 1 6 」である。すなわちこの場合、上記アタッカ装置 9 8 では、この「 1 6 」から「 1 」減算した「 1 5 」の回数のラウンド遊技が行われることとなる。

【 0 0 2 9 】

30

また、上記遊技盤 5 のその他の構成として、上記センター役物 9 1 の斜め左下には、上記普通図柄表示器 3 3 3 ( 図 4 1 参照 ) として機能する 3 つの L E D 8 4 と、普通図柄の変動表示制御の保留状態を示す 4 つの L E D 8 5 からなる保留球ランプとが設けられている。

【 0 0 3 0 】

ここで、上記普通図柄表示器 3 3 3 では、上記 3 つの L E D 8 4 が各別に点滅されることによって上記普通図柄の変動表示制御が行われる。そして、この変動表示制御が所定の時間だけ行われた後は、上記普通図柄についての抽選処理の結果が、当該普通図柄表示器 3 3 3 としての 3 つの L E D 8 4 の表示態様 ( 点灯の組み合わせ ) によって表示され、遊技者に報知されることとなる。

40

【 0 0 3 1 】

また、上記保留球ランプでは、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御の数である普通図柄の保留数が表示される。すなわち、後述するが、後述の主制御基板 1 3 1 ( 図 4 1 参照 ) は、上記普通図柄の変動表示制御を行うとき、この変動表示制御を一旦保留の状態とするものとなっている。この実施の形態では、この普通図柄の変動表示制御は、最大 4 つまで保留され、その保留数 ( 「 0 」 ~ 「 4 」 ) は、上記保留球ランプとしての 4 つの L E D 8 5 の点灯態様をもって遊技者に報知される。

【 0 0 3 2 】

また、上記普通図柄表示器 3 3 3 及び保留球ランプの下方には、上記特別図柄表示器 3 3 2 ( 図 4 1 参照 ) として機能する四つの L E D 8 6 が設けられている。この特別図柄表

50

示器 3 3 2 では、上記 4 つの L E D 8 6 が各別に点滅されることによって上記特別図柄の変動表示制御が行われる。そして、この変動表示制御が所定の時間だけ行われた後は、上記特別図柄についての抽選処理の結果が、当該特別図柄表示器 3 3 2 としての 4 つの L E D 8 6 の表示態様（点灯の組み合わせ）によって表示され、遊技者に報知されることとなる。

#### 【 0 0 3 3 】

一方、図 5 に示すように、遊技盤 5 の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台 1 1 8 が設けられている。このボックス装着台 1 1 8 には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板 1 1 9 が収納された副制御基板ボックス 1 3 0 が装着され、その副制御基板ボックス 1 3 0 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 1 3 1 が収納された主制御基板ボックス 1 3 2 が装着されている。さらに、遊技盤 5 の後側に対しボックス装着台 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 がそれぞれ装着された状態において、本体枠 3 の遊技盤装着枠 1 2 の前方から遊技盤 5 を嵌込んで装着できるように、遊技盤 5 の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 が配置されている。

#### 【 0 0 3 4 】

このような遊技盤 5 を有するパチンコ機 1 では、遊技者はまず、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が受け入れられるように操作ハンドル 3 2 を操作する。そしてこの結果、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が受け入れられると、上記普通電動役物 8 1 が上記特別図柄始動口 8 2 の内側からその外側に延出されるかたちで摺動動作し、これによって上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球可能となる。そこで、遊技者は、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が受け入れられた後は、上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球（入賞）するように操作ハンドル 3 2 を操作する。そしてこの結果、上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球がさらに入球（入賞）すると、上記大入賞口 1 4 1 が開放されるかたちで上記特別電動役物 1 4 2 が動作し、これによって上記センター役物 9 1 内の領域が予め定められた時間だけ開放される補助遊技が行われるようになる。そしてこの結果、上記センター役物 9 1 内の領域に遊技球が進入し、この進入した遊技球が上記特定領域 3 4 4（図 3 1 参照）にさらに受け入れられると、多くの賞球が遊技者に払い出される特別遊技が上記下部側大入賞口 8 3 の開放によって行われるようになる。

#### 【 0 0 3 5 】

次に、上記普通電動役物 8 1 及び上記特別図柄始動口 8 2 を有する特別始動口ユニット 5 3 0 について図 3 6 ~ 図 4 0 に基づいて説明する。なお、図 3 6 は、特別始動口ユニット 5 3 0 を示す正面図である。また、図 3 7 は、特別始動口ユニット 5 3 0 を示す右上前方から見た斜視図である。また、図 3 8 は、特別始動口ユニット 5 3 0 の内部機構を左上前方から見た斜視図である。また、図 3 9 は、特別始動口ユニット 5 3 0 を縦方向に切断した状態を示す切断斜視図である。また、図 4 0 は特別始動口ユニット 5 3 0 を右上後方から見た斜視図である。

#### 【 0 0 3 6 】

同図 3 6 ~ 図 4 0 に示されるように、上記特別始動口ユニット 5 3 0 は、遊技盤 5（図 3 参照）の盤面に対して開口した特別図柄始動口 8 2、及び特別図柄始動口 8 2 に連通し遊技盤 5 の奥側に延出された入賞通路 5 3 1（図 3 9 参照）を有する特別入賞装置 5 3 2 と、入賞通路 5 3 1 内に位置する没入位置と特別図柄始動口 8 2 から遊技者側に突出する突出位置との間で摺動可能に支持された上記舌片としての受止誘導部材 5 3 5 と、受止誘導部材 5 3 5 を前後方向に摺動させる普通役物駆動機構 3 3 4 とを備えて構成されている。

#### 【 0 0 3 7 】

ここで、上記入賞通路 5 3 1 は、入賞装置ケーシング 5 3 8 内に上記遊技盤 5 の横孔として設けられてなり、その開口部が上記特別図柄始動口 8 2 として形成されている。なお

10

20

30

40

50

、特別図柄始動口 8 2 は、下部側が上部側よりも横幅が広くなるように凸状に形成されている。

【 0 0 3 8 】

また、上記受止誘導部材 5 3 5 は、上述の通り、上記遊技盤 5 の横孔としての上記入賞通路 5 3 1 内を上記遊技盤 5 の盤面に対してほぼ垂直方向に摺動動作する舌片状の部材として設けられている。ただし、より正確には、この受止誘導部材 5 3 5 は、上記入賞通路 5 3 1 の奥側に向って下り勾配に形成された傾斜面 5 3 4 を有してなり、この傾斜面 5 3 4 によって遊技球の上記特別図柄始動口 8 2 への入球を案内するようにしている。すなわち、同受止誘導部材 5 3 5 は、上記特別図柄始動口 8 2 の内側からその外側に延出された状態（突出位置）にあるときには、上記傾斜面 5 3 4 を通じて遊技球の上記特別図柄始動口 8 2 への入球を案内するように機能する。一方、同受止誘導部材 5 3 5 は、上記特別図柄始動口 8 2 の内側（没入位置）にあるときには、上記遊技領域 3 7 を流下する遊技球を受け止めることなく、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球を案内しない。こうした受止誘導部材 5 3 5 の機能を通じて、上記普通電動役物 8 1 は、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球の必要条件となる摺動動作を行うこととなる。

【 0 0 3 9 】

ところで、上記受止誘導部材 5 3 5 は、舌片状の部材であることから、遊技球を受け止めた場合であっても、受け止められた遊技球が上記特別図柄始動口 8 2 に到達する前に、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置に復帰すると、遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞（入球）することなく遊技領域 3 7 へ排出される。すなわち、受止誘導部材 5 3 5 を没入位置に変位させる際、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球は慣性力によってその場に留まろうとすることから、受止誘導部材 5 3 5 の先端から落下することとなる。このように、遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に載せることができても、その遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞するとは限らないことから、遊技球が入賞するまで遊技者をハラハラさせることが可能になる。

【 0 0 4 0 】

また、この実施の形態では、上記受止誘導部材 5 3 5 が没入位置にあるときは、その傾斜面 5 3 4 の先端部（最も位置の高い部分）が上記特別図柄始動口 8 2 の開口部付近に位置するようにしている。すなわちこの場合、上記受止誘導部材 5 3 5 の先端部よりも上方の空間が上記特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部（遊技球が特別図柄始動口 8 2 に入球されるときへの入口）となる。そして、上記受止誘導部材 5 3 5 が没入位置にあるときの上記実質的な開口部を、遊技球が入球不可能となる程度まで小さく形成する（遊技球の直径よりも上記実質的な開口部の高さを小さくする）ことによって、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球が妨げられるように上記先物電動役物 8 1 を配設するようにしている。

【 0 0 4 1 】

これに対し、上記受止誘導部材 5 3 5 が上記没入位置から摺動動作され、上記突出位置まで変位したときは、その先端部よりも位置の低い部分（受止誘導部材 5 3 5 の中央部や根元部分）が上記特別図柄始動口 8 2 の開口部付近に位置するようになる。すなわちこの場合、上記受止誘導部材 5 3 5 の中央部（若しくは根元部分）よりも上方の空間が上記特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部（遊技球が特別図柄始動口 8 2 に入球されるときへの入口）となる。そして、このときの実質的な開口部を、遊技球が入球可能となる程度まで大きく形成する（遊技球の直径よりも上記実質的な開口部の高さを大きくする）ようにしている。これにより、上記先物電動役物 8 1 の摺動動作によって上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球が可能となる。

【 0 0 4 2 】

ところで、受止誘導部材 5 3 5 は、球噛みする箇所が極めて少なくなるように、遊技者側に向って先端の尖った尖形状を呈している。このため、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心に当接した場合には、球噛みする可能性が残されているものの、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心から僅かでもずれている場合には、受止誘導部材 5 3 5 の先端から離れる方向の力が遊技球に加わり、遊技球は挟持されないようになる。

## 【 0 0 4 3 】

また、受止誘導部材 5 3 5 の左右縁部から壁部 5 3 9 が立設されており、これらの壁部 5 3 9 は入賞通路 5 3 1 の奥側に向って延出されている。これによれば、受止誘導部材 5 3 5 で受け止められた遊技球を、受止誘導部材 5 3 5 の左右側方から排出（落下）させることなく、特別図柄始動口 8 2 側に向って誘導することができる。また、受止誘導部材 5 3 5 を平板状に形成することが可能となり、その結果、特別図柄始動口 8 2 及び入賞通路 5 3 1 の高さが比較的低くても、受止誘導部材 5 3 5 を入賞通路 5 3 1 の内部に收容すること、及び受止誘導部材 5 3 5 の上方に遊技球を入賞させるための空間を設けることが可能となる。なお、受止誘導部材 5 3 5 の先端部分は、左右縁部に壁部 5 3 9 を備えない平板状の形状に形成されているため、遊技者が受止誘導部材 5 3 5 を左右斜め前方から見た場合でも、受止誘導部材 5 3 5 上を転動する遊技球の挙動を明瞭に視認させることができる。また、先端部分の壁部を省くことにより、先端側における左右方向の間口が広くなり、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置に復帰する際に、受止誘導部材 5 3 5 上の載置された遊技球を受止誘導部材 5 3 5 の先端部分から容易に排出させることが可能になる。

10

## 【 0 0 4 4 】

また、図 3 9 に示すように、入賞装置ケーシング 5 3 8 の底面中央部分には、特別入賞装置 5 3 2 に入賞した遊技球を入賞通路 5 3 1 から流出させる流出口 5 4 1 が穿設されており、受止誘導部材 5 3 5 の後方における一对の壁部 5 3 9 の間には、受止誘導部材 5 3 5 の位置に拘らず常に流出口 5 4 1 と連通する開口部 5 4 2 が形成されている。このため、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のとき（実線で示す）は勿論、遊技球が入賞通路 5 3 1 から流出される前に受止誘導部材 5 3 5 が没入位置となった場合（二点鎖線で示す）にも、その後、開口部 5 4 2 及び流出口 5 4 1 を通して遊技球を流出させることが可能になる。特に、開口部 5 4 2 の後方における一对の壁部 5 3 9 間には、入賞した遊技球を流出口 5 4 1 に誘導する可動誘導壁 5 4 3 が設けられ、可動誘導壁 5 4 3 は、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置の時に流出口 5 4 1 の後方近傍に位置するように構成されている。このため、特別図柄始動口 8 2 に入賞した遊技球が可動誘導壁 5 4 3 よりも後方に入り込むことを防止し、流出口 5 4 1 に向って自然に落下させることが可能になる。また、可動誘導壁 5 4 3 は一对の壁部 5 3 9 間に横設されているため、一对の壁部 5 3 9 を平行に支持するとともに、壁部 5 3 9 の変形を抑制することができる。

20

## 【 0 0 4 5 】

また、図 4 0 に示すように、入賞装置ケーシング 5 3 8 は、不透明の前側ケース部 5 4 5 と、光透過性部材からなる後側ケース部 5 4 6 とに分割されており、前側ケース部 5 4 5 の前面に形成されたフランジ部 5 4 7 が遊技盤 5 の盤面に固定されるようになっている。つまり、フランジ部 5 4 7 には、二つの取付孔 5 5 7 が穿設されており、ネジ等（図示しない）を取付孔 5 5 7 に挿通させて遊技盤 5 に螺着させることにより、遊技盤 5 の盤面に取付けられる。後側ケース部 5 4 6 の内部には、一对の壁部 5 3 9 の摺動を前後方向に規制するガイド部 5 4 4 が壁部 5 3 9 を挟むように形成されており、受止誘導部材 5 3 5 を滑らかに摺動させることを可能にしている。特に、ガイド部 5 4 4 は後側ケース部 5 4 6 と一体に成形されているため、入賞通路 5 3 1 とガイド部 5 4 4 との位置関係を精度よく保つことが可能になり、受止誘導部材 5 3 5 を一層滑らかに摺動させることができる。

30

40

## 【 0 0 4 6 】

また、図 3 8 に示すように、後側ケース部 5 4 6 の内部には、受止誘導部材 5 3 5 の駆動源として機能するソレノイド 5 4 8 が收容されている。ソレノイド 5 4 8 は、ブランジャー 5 4 9 の先端が遊技者側を向くように配設されている。ブランジャー 5 4 9 と壁部 5 3 9 との間には、アーム部材 5 5 1 が設けられており、ブランジャー 5 4 9 の往復直線運動が反転して壁部 5 3 9 に伝達されるようになっている。さらに詳しく説明すると、アーム部材 5 5 1 は、一对の壁部 5 3 9 を挟むとともに下端が壁部 5 3 9 に対して外側から掛止され、壁部 5 3 9 を前後方向に付勢する一对の腕部 5 5 1 a と、夫々の腕部 5 5 1 a から外方へ突出するとともに前側ケース部 5 4 5 及び後側ケース部 5 4 6 の間で支持されることにより腕部 5 5 1 a を回動可能に支持する支持軸部 5 5 2 と、夫々の腕部 5 5 1 a の

50

上端間に横設されるとともにブランジャー 5 4 9 の先端に当接する当接部 5 5 1 b と、当接部 5 5 1 b に対して略平行となるように一方の腕部 5 5 1 a の上端から延出されブランジャー 5 4 9 に係止された係止部 5 5 1 c とから構成されている。なお、ブランジャー 5 4 9 の周囲には、ソレノイド 5 4 8 の非通電時にブランジャー 5 4 9 が突出するように付勢するコイルバネ（図示しない）が巻かれている。これによれば、ブランジャー 5 4 9 の先端と壁部 5 3 9 とがアーム部材 5 5 1 を介して連結されており、ブランジャー 5 4 9 の運動方向が反転して壁部 5 3 9 に伝達される。具体的には、ソレノイド 5 4 8 に通電がなされていない場合には、ブランジャー 5 4 9 はコイルバネの付勢力によって突出した状態となり、壁部 5 3 9 及び受止誘導部材 5 3 5 は没入位置となる。一方、ソレノイド 5 4 8 に通電がなされると、ブランジャー 5 4 9 はコイルバネの付勢力に抗して没入状態となる。すると、アーム部材 5 5 1 の当接部 5 5 1 b 及び係止部 5 5 1 c を介して、腕部 5 5 1 a の上端部分がソレノイド 5 4 8 側に引張られ、腕部 5 5 1 a は支持軸部 5 5 2 を軸心として回転する。この結果、腕部 5 5 1 a の下端に接続された壁部 5 3 9 が遊技者側に摺動し、壁部 5 3 9 及び受止誘導部材 5 3 5 は突出位置となる。

10

20

30

40

50

#### 【0047】

また、図 3 7 及び図 4 0 に示すように、特別図柄始動口 8 2 の上方には、遊技盤 5 の盤面よりも遊技者側に突出して形成された制動ゲート部材 5 5 4 が設けられている。この制動ゲート部材 5 5 4 は、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を制動させながら通過させるものであり、内径が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように設定されている。これによれば、制動ゲート部材 5 5 4 を通過し勢いを抑えられた遊技球が受止誘導部材 5 3 5 の上面に載せられるため、遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に落ち着かせることが可能となる。したがって、受止誘導部材 5 3 5 上に落下した遊技球を特別図柄始動口 8 2 に向って確実に誘導することが可能となる。また、受止誘導部材 5 3 5 が受ける衝撃も弱くなり、受止誘導部材 5 3 5 の変形や破損を防止することが可能になる。また、制動ゲート部材 5 5 4 の内周面における遊技者側の側面には、通過する遊技球の転動方向を特別図柄始動口 8 2 側に変更する突起 5 5 5 が形成されている。このため、受止誘導部材 5 3 5 の突出長さが比較的短い場合でも、制動ゲート部材 5 5 4 を通過した遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に載せることが可能となる。また、特別図柄始動口 8 2 側に向って転動させることから、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 における傾斜度合が比較的緩やかであっても、特別図柄始動口 8 2 に向って滑らかに誘導することができる。

#### 【0048】

また、制動ゲート部材 5 5 4 の左右両側には、一对の進入防止部材 5 5 8 が斜め下方に延出されている。進入防止部材 5 5 8 は、制動ゲート部材 5 5 4 の外側を通過する遊技球が、受止誘導部材 5 3 5 に向って転動することを阻止するものであり、これによれば、制動ゲート部材 5 5 4 を通過した遊技球のみを受止誘導部材 5 3 5 に載せることが可能になるとともに、受止誘導部材 5 3 5 で受け止められた遊技球が、制動ゲート部材 5 5 4 を通過しない他の遊技球、すなわち勢いの強い遊技球によって弾き出されることを防止できる。

#### 【0049】

また、図 3 8 に示すように、入賞通路 5 3 1 内の受止誘導部材 5 3 5 の上方には、入賞防止部材 5 6 1 が配設されている。この入賞防止部材 5 6 1 は、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときに特別図柄始動口 8 2 を開放し、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときに特別図柄始動口 8 2 を塞ぐものである。具体的には、先端側の部位で特別図柄始動口 8 2 を塞ぎ遊技球の進入を防止する進入防止位置と、入賞通路 5 3 1 の奥側に後退することにより特別図柄始動口 8 2 を開放し遊技球の進入を可能とする進入許可位置との間で前後方向に摺動する。このため、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置の場合には、たとえ遊技領域 3 7 を流下する遊技球が特別図柄始動口 8 2 側に跳ね返っても、特別図柄始動口 8 2 から進入することを阻止できる。

#### 【0050】

なお、入賞防止部材 5 6 1 は、連結部材 5 6 2 を介してソレノイド 5 4 8 のブランジャー

ー 5 4 9 に連結されている（普通役物駆動機構 3 3 4）。すなわち、この普通役物駆動機構 3 3 4 では、プランジャー 5 4 9 が動作すると、その往復直線運動が、連結部材 5 6 2 を介して入賞防止部材 5 6 1 に伝達されるとともに、アーム部材 5 5 1 を介して受止誘導部材 5 3 5 に伝達されるようになっている。なお、アーム部材 5 5 1 は、プランジャー 5 4 9 の往復直線運動における運動方向を反転させて伝達する部材であり、これによって上記入賞防止部材 5 6 1 と上記受止誘導部材 5 3 5 とは相反方向に変位する。

【 0 0 5 1 】

〔本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について〕

図 8 はパチンコ機 1 の本体枠 3 に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図 9 は本体枠 3 単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

10

【 0 0 5 2 】

同図 8 及び図 9 に示されるように、本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、タンク装着部 1 3 3、レール装着部 1 3 4、及び払出装装置装着部 1 3 5 等がそれぞれ形成され、タンク装着部 1 3 3 には球タンク 1 3 6 が装着されている。球タンク 1 3 6 は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク 1 3 6 の遊技球の貯留状態が球タンク 1 3 6 の後側壁を透して視認可能となっている。また、球タンク 1 3 6 の底板部 1 3 7 の後側隅部には遊技球を放出する放出口 1 3 8 が形成されるとともに、底板部 1 3 7 は放出口 1 3 8 に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【 0 0 5 3 】

20

本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、そのタンク装着部 1 3 3 に下方に接近してレール装着部 1 3 4 が一体に形成され、そのレール装着部 1 3 4 にレール構成部材 1 3 9 が装着されることでタンクレール 1 5 0 が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部 1 3 4 は、本体枠 3 の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール 1 5 0 の前壁部 1 5 1 とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図 9 に向かって左端）から他端（図 9 に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚 1 5 5 が形成されている。そして、レール棚 1 5 5 の横方向に延びる上向き面をレール受け部 1 5 8 としている。

【 0 0 5 4 】

レール装着部 1 3 4 に装着されてタンクレール 1 5 0 を構成するレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 の前壁部 1 5 1 との間にレール通路を構成する後壁部 1 5 2 と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後 2 列）に区画する仕切り壁（いずれも図示しない）とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール 1 5 0 が構成されている。そして、球タンク 1 3 6 の放出口 1 3 8 から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール 1 5 0 の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材 1 3 9 は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材 1 3 9 の後壁部 1 5 2 を透して視認可能となっている。

30

40

【 0 0 5 5 】

タンクレール 1 5 0（レール装着部 1 3 4）の前壁部 1 5 1 は、遊技盤 5 の後側に突出する装備品（例えばセンター役物 9 1）における後部の上端部との干渉を避けるため第 1 空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠 3 の後端部となるレール棚 1 5 5 の後端と、タンクレール 1 5 0 の後壁部は、球タンク 1 3 6 の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク 1 3 6 の後壁部に対しタンクレール 1 5 0 の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール 1 5 0 が遊技盤 5 の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤 5 の後側とタンクレール 1 5 0 の前壁

50

部 1 5 1 との間にセンター役物 9 1 の後部との干渉を避けるための第 1 空間部が設けられるようになっている。

【 0 0 5 6 】

また、タンクレール 1 5 0 の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体 1 5 6 がその上部において軸 1 5 7 を中心として揺動可能に装着されている。この整流体 1 5 6 には、その中央部から下部において錘が設けられている。

[ 払出装置装着部及び球払出装置の構成について ]

図 8 及び図 9 に併せて示されるように、本体枠 3 の機構装着体 1 3 の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）1 7 0 に対応する縦長の払出装置装着部 1 3 5 が形成されている。払出装置装着部 1 3 5 は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部 1 3 5 の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置 1 7 0 の払出用モータ 1 7 2（図 4 参照）が突出可能な開口部 1 7 3 が形成されている。

【 0 0 5 7 】

払出装置装着部 1 3 5 の凹部に球払出装置 1 7 0 が装着された状態において、遊技盤 5 との間には、第 1 空間部と前後方向に略同一レベルとなる第 2 空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠 3 の後端、すなわち払出装置装着部 1 3 5 の周壁部後端、レール棚 1 5 5 の後端、球タンク 1 3 6、タンクレール 1 5 0 及び球払出装置 1 7 0 のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【 0 0 5 8 】

球払出装置 1 7 0 は、払出装置装着部 1 3 5 の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装置 1 7 0 は、払出装置装着部 1 3 5 の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【 0 0 5 9 】

また、図示しないが、球払出装置 1 7 0 は、タンクレール 1 5 0 におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後 2 列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

【 0 0 6 0 】

[ 本体枠の後側下部の装備について ]

図 4 及び図 5 に示されるように、本体枠 3 の前枠体 1 1 の後側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の後下部領域の片側（図 5 に向かって左側）には、発射レール 1 9 の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを作動する発射モータ 1 9 2 等が取付基板 1 9 3 に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット 1 9 4 が装着されている。また、前枠体 1 1 の後下部領域の略中央部には、電源基板 1 9 5 を収容する電源基板ボックス 1 9 6 が装着され、その電源基板ボックス 1 9 6 の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板 1 9 7 を収容する払出制御基板ボックス 1 9 8 が装着されている。払出制御基板 1 9 7 は、遊技球を払い出す数を記憶する R A M を備え、主制御基板 1 3 1 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ 1 7 2 を作動制御するようになっている。

【 0 0 6 1 】

[ 後カバー体の構成について ]

図 6 はパチンコ機 1 の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

10

20

30

40

50

図 5 及び図 6 に示されるように、遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 1 1 7 (図 1 1 参照) 及び主制御基板ボックス 1 3 2 の後端部は機構装着体 1 3 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体 1 3 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装置装着部 1 3 5 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 2 1 0 がカバーヒンジ機構 2 1 1 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【 0 0 6 2 】

後カバー体 2 1 0 は、略四角形状の後壁部 2 1 2 と、その後壁部 2 1 2 の外周縁から前方に向けて突出された周壁部 2 1 3 とから一体に構成されている。後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、一側の壁部 2 1 3 a には、機構装着体 1 3 の側壁部の上下及び中間の計 3 箇所形成されたヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン 2 1 5 を下向きに有するヒンジ体 2 1 6 が一体に形成されている。また、後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、他側の壁部 2 1 3 b には、払出装置装着部 1 3 5 の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体 2 1 7 が一体に形成されている。

【 0 0 6 3 】

すなわち、後カバー体 2 1 0 は、その上下及び中間のヒンジ体 2 1 6 の各ヒンジピン 2 1 5 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン 2 1 5 を中心として後カバー体 2 1 0 が機構装着体 1 3 の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 2 1 7 を払出装置装着部 1 3 5 の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体 1 3 の後側に後カバー体 2 1 0 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 2 1 0 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 1 7 (図 1 1 参照) 全体及び主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 2 1 0 によって覆われるようになっている。これによって、主制御基板ボックス 1 3 2 の上部に露出された主制御基板 1 3 1 の基板コネクタ (主として表示装置制御基板 1 1 6 と接続するための基板コネクタ) が後方から視認不能に隠蔽されている。

【 0 0 6 4 】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 2 1 0 によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス 1 3 2 の下部には、その主制御基板 1 3 1 上に配置された検査用コネクタ 2 1 8 が露出されており、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態で主制御基板 1 3 1 上の検査用コネクタ 2 1 8 に基板検査装置 (図示しない) を接続して検査可能となっている。

【 0 0 6 5 】

後カバー体 2 1 0 には、多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 が貫設されており、これら多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体 2 1 0 には、その周壁部 2 1 3 から後壁部 2 1 2 に延びる多数のスリット状の放熱孔 2 3 0 が貫設され、後壁部 2 1 2 の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 1 が貫設され、後壁部 2 1 2 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 2 と所定数の横長四角形状の放熱孔 2 3 3 が貫設されている。

【 0 0 6 6 】

また、横長四角形状の放熱孔 2 3 3 は、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印ねじ (封印部材) によって封印される複数の並列状の封印部 2 3 5 の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の複数の並列状の封印部 2 3 5 が放熱孔 2 3 3 の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印部 2 3 5 の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体 2 1 0 を安価に



製作することができる。

【 0 0 6 7 】

後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、上側壁部 2 1 3 C の所定位置（この実施形態では左右 2 箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 2 3 7 が上方のタンクレール 1 5 0 の後壁面（レール構成部材 1 3 9 の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体 2 3 7 の先端部には、同コード保持体 2 3 7 を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【 0 0 6 8 】

電源コードは、その一端が分電基板 2 3 8 の基板コネクタ 2 3 9 に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体 2 1 0 にコード保持体 2 3 7 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【 0 0 6 9 】

[ 本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について ]

図 7 は、図 6 に示すパチンコ機 1 の斜視図から後ろカバー 2 1 0 及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【 0 0 7 0 】

図 2 及び図 7 に併せて示されるように、本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部 1 6 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 2 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 2 5 3 は、球払出装置 1 7 0 の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿 5 1 に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿 3 1 に導くためのものである。

【 0 0 7 1 】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 2 5 3 の後壁外面には、インタフェース基板 2 5 2 を収納している基板ボックス 2 5 4 が装着されている。なお、インタフェース基板 2 5 2 は、パチンコ機 1 に隣接して設置される球貸機と払出制御基板 1 9 7 との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板 1 9 7 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【 0 0 7 2 】

[ センター役物の具体的な構成について ]

図 1 1 は遊技領域 3 7 を斜め右上前方から示す斜視図であり、図 1 2 は遊技領域 3 7 を斜め左上前方から示す斜視図であり、図 1 3 はセンター役物 9 1 を示す正面図であり、図 1 4 はセンター役物 9 1 の前側ユニット 1 2 0 と後側ユニット 1 2 1 とを分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 5 は前側ユニット 1 2 0 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 6 は後側ユニット 1 2 1 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図である。

【 0 0 7 3 】

図 1 1 及び図 1 2 に示すように、センター役物 9 1 は、額縁状の外観を呈しており、遊技領域 3 7 の中央に配設されるとともに、上側から右側に亘る外周部分が、遊技領域 3 7 の右側周縁まで延出されている。つまり、センター役物 9 1 の右側には、実質的な遊技領域 3 7 が形成されておらず、遊技球が通過しないようになっている。なお、センター役物 9 1 の大きさは特に限定されるものではないが、本例では、遊技領域 3 7 全体の約 2 / 3 を占める極めて大きな役物として構築されている。

【 0 0 7 4 】

図 1 3 乃至図 1 6 に示すように、センター役物 9 1 は、前側に配置される前側ユニット 1 2 0 と、その後側に配置される後側ユニット 1 2 1 とに大別されている。前側ユニット 1 2 0 は、遊技領域 3 7 から前方に突出した状態で配設されており、遊技領域 3 7 と内部空間とを区画する装飾フレーム 1 2 5 を備えている。なお、装飾フレーム 1 2 5 の外周面

10

20

30

40

50

のうち特に左側の部分には、遊技球を誘導するための誘導壁 1 2 3 が形成され、また、装飾フレーム 1 2 5 の中央には表示窓として機能する開口部 1 2 4 が設けられている。

【 0 0 7 5 】

装飾フレーム 1 2 5 は、表面に装飾が施されており、その左上部には、演出に応じて光を放射する上側電飾体 1 2 7 が配設され、装飾フレーム 1 2 5 の右下部には、上側電飾体 1 2 7 とは別の形態の下側電飾体 1 2 8 が配設されている。さらに、装飾フレーム 1 2 5 の右側には、周面に沿って円弧状に配設された複数の発光手段からなる枠電飾体 1 2 9 が設けられている。

【 0 0 7 6 】

また、装飾フレーム 1 2 5 の上部側は、右上部分が左上部分よりも上方に突出しており、その内側に拡張開口部 1 4 0 が形成されている。この拡張開口部 1 4 0 は、後述する装飾物 2 4 6 や横断誘導部材 2 4 7 を収容する空間として機能しており、開口部 1 2 4 と連通した状態で形成されている。拡張開口部 1 4 0 の左側壁の誘導壁 1 2 3 には、遊技球が入賞可能な大入賞口 1 4 1 が装飾フレーム 1 2 5 の周面を貫通して設けられており、特別電動役物 1 4 2 によって開閉可能となっている。なお、図面では、特別電動役物 1 4 2 によって大入賞口 1 4 1 が閉鎖された状態を示しており、この状態では、大入賞口 1 4 1 に遊技球を入賞させることができないようになっている。そして、特別電動役物 1 4 2 による開放動作によって上記大入賞口 1 4 1 外の領域（第 2 の遊技領域）から上記大入賞口 1 4 1 内の領域（第 1 の遊技領域）に入賞（進入）した遊技球は、横断誘導部材 2 4 7 等から構成された誘導通路 1 4 3 によって誘導され、後述する回転式振分装置 2 9 4 に送られる。

10

20

【 0 0 7 7 】

また、装飾フレーム 1 2 5 の左側面には、遊技球が入球可能な流入口 1 4 4（図 1 2 参照）が設けられており、流入口 1 4 4 から入球した遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の内部に取り入れることが可能になっている。装飾フレーム 1 2 5 の内側底面には、後述するステージ 4 6 1 から流出する遊技球を、普通図柄始動口 9 6 に向かって案内する入賞案内部 1 4 5 が設けられている。

【 0 0 7 8 】

以下、装飾フレーム 1 2 5 に組みつけられた上記の各構成についてさらに詳細に説明する。

30

[ 上側電飾体 1 2 7 について ]

上側電飾体 1 2 7 は、図 1 5 に示すように、オートバイのライトを模したものであり、発光可能な比較的大型のヘッドランプ部 1 4 8 と、その両側に配置された小型のサイドランプ部 1 4 9 と、ヘッドランプ部 1 4 8 及びサイドランプ部 1 4 9 を支持するランプ支持部 1 6 0 とを有して構成されている。また、これらの下方を覆うように底面から後方に延出された装飾カバー（図示しない）が設けられている。

【 0 0 7 9 】

[ 下側電飾体 1 2 8 について ]

下側電飾体 1 2 8 は、図 1 5 に示すように、所定の文字（例えば「爆」）の形状が切り抜かれた文字盤 1 6 4 と、その後方に配置された反射板（図示しない）、及び発光手段（図示しない）とを有して構成されている。つまり、発光手段の光を、反射板によって乱反射させるとともに、その光を文字盤 1 6 4 に形成された文字窓を通して放射させることにより、文字盤 1 6 4 の文字を光らせることを可能にしている。

40

【 0 0 8 0 】

[ 特別電動役物 1 4 2 及びその駆動機構について ]

大入賞口 1 4 1 を開閉する特別電動役物 1 4 2 は、上側電飾体 1 2 7 の後方に配設された開閉部材駆動機構 1 8 4 によって回動するように支持されている。つまり、特別電動役物 1 4 2 は、前後方向に延出された支持軸 1 8 5 を中心として回動可能に軸支され、開閉部材駆動機構 1 8 4 によって支持軸 1 8 5 を回動させることにより、起立状態（閉鎖状態）から傾斜状態（開放状態）、または傾斜状態から起立状態に変位させることが可能にな

50

っている。開閉部材駆動機構 184 の詳細について、図 17 乃至図 19 に基づいて説明する。図 17 は特別電動役物 142 及び開閉部材駆動機構 184 を斜め左上後方から示す斜視図であり、図 18 は特別電動役物 142 及び開閉部材駆動機構 184 の構成を示す背面図であり、図 19 は開閉部材駆動機構 184 の各構成を分離した状態を示す分解斜視図である。

#### 【0081】

開閉部材駆動機構 184 は、プランジャー 186 (図 19 参照) の先端が下方を向くように配設されたソレノイド 187 と、プランジャー 186 の先端に取付けられ上下方向に往復運動するブロック状の往復動部材 188 と、往復動部材 188 の上面後端部分から上方 (すなわちソレノイド 187 の後側) に向かって延出され往復動部材 188 と一体成形された延出部 189 と、延出部 189 の往復運動を特別電動役物 142 の支持軸 185 に伝達し支持軸 185 を回転させるリンク機構 204 とを有して構成されている。なお、往復動部材 188 の左右両側面には、左右外方向へ突出する一対のフランジ 225 が形成されており、延出部 189 の上部側には、前後方向に貫通し左右方向に長い長孔 205 が穿設されている。

#### 【0082】

リンク機構 204 は、長手方向が延出部 189 の往復運動方向に対して略垂直になるように配設され、右側端部が回動軸 200 を介して回動可能に軸支されたアーム部 201 と、延出部 189 の上端近傍とアーム部 201 とを連結し、延出部 189 の直線往復運動をアーム部 201 の回動運動に変換する運動変換部材 202 と、アーム部 201 の先端側 (左側端部) と特別電動役物 142 の支持軸 185 とを連結し、アーム部 201 の回動運動を支持軸 185 に伝達する双眼鏡形状の回動伝達部材 203 とから構成されている。なお、運動変換部材 202 は、アーム部 201 の軸支部分 (すなわち回動軸 200 が接続された部分) と回動伝達部材 203 が連結された部分との間に連結されている。また、回動伝達部材 203 は、連結ピン 206 を介してアーム部 201 に連結されるとともに、アーム部 201 の先端から内側 (右方向) に向かって延設されている。また、運動変換部材 202 は、延出部 189 の上部に形成された長孔 205 に挿入されており、延出部 189 が往復直線運動する際、アーム部 201 の角度に合わせて左右方向に摺動するようになっている。つまり、アーム部 201 に対する接続点の位置を変えことなく、延出部 189 の往復直線運動をアーム部 201 の回動運動に変換させることを可能にしている。なお、延出部 189 及びソレノイド 187 は、アーム部 201 の回動軸 200 と特別電動役物 142 の支持軸 185 との間に配置されており、開閉部材駆動機構 184 における上下方向の長さが短くなるように構成されている。

#### 【0083】

ところで、開閉部材駆動機構 184 には、ソレノイド 187 が取付けられた基板 183 (図 15 参照) と、ソレノイド 187 及び往復動部材 188 を挿通させる透孔 208 を有し基板 183 全体を後側から覆う透明の第一ケース 209 と、その第一ケース 209 の外面から突出して形成され回動軸 200 の一端側が挿入される筒状の第一軸受部 220 と、第一ケース 209 を貫通するとともに第一ケース 209 の外面から突出して形成され、支持軸 185 が挿通される第二軸受部 221 とが備えられている。つまり、第一ケース 209 に形成された第一軸受部 220 によって回動軸 200 が支持され、第二軸受部 221 によって特別電動役物 142 の支持軸 185 が支持されている。また、第一ケース 209 の前面側の周縁には、第一ケース 209 を装飾フレーム 125 の背面に固定するための複数の取付部 222 が突出して形成されている。

#### 【0084】

また、図 19 に示すように、第一ケース 209 における透孔 208 の左右周縁には、第一ケース 209 の外面から後方に突出して形成されたガイド部 223 が設けられている。このガイド部 223 における左右方向の内寸は、往復動部材 188 の両側面に形成された一対のフランジ 225 間の外寸と略一致する大きさ (厳密に言えば外寸よりも僅かに広い大きさ) に形成されており、ガイド部 223 の内面がフランジ 225 の側面に当接するよ

うになっている。つまり、左右一对のガイド部 2 2 3 によって往復動部材 1 8 8 における左右方向への動きが規制され、上下方向へのみ摺動するようになっている。

【 0 0 8 5 】

また、第一ケース 2 0 9 の外面には、開閉部材駆動機構 1 8 4 全体を覆う透明な第二ケース 2 2 4 ( 図 1 9 参照 ) が組付けられており、ガイド部 2 2 3 の前面側から透孔 2 0 8 内に突出した支え部 2 2 3 a と第二ケース 2 2 4 の先端面とによって、フランジ 2 2 5 を前後方向に挟持している。つまり、第一ケース 2 0 9 及び第二ケース 2 2 4 を利用して往復動部材 1 8 8 における前後方向の動きも規制されている。なお、第二ケース 2 2 4 の背面には、基板に接続された複数のハーネス ( 図示しない ) を結束するためのハーネス掛止片 2 2 6 が配設されている。

10

【 0 0 8 6 】

[ 誘導通路 1 4 3 について ]

装飾フレーム 1 2 5 内に配設された誘導通路 1 4 3 について、図 1 4、及び図 2 0 ~ 図 2 3 に基づき説明する。図 2 0 は誘導通路 1 4 3 の構成を示す拡大斜視図であり、図 2 1 は誘導通路 1 4 3 及び装飾物 2 4 6 の構成を示す平面図であり、図 2 2 は図 2 1 における A - A 断面及び B - B 断面を示す断面図であり、図 2 3 は誘導通路 1 4 3 の排出口付近の構成を示す断面図である。

【 0 0 8 7 】

図 1 4 及び図 2 0 に示すように、誘導通路 1 4 3 は、装飾フレーム 1 2 5 と略同一の突出量となるように配設された透明の管状部材からなり、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を装飾物 2 4 6 の前方で横断させる横断誘導部材 2 4 7 と、その横断誘導部材 2 4 7 の下流端に連通し横断誘導部材 2 4 7 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の内周面に沿って誘導する周面誘導部 2 8 0 と、周面誘導部 2 8 0 の下流端に連通し、周面誘導部 2 8 0 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に誘導する内方向誘導部 2 8 1 と、内方向誘導部 2 8 1 に連通し内方向誘導部 2 8 1 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の奥側に向かって誘導する奥方向誘導部 2 8 4 と、を具備して一体的に形成されている。

20

【 0 0 8 8 】

横断誘導部材 2 4 7 は、装飾フレーム 1 2 5 の拡張開口部 1 4 0 内を横断しており、右側が下方となるように僅かに傾斜して配置されている。また、横断誘導部材 2 4 7 は、略直線状に延出されており、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、横断誘導部材 2 4 7 は、透明の部材で形成されており、内部を通過する遊技球、及び横断誘導部材 2 4 7 の後方に配設された装飾物 2 4 6 を、横断誘導部材 2 4 7 を通して視認させることが可能になっている。

30

【 0 0 8 9 】

周面誘導部 2 8 0 は、装飾フレーム 1 2 5 における前後方向の厚みと略同等の奥行を有しており、その内部には、流下する遊技球を前後方向にジグザグ状に方向転換する複数の方向変換部 2 8 2 が形成されている。つまり、周面誘導部 2 8 0 に案内された遊技球を、前後方向にジグザグ状に流下させることにより、周面誘導部 2 8 0 における上下方向の長さが比較的短い場合でも、通路の長さを比較的長く形成し、遊技球の挙動を十分に楽しませることを可能にしている。なお、方向変換部 2 8 2 の形状及び配列は特に限定されるものではないが、本例では、内方向に向かって尖った断面略三角形の外観を呈する複数の方向変換部 2 8 2 を、高さ方向に対し千鳥状となるように、互いに対向する前内面及び後内面から交互に突出させている。また、各方向変換部 2 8 2 の上流側根元部分には、前内面または後内面から僅かに突出した半円柱形状の突起 2 8 3 が設けられており、これにより、遊技球の流下速度を抑制している。

40

【 0 0 9 0 】

内方向誘導部 2 8 1 は、装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に延出されており、横断誘導部材 2 4 7 と同様に、装飾フレーム 1 2 5 と略同一の突出量となるように装飾フレーム 1 2 5 の前側にのみ配置されている。つまり、略直線状に形成されており

50

、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、内方向誘導部 281 の前側内面及び後側内面においても、周面誘導部 280 と同様に、半円柱状の突起 283 が一定の間隔で配設されており、遊技球の流下速度を抑制するようにしている。ただし、内方向誘導部 281 には、方向変換部 282 に相当するものは設けられていない。

【0091】

奥方向誘導部 284 は、装飾フレーム 125 の前側から奥側に向かって延出された直線状の部材であり、奥方向誘導部 284 の背面には、遊技球を排出する排出口 285 が設けられている。すなわち、奥方向誘導部 284 に到達するまでの間、装飾フレーム 125 の前面付近で誘導されてきた遊技球が、奥方向誘導部 284 によって後方に向かって誘導されることになる。このように構成することにより、前方から見る遊技者にとっては、遊技球が一瞬止まっているかのように見えるようになる。特に、奥方向誘導部 284 の底面が内方向誘導部 281 の底面よりも垂下されているため、内方向誘導部 281 及び奥方向誘導部 284 を前方から見た場合、正面視が、水道の蛇口のように鉤状となる。このため、内方向誘導部 281 によって誘導された遊技球が、奥方向誘導部 284 の底面から流出するように見せつつ、遊技球を奥方向に向かって誘導させることが可能となる。したがって、遊技球が止まっているかのような感覚を一層強く喚起させることが可能になる。

【0092】

また、図 23 に示すように、奥方向誘導部 284 の内側底面には、後方に向かって下り勾配の突起部 286 が形成されており、奥方向誘導部 284 内で遊技球の勢いが弱くなりすぎた場合でも、突起部 286 によって遊技球を後方に誘導させることを可能にしている。

【0093】

なお、図 23 に示すように、奥方向誘導部 284 の下流側には、奥方向誘導部 284 から排出された遊技球を受取り、所定の振分装置 321（詳細は後述する）へ案内する案内通路 369 が配設されている。ここで、奥方向誘導部 284 の排出口 285 は、案内通路 369 の入球口よりも高い位置に配置されており、排出口 285 と入球口との間に段差部 288 が形成されている。つまり、段差を設けることにより、案内通路 369 から奥方向誘導部 284 内に遊技球が逆流することを防止している。

【0094】

ところで、本例では、大入賞口 141 に遊技球が勢いよく入賞した場合でも、横断誘導部材 247 内で遊技球をゆっくりと転動させることができるように、横断誘導部材 247 と大入賞口 141 との間には、大入賞口 141 に入賞した遊技球の勢いを抑制する速度低減部材 248 が介装されている。図 22 に示すように、速度低減部材 248 は、大入賞口 141 に入賞した遊技球を後方に向かって案内する後方ガイド部 260 と、後方ガイド部 260 に連通し遊技球を僅かに斜め前方へ落下させる降下ガイド部 261 と、降下ガイド部 261 に連通し遊技球を前方に向かって案内する前方ガイド部 262 とから構成されている。なお、後方ガイド部 260 及び降下ガイド部 261 は、誘導通路 143 とは別のガイド通路形成部材によって形成され、前方ガイド部 262 は誘導通路 143 の先端において横断誘導部材 247 と一体に形成されている。

【0095】

また、降下ガイド部 261 には、大入賞口 141 に入賞した遊技球を検出するための入賞状態検出手段 263 が配設されており、入賞状態検出手段 263 での検出信号を出力する信号線が、降下ガイド部 261 の背面側に設けられたコネクタ（図示しない）に接続されている。

【0096】

また、本例では速度低減部材 248 を前方から遮蔽するための遮蔽カバー 264（図 14 参照）が装飾フレーム 125 の前面に取付けられており、大入賞口 141 に入賞した遊技球を、一旦遮蔽することにより、横断誘導部材 247 に遊技球が出現する際のワクワク感を高めている。また、遮蔽カバー 264 によって入賞状態検出手段 263 を遮蔽し、見栄えの低下を防止している。なお、遮蔽カバー 264 は、装飾フレーム 125 の一部とし

て機能しており、その後方に配設された発光手段（図示しない）によって遮蔽カバー 2 6 4 全体が光るように構成されている。

#### 【 0 0 9 7 】

##### [ 後側ユニット 1 2 1 の概略構成 ]

一方、後側ユニット 1 2 1 は、図 1 4 及び図 1 6 に示すように、演出表示装置 1 1 5 を視認可能な開口部 2 9 1 を有する枠状の後側フレーム 2 9 2 と、その後側フレーム 2 9 2 の右上に配置されオートバイを模した形状の装飾物 2 4 6 と、後側フレーム 2 9 2 の右側に配置され、誘導通路 1 4 3 によって誘導された遊技球を振分けて誘導する複合誘導装置 2 9 3 と、複合誘導装置 2 9 3 によって誘導された遊技球を回転体によって振分ける回転式振分装置 2 9 4 と、後側フレーム 2 9 2 の下側に配置され遊技球を左右方向に転動させることが可能な転動装置 2 9 5 と、流入口 1 4 4 に流入した遊技球を転動装置 2 9 5 に誘導する誘導装置 2 9 6 と、転動装置 2 9 5 の後方に配設され、演出としてオートバイのスピードメータを視認させるメータ表示装置 2 9 7 とを具備して構成されている。また、後側フレーム 2 9 2 の開口部 2 9 1 には、開口部 2 9 1 を閉鎖する透明の仕切板 2 9 8 が設けられており、転動装置 2 9 5 とメータ表示装置 2 9 7 とが仕切板 2 9 8 によって仕切られている。以下、後側ユニット 1 2 1 における各構成について詳細に説明する。

#### 【 0 0 9 8 】

##### [ 後側フレーム 2 9 2 について ]

後側フレーム 2 9 2 は、前面が開放された略四角形の枠状部材であり、開口部 2 9 1 が形成された板状の背面板 3 0 0 と、背面板 3 0 0 の周縁から前方に延出された側面板 3 0 1 とから構成されている。つまり、上記した各構成が後側フレーム 2 9 2 の内部に收容されるように箱状に形成されている。なお、図示していないが、後側フレーム 2 9 2 の周囲、特に左側方及び右下方には、入賞した遊技球または排出される遊技球を所定の部位に案内するための案内通路構成部材が組付けられるようになっている。

#### 【 0 0 9 9 】

##### [ 装飾物 2 4 6 について ]

装飾物 2 4 6 は、装飾フレーム 1 2 5 における拡張開口部 1 4 0 に対応する位置、すなわち横断誘導部材 2 4 7 の後方の空間に配設されている。装飾物 2 4 6 は、オートバイの模型である装飾物本体 3 0 2 と、装飾物本体 3 0 2 における前輪が持ち上がるように装飾物本体 3 0 2 を回動可能に支持する支持軸部（図示しない）と、回転力を発生するモータ 3 0 3 と、モータ 3 0 3 の回転を支持軸部に伝達し支持軸部を回動させるリンク機構（図示しない）とから構成されている。つまり、装飾物本体 3 0 2 は、遊技状態に基づいて変動する可動役物であり、例えば、抽選への期待値が高くなると、モータ 3 0 3 を駆動して通常の走行状態から前輪を持ち上げた走行状態へと切替えるようになっている。なお、装飾物本体 3 0 2 の後方には、装飾物本体 3 0 2 の背景となる背景装飾板 3 0 4（図 1 3 参照）が設けられており、背景装飾板 3 0 4 の表面には装飾性を有する凹凸模様が形成されている。

#### 【 0 1 0 0 】

##### [ 複合誘導装置 2 9 3 について ]

複合誘導装置 2 9 3 の具体的な構成について、図 2 4 乃至図 2 9 に基づき説明する。図 2 4 は複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 を示す斜視図であり、図 2 5 は複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 を示す正面図であり、図 2 6 は図 2 5 における C - C 断面を示す断面図であり、図 2 7 は主に振分装置 3 2 1 付近の構成を示す断面図であり、図 2 8 は図 2 5 における D - D 断面を示す断面図であり、図 2 9 は図 2 5 における E - E 断面を示す断面図である。

#### 【 0 1 0 1 】

図 2 4 ~ 図 2 6 に示すように、複合誘導装置 2 9 3 は、軸心方向が略垂直方向となるように配設された円筒状の円筒部材 3 0 6 と、その円筒部材 3 0 6 内で螺旋状に形成され遊技球を所定の第一領域 3 0 7 まで誘導する内側誘導通路 3 0 8 と、円筒部材 3 0 6 の外周面に沿って螺旋状に形成され遊技球を所定の第二領域 3 0 9 まで誘導する外側誘導通路 3

20と、誘導通路143によって誘導された遊技球、すなわち大入賞口141に入賞した遊技球を、内側誘導通路308と外側誘導通路320とに振分ける振分装置321とを具備して構成されている。つまり、誘導通路143によって誘導された遊技球が、振分装置321によって内側誘導通路308及び外側誘導通路320に振分けられ、夫々螺旋状に形成された通路に沿って旋回しながら、互いに異なる第一領域307及び第二領域309に誘導されるようになっていく。特に、互いに区画された二つの誘導通路308, 320が内外二重に構成され、しかも螺旋状に形成されているため、互いに区画された比較的長い二つの経路を、装置を大型化させることなく構築することが可能になる。

#### 【0102】

また、円筒部材306、内側誘導通路308、及び外側誘導通路320は、いずれも透明の樹脂部材で形成されており、内側誘導通路308及び外側誘導通路320を通過する遊技球の挙動、すなわち旋回している様子を視認させることが可能となっている。

10

#### 【0103】

また、内側誘導通路308における螺旋の方向と、外側誘導通路320における螺旋の方向とは、互いに逆周りに形成されている。つまり、内側誘導通路308における遊技球の転動方向と、外側誘導通路320における遊技球の転動方向とが、互いに逆向きになるように構成されている。このため、どちらの通路を通過中であるのかを容易に把握させることが可能になるとともに、互いに反対方向に転動する遊技球によって演出の面白みを高めることができる。

#### 【0104】

なお、詳細は後述するが、第二領域309は第一領域307よりも、遊技者にとって有利性の高い領域となっており、遊技球が外側誘導通路320を通過するか否かを特に注目させるようにしている。つまり、遊技球の存在を明瞭に認識させることが可能となる外側誘導通路320を、遊技者が注目すべき通路とすることにより、外側誘導通路320への関心を高めるようにしている。また、有利な第二領域309に向かって誘導する外側誘導通路320の方が長い経路となるため、期待感を次第に高め、その後の展開に対してワクワクさせることが可能となる。

20

#### 【0105】

また、外側誘導通路320の内面には、遊技球の流下速度を抑制する複数の突起325が所定の間隔で形成されている。このため、有利性の高い外側誘導通路320を通過する際、遊技球は、複数の突起325と衝突することとなり、遊技球の勢いが抑制され、ゆっくりと転動するようになる。したがって、遊技球の挙動を十分に視認させることができ、第二領域309で行われる処理と第二領域309に送られるタイミングとの関係に対して、ハラハラドキドキさせることができる。

30

#### 【0106】

ところで、外側誘導通路320の流出口327は、外側誘導通路320の下部前側に配置されている。このため、外側誘導通路320から第二領域309に流出する際の挙動や排出のタイミングを明確に視認させることができる。特に、外側誘導通路320の流出口327近傍にはクルーン326が設けられており、漏斗状の斜面に沿って旋回させながら排出するように構成されている。したがって、排出されるタイミングが最後まで分かり難くなり、排出されるタイミングに対して一層ハラハラさせることが可能になる。

40

#### 【0107】

これに対し、内側誘導通路308の流出側には、図29に示すように、流出口340までの通路を後方に向かって延出させた延出流出口329が設けられており、流出口340が外側誘導通路320よりも後方に位置するように構成されている。このように、延出流出口329を備えることにより、内側誘導通路308及び外側誘導通路320における螺旋の径が比較的小さい場合でも、内側誘導通路308の流出口340と外側誘導通路320の流出口328とを離間させることが可能となり、第一領域307及び第二領域309において、比較的大型の役物等を配設することが可能となる。

#### 【0108】

50

一方、図 27 及び図 28 に示すように、内側誘導通路 308 の流入口 341a は、振分装置 321 の左側に延出された流入通路 341 の先端に形成され、外側誘導通路 320 の流入口 342a は、振分装置 321 の右側に延出された流入通路 342 の先端に形成されている。

【0109】

振分装置 321 は、揺動可能に軸支された揺動片 363 と、プランジャーを往復直線運動させるソレノイド 365 と、プランジャーの往復直線運動を揺動片 363 の揺動運動に変換するクランク機構 366 とを有して構成されている。また、振分装置 321 に遊技球を案内する案内通路 369 は、樋状に形成されており、奥方向誘導部 284 の後端から排出された遊技球を受取って後方に誘導するとともに、その後、Uターンさせ揺動片 363 の左側真上に案内するように U 字形に形成されている。つまり、ソレノイド 365 の左側から前方の揺動片 363 上に向かって流出するように構成されている。そして、揺動片 363 は、後側から揺動片 363 上に向かって流出された遊技球を、揺動片 363 の上面勾配によって、左側に配置された内側誘導通路 308 の流入口 341a と、右側に配置された外側誘導通路 320 の流入口 342a とに振分けるように構成されている。したがって、振分状況を明瞭に視認させることが可能になるとともに、後方から前方に向かって排出された遊技球を左右に振分けるため、揺動片 363 での跳ね返りがなく滑らかに振分けることができる。

【0110】

なお、揺動片 363 とソレノイド 365 との間には、表面が鏡面加工された装飾仕切板 380 が設けられ、ソレノイド 365 及びクランク機構 366 等を装飾仕切板 380 によって遮蔽している。また、図 24 及び図 25 に示すように、振分装置 321 の前面側は透明なケース 382 によって覆われ、案内通路 369 の上方は透明なカバー（図示しない）によって覆われている。つまり、ケース 382 やカバーを設けることにより、遊技球の逸脱及び外部からの進入を防止している。

【0111】

さらに、揺動片 363 の前方下側には、交互に点滅する二つの発光部を有する電飾部 381 が設けられており、これにより意匠性を高めるとともに、遊技球が二つの経路に振分けられることを喚起させるようにしている。

【0112】

[ 回転式振分装置 294 について ]

続いて、回転式振分装置 294 について、図 24、図 26、及び図 30 ~ 図 33 に基づき説明する。図 30 は回転式振分装置 294 の構成を示す平面図であり、図 31 は回転体 347 を取外した状態を示す平面図であり、図 32 は図 30 における F - F 断面を示す断面図であり、図 33 は図 30 における G - G 断面を示す断面図である。

【0113】

図 26 及び図 30 に示すように、回転式振分装置 294 は、複合誘導装置 293 の内側誘導通路 308 または外側誘導通路 320 によって誘導された遊技球を、回転体 347 を用いて、有利な状態と不利な状態とに選択的に振分けるものである。回転式振分装置 294 は、凹状の特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 を有し、回転可能に支持された円盤状の回転体 347 と、回転体 347 を回転させる回転体駆動手段 343 と、回転体 347 の周囲を囲う外周壁 385 を有する回転体ケース 384 とを具備して構成されている。

【0114】

また、図 31 に示すように、回転体ケース 384 の上面には、回転体 347 の回転に伴って特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 に一時的に連通される流入口 367 と、内側誘導通路 308 によって誘導された遊技球を流入口 367 に案内する案内通路 349 と、リターン領域 346 に入球した遊技球をリターン領域 346 から流出させるリターン流出口 389 と、リターン流出口 389 から流出した遊技球を再び流入口 367 に戻すリターン通路 400 とが形成されている。さらに、回転体ケース 384 にお



いて回転体 3 4 7 を收容する回転体收容部 3 8 4 a の底面には、特定領域 3 4 4 に入球した遊技球を特定領域 3 4 4 から流出させる第一流出口 3 8 8 と、普通領域 3 4 5 に入球した遊技球を普通領域 3 4 5 から流出させる第二流出口 3 8 7 とが形成されている。また、第一流出口 3 8 8 には、遊技球が第一流出口 3 8 8 から流出されたことを検出する遊技球検出手段（V 入賞センサ 3 3 1）が設けられており、この遊技球検出手段によって遊技球が検出された場合には、上記特別遊技が行われるようになっている。

#### 【0 1 1 5】

以下、回転式振分装置 2 9 4 における各構成について詳細に説明する。

回転体 3 4 7 は、中央部分が最も高く周縁に向かって緩やかに低くなる笠形状を呈しており、その周縁には、夫々外周に沿って開口した、一つの特定領域 3 4 4 と、回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 を中心として特定領域 3 4 4 と対向する位置に形成された一つのリターン領域 3 4 6 と、回転体 3 4 7 及びリターン領域 3 4 6 の間に等間隔で形成された六個の普通領域 3 4 5 とが設けられている。つまり、特定領域 3 4 4 とリターン領域 3 4 6 との位相差が 1 8 0 ° となり、それらの領域 3 4 4 , 3 4 6 を繋ぐ線を境界線として、三個の普通領域 3 4 5 が線対象に配設されている。各領域 3 4 4 , 3 4 5 , 3 4 6 の底面には、夫々遊技球が排出可能な貫通孔が形成されており、その貫通孔と回転体收容部 3 8 4 a の底面との組合せによって遊技球が流出される状態と流出されない状態とが切替えられるようになっている。具体的に説明すると、特定領域 3 4 4 における貫通孔は、回転体收容部 3 8 4 a の底面に形成された第一流出口 3 8 8 と合致し、第二流出口 3 8 7 とは合致しない位置に形成され、一方、普通領域 3 4 5 における貫通孔は、回転体收容部 3 8 4 a の底面に形成された第二流出口 3 8 7 と合致し、第一流出口 3 8 8 とは合致しない位置に形成されている。ここで、「合致する」とは、少なくとも遊技球を排出させることができる程度に連通する状態を示しており、「合致しない」とは、譬え重ね合っても連通部分が遊技球の直径よりも小さく遊技球を通過させることのない状態を示している。したがって、特定領域 3 4 4 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 3 4 7 とともに回転し、特定領域 3 4 4 が第一流出口 3 8 8 と合致した際、第一流出口 3 8 8 から流出される。また、普通領域 3 4 5 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 3 4 7 とともに回転し、普通領域 3 4 5 が第二流出口 3 8 7 と合致した際、第二流出口 3 8 7 から流出される。なお、第一流出口 3 8 8 には、V 入賞センサ 3 3 1（図 4 1 参照）が配設されており、特定領域 3 4 4 から遊技球が流出したことを V 入賞センサ 3 3 1 によって検出するようになっている。また、第二流出口 3 8 7 には、排出センサ 3 1 3（図 4 1 参照）が配設されており、普通領域 3 4 5 から遊技球が流出したことを排出センサ 3 1 3 によって検出するようになっている。

#### 【0 1 1 6】

また、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 の外周縁には、遊技球が各領域 3 4 4 , 3 4 5 から径方向に流出することを防止する円弧状の流出防止壁 4 0 8 が形成されている。つまり、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 が、回転体ケース 3 8 4 に形成されたリターン流出口 3 8 9 と一致しても、そのリターン流出口 3 8 9 に流出しないように堤が形成されている。換言すれば、リターン領域 3 4 6 における貫通孔は、第一流出口 3 8 8 及び第二流出口 3 8 7 のいずれも合致することはないが、外周縁には流出防止壁 4 0 8 が設けられていないため、リターン流出口 3 8 9 と一致した場合には、リターン流出口 3 8 9 から流出するようになっている。

#### 【0 1 1 7】

なお、図 3 3 に示すように、リターン流出口 3 8 9 の底面は、流出防止壁 4 0 8 の上面よりも低い位置に形成されリターン通路 4 0 0 に向かって下り勾配となっているため、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 がリターン流出口 3 8 9 に合致した場合には、流出防止壁 4 0 8 が有効となり、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 から遊技球が流出することを確実に防止することができる。これに対し、図 3 2 に示すように、流入口 3 6 7 の底面は、流出防止壁 4 0 8 の上面よりも高い位置に形成されている。このため、流入口 3 6 7 では流出防止壁 4 0 8 が無効となり、流出防止壁 4 0 8 の有無に拘らず、全ての領域に対し

周面開放部分から遊技球を入球させることが可能となる。

【0118】

このように、流入口367に到達した遊技球は、回転体347の特定領域344、普通領域345、またはリターン領域346に向かって流入可能な状態となる。つまり、遊技球が流入口367に達しても、その流入口367が回転体347における特定領域344、普通領域345、またはリターン領域346に連通するまではその場所で待機し、回転体347の回転に伴って一時的に連通すると、その特定領域344、普通領域345、またはリターン領域346に入球し、回転体347とともに軸心周りに回転する。そして、特定領域344に入球した遊技球は第一流出口388から流出し、普通領域345に入球した遊技球は第二流出口387から流出する。また、特定領域344から遊技球が流出したことに基づいて、上記特別遊技が行われる。

10

【0119】

一方、リターン領域346に入球した遊技球はリターン流出口389から流出し、その後、リターン通路400を通して再び流入口367に戻される。つまり、特定領域344に入球させることができない場合であっても、リターン領域346に入球した場合には、特定領域344に入球させる機会を再び付与することから、遊技者に得した気分を与え、遊技意欲を高めることが可能になる。

【0120】

特に、遊技球を流入口367に戻すためのリターン通路400は、案内通路349とは別の通路で構成されている。このため、最初に流入口367に到達するまでの遊技球の挙動と、再び流入口367に到達する際の遊技球の挙動とを互いに異ならせることができ、異なる挙動によって振分けの単調さを軽減することができる。特に、リターン通路400は、回転体347の外周に沿って形成され、案内通路349は、リターン通路400の外側に配設され、リターン通路400と略並行に形成されている。このため、リターン通路400は、リターン流出口389及び流入口367を最短距離で連通することができ、回転体347付近での遊技球の挙動が必要以上に長くなることによるイライラ感を抑制することができる。また、二つの遊技球を並んで転動させることができるようになり、力動的な挙動を醸し出すことができる。

20

【0121】

また、案内通路349には、保留装置360が介装されており、案内通路349を通過する遊技球を一旦停留させ、その後、所定のタイミングで放出させることができるようになっている。保留装置360は、停留可能な遊技球の保留数を一つのみに制限する球収容部406と、球収容部406を、案内通路349に対して垂直とし遊技球を保留可能とする保留位置、及び案内通路349に対して並行とし保留した遊技球を流出可能とする開放位置との間で回動させる保留駆動機構338（図41参照）とを具備して構成されている。なお、球収容部406が保留位置のときに球収容部406から溢れる遊技球を案内通路349から排出する排出路407が、案内通路349から分岐して形成されている。このように、案内通路349に保留装置360を介在させたことにより、流入口367に到達する遊技球のタイミングが予測し難くなり、特定領域344を狙った特殊な打ち方を抑制することが可能になる。また、リターン通路400には保留装置360が設けられていないため、リターン通路400の傾斜が比較的緩やかであっても、遊技球を円滑に転動させることができる。また、保留装置360に球収容部406が設けられているため、大入賞口141に入賞する遊技球の個数を増やしても、回転体347の特定領域344に入球可能となる遊技球の数を制限することができる。したがって、入賞による遊技者の期待感を高めながらも、遊技店における負担の増大を抑制することが可能となる。

30

40

【0122】

ところで、図24に示すように、回転体347の各領域に遊技球を入球させる経路として、内側誘導通路308を経由して流入口367から入球させる場合と、外側誘導通路320を経由して回転体347の上面に直接供給する場合とがある。そして、回転体347の上面には、遊技球が入球可能となる普通領域345の個数を制限する入球規制壁421

50

が設けられている。具体的には、図 30 に示すように、六個の普通領域 345 のうち、四個の普通領域 345 の周囲を囲むように U 字形の入球規制壁 421 が四つ設けられており、二つの普通領域 345 と、特定領域 344 及びリターン領域 346 とにのみ入球させることを可能にしている。すなわち、外側誘導通路 320 によって第二領域 309 である回転体 347 の上面に誘導された場合には、内側誘導通路 308 によって流入口 367 に誘導された場合よりも、入球可能となる普通領域 345 の数が少なくなり、特定領域 344 またはリターン領域 346 に入球する確率が高くなる。換言すれば、上記特別遊技が行われる期待値が高くなる。

#### 【0123】

ところで、リターン流出口 389 は、流入口 367 よりも後方で且つ上方の外周壁 385 に形成されている。そして、リターン流出口 389 を流入口 367 よりも高い位置に形成することにより、リターン通路 400 を、下流側に向かって下り勾配に形成することが可能となり、リターン流出口 389 から流出された遊技球を、自重を利用して自然に戻すことが可能になる。ところが、リターン流出口 389 を流入口 367 よりも高い位置に形成する場合には、リターン領域 346 に入球した遊技球を高い位置に持ち上げる必要があり、回転体 347 の機構が複雑になったり大型化したりする虞がある。そこで、本例では、図 26 に示すように、回転体 347 の回転軸 405 を、回転体 347 に対して垂設するとともに、上端が下端よりも前側に位置するように前方に傾斜した状態で支持している。つまり、回転体 347 の上面を前側に傾斜させることにより、回転体 347 の後側の高さを前側の高さよりも高くし、流入口 367 からリターン領域 346 に入球した遊技球を、回転体 347 の回転力を利用して流入口 367 よりも高いリターン流出口 389 まで持ち上げるようにしている。また、これによれば、回転体 347 の上面を前側に傾斜しているため、流入口 367 から各領域に遊技媒体が入球する様子や、リターン流出口 389 からリターン通路 400 に流出する様子を、明瞭に視認させることが可能となり、回転体 347 を用いた効果的な演出を容易に行うことができるようになる。

#### 【0124】

回転軸 405 を回転させる回転体駆動手段 343 は、回転力を発生するモータ 422、モータ 422 の回転を回転体 347 の回転軸 405 に伝達し、回転体 347 を一定方向（本例では平面視時計回転方向）に回転させる伝達機構 423、モータ 422 及び回転体ケース 384 を支持するとともに回転体 347 の回転軸 405 を回転可能に支持する支持部材 424、及び、回転体 347 を常時回転させるとともに、回転軸 405 の回転速度を定期的に異なる速度に切替える速度切替手段 409（図 41 参照）を備えている。

#### 【0125】

ところで、回転体 347 の速度が常に一定の場合には、リターン流出口 389 から流出した遊技球が流入口 367 に戻る際に、常に同じ領域に入球する可能性があり、これによれば、流入口 367 に戻る前から、さらにはリターン領域 346 に入球した時点から、どの領域に戻るのかを把握することが可能となり、リターン領域 346 を設けたことによる面白みが半減する虞がある。これに対し、本例では、速度切替手段 409 が備えられ、回転体 347 の回転速度を定期的に変化させるように構成されている。このため、リターン通路 400 を通って再び流入口 367 に戻った遊技球が入球可能となる領域を、随時変化させることが可能になり、ひいてはリターン領域 346 に入球した際に、その後の遊技球の挙動に注目させることができる。

#### 【0126】

特に、速度切替手段 409 は、リターン領域 346 がリターン流出口 389 に合致した後、リターン領域 346 から流出された遊技球がリターン通路 400 を通って流入口 367 に達するのに要する時間が経過するまでの間における回転体 347 の回転速度を、定期的に、通常とは異なる速度に変化させている。具体的に説明すると、速度切替手段 409 は、回転体 347 を回転させる際、リターン領域 346 がリターン流出口 389 に合致する位置を基準点とし、回転体 347 が半回転の  $n$  倍（ $n$  は整数：本例では「4」）回転するまでを高速回転させる高速回転モードと、その後、回転体 347 が半回転の  $m$  倍（ $m$  は

整数：本例では「1」)回転するまでを低速回転させる低速回転モードとを有し、高速回転モード及び低速回転モードを交互に繰り返すようにしている。

【0127】

これにより、リターン領域346から流出された遊技球が再び流入口367に到達するまでの間において回転する、回転体347の角速度を確実に変化させることが可能になり、再び入球可能となる領域を定期的に切替えることが可能になる。また、回転速度が一度切り替わると、少なくとも180°回転するまではその速度が継続されるため、回転体347の速度が変化するタイミングを把握させることが可能となり、回転体347の速度と特定領域344に入球する可能性とを関連付けて、遊技球の行方を予測させることが可能となる。換言すれば、回転体347の回転速度にも注目させることが可能となり、振分における興趣を一層高めることが可能になる。なお、この場合、リターン領域346から流出された遊技球が特定領域344に入球する確率は、高速回転モードと低速回転モードとの比率によって決まることとなり、例えば、本例のように、高速回転モードと低速回転モードとの比率を4:1とし、低速回転モード時に特定領域344に入球するように設定した場合は、リターン領域346から流出された遊技球が特定領域344に入球する確率は、1/5となる。つまり、大入賞口141に入賞した遊技球が全て案内通路349を通過して流入口367に到達すると仮定した場合、流入口367に到達した遊技球がリターン領域346に入球する確率は1/8となり、その1/5(全体の1/40)が特定領域344に入球することとなる。

【0128】

[ 転動装置295及び誘導装置296について ]

図14に示すように、後側フレーム292の下部前側には、遊技球を左右方向に揺動させながら落下させるステージ461が設けられている。ステージ461は、奥側の転動面と手前側の転動面とを有しており、手前側の転動面の中央部分には、球導出口461aが設けられている。なお、この球導出口461aは、装飾フレーム125に形成された入賞案内内部145と連通しており、ステージ461で転動した遊技球が球導出口461aの中央から放出されると、入賞案内内部145を通過することとなり、普通図柄始動口96に入球する可能性が高くなる。なお、ステージ461は半透明の部材から構成されており、ステージ461の下方に配設された発光手段(図示しない)の光をステージ461から放射させる構成となっている。

【0129】

一方、誘導装置296は、装飾フレーム125の周面に形成された流入口144(図12参照)から入球した遊技球をステージ461に誘導するものであり、本例ではコイル状の形成された通路形成部材296aを縦方向に配置し、流入口144とステージ461とを連通している。つまり、通路形成部材296aは、螺旋状の形状を呈しており、遊技球を螺旋状に回転させながらステージ461に誘導する。また、通路形成部材296aは、後側フレーム292における内側の左側面を塞ぐ閉塞部材424に取付けられ、立設状態で保持されている。なお、閉塞部材424の表面には、細かな凹凸模様が形成されており、遮蔽板としても機能している。

【0130】

[ メータ表示装置297について ]

次に、メータ表示装置297について、図14、図34及び図35に基づき説明する。ここで、図34はメータ表示装置297を右上後方から示す斜視図であり、図35はメータ表示装置297を右上前方から示す斜視図である。メータ表示装置297は、後側フレーム292の下部に収容されるとともに昇降可能に支持され、上昇させることにより開口部291内に出現する表示枠部429と、その表示枠部429を昇降させる昇降機構440とを具備して構成されている。

【0131】

さらに詳しく説明すると、表示枠部429は、左右方向に並んだ一対の円環状の窓枠448を有し、オートバイのスピードメータのケーシングを模した形状を呈している。一対

10

20

30

40

50

の窓枠 448 の間には、演出表示装置 115 とは関係なく発光する第一電飾部 449 が設けられ、各窓枠 448 の周囲には、円環状の第二電飾部 460 が設けられている。第一電飾部 449 は、上下方向に分離された複数の表示窓を有し、遊技状態に基づいて、発光する表示窓の数が切り替わるようになっている。なお、第一電飾部 449 及び第二電飾部 460 は、表示枠部 429 が出現する場合にのみ点灯し、没入した場合には消灯する。

#### 【0132】

昇降機構 440 は、後側フレーム 292 に固定状態で取付けられたベース部材 466 と、ベース部材 466 において横長で前後方向に穿設された左右一対の下側長孔部 467 と、表示枠部 429 の底面近傍において横長で前後方向に穿設された左右一対の上側長孔部 468 と、交差部 503 が軸支された X 字形のリンク機構 469 と、そのリンク機構 469 の下端から前後方向に突出し、夫々の下側長孔部 467 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の下側支持ピン 480 と、リンク機構 469 の上端から前後方向に突出し、夫々の上側長孔部 468 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の上側支持ピン 481 と、リンク機構 469 の交差部 503 を上下動させることにより、表示枠部 429 を昇降させる昇降駆動手段 482 とから構成されている。

#### 【0133】

特に、ベース部材 466 は、下側長孔部 467 が設けられた底面部 486 と、その底面部 486 の左右両端から立設された一対の側壁部 487 とを有し、内部に表示枠部 429 を収容可能とする収容室が形成されている。また、側壁部 487 の内側面には、表示枠部 429 の可動方向を上下方向に案内するガイド部 488 が設けられている。また、昇降駆動手段 482 は、回転力を発生するモータ 489、及びモータ 489 の回転を直線運動に変換するピニオン 500 及びラック 501 等の運動変換機構によって構成されている。

#### 【0134】

したがって、昇降駆動手段 482 によってリンク機構 469 の交差部 503 が上昇すると、X 字形のリンク機構 469 は、一対の下側支持ピン 480 及び一対の上側支持ピン 481 における夫々間隔（左右方向の間隔）が狭くなり、下側支持ピン 480 と上側支持ピン 481 との間隔（リンク機構 469 における高さ方向の長さ）が長くなるように変形する。すなわち、高さ方向に延びるように変形し、これにより表示枠部 429 を上昇させる。この際、交差部 503 の変位を増幅して表示枠部 429 を変位させることが可能となる。具体的には、本例ではリンク機構 469 における交差部 503 の位置が上端と下端との中間部位にあるため、上側支持ピン 481 の変位量は交差部 503 の変位量の約二倍となる。換言すれば、昇降駆動手段 482 におけるラック 501 のストロークが比較的短い場合でも、表示枠部 429 をストロークの 2 倍の長さだけ変位させることが可能になる。また、表示枠部 429 を X 字形のリンク機構 469 によって支えることから、表示枠部 429 を安定して昇降させることが可能になる。また、ベース部材 466 における側壁部 487 の内側面には、表示枠部 429 の可動方向を上下方向に案内するガイド部 488 が設けられているため、表示枠部 429 を滑らかに昇降させることが可能となる。

#### 【0135】

このように、後側フレーム 292 の下部には昇降可能に支持された表示枠部 429 が収容されており、表示枠部 429 を昇降機構 440 によって上昇させると、表示枠部 429 は開口部 291 内に出現する。表示枠部 429 には、一対の円環状の窓枠 448 が設けられているため、後側フレーム 292 の開口部 291 内に出現すると、窓枠 448 の内側を通して演出表示装置 115 の表示画面を視認させることが可能になる。特に、演出表示制御手段 443（図 50 参照）が設けられており、表示枠部 429 が開口部 291 内に出現した際、演出表示装置 115 の表示画面を、窓枠 448 の内側を通して視認される第一表示領域（図示しない）と、表示枠部 429 の外側において視認される第二表示領域（図示しない）とに区分けし、第一表示領域及び第二表示領域に対して互いに異なる演出画像を表示させる。特に、本例では、第一表示領域を、右側の窓枠 448 を通して視認可能となる領域と、左側の窓枠 448 を通して視認可能となる領域とに区分けし、互いに異なる演出画像を表示させる。例えば、一方の第一表示領域にはスピード（速度）を表示させ、他

方の第一表示領域にはエンジンの回転数を表示させるようにしている。

【 0 1 3 6 】

また、領域変位制御手段 4 4 4 ( 図 5 0 参照 ) を備えており、表示枠部 4 2 9 の上昇途中及び下降途中においては、第一表示領域と第二表示領域との相対位置を、表示枠部 4 2 9 の昇降に追従させて変位させるようにしている。つまり、表示枠部 4 2 9 の内側を通して視認される演出画像を、表示枠部 4 2 9 の可動位置に追従させて変位させることにより、その演出画像が表示枠部 4 2 9 からみ出さないように制御している。

【 0 1 3 7 】

このように、表示枠部 4 2 9 の内側と外側とで互いに異なる演出画像を表示させることにより、恰も二つの表示手段があるかのように見せることができ、演出の興趣を高めることが可能になる。特に、表示枠部 4 2 9 の昇降に合わせて第一表示領域が変位するため、表示枠部 4 2 9 の可動中も常に表示枠部 4 2 9 を通して特定の演出を視認させることができ、表示枠部 4 2 9 と演出表示装置 1 1 5 が別々のものであるという印象を喚起させない。また、表示枠部 4 2 9 が出没可能であるため、出現により遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 1 3 8 】

なお、図 1 4 及び図 1 6 に示すように、後側フレーム 2 9 2 の開口部 2 9 1 を閉塞する透明の仕切板 2 9 8 が設けられており、これにより、ステージ 4 6 1 とメータ表示装置 2 9 7 とが仕切られている。このため、ステージ 4 6 1 を転動する遊技球がメータ表示装置 2 9 7 側に流下すること、すなわち表示枠部 4 2 9 が障害物となることを防止できる。また、仕切板 2 9 8 の右下隅部には、平板状の仕切板 2 9 8 から前方に突出し複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 を覆う透明カバー 5 0 4 が一体的に形成されており、これにより、ステージ 4 6 1 を転動する遊技球が、複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 が配置された領域に進入することを防止している。

【 0 1 3 9 】

次に、このようなパチンコ機 1 の電氣的な構成を詳述する。

[ パチンコ機の電氣的構成について ]

図 4 1 は、この実施の形態にかかるパチンコ機 1 の電氣的構成をブロック図として示したものである。

【 0 1 4 0 】

パチンコ機 1 は、大きくは、主基板 3 1 0 と、周辺基板 3 1 1 とを備えて構成されている。

ここで、上記主基板 3 1 0 は、

- ・ 遊技球の検出。
  - ・ 各種当たりの当落にかかる抽選処理。
  - ・ 特別図柄や普通図柄についての変動表示制御。
  - ・ 賞球の払い出しにかかる制御 ( 払い出し制御 ) 。
- 等々、遊技が予め定められたルールに従って進行するよう各種の制御を行う部分である。

【 0 1 4 1 】

一方、上記周辺基板 3 1 1 は、

- ・ 発光装飾。
  - ・ 音響出力。
  - ・ 液晶表示。
- 等々、上記主基板 3 1 0 によって進行される遊技に各種の演出を付加し、これによって遊技の興趣の向上を図る部分である。

【 0 1 4 2 】

[ 主基板について ]

主基板 3 1 0 は、主制御基板 1 3 1 と払出制御基板 1 9 7 とから構成されている。そしてこのうち、上記主制御基板 1 3 1 は、中央演算装置としての CPU 3 1 4、読み出し専用メモリとしての ROM 3 1 5、読み書き可能メモリとしての RAM 3 1 6 を備えている

。

## 【 0 1 4 3 】

ここで、上記 CPU 3 1 4 は、上記第 2 始動口センサ 3 1 7、及び上記第 1 始動口センサ 3 1 8、及び上記カウントセンサ 3 1 9、及び上記入賞口センサ 3 3 0、及び上記 V 入賞センサ 3 3 1、及び上記排出センサ 3 1 3 など、各種のセンサからの検出信号に基づいて上記 ROM 3 1 5 に格納されている制御プログラムを実行する部分である。すなわち、こうした制御プログラムの実行を通じて、上記普通役物駆動機構 3 3 4、及び上記大入賞口開閉機構 3 3 5、及び上記振分装置 3 2 1 の揺動片 3 6 3 を揺動させるためのアクチュエータを有して構成される振分装置駆動機構 3 3 6、及び上記速度切替手段 4 0 9、及び上記保留駆動機構 3 3 8、及び上記アタッカ駆動機構 3 3 9 など、各種のアクチュエータに適宜に駆動信号が出力されるようになり、これによって当該パチンコ機 1 にて行われる各種の遊技が予め定められたルールに従って進行するようになる。なお、後述するが、この主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、上記特別図柄表示器 3 3 2、及び上記普通図柄表示器 3 3 3 の表示制御や、上記周辺基板 3 1 1、及び上記払出制御基板 1 9 7 に遊技の進行状況を示す信号（コマンド）を出力することを行う。

10

## 【 0 1 4 4 】

また、上記 RAM 3 1 6 は、上記主制御基板 1 3 1 で実行される種々の処理において生成される各種のデータやフラグ（有利状態フラグなど）、入力信号等の情報が一時的に記憶される部分である。なお、後述するが、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 では、例えば下部側大入賞口 8 3 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や、上述の普通図柄の保留数をカウンタ値として記憶保持する普通保留数カウンタなど、各種のカウンタを備えており、当該 RAM 3 1 6 にはこれらカウンタによるカウンタ値もそれぞれ格納される。

20

## 【 0 1 4 5 】

一方、上記払出制御基板 1 9 7 は、上記主制御基板 1 3 1 からのコマンドに基づいて球払出装置 1 7 0 に駆動信号を出力する部分であり、大きくは、中央演算装置としての CPU 3 5 1、読み出し専用メモリとしての ROM 3 5 2 および読み書き可能メモリとしての RAM 3 5 3 を備えて構成されている。

## 【 0 1 4 6 】

ここで、上記 ROM 3 5 2 には、遊技の進行状況に応じて遊技者に賞球を払い出すための制御プログラムが格納されている。より具体的には、この制御プログラムには、上記第 2 始動口センサ 3 1 7 や、上記カウントセンサ 3 1 9 などによって遊技球の入球が検出されたときに払い出される賞球の数が各々規定されている。すなわち、このような制御プログラムの実行を通じて、上記 CPU 3 5 1 は、上記球払出装置 1 7 0 に駆動信号を出力する。これにより、上記球払出装置 1 7 0 が、こうした制御プログラムに従って遊技者に賞球を払い出すようになる。なお、この実施の形態では、上記払出制御基板 1 9 7 の CPU 3 5 1 は、補助遊技が実行されるときに遊技者に払い出される賞球の数よりも、特別遊技が実行されるときの方がより多くの賞球が払い出されるように上記賞球の払い出しにかかる制御を行う。

30

## 【 0 1 4 7 】

なお、上記主制御基板 1 3 1 と上記払出制御基板 1 9 7 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施される。例えば、上記主制御基板 1 3 1 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 1 9 7 から主制御基板 1 3 1 に ACK ( Acknowledge ) 信号が返される。

40

## 【 0 1 4 8 】

## [ 周辺基板について ]

一方、周辺基板 3 1 1 には、サブ統合基板 3 5 5 のほかに例えば複数の電飾制御基板 3 5 6、3 5 7、波形制御基板 3 5 8、昇降機構駆動基板 3 9 7、及び装飾体駆動機構 3 9 8 等が含まれる。上記主制御基板 1 3 1 とサブ統合基板 3 5 5 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われており、主

50

制御基板 1 3 1 からサブ統合基板 3 5 5 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

【 0 1 4 9 】

サブ統合基板 3 5 5 も、CPU 3 7 0 をはじめ ROM 3 7 1 や RAM 3 7 2 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行する。サブ統合基板 3 5 5 とその他の電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 や波形制御基板 3 5 8 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【 0 1 5 0 】

1 つ目の電飾制御基板 3 5 6 には、上記保留球ランプ、及びサイド装飾装置 5 2 ( 図 2 参照 ) 等を含む装飾ランプ 3 9 4 などが接続されている。この電飾制御基板 3 5 6 では、上記サブ統合基板 3 5 5 から当該基板 3 5 6 に対して保留球ランプや装飾ランプ 3 9 4 の点灯態様についての演出コマンドが送信されることに基づいて保留球ランプや装飾ランプ 3 9 4 を点灯させる処理を行う。

10

【 0 1 5 1 】

2 つ目の電飾制御基板 3 5 7 には、上記抽選処理の結果に応じた演出コマンドが上記サブ統合基板 3 5 5 から受信されるようになっている。同電飾制御基板 3 5 7 は、こうして受信される演出コマンドに基づいて演出表示装置 1 1 5 及び演出ランプ 3 9 5 の表示制御を行うことで、上記抽選処理の結果に応じた表示制御を行う。

【 0 1 5 2 】

波形制御基板 3 5 8 は、例えば上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果を可聴音波として出力する音響制御を行う部分である。ただし、この実施の形態では、上記波形制御基板 3 5 8 は、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理も実行する。例えば、サブ統合基板 3 5 5 から演出コマンドが波形制御基板 3 5 8 に送信されると、これを受けて波形制御基板 3 5 8 は上記のスピーカ 1 8 , 5 7 を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板 3 5 8 には超音波送受信装置 3 9 6 が接続されており、この超音波送受信装置 3 9 6 は、複数の台間で超音波による通信を可能とする。通常、ホールの島設備には複数台のパチンコ機 1 が並べて設置されるが、超音波送受信装置 3 9 6 を装備しているパチンコ機 1 同士の間では、相互に超音波通信が可能となる。この通信機能を用いて、複数のパチンコ機 1 で演出動作をシンクロナイズさせたり、特定の台間で遊技情報の交換を行ったりすることができる。

20

30

【 0 1 5 3 】

なお、電飾制御基板 3 5 6 , 3 5 7、及び波形制御基板 3 5 8 にも、それぞれ中央演算装置としての CPU 3 7 4 , 3 7 7 , 3 9 0、読み出し専用メモリとしての ROM 3 7 5 , 3 7 8 , 3 9 1、及び読み書き可能メモリとしての RAM 3 7 6 , 3 7 9 , 3 9 2 を備えている。

【 0 1 5 4 】

また、昇降機構駆動基板 3 9 7 は、メータ表示装置 2 9 7 の表示枠部 4 2 9 を昇降させるためのモータ 4 8 9 を駆動するものであり、装飾体駆動機構 3 9 8 は、装飾物 2 4 6 を揺動させるためのモータ 3 0 3 を駆動するものである。これらの昇降機構駆動基板 3 9 7 及び装飾体駆動機構 3 9 8 は、遊技状態に基づいて各モータ 4 8 9 , 3 0 3 を正転及び逆転させる。

40

【 0 1 5 5 】

[ 主制御基板および周辺制御基板の機能的な構成について ]

図 4 2 に基づき説明する。図 4 2 は、主基板および周辺基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図である。

【 0 1 5 6 】

同図 4 2 に示すように、主基板 3 1 0 は、普通図柄当たり判定用乱数抽出手段 6 0 1 と、普通図柄当否判定手段 6 0 2 と、第 1 保留手段 6 0 3 と、第 1 保留解除手段 6 0 4 と、普通図柄表示制御手段 6 0 5 と、普通図柄保留表示制御手段 6 0 6 と、普通当たり遊技実行手段 6 0 7 と、有利遊技実行手段 6 0 8 とを備えている。また、特別図柄当たり判定用

50



乱数抽出手段 6 1 1 と、特別図柄当たり当否判定手段 6 1 2 と、第 2 保留手段 6 1 3 と、第 2 保留解除手段 6 1 4 と、特別図柄表示制御手段 6 1 5 と、特別図柄保留表示制御手段 6 1 6 と、大当たり遊技実行手段 6 1 7 と、小当たり遊技実行手段 6 1 8 とを備えている。さらに、コマンド送信手段 6 2 0 と、排出判断手段 6 2 1 と、入賞判断手段 6 2 2 と、賞球払出手段 6 2 3 とを備えている。

#### 【 0 1 5 7 】

ここで、上記普通図柄当たり判定用乱数抽出手段 6 0 1 は、上記第 1 始動口センサ 3 1 8 からの出力信号に基づいて上記普通図柄始動口 9 6 への遊技球の入球があったか否かの判断を行うとともに（第 1 の始動判断手段）、該入球があった旨判断したときには乱数を抽出する部分である。この抽出した乱数は、上記第 1 保留手段（前保留手段）6 0 3 によって第 1 所定数（例えば 4 個）まで保留され、これによって上記普通図柄の変動表示制御が保留の状態とされるようになる。一方、このような保留状態は、所定の解除条件（例えば前回の普通図柄についての変動表示制御が終了したこと）が成立したとき、上記第 1 保留解除手段（前保留解除手段）6 0 4 によって解除される。そして、上記普通図柄当否判定手段（第 1 の抽選手段）6 0 2 が、この解除された乱数に基づいて普通当たりに当選したか否かの判定（第 1 の抽選処理）を行うこととなる。

#### 【 0 1 5 8 】

ただし、この実施の形態では、上記普通図柄当否判定手段 6 0 2 は、上記普通当たりに当選したか否かの判定の結果に応じて上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を上記主基板 3 1 0 内にて決定する部分（演出画像決定手段）としても機能する。そして、こうして内部的に決定された表示態様は、上記普通図柄表示制御手段 6 0 5 によって普通図柄表示器 3 3 3 に所定の変動時間だけ変動表示される。また、上記第 1 保留手段 6 0 3 による保留数は、上記普通図柄保留表示制御手段 6 0 6 によって普通図柄保留表示器 6 4 1（LED 8 4）に表示される。また、上記普通図柄当否判定手段 6 0 2 による抽選結果が普通当りの場合は、普通当たり遊技実行手段 6 0 7 が普通役物駆動機構 3 3 4 を駆動制御して、特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球が可能となるように普通電動役物（可動部材）8 1 を動作させる。

#### 【 0 1 5 9 】

また、上記有利遊技実行手段 6 0 8 は、予め定められた条件（例えば大当りに当選したこと）が満たされたとき、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球確率をより高い確率に可変設定する部分である。より具体的には、後述の有利状態にあるか否かを後述の特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 6 1 1 による判定の結果に基づいて判断し、該有利状態にある旨判断したときはその旨を上記普通当たり遊技実行手段 6 0 7 に出力する。これにより、この普通当たり遊技実行手段 6 0 7 は、いわゆる開放延長機能を作動させるようになり、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として必ず後述の長当たり時の動作時間（例えば「5700ms」）を採用するようになる。

#### 【 0 1 6 0 】

これに対し、特別図柄当たり判定用乱数抽出手段 6 1 1 は、上記第 2 始動口センサ 3 1 7 からの出力信号に基づいて上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球があったか否かの判断を行うとともに（第 2 の始動判断手段）、該入球があった旨判断したときには乱数を抽出する部分である。この抽出した乱数は、上記第 2 保留手段（後保留手段）6 1 3 によって第 2 所定数（例えば 2 個）まで保留され、これによって上記特別図柄の変動表示制御が保留の状態とされるようになる。一方、このような保留状態は、所定の解除条件（例えば前回の特別図柄についての変動表示制御が終了したこと）が成立したとき、上記第 2 保留解除手段（後保留解除手段）6 1 4 によって解除される。そして、特別図柄当否判定手段（第 2 の抽選手段）6 1 2 が、この解除された乱数に基づいて特別当たり（ここでは、大当たりまたは小当たり）に当選したか否かの判定（第 2 の抽選処理）を行うこととなる。

#### 【 0 1 6 1 】

なお、特別図柄当否判定手段 6 1 2 による判定の結果は、上記特別図柄表示制御手段 6

15によって特別図柄表示器334に変動表示される。また、第2保留手段613による保留数は、特別図柄保留表示制御手段616によって特別図柄保留表示器641(LED85)に表示される。また、特別図柄当否判定手段612による抽選結果が小当たりの場合は、小当たり遊技実行手段617が大入賞口開閉機構335を駆動制御して、大入賞口141が開放されるかたちで特別電動役物142を動作させることで、センター役物91内の領域への遊技球を進入可能とする(小当たり遊技)。特別図柄当否判定手段612による抽選結果が大当たりの場合は、大当たり遊技実行手段618がアタッカ駆動機構339を駆動制御して、開閉部材99の開閉動作を通じて下部側大入賞口83への遊技球の進入を可能とする(大当たり遊技)。

【0162】

また、上記コマンド送信手段620は、上記普通図柄当否判定手段602及び上記特別図柄当否判定手段612による判定の結果(第1、第2の抽選処理の結果)、及びこの抽選結果に関わる情報などを示すコマンドを周辺基板311にそれぞれ送信する部分である。なお、「抽選結果に関わる情報」とは、例えば、上記内部的に決定された演出画像の表示態様や、その演出時間等が相当する。

【0163】

また、上記排出判断手段621は、上記特定領域344から遊技球が流出したことがV入賞センサ331によって検出され、または、普通領域345から遊技球が流出したことが排出センサ313によって検出されたことに基づいて、センター役物91内から遊技球が排出されたことを検出するものである。

【0164】

また、入賞判断手段622は、入賞口センサ330による遊技球の検出とカウントセンサ319による遊技球の検出とによって、大入賞口141および下部側大入賞口83のいずれに遊技球が入賞したかを判断する部分である。そして、入賞判断手段622による判断結果に応じて、賞球払出手段623は球払出装170の球払出動作を制御して、大入賞口141または下部側大入賞口83への入賞に応じて遊技球を払い出す。下部側大入賞口83に入賞した場合は、大入賞口141に入賞した場合よりも多くの賞球が払い出される。なお、本実施形態では、賞球払出手段623は払出制御基板197として具備されており、特別図柄始動口82(第2始動口センサ317)に入賞した場合も所定数の遊技球が払い出される。

【0165】

一方、周辺基板311は、コマンド受信手段630と、普通図柄画像表示制御手段631と、特別図柄画像表示制御手段632とを備えている。

ここで、上記コマンド受信手段630は、上記普通図柄当否判定手段602及び上記特別図柄当否判定手段612による判定の結果(第1、第2の抽選処理の結果)、及びこの抽選結果に関わる情報などを示すコマンドを上記主基板310のコマンド送信手段620から受信する部分である。

【0166】

また、上記普通図柄画像表示制御手段631は、上記コマンド受信手段630により受信されるコマンドのうち、上記普通当たりに関するコマンドに基づいて上記演出表示装置115に表示される演出画像を変動表示出力する部分である。より具体的には、この普通図柄画像表示制御手段631は、上記主基板310内にて決定された上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様が上記演出表示装置115での主要な演出画像として現れるかたちでの上記変動表示出力(第1の画像出力手段)と、同表示態様が上記主要な演出画像よりも控えめな演出画像として現れるかたちでの変動表示出力(第2の画像出力手段)とを行う。

【0167】

すなわち、図68～図72を参照しつつ後述するが、この実施の形態では、上記演出表示装置115は、その全領域のうち的大部分を占める抽選情報表示領域1151と、その全領域のうちの上方の一部分のみを占める遊技情報表示領域1152と、を有している。

10

20

30

40

50

そして、上記遊技情報表示領域 1 1 5 2 は、保留球ランプの表示に対応する保留対応表示領域 1 1 5 3 と、普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様が現れる普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 と、特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様が現れる特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 と、をさらに有している。この点、上記普通図柄画像表示制御手段 6 3 1 は、上記主基板 3 1 0 内にて決定された上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様を上記抽選情報表示領域 1 1 5 1 に所定の変動時間だけ変動表示出力することによって同表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れるようにしている。また併せて、上記主基板 3 1 0 内にて決定された上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様を上記普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 に所定の変動時間だけ変動表示出力することによって同表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での控えめな演出画像として現れるようにしている。

10

#### 【0168】

また、上記特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 は、上記コマンド受信手段 6 3 0 により受信されるコマンドのうち、上記特別当たりに関するコマンドに基づいて上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像を変動表示出力する部分である。より具体的には、この特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 は、上記特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れるかたちでの上記変動表示出力と、同表示態様が上記主要な演出画像よりも控えめな演出画像として現れるかたちでの変動表示出力とを行う。なお、この特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 も同様、上記コマンドとして受信される上記特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様を上記抽選情報表示領域 1 1 5 1 に表示出力することによって同表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れるようにしている。また併せて、上記特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様を上記特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 に所定の変動時間だけ変動表示出力することによって同表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での控えめな演出画像として現れるようにしている。また後述するが、この特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 は、上記大入賞口 1 4 1 に遊技球が入賞した場合は、該入賞中の表示演出を上記抽選情報表示領域 1 1 5 1 に表示出力することによってこうした特別当たりに関する表示制御を延長することを行う（延長表示制御手段）。

20

#### 【0169】

ただし、この実施の形態では、上記普通図柄画像表示制御手段 6 3 1 は、上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様についての変動表示出力を行うにあたり、上記コマンド受信手段 6 3 0 により受信されたコマンドに基づいて、上記特別当たりの抽選結果に応じた画像表示出力が行われるか否かを判断する。そして、同画像表示出力が上記特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 によって行われる旨判断したときは、上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像が上記特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様となるように、上記変動表示出力（抽選情報表示領域 1 1 5 1 への変動表示出力、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 への変動表示出力）のうち、上記抽選情報表示領域 1 1 5 1 への変動表示出力についてはこれを中止するようにしている。なお、上記第 1 保留解除手段 6 0 4 は、こうした変動表示出力の停止にかかわらず、上記保留の状態を解除する。また、上記普通図柄当否判定手段 6 0 2 も、こうした変動表示出力の停止にかかわらず、上記普通当たり

30

40

#### 【0170】

また、この実施の形態では、上記普通図柄画像表示制御手段 6 3 1 は、上記中止した変動表示出力を再開する制御も行う。すなわち、同普通図柄画像表示制御手段 6 3 1 は、上記特別当たりに関する表示態様についての上記抽選情報表示領域 1 1 5 1 への表示出力の終了に際し、上記主基板 3 1 0 内にて決定された上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様が上記コマンドとして受信済みか否かを判断する（内部表示判断手段）。そ

50

してこの結果、この受信済みの表示態様がある旨判断したときは、まず、該受信済みの表示態様についての変動表示出力に要する時間として上記コマンドにより示されている所定の変動時間のうちの残り時間を算出する（残り時間算出手段）。例えば、同コマンドが受信されてからの経過時間を上記所定の変動時間から減算することによって算出する。次いで、こうして算出された残り時間に見合った表示態様（例えば普通当たりに関する演出画像（３つの図柄）が上記算出された時間だけ高速変動される表示態様）を決定する（再決定手段）。そして、上記特別当たりに関する演出画像が主要な演出画像として現れた後の上記抽選情報表示領域１１５１にて、上記決定された表示態様が上記特別当たりに関する演出画像から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、上記抽選情報表示領域１１５１に表示される演出画像についての変動表示出力を行うことで、当該変動表示出力を再開する。そしてこの結果、上記算出された残り時間が経過したときには、上記主基板３１０内にて当初決定された上記普通当たりについての抽選結果に応じた表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様を上記抽選情報表示領域１１５１に表示させる。

10

#### 【０１７１】

次に、主制御基板１３１（特にＣＰＵ３１４）で実行される制御処理の例について説明する。

#### 〔遊技処理について〕

図４３（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１３１のＣＰＵ３１４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。

20

#### 【０１７２】

同図４３（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１３１はまず、ステップＳ１の処理として、各種のレジスタやＲＡＭに格納されているデータを初期化する。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生成される数である乱数の更新を行う。

#### 【０１７３】

すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板１３１では、

- ・上記普通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乱数（普通図柄の変動パターン決定用乱数）。
- ・上記普通電動役物８１の動作契機となる当たりの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通図柄の当たり判定用乱数）。
- ・上記普通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（普通図柄決定用乱数）。
- ・上記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乱数（特別図柄の変動パターン決定用乱数）。
- ・上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理に供される乱数（特別図柄の当たり判定用乱数）。

30

等々、といった乱数を保持する乱数カウンタ（乱数保持手段）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（普通図柄の変動パターン決定用乱数、特別図柄の変動パターン決定用乱数）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。

40

#### 【０１７４】

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。

#### 【０１７５】

図４３（ｂ）は、上記主制御基板１３１のＣＰＵ３１４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。

同図４３（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、上記第２始

50

動口センサ 3 1 7、及び上記第 1 始動口センサ 3 1 8、及び上記カウントセンサ 3 1 9、及び上記入賞口センサ 3 3 0、及び上記 V 入賞センサ 3 3 1、及び上記排出センサ 3 1 3 など、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップ S 1 3 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 S 1 3 の処理では、上述の乱数のうち、当落に関わる乱数（特別図柄の当たり判定用乱数、普通図柄の当たり判定用乱数、普通図柄決定用乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウント操作が行われる。

【 0 1 7 6 】

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 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、ステップ S 1 4 の処理として、上記小当たり及び上記大当たりの当落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。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記 RAM 3 1 6 に格納されている遊技の進行状況を示す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ることとなる。

【 0 1 7 7 】

そして次に、同主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、ステップ S 1 5 の処理として、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当た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。なお、この普通図柄プロセス処理についても後述することとするが、ここでも、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、これも後述するが、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、上記特別遊技が行われる条件が満たされた場合、この特別遊技の終了後の所定の期間は当該期間が経過した後の通常の期間よりも上記遊技領域 3 7 に所定数の遊技球が打ち込まれたときの上記センター役物 9 1 内の領域（第 1 の遊技領域）に入球される遊技球の数が多くなるように上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行う構成となっている（遊技者にとって有利な遊技状態）。

【 0 1 7 8 】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S 1 5）が行われると、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、次にステップ S 1 6 の処理として、同特別図柄プロセス処理にて上記 RAM 3 1 6 の所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺基板 3 1 1 などに送信する処理を行う。次いで、ステップ S 1 7 の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく RAM 3 1 6 の所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺基板 3 1 1 などに送信する処理を行う。

【 0 1 7 9 】

また、同主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、次にステップ S 1 8 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大当たり情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【 0 1 8 0 】

そして次に、同主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、ステップ S 1 9 の処理として、上記第 2 始動口センサ 3 1 7、上記カウントセンサ 3 1 9、上記入賞口センサ 3 3 0 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制御基板 1 9 7 に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板 1 9 7 が、上述の ROM 3 5 2 に格納されている制御プログラムに従って遊技者に賞球を払い出すようになる。

【 0 1 8 1 】

また、同主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、次にステップ S 2 0 の処理として、保留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 S 2 1 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（回転体 3 4 7 を回転動作せしめるモータ 4 2 2 など）の駆動制御を行うとともに（ステップ S 2 2）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 2 3）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 2 4）、この制御が終了することとなる。

## 【 0 1 8 2 】

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。

## 【 0 1 8 3 】

図44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。

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新（生成）されたとすると（ステップS13）、同図44に示されるように、この主制御基板131のCPU314はまず、上記第2始動口センサ317による検出信号がオン状態（特別図柄始動口82への入球あり）にあることを条件に（ステップS30）、例えば特別図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを上記RAM316に格納するなどの特別図柄始動口通過処理を実行する（ステップS40）。そしてその後は、上述の特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の9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。

- ・上記RAM316に格納されている特別図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理などが行われる特別図柄通常処理（ステップS100）。

- ・上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理の結果に応じて予め定められている特別図柄の表示態様が決定される特別図柄停止図柄設定処理（ステップS200）。

- ・上記変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄表示器332に表示される特別図柄の変動態様についての抽選処理などが行われる変動パターン設定処理（ステップS300）。

- ・上記特別図柄表示器332における上記特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する特別図柄変動処理（ステップS400）。

- ・上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS200）にて決定された特別図柄が上記特別図柄表示器332に表示されるように上記特別図柄の変動表示を停止させる特別図柄停止処理（ステップS500）。

- ・上記小当たりが当選されたとき、上記特別電動役物142の駆動制御等が行われる補助遊技処理（ステップS600）。

- ・上記大当たりが当選されたとき、あるいは上記補助遊技処理にて遊技球が特定領域344に入球したとき、上記特別遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺基板311によって行われるまで待機する下部側大入賞口開放前処理（ステップS700）。

- ・上記大当たりが当選されたとき、あるいは上記補助遊技処理にて遊技球が特別入球口93に入球したとき、上記開閉部材99による開閉動作を通じて上記下部側大入賞口83が開放される下部側大入賞口開放中処理（ステップ800）。

- ・上記特別遊技状態が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺基板311によって行われるまで待機する下部側大入賞口開放後処理（ステップS900）。

## 【 0 1 8 4 】

なお、上記特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図42参照）において、上記特別図柄通常処理（ステップS100）を行うべき旨を示すよう操作されている。

## 【 0 1 8 5 】

次に、上記特別図柄始動口通過処理（ステップS40）、及びこうした9つのプロセス処理（ステップS100～S900）の具体的態様についてそれら処理の別に詳述する。

< 特別図柄始動口通過処理 >

図45は、上記特別図柄始動口通過処理（ステップS40）についてその手順を示すフローチャートである。

## 【 0 1 8 6 】

いま、上記ステップS 3 0の処理において、上記第2始動口センサ3 1 7がオン状態にあり、上記特別図柄始動口8 2への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図4 5に示されるように、上記主制御基板1 3 1のCPU 3 1 4は、まず、ステップS 4 1の処理として、上記乱数カウンタにより保持されている乱数の取得待ち状態にあるか否かを判断する。例えば、後述の乱数取得フラグがオン状態にあるような場合には、上記乱数の取得待ち状態にない判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

#### 【0 1 8 7】

一方、このステップS 4 1の処理において、上記乱数の取得待ち状態にあると判断されると、次にステップS 4 2の処理として、上記特別図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得する。次いで、ステップS 4 3の処理として、こうして取得された乱数を、上記RAM 3 1 6のうちの予め定められた特定の領域に格納する。そして次に、ステップS 4 4の処理として、上記特別図柄の当たり判定用乱数が取得された状態にあることを示す乱数取得フラグをオン状態に操作した時点で、この処理を終了する。

10

#### 【0 1 8 8】

< 特別図柄通常処理 >

図4 6は、上記特別図柄通常処理（ステップS 1 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該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4 6に示されるように、上記主制御基板1 3 1のCPU 3 1 4は、まず、ステップS 1 0 1の処理として、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあるか否かの判断を行う。例えば、上記特別図柄の変動表示制御が実行中であるような場合や、上記特別遊技が行われる状態にあるような場合には、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができない状態であると判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

20

#### 【0 1 8 9】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップS 1 0 1の処理において、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあると判断されるようになると、上記主制御基板1 3 1のCPU 3 1 4は、次にステップS 1 0 2の処理として、上記乱数取得フラグがオン状態にあるか否かの判断を行う。この結果、上記乱数取得フラグがオン状態にあると判断された場合には、次にステップS 1 0 3及びS 1 0 4の処理として、上記RAM 3 1 6の特定の領域に格納されている特別図柄の当たり判定用乱数を同RAM 3 1 6から読み出すとともに、上記乱数取得フラグをオフ状態に操作する。

30

#### 【0 1 9 0】

そしてその後、ステップS 1 0 5の処理として、上記読み出された特別図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記小当たり及び上記大当たりの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された乱数と上記ROM 3 1 5に格納されている当たり判定値（図示略）とが比較される。そして、この比較の結果、上記読み出された乱数が上記大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致するときは（ステップS 1 0 6）、上記大当たりの状態にあることを示す大当たりフラグをセットする（ステップS 1 0 7）。そして、こうして大当たりフラグがセットされた後、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS 2 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 1 0 8）、この処理を終了する。ただし、上記読み出された乱数が上記大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致しないときは（ステップS 1 0 6）、上記大当たりフラグをセットすることなく、上記ステップS 1 0 8の処理を実行することとなる。

40

#### 【0 1 9 1】

なお、この実施の形態では、図4 7に示されるように、上記特別図柄の当たり判定用乱数の値は3 4 7種類だけ用意されている。これに対し、上記ROM 3 1 5には、そのうちの3 4 5種類の乱数値が小当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致し、2種類の乱数値が大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致するように上記当たり判定値がそれぞれ登録されている。

50

## 【 0 1 9 2 】

## &lt; 特別図柄停止図柄設定処理 &gt;

図 4 8 は、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 2 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄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 4 8 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 0 1 の処理として、上記大当たりフラグがセットされているか否かを判断する。この結果、上記大当たりフラグがセットされているときは、次にステップ S 2 0 2 の処理として、大当たり時の特別図柄（停止図柄）として予め定められている図柄を決定する。次いで、ステップ S 2 0 3 の処理として、

- ( a ) 上記特別遊技にて繰り返し実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）。
- ( b ) 上記特別遊技の実行後に付与される有利な遊技状態が継続される期間（継続期間）

をそれぞれ決定する。なお、この実施の形態では、上記所定の期間としての継続期間は、上記特別遊技が実行されてから上記特別図柄の変動表示制御が所定回数だけ行われるまでの期間として設定されている。ちなみに、上記ステップ S 2 0 3 の処理では、大当たり時のラウンド数及び所定の期間として、予め定められているラウンド数（ 1 5 回）及び変動表示制御の回数（ 7 回）がそれぞれ決定されることとなる。

## 【 0 1 9 3 】

そして、こうして停止図柄及び上記ラウンド数、継続期間（変動表示制御の回数）がそれぞれ決定された後は、ステップ S 2 0 4 の処理として、上記当落にかかる情報も含めて、こうして決定された事項が上記周辺基板 3 1 1 に送信されるようコマンドをセットする。これにより、こうして決定された事項に基づく演出制御（表示制御及び音響制御）が上記演出表示装置 1 1 5 や上記スピーカ 1 8、 5 7 を通じて行われるようになる。そしてその後は、ステップ S 2 0 5 の処理として、上記変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の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。

## 【 0 1 9 4 】

一方、上記ステップ S 2 0 1 の処理において、上記大当たりフラグがセットされていないときは、次にステップ S 2 1 1 の処理として、小当たり時の特別図柄（停止図柄）として予め定められている図柄を決定する。そしてこの場合も、以下のステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 4 の処理として、上記小当たり時のラウンド数及び上記継続期間として予め定められているラウンド数及び変動表示制御の回数を決定することとなる。

## 【 0 1 9 5 】

ただし、この実施の形態では、まず、後述の有利状態フラグに基づいて上記遊技者にとって有利な遊技状態にあるか否かが判断される（ステップ S 2 1 2 ）。なお、この有利状態フラグとは、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）にあるか否かを示すフラグである（期間情報）。そしてこの結果、上記有利な遊技状態にない（通常時）と判断されるときは、小当たり時且つ通常時のラウンド数及び継続期間として予め定められているラウンド数（ 1 6 回）及び変動表示制御の回数（ 2 回）をそれぞれ決定する（ステップ S 2 1 3 ）。一方、上記有利な遊技状態にある（有利状態）と判断されるときは、小当たり時且つ有利状態時のラウンド数及び継続期間として予め定められているラウンド数（ 1 6 回）及び変動表示制御の回数（ 7 回）をそれぞれ決定する（ステップ S 2 1 3 ）。このような構成では、上記有利な遊技状態が継続する確率（継続率）が変化するようになり、遊技者は、上記有利な遊技状態に一旦突入した後も、この有利な遊技状態がより高い確率で継続される状態に移行することを願って遊技するようになる。すなわち、遊技者は、上記継続率の高い状態に移行するか否かのドキドキ感を感じるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

## 【 0 1 9 6 】

なお、こうして停止図柄及び上記ラウンド数、継続期間（変動表示制御の回数）がそれ

10

20

30

40

50



それぞれ決定された後は、上記ステップ S 2 0 4 及び S 2 0 5 の処理をそれぞれ実行した時点で、この処理を終了する。

【 0 1 9 7 】

< 変動パターン設定処理 >

図 4 9 は、上記変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該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 4 9 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、まず、ステップ S 3 0 1 の処理として、上記乱数カウンタから上記特別図柄の変動パターン決定用乱数を取得する。そして、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップ S 3 0 2 ）、大当たり時の変動パターンとして予め定められている変動パターンに決定する。また、上記大当たりフラグがセットされていないときは（ステップ S 3 0 2 ）、上記取得した変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う（ステップ S 3 0 4 ）。

【 0 1 9 8 】

ここで、上記大当たりフラグがセットされていないときの上記抽選処理は、上記 R O M 3 1 5 に格納されている小当たり時の変動パターンテーブル（図示略）に基づいて行われる。このテーブルには、上記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変動パターン決定用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 1 3 1 の C P U 3 1 4 では、上記取得された変動パターン決定用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、上記特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記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。

【 0 1 9 9 】

そして、こうして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、次にステップ S 3 0 5 の処理として、上記特別図柄表示器 3 3 2 における上記特別図柄の変動表示制御を開始するとともに、上記決定された特別図柄の変動パターンを上記周辺基板 3 1 1 へのコマンドとしてセットする。これにより、こうして決定された変動時間だけ、上記特別電動役物 1 4 2 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示制御及び音響制御が、上記演出表示装置 1 1 5 や音響制御を通じて行われるようになる。また、特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップ S 3 0 6 の処理として、後述の継続期間カウンタや有利状態フラグなどが操作される有利状態処理を行うとともに、上記特別図柄変動処理（ステップ S 4 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 3 0 7 ）、この処理を終了する。なお、上記有利状態処理（ステップ S 3 0 6 ）については、図 5 5 を参照して後述することとする。

【 0 2 0 0 】

< 特別図柄変動処理 >

図 5 0 は、上記特別図柄変動処理（ステップ S 4 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該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 5 0 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、まず、ステップ S 4 0 1 の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップ S 3 0 0 ）が行われてから当該処理にて決定された変動時間が経過するまで待機する。そして、このステップ S 4 0 1 の処理において、上記決定された変動時間が経過したと判断されると、次にステップ S 4 0 2 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 4 0 2 の処理において、上記特別図柄停止処理（ステップ S 5 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の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。

【 0 2 0 1 】

< 特別図柄停止処理 >

図 5 1 は、上記特別図柄停止処理（ステップ S 5 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該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 5 1 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 5 0 1 の処理として、上記ステップ S 2 0 2、S 2 1 1 の処理にて決定された停止図柄を上記特別図柄表示器 3 3 2（図 4 1 参照）に表示させるための表示制御を行う。

#### 【 0 2 0 2 】

そしてその後は、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップ S 5 0 2）、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップ S 7 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 5 0 3）、この処理を終了する。一方、上記大当たりフラグがセットされていないときは（ステップ S 5 0 2）、上記補助遊技処理（ステップ S 6 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 5 1 3）、この処理を終了する。

#### 【 0 2 0 3 】

##### < 補助遊技処理 >

この補助遊技処理では、

- ・上記特別電動役物 1 4 2 が予め定められた時間（例えば 1 . 6 8 秒）だけ開動作するように上記大入賞口開閉機構 3 3 5 の駆動制御を行う処理。
  - ・前述の高速回転モード及び低速回転モードを交互に繰り返す処理（速度切替手段 4 0 9）。
  - ・上記振分装置 3 2 1 の揺動片 3 6 3 が予め定められた時間だけ揺動するように上記振分装置駆動機構 3 3 6 の駆動制御を行う処理。
  - ・案内通路 3 4 9 を通過する遊技球を一旦停留させ、その後、所定のタイミングで該保留された遊技球が放出されるかたちで上記保留駆動機構 3 3 8 の駆動制御を行う処理。
- 等々、といった処理が行われる。そして、こうした処理を通じて上記 V 入賞センサ 3 3 1 がオン状態になった場合には、上記大当たりフラグをオン状態に操作するとともに、上述のラウンド遊技が行われる旨を示すラウンド遊技開始コマンドをセットする。そして、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップ S 7 0 0）にプロセス移行されるよう上述の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。ただし、上記 V 入賞センサ 3 3 1 がオン状態になることなく、当該補助遊技処理に要する時間として予め定められた時間が経過した場合には、上記特別図柄通常処理（ステップ S 1 0 0）にプロセス移行されるよう上述の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こととなる。

#### 【 0 2 0 4 】

##### < 下部側大入賞口開放前処理 >

図 5 2 は、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップ S 7 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側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 5 2 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 7 0 1 の処理として、上記周辺基板 3 1 1 によって上述のラウンド遊技に移行する旨を遊技者に告知するための移行告知時間が経過するまで待機する。なお、この周辺基板 3 1 1 による告知は、上記ラウンド遊技開始コマンドが同周辺基板 3 1 1 に送信されることによって行われる。そして、このステップ S 7 0 1 の処理において、上記移行告知時間が経過したと判断されると、次にステップ S 7 0 2 の処理に移行する。そして、このステップ S 7 0 2 の処理において、上記下部側大入賞口開放中処理（ステップ S 8 0 0）にプロセス移行されるよう上述の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。

#### 【 0 2 0 5 】

##### < 下部側大入賞口開放中処理 >

図 5 3 は、上記下部側大入賞口開放中処理（ステップ S 8 0 0）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、この下部側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。

【0206】

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側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53に示されるように、上記主制御基板131のCPU314は、まず、ステップS801の処理として、上記アタッカ駆動機構339の駆動（オン状態）を通じて上記下部側大入賞口83を上記第2の遊技領域にて開放させる。そして次に、ステップS802の処理として、上記カウントセンサ319による検出信号に基づいて当該下部側大入賞口83内への遊技球の入球があったか否かを判断する。そして、この入球があることを条件に、ステップS803の処理として、上記下部側大入賞口83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タアップする。そしてその後は、ステップS804の処理として、上記下部側大入賞口83の開放終了条件（ラウンド遊技の終了条件）が成立するまで待機する。なお、この開放終了条件は、例えば上記下部側大入賞口83内に遊技球が9個だけ入球すること、及び当該ラウンド遊技の開始から予め定められた時間が経過すること、のいずれかの条件が満たされることである。

【0207】

そして、こうして下部側大入賞口83の開放終了条件が成立するようになると、次にステップS805の処理として、上記アタッカ駆動機構339をオフ状態とすることで、上記下部側大入賞口83の開放を終了する。次いで、ステップS806の処理として、このようなラウンド遊技の連続実行回数をカウンタ値として得るラウンドカウンタをカウンタアップする。そして次に、ステップS807の処理として、このカウンタアップされたカウンタ値が、上述のステップS203、S213、S214の処理（図48参照）にて決定されたラウンド遊技の回数（ラウンド数）と等しいか否かを判断する。そして、このステップS807の処理において、上記ラウンドカウンタのカウンタ値が上記決定されたラウンド遊技の回数よりも小さいと判断された場合には、上記入球カウンタをリセットするとともに、上記ラウンド遊技開始コマンドをセットする（ステップS818）。なおこのとき、ラウンド遊技開始コマンドには、上記ラウンドカウンタのカウンタ値を示す情報も持たせられる。そして、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップS700）に再度プロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS819）、この処理を終了する。これにより、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップS700）において、上記ラウンド遊技が継続して行われる旨が遊技者に報知されるようになる。

【0208】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップS807の処理において、上記ラウンドカウンタのカウンタ値が上記決定されたラウンド遊技の回数と等しいと判断されるようになると、次にステップS808の処理に移行する。このステップS808の処理では、上記ラウンドカウンタ及び入球カウンタをそれぞれリセットするとともに、こうしたラウンド遊技が終了する旨を示すラウンド遊技終了コマンド（図示略）をセットする。そして次に、ステップS809の処理として、上記下部側大入賞口開放後処理（ステップS900）にプロセス移行されるよう上述の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。

【0209】

< 下部側大入賞口開放後処理 >

図54は、上記下部側大入賞口開放後処理（ステップS900）についてその手順を示すフローチャートである。

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側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54に示されるように、上記主制御基板131のCPU314は、まず、ステップS901の処理として、上記周辺基板311によって上述のラウンド遊技が終了する旨を遊技者に告知するための終了告知時間が経過するまで待機する。なお、この周辺基板311による告知は、上記ラウンド遊技終了コマンドが同周辺基板311に送信され

ることによって行われる。そして、このステップ S 9 0 1 の処理において、上記終了告知時間が経過したと判断されると、次にステップ S 9 0 2 の処理に移行する。そして、このステップ S 9 0 2 の処理において、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）にあることを示すように上記有利状態フラグを更新するとともに、上記ステップ S 2 0 3、S 2 1 3、S 2 1 4 の処理にて決定された継続期間を示すように上記継続期間カウンタをセットする。なお、この継続期間カウンタとは、例えば当該下部側大入賞口開放後処理（ステップ S 9 0 0）にて上記決定された継続回数がセットされた後、上記変動パターン設定処理のステップ S 3 0 6 の有利状態処理にて、そのカウンタ値が「0」になるまでカウントダウンされることで、上記有利な遊技状態の継続回数をそのカウンタ値として示すカウンタである。なお、このステップ S 9 0 2 の処理にて上記有利状態フラグが更新され、上記継続期間カウンタがセットされた後は、上記特別図柄通常処理（ステップ S 1 0 0）に再度プロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 9 0 3）、この処理を終了する。

10

#### 【0210】

ここで、上記有利状態処理（図 4 9：ステップ S 3 0 6）について詳述する。

図 5 5 は、この有利状態処理についてその具体的な処理手順を示すフローチャートである。

いま、上記ステップ S 3 0 5 の処理（図 4 9 参照）において、上記特別図柄表示器 3 3 2 における上記特別図柄の変動表示制御が開始され、上記決定された特別図柄の変動パターンが上記周辺基板 3 1 1 へのコマンドとしてセットされたとすると、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 3 6 1 の処理として、上記継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該継続期間カウンタをカウントダウンした後（ステップ S 3 6 2）、同継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップ S 3 6 3）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記有利状態フラグを上記有利状態でないことを示すように更新した時点で（ステップ S 3 6 4）、上記ステップ S 3 0 7 の処理（図 4 9 参照）に移行する。

20

#### 【0211】

ただし、上記ステップ S 3 6 1 の処理にて継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合や、上記ステップ S 3 6 3 の処理にて継続期間カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点で上記ステップ S 3 0 7 の処理（図 4 9 参照）に移行することとなる。

30

#### 【0212】

図 5 6 は、上記普通図柄プロセス処理（図 4 3：ステップ S 1 5）についてその手順を示すフローチャートである。

いま、上述の普通図柄プロセス処理が実行されたとすると（ステップ S 1 5）、同図 5 6 に示されるように、この主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 はまず、上記第 1 始動口センサ 3 1 8 による検出信号がオン状態（普通図柄始動口 9 6 での通過あり）にあることを条件に（ステップ S 2 0 3 0）、例えば普通図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを上記 RAM 3 1 6 に格納するなどの普通図柄始動口通過処理を実行する（ステップ S 2 0 4 0）。そしてその後は、上述の普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の 4 つのプロセス処理の 1 つが選択的に実行されることとなる。

40

・上記 RAM 3 1 6 に格納されている普通図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記当たりの当落にかかる抽選処理などが行われる普通図柄待機中処理（ステップ S 2 1 0 0）。

・上記普通図柄表示器 3 3 3 における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップ S 2 2 0 0）。

・上記当落にかかる抽選処理の結果に応じた普通図柄が上記普通図柄表示器 3 3 3 に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップ S 2 3 0 0）。

・上記普通電動役物 8 1 の駆動制御が行われる普通電動役物駆動処理（ステップ S 2 4 0

50

0)。

【0213】

なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理(図43参照)において、上記普通図柄待機中処理(ステップS100)を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0214】

次に、上記普通図柄始動口通過処理(ステップS2040)、及びこうした4つのプロセス処理(ステップS2100~S2400)の具体的態様についてそれら処理の別に詳述する。

【0215】

< 普通図柄始動口通過処理 >

図57は、上記普通図柄始動口通過処理(ステップS2040)についてその手順を示すフローチャートである。

いま、上記ステップS2030の処理において、上記第1始動口センサ318がオン状態にあり、上記普通図柄始動口96への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図57に示されるように、上記主制御基板131のCPU314は、ステップS2041の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値をRAM316から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の普通図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

【0216】

このステップS2041の処理において、上記普通図柄の保留数とその最大値でないと判断された場合には、上記普通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S2042~S2044の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS2042の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップする。次いで、ステップS2043の処理として、上記普通図柄の当たり判定用乱数及び上記普通図柄決定用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S2044の処理として、こうして取得された当たり判定用乱数及び図柄決定用乱数を、上記RAM316の記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する乱数記憶領域に格納した時点で、この処理を終了する。

【0217】

ただし、上記ステップS2041の処理において、上記普通図柄の保留数とその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記ステップS2042~S2044の処理を行うことなく、上記普通図柄の保留数とその最大値であると判断された時点で、この処理を終了する。

【0218】

< 普通図柄待機中処理 >

図58は、上記普通図柄待機中処理(ステップS2100)についてその手順を示すフローチャートである。

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄待機中処理を行うべき旨を示しているときは、同図58に示されるように、上記主制御基板131のCPU314は、まず、ステップS2101の処理として、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあるか否かの判断を行う。例えば、上記普通図柄の変動表示制御が実行中であるような場合や、上記普通電動役物81が開放動作中であるような場合には、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができない状態であると判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

【0219】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップS2101の処理において、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあると判断されるようになると、上記主制御基板131のCPU314は、次にステップS2102の処理として、上記普通保留数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普通図柄の変動表示制御があるか

10

20

30

40

50

否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通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S 2 1 0 3の処理として、上記RAM 3 1 6の乱数記憶領域に格納されている普通図柄の当たり判定用乱数及び普通図柄決定用乱数のうちの最先に格納された各乱数を同RAM 3 1 6から読み出す。また併せて、上記乱数カウンタから普通図柄の変動パターン決定用乱数を取得する。そして次に、ステップS 2 1 0 4及びS 2 1 0 5の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記RAM 3 1 6の乱数記憶領域に格納されている上記普通図柄の当たり判定用乱数を先入れ先出し(F i r s t - I n F i r s t - O u t)の態様にてシフト操作する。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【0 2 2 0】

そしてその後、ステップS 2 1 0 6の処理として、上記読み出された普通図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記当たりの当落についての抽選処理(当たり判定処理)を行う。なお、この抽選処理では、上記読み出された当たり判定用乱数と上記ROM 3 1 5に格納されている当たり判定値(図示略)とが比較される。

【0 2 2 1】

ただし、この実施の形態では、

- ・上記特別図柄始動口8 2に遊技球が入球されるために必要な上記普通電動役物8 1の動作時間として最低限の時間(例えば「1 0 8 m s」)を示す動作時間情報が対応付けられている短当たり。
- ・上記特別図柄始動口8 2に遊技球が入球されるために必要な上記普通電動役物8 1の動作時間として十分長い時間(例えば「5 7 0 0 m s」)を示す動作時間情報が対応付けられている長当たり。

といった2種類の当たり(短当たり、長当たり)が上記普通電動役物8 1の動作契機となる当たりとして含まれている。したがって、こうして上記当たりの当落についての抽選処理が行われた後は、ステップS 2 1 0 7の処理として、当該抽選処理の結果に応じて上記普通電動役物8 1の動作時間(より正確には普通役物駆動機構3 3 4の駆動時間)が決定される動作時間決定処理を行う。なお、この動作時間決定処理については、後述することとする。

【0 2 2 2】

そして、こうして上記普通電動役物8 1の動作時間が決定されると、次にステップS 2 1 0 8 ~ S 2 1 1 0の処理として、上記普通図柄の変動パターン(普通図柄の変動表示制御に要する変動時間など)を上記有利状態フラグによって示される情報に応じて決定することとなる。

【0 2 2 3】

例えば、上記有利状態フラグが上記有利状態にないことを示しているときは(ステップS 2 1 0 8)、通常時用の変動パターンテーブルに基づいて上記普通図柄の変動パターンを決定する(ステップS 2 1 1 0)。一方、上記有利状態フラグが上記有利状態にあることを示しているときは(ステップS 2 1 0 8)、有利状態時用の変動パターンテーブルに基づいて上記普通図柄の変動パターンを決定する(ステップS 2 1 0 9)。なお、上記通常時用の変動パターンテーブルとは、上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として比較的長い時間(例えば「3 8 8 0 m s」~「6 3 1 0 0 m s」)を示す複数の変動時間情報が上記普通図柄の変動パターン決定用乱数の別に各々対応して関連付けされるかたちで記憶されているものである。また、上記有利状態時用の変動パターンテーブルとは、上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として比較的短い時間(例えば「2 8 8 0 m s」~「3 1 0 0 m s」)を示す複数の変動時間情報が上記普通図柄の変動パターン決定用乱数の別に各々対応して関連付けされるかたちで記憶されているものである。

【0 2 2 4】

そして、こうして普通図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、次にステップS 2 1 1 1の処理として、この決定された変動パターンに応じて上記普通図柄表示器3 3 3における上記普通図柄の変動表示制御を開始するとともに、上記当落にかかる情報

10

20

30

40

50

及び上記有利状態にあるか否かを示す期間情報も含めて、上記決定された普通図柄の変動パターンを上記周辺基板 3 1 1 へのコマンドとしてセットする。これにより、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示制御及び音響制御が、上記演出表示装置 1 1 5 や上記スピーカ 1 8、5 7 を通じて高い頻度で行われるようになる。そして次に、ステップ S 2 1 1 2 の処理として、上記普通図柄変動処理（ステップ S 2 2 0 0）にプロセス移行されるよう上述の普通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。

#### 【0 2 2 5】

ここで、上記動作時間決定処理（ステップ S 2 1 0 7）について詳述する。

図 5 9 は、この動作時間決定処理についてその具体的な処理手順を示すフローチャートである。

10

いま、上記ステップ S 2 1 0 6 の処理において、上記当たりの当落についての抽選処理が行われたとすると、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 1 7 1 の処理として、上記読み出された当たり判定用乱数が上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致したか否かを判断する。なお、この実施の形態では、図 6 0 ( a ) に示されるように、上記普通図柄の当たり判定用乱数の値は 1 5 1 種類だけ用意されている。これに対し、上記 ROM 3 1 5 には、そのうちの 8 4 種類の乱数値が当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致し、6 7 種類の乱数値がハズレ（落選）であることを示す当たり判定値と一致するように上記当たり判定値がそれぞれ登録されている。

#### 【0 2 2 6】

20

そして、このステップ S 2 1 7 1 の処理において、上記読み出された当たり判定用乱数が上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致したときは、次にステップ S 2 1 7 2 の処理として、上記当たりの状態にあることを示す当たりフラグをセットする。次いで、ステップ S 2 1 7 3 の処理として、上記有利状態フラグに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態（所定の期間）にあるか否かを判断する。そしてこの結果、遊技者にとって有利な遊技状態にないと判断されたときは、次にステップ S 2 1 7 5 の処理として、上記普通図柄決定用乱数に基づいて上記当たりの当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理をさらに行うこととなる。なお、この抽選処理では、上記読み出された普通図柄決定用乱数と上記 ROM 3 1 5 に格納されている当選種判定値（図示略）とが比較される。また、この実施の形態では、図 6 0 ( b ) に示されるように、上記普通図柄決定用乱数の値は 8 4 種類だけ用意されている。これに対し、上記 ROM 3 1 5 には、そのうちの 2 種類の乱数値が上記長当たりに当選したことを示す当選種判定値と一致し、8 2 種類の乱数値が上記短当たりに当選したことを示す当選種判定値と一致するように上記当選種判定値がそれぞれ登録されている。

30

#### 【0 2 2 7】

そして、こうして当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理が行われた後は、該当する当選種に応じた動作時間を決定する。すなわち、上記長当たりが当選されたときは、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として当該長当たりに応じた動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定する（ステップ S 2 1 7 5、S 2 1 7 6）。また、上記短当たりが当選されたときは、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として当該短当たりに応じた動作時間（例えば「1 0 8 m s」）を決定する（ステップ S 2 1 7 5、S 2 1 7 7）。

40

#### 【0 2 2 8】

ただし、この実施の形態にかかる CPU 3 1 4 は、上記ステップ S 2 1 7 3 の処理において、遊技者にとって有利な遊技状態にあると判断されたときは、上記長当たりに対応付けられている動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定するようにしている（ステップ S 2 1 7 4）。すなわちこの場合、上記当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理を行うことなく、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として上記長当たり時の動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定することとなる。これにより、上記有利状態にあるときに上記短当たりが当選された場合には、該当する動作時間（例えば「1 0 8 m s」）よりも長い動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）だけ上記普通電動役物 8 1 が動作するよう

50

に上記普通電動役物 8 1 の駆動制御が行われるようになる。

【 0 2 2 9 】

一方、上記ステップ S 2 1 7 1 の処理において、上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致しなかったと判断されたときは（ハズレであるときは）、その時点で上述のステップ S 2 1 0 8 の処理に移行する。

【 0 2 3 0 】

< 普通図柄変動処理 >

図 6 1 は、上記普通図柄変動処理（ステップ S 2 2 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 1 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 2 0 1 の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップ S 2 1 0 0 ）が行われてから当該処理にて抽選された変動時間が経過するまで待機する。そして、このステップ S 2 2 0 1 の処理において、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、次にステップ S 2 2 0 2 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 2 2 0 2 の処理において、上記普通図柄停止処理（ステップ S 2 3 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通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。

【 0 2 3 1 】

< 普通図柄停止処理 >

図 6 2 は、上記普通図柄停止処理（ステップ S 2 3 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 2 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 3 0 1 の処理として、上記普通図柄決定用乱数に応じた図柄を上記普通図柄表示器 3 3 3 （図 4 1 参照）に表示させるための表示制御を行う。

【 0 2 3 2 】

そしてその後は、上記当たりフラグがセットされているときは（ステップ S 2 3 0 2 ）、上記普通電動役物駆動処理（ S 2 4 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 3 0 3 ）、この処理を終了する。一方、上記当たりフラグがセットされていないときは（ステップ S 2 3 0 2 ）、上記普通図柄待機中処理（ステップ S 2 1 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 3 0 4 ）、この処理を終了する。

【 0 2 3 3 】

< 普通電動役物駆動処理 >

図 6 3 は、上記普通電動役物駆動処理（ステップ S 2 4 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通電動役物駆動処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 3 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 4 0 1 の処理として、上記普通役物駆動機構 3 3 4 がオン状態にあるか否かを判断する。そして、この普通役物駆動機構 3 3 4 がオフ状態であるときは、上記普通電動役物 8 1 を駆動すべく、同駆動機構 3 3 4 をオン状態とする（ステップ S 2 4 1 2 ）。

【 0 2 3 4 】

一方、上記ステップ S 2 4 0 1 の処理において、上記普通役物駆動機構 3 3 4 がオン状態にあれば、次にステップ S 2 4 0 2 の処理として、当該普通役物駆動機構 3 3 4 がオン状態になってから上記ステップ S 2 1 7 4 、 S 2 1 7 6 、 S 2 1 7 7 の処理にて決定された動作時間が経過したか否かを判断する。そしてこの結果、当該動作時間が経過したと判断されることを条件に、次にステップ S 2 4 0 3 の処理として、普通役物駆動機構 3 3 4 をオフ状態とする。そしてその後に、上記普通図柄待機中処理（ステップ S 2 1 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 4 0 4 ）、この処理を終了する。



## 【 0 2 3 5 】

なお、上記ステップ S 2 4 0 2 の処理では、上記特別図柄始動口 8 2 内に遊技球が所定個（例えば 2 個）だけ入球すること、及び上記普通役物駆動機構 3 3 4 がオン状態とされてから上記ステップ S 2 1 7 4、S 2 1 7 6、S 2 1 7 7 の処理にて決定された動作時間が経過したこと、のいずれかの条件が満たされたことを条件に上記ステップ S 2 4 0 3 の処理に移行するようにしてもよい。

## 【 0 2 3 6 】

〔演出表示装置における演出表示の詳細について〕

このような主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 による制御に対し、上記サブ統合基板 3 5 5 では、同主制御基板 1 3 1 からの各種のコマンドに応じた演出制御を行う（演出制御手段）。図 6 4 は、サブ統合基板 3 5 5（図 4 1 参照）の CPU 3 7 0 によって行われる演出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。

## 【 0 2 3 7 】

同図 6 4 に示されるように、上記サブ統合基板 3 5 5 の CPU 3 7 0 では、まず、ステップ S 3 1 0 1 の処理として、上記主制御基板 1 3 1 から上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンド（ステップ S 2 0 4 及び S 3 0 5）が受信されたか否かを判断する（演出判断手段）。そして後述するが、このコマンドが受信された旨判断されるときは、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドの受信の有無に関わらず、次にステップ S 3 1 1 0 の処理として、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出態様を決定する（特別図柄の表示制御）。そして次に、ステップ S 3 1 3 0 の処理として、上記ステップ S 3 1 1 0 の処理にてセットされた上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドを、上記各制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 に送信する。これにより、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出（動画など）が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行われるようになる。

## 【 0 2 3 8 】

ただし上述の通り、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドは、  
・上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球すること。  
・上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりが当選されること。  
・上記普通電動役物 8 1 の動作によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球がさらに入球すること。

といった条件が満たされない限り受信されない。しかも、この実施の形態では、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりとして、上記短当たり及び長当たりを用意するとともに、そのうちの短当たりが頻繁に当選されるかたちで上記抽選処理を行うようにしている。したがって、上記ステップ S 3 1 0 1 の処理では、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドが受信されていない旨判断されることが多く、この場合、上記サブ統合基板 3 5 5 の CPU 3 7 0 は、まず、ステップ S 3 1 0 2 の処理として、上記主制御基板 1 3 1 から上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンド（ステップ S 2 1 1 1）が受信されたか否かを判断する。そしてこの結果、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドが受信されていない旨判断される場合には、同コマンドが受信されるまで待機する。そして、こうした処理を通じて、上記コマンドが受信された旨判断されるようになると、次にステップ S 3 1 2 0 の処理として、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示態様を決定する（普通図柄の表示制御）。これにより、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が行われた後の上記演出表示装置 1 1 5 にて、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行われるようになる。

## 【 0 2 3 9 】

なお、このステップ S 3 1 2 0 の処理については後述する。そして次に、ステップ S 3 1 3 0 の処理として、上記ステップ S 3 1 2 0 の処理にてセットされた上記電飾制御基板

356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドを、上記各制御基板356、357、358に送信する。これにより、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0240】

図65は、上記特別図柄の表示制御（ステップS3110）についてその処理手順を示すフローチャートである。

同図65に示されるように、上記サブ統合基板355のCPU370では、まず、ステップS3111の処理として、上記ステップS3101の処理にて受信したコマンドに基づいて上記大当たりに当選したか否かを判断する。そしてこの結果、上記大当たりが当選された旨判断されることを条件に、上記大当たり時の演出態様（例えば、大当たりに当選した旨を遊技者に報知する動画など）を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする。これにより、次のステップS3130の処理において、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる（図64参照）。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記大当たり時の演出（表示演出や音響演出など）が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0241】

これに対し、上記小当たりに当選した旨判断されるときは（ステップS3111）、小当たり時の演出態様（例えば、小当たりに当選した旨を遊技者に報知する動画など）を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする（ステップS3113）。これにより、次のステップS3130の処理において、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記小当たり時の演出（表示演出や音響演出など）が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0242】

図66は、上記普通図柄の表示制御（ステップS3120）についてその処理手順を示すフローチャートである。なおここでは、上記演出表示装置115にて表示される装飾図柄（例えば上記普通図柄に対応した3つの装飾図柄）についての変動パターンが決定される。また併せて、上記装飾図柄の変動停止時に現れる図柄（停止図柄）が決定される。

【0243】

すなわち、同図66に示されるように、上記サブ統合基板355のCPU370では、まず、ステップS3121の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記有利状態にあるか否かを判断する。そしてこの結果、上記有利状態にないときには、次のステップS3122の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記当たりの種類が長当たりであるか否かを判断する。そして、当選種が長当たりであることを条件に、上記長当たり時の演出態様（例えば、3つの装飾図柄が同一の図柄となって停止する表示演出）を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする（ステップS3123）。なお、この演出コマンドには、上記3つの装飾図柄のうちの2つの図柄を一致させた状態にて、残りの1つの図柄が他の2つの図柄と一致するかどうかの演出（リーチ演出）を行うべき旨を示す情報も含まれる。これにより、次のステップS3130の処理において（図64参照）、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記長当たり時の演出が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0244】

これに対し、上記当選種が長当たりでないときには（ステップS3122）、上記当選種が短当たりであるときも含めて、ハズレ時の演出態様（例えば、3つの装飾図柄がそれぞれ異なる図柄となって停止する表示演出）を上記電飾制御基板356、357及び波形

制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットする（ステップ S 3 1 2 4）。なお、この演出コマンドにも、上記リーチ演出を行うべきか否かを示す情報が含まれる。これにより、次のステップ S 3 1 3 0 の処理において（図 6 4 参照）、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 を通じて、上記ハズレ時の演出が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行われるようになる。

#### 【0 2 4 5】

一方、上記ステップ S 3 1 2 1 の処理において、上記有利状態にある旨判断されるときは、次にステップ S 3 1 2 5 の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記当たり（短当たり、または長当たり）が当選されたか否かを判断する。そして、上記当たりが当選されているときには、その当選種にかかわらず、上記長当たり時の演出態様（例えば、3 つの装飾図柄が同一の図柄となって停止する表示演出）を上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットする（ステップ S 3 1 2 6）。

#### 【0 2 4 6】

これに対し、上記当たりが当選されていないときには（ステップ S 3 1 2 5）、上記ハズレ時の演出態様を上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットすることとなる（ステップ S 3 1 2 7）。

#### 【0 2 4 7】

[ 演出表示装置における表示態様について ]

次に、演出表示装置 1 1 5 における表示態様について、図 6 7 を参照しつつ説明する。図 6 7 は、演出表示装置 1 1 5 に表示される表示領域を説明するための図である。

#### 【0 2 4 8】

演出表示装置 1 1 5 は、演出表示装置 1 1 5 の全領域のうち大部分を占める主要な抽選情報表示領域 1 1 5 1 と、当該抽選情報表示領域 1 1 5 1 よりも控えめに演出表示装置 1 1 5 の全領域のうち上方の一部分のみを占める遊技情報表示領域 1 1 5 2 と、を有している。

#### 【0 2 4 9】

抽選情報表示領域 1 1 5 1 では、第 1 の抽選手段にかかる演出、第 2 の抽選手段にかかる演出、または、センター役物 9 1 内の第 1 の遊技領域に遊技球が進入した場合における役物抽選にかかる演出等が表示される。この抽選情報表示領域 1 1 5 1 は、左図柄、中図柄および右図柄の三つの図柄を表示可能に構成されている。なお、「役物抽選にかかる演出」とは、センター役物 9 1 内の第 1 の遊技領域に遊技球が進入してから回転式振分装置 2 9 4 によって遊技球が振り分けられるまでの間に、抽選情報表示領域 1 1 5 1 に表示される演出である。

#### 【0 2 5 0】

遊技情報表示領域 1 1 5 2 は、保留球ランプ 1 1 1 の表示に対応する保留対応表示領域 1 1 5 3 と、普通図柄表示器 3 3 3 の表示に対応する普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 と、特別図柄表示器 3 3 2 の表示に対応する特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 と、を有している。即ち、保留対応表示領域 1 1 5 3 は普通図柄の変動表示制御の保留状態を示す。また、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4、普通図柄の変動表示および第 1 の抽選手段による抽選結果を表示する。さらに、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 は、特別図柄の変動表示および第 2 の抽選手段による抽選結果を表示する。

#### 【0 2 5 1】

保留対応表示領域 1 1 5 3 では、普通図柄の保留数に対応する表示態様が表示される。即ち、保留対応表示領域 1 1 5 3 では、例えば普通図柄の保留数が 1 個であれば「L」のみが明るい色で表示され、2 個であれば「L」および「2」が明るい色で表示される。

#### 【0 2 5 2】

普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 では、アルファベットの「D」、「N」および「R」のいずれかが表示され、このいずれが表示されるかによって、第 1 の抽選手段による抽選結

10

20

30

40

50

果を把握することができる。なお、第 1 の抽選手段による抽選結果が導出されるに際し、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄が変動している間、アルファベットの「D」、「N」および「R」が交互に切替表示される。

【0253】

特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 では、赤色の「P」または緑色の「P」が表示され、このいずれが表示されるかによって、第 2 の抽選手段による抽選結果を把握することができる。なお、第 2 の抽選手段による抽選結果が導出されるに際し、特別図柄表示器 3 3 2 において特別図柄が変動している間、赤色の「P」と緑色の「P」とが交互に切替表示される。

【0254】

ここで、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 では、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄が変動している間、アルファベットの「D」、「N」および「R」が交互に切替表示されると共に、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄についての抽選処理の結果が表示されると、「D」、「N」および「R」のいずれかで停止表示される。従って、抽選情報表示領域 1 1 5 1 において第 2 の抽選手段にかかる演出が表示されることによって第 1 の抽選手段にかかる演出が表示されていない場合であっても、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 では、アルファベットの「D」、「N」および「R」が交互に切替表示されることとなる。

【0255】

また、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 では、特別図柄表示器 3 3 2 において特別図柄が変動している間、赤色の「P」と緑色の「P」とが交互に切替表示されると共に、特別図柄表示器 3 3 2 において特別図柄についての抽選処理の結果が表示されると、赤色の「P」および緑色の「P」のいずれかで停止表示される。

【0256】

次に、遊技の進行に伴って演出表示装置 1 1 5 に表示される一連の画像について、図 6 8 ~ 図 7 1 を参照しつつ説明する。図 6 8 ~ 図 7 1 は遊技の進行に伴って演出表示装置 1 1 5 に表示される一連の流れを示す図である。より詳しくは、図 6 8 および図 6 9 は、第 1 の抽選手段にかかる演出を示す図である。図 7 0 は、第 2 の抽選手段にかかる演出を示す図である。図 7 1 は、役物抽選にかかる演出を示す図である。ただし、図 6 9 (a)、図 7 0 (a) および (b) については、便宜上、演出表示装置 1 1 5 の周辺部材についても示している。

【0257】

普通図柄および特別図柄のいずれも保留数がゼロであるとき、演出表示装置 1 1 5 における表示は、図 6 8 (a) に示される表示となる。即ち、抽選情報表示領域 1 1 5 1 では三つの識別図柄が停止表示され、保留対応表示領域 1 1 5 3 では普通図柄の保留数がゼロである旨が表示される。また、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 ではアルファベットが交互に切替表示されることなく特定のアルファベットで停止表示され、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 では赤色の「P」と緑色の「P」とが交互に切替表示されることなくいずれかの色で停止表示される。

【0258】

普通図柄始動口 9 6 を遊技球が通過すると、普通図柄表示器 3 3 3 における普通図柄の変動が開始されると共に、三つの識別図柄の変動表示（ノーマル演出）が開始される。これにより、普通図柄の変動が開始したことを把握できる。さらに、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄が変動している間ひいては三つの識別図柄が変動している間、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 におけるアルファベットも交互に切替表示される。なお、普通図柄の変動は、第 1 の抽選手段による抽選処理の結果を導出する前提として行われるものである。

【0259】

そして、普通図柄の変動が行われている間に遊技球が普通図柄始動口 9 6 を通過すると、普通図柄始動口 9 6 を通過した遊技球の個数分だけ、所定の範囲内（本実施形態では 4 個）で普通図柄の変動表示制御が保留される。普通図柄の変動表示制御が保留されたこと

10

20

30

40

50

は、保留対応表示領域 1 1 5 3 における表示により把握できる（図 6 8（b）参照）。図 6 8（b）によれば、普通図柄の保留数が 3 個であることを把握できる。

【0 2 6 0】

第 1 の抽選手段による抽選処理の結果は、変動表示が行われている三つの識別図柄の全図柄が停止表示された場合の組み合わせによって導出される。この三つの識別図柄は、左図柄 右図柄 中図柄の順で停止表示するが、左図柄と右図柄とが同じ図柄で停止表示されたときにリーチとなり（図 6 8（c）参照）、リーチ変動が行われる（図 6 8（d）参照）。

【0 2 6 1】

なお、「リーチ変動」とは、最終停止図柄（本実施形態では中図柄）となる識別図柄以外の識別図柄（本実施形態では左図柄および右図柄）が、所定時間継続して、特定の表示結果（本実施形態では「2」）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の識別図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わったりして、最終結果が表示される前で当たり（普通当たり）発生の可能性が継続している状態を意味する。

【0 2 6 2】

第 1 の抽選手段による抽選処理の結果が当たり（長当たり）であるとき、三つの識別図柄が全て同じ図柄で停止表示され（図 6 8（e）参照）、その後、普通電動役物 8 1 が作動して特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞しやすくなる。そして、抽選情報表示領域 1 1 5 1 では、三つの識別図柄の表示に代えて、特別図柄始動口 8 2 に向けて遊技球を狙うことを促す表示が行われる（図 6 9（a）参照）。本実施形態では、演出表示装置 1 1 5 の左側に配置される特別図柄始動口 8 2 に遊技球を狙うことを促すべく、「左にいれろ！」の文字と左を指す矢印とが表示される（特定の表示態様）。

【0 2 6 3】

なお、抽選情報表示領域 1 1 5 1 において、第 1 の抽選手段にかかる主要な表示演出（ノーマル演出）が中止されて、より期待感の高い第 2 の抽選手段にかかる主要な表示演出（スペシャル演出）が行われる場合であっても、普通図柄の変動表示制御が保留されているれば、第 1 の抽選手段による抽選が行われると共に、普通図柄の変動表示制御の保留が解除されて三つの識別図柄による変動表示の表示態様が内部的に決定される。そして、第 1 の抽選手段による抽選が当たりであるとき（即ち、三つの識別図柄が全て同じ図柄で停止表示すると内部的に決定されたとき）、第 2 の抽選手段にかかる演出が行われていたとしても、普通電動役物 8 1 が作動して特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞しやすくなる。つまり、演出表示装置 1 1 5 において第 1 の抽選手段にかかる演出が表示されているか否かにかかわらず、三つの識別図柄が全て同じ図柄で停止表示すると内部的に決定されれば、普通電動役物 8 1 が作動して特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞しやすくなる。これにより、第 2 の抽選手段にかかる演出表示の有無にかかわらず、第 1 の抽選手段による抽選処理の効率を高めることができる。

【0 2 6 4】

このように、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞すると、抽選情報表示領域 1 1 5 1 では、第 1 の抽選手段にかかる演出よりも第 2 の抽選手段にかかる演出が優先して行われる。即ち、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞すると、抽選情報表示領域 1 1 5 1 では、第 1 の抽選手段による抽選処理の結果を導出するために三つの識別図柄の変動表示が行われていたとしても、当該三つの識別図柄の変動表示に代えて、第 2 の抽選手段にかかる演出が行われる。これにより、遊技者から見れば、三つの識別図柄の変動表示が中止したように見える。

【0 2 6 5】

一方、第 1 の抽選手段による抽選処理の結果が外れであるときは、普通図柄の変動表示制御が保留されていることを条件に、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄の変動に対応して、三つの識別図柄の変動表示が繰り返し行われる。

【0 2 6 6】

10

20

30

40

50

次に、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞すると、特別図柄表示器 3 3 2 において特別図柄が変動している間、抽選情報表示領域 1 1 5 1 に表示されているキャラクタが点滅表示される（図 7 0（a）参照）。これにより、特別図柄の変動が開始したことを把握できる。さらに、特別図柄表示器 3 3 2 における特別図柄が変動している間ひいてはキャラクタが点滅表示している間、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 における「P」のアルファベットも緑色と赤色との間で交互に切替表示される。なお、特別図柄の変動は、第 2 の抽選手段による抽選処理の結果を導出する前提として行われるものである。

【0267】

特別図柄表示器 3 3 2 における変動が停止すると、これに伴って特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 における「P」のアルファベットが緑色または赤色で停止表示される（図 7 0（b）参照）。これにより、遊技者は、第 2 の抽選手段による抽選処理の結果が導出されたことを把握できる。

【0268】

ここで、第 2 の抽選手段による抽選処理の結果が小当たりであると、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 では、キャラクタの点滅表示に代えて、大入賞口 1 4 1 に向けて遊技球を狙うことを促す表示が行われる（図 7 0（b）参照）。本実施形態では、演出表示装置 1 1 5 の上方に形成された大入賞口 1 4 1 に遊技球を狙うことを促すべく、「上をねえ」の文字と上を指す矢印とが表示される。

【0269】

一方、第 2 の抽選手段による抽選処理の結果が大当たりであると、特別図柄対応表示領域 1 1 5 5 では、キャラクタの点滅表示に代えて、「大当たり」の文字が表示され（図 7 0（c）参照）、その後、特別遊技が発生する。

【0270】

なお、特別図柄の変動が停止し、且つ、特別図柄の変動が停止したときに普通図柄の変動表示制御が保留されていれば、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄の変動が再び開始され、図 6 8（a）～（e）の一連の処理が繰り返される。また、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 においても、普通図柄表示器 3 3 3 において普通図柄が変動している間、アルファベットの「D」、「N」および「R」が交互に切替表示される。ただし、このとき、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 では、演出表示装置 1 1 5 の上方に形成された大入賞口 1 4 1 に遊技球を狙うことを促す旨の表示が行われているため、三つの識別図柄は表示されない。

【0271】

なお、第 1 の抽選手段にかかる演出が終了するタイミング（即ち内部的に決定された表示態様による変動表示の終了タイミング）と、普通図柄対応表示領域 1 1 5 4 における普通図柄の変動表示が終了するタイミングは同じである。

【0272】

ところで、第 1 の抽選手段による抽選処理の結果が当たりとなって、抽選情報表示領域 1 1 5 1 において特別図柄始動口 8 2 に向けて遊技球を狙うことを促す表示が行われたにも拘わらず、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞しなかったとき、再び、三つの識別図柄が表示される（図 6 9（b）参照）。ただし、このとき、三つの識別図柄による変動表示の表示態様が内部的に決定されていたとしても、当該決定されていた表示態様による変動表示に代えて、特定の表示態様による変動表示が行われる。本実施形態では、この特定の表示態様は、三つの識別図柄を高速でスクロール変動する表示態様である。なお、三つの識別図柄の高速スクロールによる変動が再開したとき、当該拘束スクロールによる変動表示は、内部的に決定していた表示態様の残り時間を算出し、この残り時間に見合った時間だけ行われる。

【0273】

大入賞口 1 4 1 に遊技球が入賞してセンター役物 9 1 内の第 1 の遊技領域に遊技球が進入すると、当該第 1 の遊技領域に進入した遊技球が回転式振分装置 2 9 4 によって振り分けられるまで、抽選情報表示領域 1 1 5 1 では役物抽選にかかる演出が行われるよう上記

10

20

30

40

50

第２の抽選手段による表示演出が延長される（図７１（ａ）参照）。図７１（ａ）では役物抽選にかかる特定の演出表示のみを示しているが、実際には、これに関連した演出表示が行われる。

#### 【０２７４】

そして、センター役物９１内の第１の遊技領域に遊技球が進入することによって役物抽選が行われたとき、その抽選結果に応じて、図７１（ｂ）または図７１（ｄ）が表示される。本実施形態では、センター役物９１内の第１の遊技領域に進入した遊技球が特別入球口３４４に受け入れられると、抽選情報表示領域１１５１において図７１（ｂ）が表示されたのち、「大当たり」の文字が表示され（図７１（ｃ））、その後、特別遊技が発生する。

10

#### 【０２７５】

一方、センター役物９１内の第１の遊技領域に進入した遊技球が、特別入球口３４４ではなく普通領域３４５に受け入れられると、抽選情報表示領域１１５１において図７１（ｄ）が表示されたのち、三つの識別図柄の変動表示に戻る（図７１（ｅ）参照）。ただし、このとき、三つの識別図柄による変動表示の表示態様が決定されていたとしても、当該決定されていた表示態様による変動表示が行われることなく、特定の表示態様（本実施形態では三つの識別図柄を高速でスクロール変動する表示態様）による変動表示が行われる。

#### 【０２７６】

なお、本実施形態では、第１の抽選手段にかかる演出は、図６８（ａ）～（ｅ）および図６９の演出表示が相当する。ただし、第１の抽選手段による抽選処理の結果が当たりである場合（図６９参照）には、普通電動役物８１の摺動動作によって特別図柄始動口８２への遊技球の入球が可能な態様が終了するまでが、第１の抽選手段にかかる演出に相当する。

20

#### 【０２７７】

また、第２の抽選手段にかかる演出は、図７０の演出表示が相当する。ただし、第２の抽選手段による抽選処理の結果が小当たりである場合（図７０（ｂ）参照）には、大入賞口１４１が開放されるかたちでの特別電動役物１４２の動作が終了するまでが、第２の抽選手段にかかる演出に相当する（図７１（ａ）～（ｄ）参照）。

#### 【０２７８】

さらに、役物演出にかかる演出は、図７１（ａ）～（ｄ）の演出表示が相当する。なお、図７１（ｅ）は、第１の抽選手段にかかる演出に相当する。

30

さらに、役物演出にかかる演出は、図７２（ａ）～（ｄ）の演出表示が相当する。なお、図７２（ｅ）は、第１の抽選手段にかかる演出に相当する。

#### 【０２７９】

なお、この実施の形態では、その遊技領域は、

- ・上記特別電動役物１４２が動作したときに上記大入賞口１４１に遊技球が入球されるときに該遊技球の流下経路。
- ・上記普通電動役物８１が動作したときに上記特別図柄始動口８２に遊技球が入球されるときに該遊技球の流下経路。
- ・上記普通図柄始動口９６に遊技球が入球されるときに該遊技球の流下経路。
- ・上記特別遊技の実行期間中に上記下部側大入賞口８３に遊技球が入球されるときに該遊技球の流下経路。

40

が、いずれも同一の経路となるように形成されている。このような構成では、普通電動役物８１の動作や、特別電動役物１４２の動作が行われる状態に移行する場合であっても、遊技者は、操作ハンドルの操作をその都度必要としない。

#### 【０２８０】

以上説明したように、この実施の形態にかかる遊技機によれば、以下のような多くの優れた効果が得られるようになる。なお、以下に列記する効果（１）～（１２）は、この実施の形態にかかる遊技機によって得られる効果の一例である。

50

## 【 0 2 8 1 】

( 1 ) 始動口として上記普通図柄始動口 ( 第 1 の始動口 ) 9 6 及び上記特別図柄始動口 ( 第 2 の始動口 ) 8 2 を備え、それら始動口のうちの特別図柄始動口 8 2 については、

・上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球されること。  
をその入球条件とした。そして、こうして入球可能となる上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球がさらに入球されることに基づいて行われる上記特別当たりについての抽選処理 ( ここでは、大当たり及び小当たりのいずれに当選したかについての判定処理 ) を行うこととなる。そして、この抽選処理にて大当たりが当選されること、若しくは小当たりが当選されて該小当たり遊技にて上記特定領域 3 4 4 に遊技球が振り分けられたこと、のいずれかの条件が満たされることに基づいて上記下部側大入賞口 8 3 が開放される特別遊技を行うこととした。このような構成では、上記普通図柄始動口 9 6 に入球したときよりも、上記特別図柄始動口 8 2 に入球したときのほうが、特別遊技が行われる期待感が大きくなり、特別遊技が発生するまでの過程の単調性が好適に解消されるようになる。

10

## 【 0 2 8 2 】

( 2 ) また、上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像 ( 表示演出 ) については、こうした効果 ( 1 ) に記載の構成を採用した上で、上記普通当たりに関する変動表示制御と、上記特別当たりに関する変動表示制御とを順次行うことによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記演出表示装置 1 1 5 にて行うこととした。より具体的には、

・上記普通図柄始動口 9 6 への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて普通当たりについての抽選処理 ( 第 1 の抽選処理 ) を行う普通図柄当否判定手段 6 0 2 。

20

・上記普通図柄当否判定手段 6 0 2 による抽選処理の結果に応じて上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れるように同演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第 1 の表示制御手段 ( 主基板 3 1 0 、周辺基板 3 1 1 ) 。

・上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて特別当たりについての抽選処理 ( 第 2 の抽選処理 ) を行う特別図柄当否判定手段 6 1 2 。

・上記特別図柄当否判定手段 6 1 2 による抽選処理の結果に応じて上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、上記普通図柄当否判定手段 6 0 2 による抽選処理の結果に応じた上記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の上記演出表示装置 1 1 5 にて、上記決定した表示態様が上記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像についての表示制御を行う第 2 の表示制御手段 ( 主基板 3 1 0 、周辺基板 3 1 1 ) 。

30

を備えることによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記演出表示装置 1 1 5 にて行うこととした。このような構成では、普通図柄始動口 9 6 に入球したときに行われる通常時の表示演出 ( ノーマル演出 ) と、上記特別図柄始動口 8 2 に入球したときに上記通常時の表示演出よりも特別遊技が行われる期待感の高い表示演出 ( スペシャル演出 ) と、を各々独立した表示演出として行うことができるようになる。

40

## 【 0 2 8 3 】

( 3 ) そして、上記効果 ( 1 ) 、 ( 2 ) に記載の構成を採用した上で、上記第 1 の表示制御手段は、

・上記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする第 1 保留手段 6 0 3 。

・前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、上記第 1 保留手段 6 0 3 により保留の状態とされている変動表示制御を解除する第 1 保留解除手段 6 0 4 。

・上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段 ( 普通図柄当否判定手段 6 0 2 ) 。

50



・上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れるように同演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する第 1 の画像出力手段（普通図柄画像表示制御手段 6 3 1）。

をさらに備え、上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力を通じて上記演出画像についての変動表示制御を行うこととした。そしてこのうち、上記第 1 の画像出力手段は、上記特別図柄画像表示制御手段 6 3 2 による画像出力が行われるときは、上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像が上記特別当たりについての抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、上記普通当たりについての抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止することとした。このような構成では、上記スペシャル演出は、上記ノーマル演出から発展したかのように行われるようになり、こうした各々独立した表示演出を遊技者から見て違和感なく連続的に行うことができるようになる。また、遊技者は上記特別遊技が行われる期待感の高い表示演出（スペシャル演出）を上記ノーマル演出よりも優先的に見るができるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

10

#### 【0284】

（4）また、上記演出画像決定手段は、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定することとした。すなわち、上記スペシャル演出が行われるときは上記ノーマル演出についての上記演出表示装置 1 1 5 への出力（変動表示出力）を中止しつつも、内部的にはそのノーマル演出に用いられる演出画像の表示態様を決定するようにすることで、上記スペシャル演出が行われる期間中、上記ノーマル演出を内部的には行うこととした。これにより、上記長い表示演出が実行されるときも、上記ノーマル演出はその都度消化されることとなり、これによって次の抽選結果が決定されるまでの時間である回転効率の向上を図ることができるようになる。

20

#### 【0285】

（5）上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様（ノーマル演出の表示態様）が上記特定の表示態様であるときは、上記ノーマル演出についての上記演出表示装置 1 1 5 への出力（変動表示出力）が中止される場合であっても、上記普通電動役物（可動部材）8 1 を動作させることによって上記特別図柄始動口 8 2 を入球可能とした。したがって、上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出として長い表示演出（スペシャル演出が行われる表示演出）が実行される場合であっても、上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球される頻度である始動率、すなわち上記特別遊技が行われるチャンスの頻度を好適に高めることができるようになる。

30

#### 【0286】

（6）上記特別図柄始動口 8 2 の始動率の向上を図った上で、上記第 2 の表示制御手段が、上記演出画像についての表示制御に際し、当該表示制御を一旦保留の状態とする第 2 保留手段 6 3 2 と、前回の表示制御が終了されたことを条件に、上記第 2 保留手段 6 3 2 により保留の状態とされている表示制御を解除する第 2 保留解除手段 6 1 4 と、を備え、上記保留の状態とされている表示制御が解除されたとき、上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像についての表示制御を行うこととした。したがって、上記特別遊技が行われる期待感の高いスペシャル演出が行われてから次のスペシャル演出が行われるまでの時間を好適に短縮させることができるようになる。

40

（7）上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を、上記演出表示装置 1 1 5 にて、その主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力する第 2 の画像出力手段（普通図柄画像表示制御手段 6 3 1）をさらに備えることとした。そして、この第 2 の画像出力手段は、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間を含めて、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を上記所定の変動時間だけ変動表示出力することとした。

50

。すなわち、上記回転効率の向上を図るために内部的に決定される表示態様を有効利用し、上記主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力することとしたため、上記第1の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間中、すなわち上記特別当たりについての抽選結果に応じた表示態様が上記演出表示装置115での主要な演出画像として現れる期間中（スペシャル演出が行われる期間中）も、遊技者は、こうして控えめに変動表示出力される表示態様を見るようにすれば、上記ノーマル演出の表示態様を認識することができるようになる。

【0287】

（8）上記第2の表示制御手段による表示制御の終了に際し、上記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断することとした（普通図柄画像表示制御手段631）。そして、内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたときは、上記普通当たりの結果に応じた演出画像（例えば3つの図柄）が高速変動される高速表示態様が上記特別当たりに関する表示態様（大入賞口141に入賞中の表示演出も含む）から差し替わって上記演出表示装置115での主要な演出画像となって現れるように、上記演出表示装置115での主要な演出画像となって現れるように、上記演出表示装置115に表示される演出画像についての変動表示出力を行うことで、上記普通当たりの結果に応じた表示態様についての変動表示出力を再開することとした（普通図柄画像表示制御手段631）。そして、こうして再開された変動表示出力を、上記決定済みの表示態様についての上記第2の画像出力手段による控えめな変動表示出力が終了されるタイミングに合わせて、上記演出画像決定手段によって当初決定された表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として表示されるように停止させることとしたため（普通図柄画像表示制御手段631）、遊技者から見て違和感なく、上記第1の画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）を再開させることができるようになる。

【0288】

（9）上記第1の画像出力手段が、上記特別当たりの抽選結果に応じた表示態様についての上記第2の表示制御手段による表示制御（スペシャル演出）の終了に際し、上記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断することとした。そしてこの結果、内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたときは、該決定済みの表示態様についての変動表示出力に要する上記所定の変動時間のうちの残り時間を算出し、該算出された残り時間に見合った高速表示態様（ノーマル演出の表示態様）を改めて決定することとした（普通図柄画像表示制御手段631）。したがって、遊技者から見て違和感なく、上記第1の画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）を再開させることができるようになる。

【0289】

（10）上記普通電動役物（可動部材）81が動作するときの動作時間の長短が、上記特別図柄始動口82への遊技球の入球確率の高低、さらには特別遊技が行われる状態に移行する確率の高低と関係することに鑑み、上記普通当たりについての抽選処理では、上記特別図柄始動口82を入球可能とする上記普通電動役物81の動作時間として各々異なる動作時間を示す動作時間情報がそれぞれ対応付けされた複数種の当たりについての抽選処理を行うこととした。また、上記演出画像決定手段は、上記複数種の当たりのいずれか1つが当選されたとき、上記演出表示装置115に表示される演出画像の表示態様として上記特定の表示態様を内部的に決定することとした。そしてこの上で、上記普通電動役物81が、上記普通当たりについての抽選処理の結果に応じて上記演出画像決定手段により上記特定の表示態様が内部的に決定されたとき、該当する当たりの種類に応じた動作時間だけ上記特別図柄始動口82が入球可能とされるように動作することとした。すなわちこの場合、上記普通電動役物81が上記当選種に応じた時間だけ動作する、といっただけで、上記特別当たりの当選確率をその都度決定付けることができるようになり、これによって遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

【0290】

( 1 1 ) 上記演出画像決定手段は、上記複数種の当たりが落選されたとき、落選時用の表示態様を内部的に決定する通常表示決定手段と、上記短当たりが当選されたとき、上記特定の表示態様としての短当たり用の表示態様を内部的に決定する第 1 の特定表示決定手段と、上記長当たりが当選されたとき、上記特定の表示態様としての長当たり用の表示態様を内部的に決定する第 2 の特定表示決定手段と、を備え、上記普通当たりの抽選処理の結果に応じて上記通常表示決定手段及び上記第 1 の特定表示決定手段及び上記第 2 の特定表示決定手段を選択的に用いることにより、上記演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定するとともに、上記第 1 の画像出力手段が、上記落選時用の表示態様が内部的に決定されたときと、上記短当たり用の表示態様が内部的に決定されたときとは、上記演出表示装置 1 1 5 での主要な演出画像として現れる表示態様が互いに近似するように同演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像についての変動表示出力を行うようにした。これにより、遊技者は、上記落選であるのか、上記短当たりが当選されたのかを判断し難くなる。すなわちこの場合、上記短当たりの当選によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球されたとき、遊技者から見れば、上記特別当たりについての抽選処理の結果に応じた表示演出（スペシャル演出）が突然行われるようになり、これによって遊技の興趣の低下の好適な抑制が期待できるようになる。

10

【 0 2 9 1 】

( 1 2 ) 上記受止誘導部材 5 3 5 が、上記突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、上記突出位置で受け止めた遊技球を、上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されている。したがって、想定以上に遊技球が上記特別図柄始動口 8 2 に受け入れられることが抑制されるようになり、予定通りに遊技機の性能が発揮されるようになる。

20

【 0 2 9 2 】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【 0 2 9 3 】

例えば、上記実施形態では、特別図柄始動口 8 2 に対して受止誘導部材 5 3 5 を配設するものを示したが、その他の入賞口（例えば普通図柄始動口 9 6）に対して受止誘導部材 5 3 5 を備えるようにしてもよい。また、受止誘導部材 5 3 5 を普通抽選の結果に基づいて可動させるものを示したが、抽選結果以外の遊技状態に基づいて可動させるようにしてもよい。

30

【 0 2 9 4 】

また、上記実施形態では、特別図柄始動口 8 2 は一つのみ設けられているが、この数は一つに限られるものではなく、複数設けられていても良い。このとき、いずれの特別図柄始動口に入賞したかを判断して抽選を行うようにしても良い。例えば、第一の特別図柄始動口と第二の特別図柄始動口とを設けたとき、第一の特別図柄始動口に入賞したときは第一の抽選手段によって抽選を行い、第二の特別図柄始動口に入賞したときは第二の抽選手段によって抽選を行うことが考えられる。

【 0 2 9 5 】

また、上記実施形態では、受止誘導部材 5 3 5 及び入賞防止部材 5 6 1 の駆動源としてソレノイド 5 4 8 を示したが、駆動源は特に限定されるものではなく、例えばモータを用いて摺動させるようにしてもよい。

40

【 0 2 9 6 】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機 1 を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【 0 2 9 7 】

即ち、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である遊技球等の投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機

50

であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の種類である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、センター役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に依拠して、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを備えるもの」である。

#### 【0298】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（即ち、遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に依拠して特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出画像表示手段をさらに備えるもの」、一般に「複合機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段と始動口に入賞することによって抽選を行う抽選手段とを備えたもの」、一般に「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に依拠して所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

#### 【0299】

一方、パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に依拠して複数の図柄からなる図柄列を変動表示させると共に、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に依拠して図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのスロットマシンである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に依拠して所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

#### 【0300】

また、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に依拠して複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に依拠して図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に依拠して所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

#### 【0301】

また、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等のように、投入する媒体によっては実質的な遊技が行われない遊技機では、一見、遊技媒体が存在しないかのように思われるが、このような遊技機であっても、遊技内容の全体において、遊技球やその他の適宜の物品を用いて行われる遊技を含ませることが想定できる。よって、このような遊技機であっても、遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機の対象とすることができる。

#### 【0302】

また、上述の実施形態における演出表示装置115は、液晶表示装置であることが好ましいが、必ずしも液晶表示装置に限られない。EL表示装置、プラズマ表示装置およびC

10

20

30

40

50

R T等の表示装置等であってもよい。即ち、普通当りの判定結果を導出可能であれば、その態様は限られない。ただし、普通当りの判定結果を導出するに際し、例えばリーチ表示等、普通当たり等に当選している可能性があることを遊技者にアピールできることが好ましい。

【 0 3 0 3 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

( 技術的思想 1 )

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を該遊技領域にて流下させる弾球遊技において所定の条件が満たされたとき、遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技実行手段と、を備える遊技機であって、

10

前記遊技領域に設けられる第 1 の始動口と、

前記第 1 の始動口への遊技球の入球があったか否かの判断を行う第 1 の始動判断手段と

、  
前記第 1 の始動判断手段により前記第 1 の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第 1 の抽選処理を行う第 1 の抽選手段と、

前記第 1 の抽選手段による前記第 1 の抽選処理の結果に応じて所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第 1 の表示制御手段と、

20

前記遊技領域に設けられ、可動部材を有し、前記第 1 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部での主要な演出画像が特定の表示態様となって現れたとき、前記可動部材が動作することによって入球可能とされる第 2 の始動口と、

前記可動部材が動作することによって入球可能とされた前記第 2 の始動口に遊技球の入球があったか否かの判断を行う第 2 の始動判断手段と、

前記第 2 の始動判断手段により前記第 2 の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第 2 の抽選処理を行う第 2 の抽選手段と、

前記第 2 の抽選手段による前記第 2 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、前記第 1 の抽選処理の結果に応じた前記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の前記所定の表示部にて、前記決定した表示態様が前記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、前記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う第 2 の表示制御手段と、を備え、

30

前記第 1 の表示制御手段は、

前記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする前保留手段と、

前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、前記前保留手段により保留の状態とされている変動表示制御を解除する前保留解除手段と、

前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、前記第 1 の抽選処理の結果に応じて前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段と、

40

前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する画像出力手段と、を備え、前記画像出力手段による変動表示出力を通じて前記演出画像についての変動表示制御を行うものであり、

前記画像出力手段は、前記第 2 の表示制御手段による表示制御が行われるときは、前記所定の表示部での主要な演出画像が前記第 2 の抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、前記第 1 の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止するものであり、

前記演出画像決定手段は、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき

50

は、前記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する遊技機であって、

前記第2の抽選手段による前記第2の抽選処理の結果に応じて開放される第1の開閉装置と、

前記第1の開閉装置に入球した遊技球を該第1の開閉装置内に設けられる複数の入球口のいずれか1つに振り分け可能な振分け装置と、

前記第2の抽選手段による前記第2の抽選処理の結果に応じて開放された前記第1の開閉装置に遊技球が入球し、該入球した遊技球が前記振分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に振り分けられたときに開放される第2の開閉装置と、

前記第1の開閉装置及び前記第2の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があったか否かの判断を行う入賞判断手段と、

前記入賞判断手段により前記第1の開閉装置及び前記第2の開閉装置のいずれか一方への遊技球の入球があった旨判断されたとき、遊技者に遊技球を払い出す賞球払出手段と、を備え、

前記賞球払出手段は、前記入賞判断手段により前記第1の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときよりも、前記入賞判断手段により前記第2の開閉装置に遊技球が入球された旨判断されたときのほうが多くの遊技球を払い出すものであり、

前記特別遊技実行手段は、前記振分け装置により前記複数の入球口のうちの特定の入球口に遊技球が振り分けられたとき、前記所定の条件が満たされたとして、前記第2の開閉装置が開放される前記特別遊技を行う

ことを特徴とする遊技機。

#### 【0304】

上記構成では、始動口として第1の始動口及び第2の始動口を備え、それら始動口のうちの第2の始動口については、

・上記第1の始動口に遊技球が入球されること。

をその入球条件とした。そして、こうして入球可能となる第2の始動口に遊技球がさらに入球されることに基づいて行われる上記第2の抽選処理の結果に応じて第1の開閉装置を開放することとした。そして、こうして開放された第1の開閉装置に遊技球が入球し、該入球した遊技球が上記振分け装置により上記複数の入球口のうちの特定の入球口に振り分けられたときに上記第2の開閉装置が開放される特別遊技を行うこととした。このような構成では、第1の始動口に入球したときよりも、第2の始動口に入球したときのほうが、上記特別遊技が行われる期待感が大きくなり、特別遊技が発生するまでの過程の単調性が好適に解消されるようになる。

#### 【0305】

一方、上記所定の表示部での主要な演出画像（表示演出）については、こうした構成を採用した上で、上記第1の表示制御手段による変動表示制御と上記第2の表示制御手段による表示制御とを順次行うことによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記所定の表示部にて行うこととした。より具体的には、

・上記第1の始動判断手段により上記第1の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第1の抽選処理を行う第1の抽選手段。

・上記第1の抽選手段による上記第1の抽選処理の結果に応じて所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、該決定された表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように上記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示制御を行う第1の表示制御手段。

・上記第2の始動判断手段により上記第2の始動口への遊技球の入球があった旨判断されることに基づいて第2の抽選処理を行う第2の抽選手段。

・上記第2の抽選手段による上記第2の抽選処理の結果に応じて上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を決定するとともに、上記第1の抽選処理の結果に応じた上記特定の表示態様が主要な演出画像として現れた後の上記所定の表示部にて、上記決定した表示態様が上記特定の表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるよう

に、上記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う第2の表示制御手段。

を備えることによって上記特別遊技が行われるまでの一連の表示演出を上記所定の表示部にて行うこととした。このような構成では、第1の始動口に入球したときに行われる通常時の表示演出（ノーマル演出）と、第2の始動口に入球したときに上記通常時の表示演出よりも特別遊技が行われる期待感の高い表示演出（スペシャル演出）と、を各々独立した表示演出として行うことができるようになる。

#### 【0306】

そしてこの上で、上記第1の表示制御手段は、

- ・上記演出画像についての変動表示制御に際し、当該変動表示制御を一旦保留の状態とする前保留手段。
- ・前回の変動表示制御が終了されたことを条件に、前記前保留手段により保留の状態とされている変動表示制御を解除する前保留解除手段。
- ・前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたとき、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定する演出画像決定手段。
- ・前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として現れるように前記所定の表示部に表示される演出画像を所定の変動時間だけ変動表示出力する画像出力手段。

をさらに備え、上記画像出力手段による変動表示出力を通じて上記演出画像についての変動表示制御を行うこととした。そしてこのうち、上記画像出力手段は、上記第2の表示制御手段による表示制御が行われるときは、上記所定の表示部での主要な演出画像が上記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様となるように、上記第1の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を中止することとした。このような構成では、上記スペシャル演出は、上記ノーマル演出から発展したかのように行われるようになり、こうした各々独立した表示演出を遊技者から見て違和感なく連続的に行うことができるようになる。また、遊技者は上記特別遊技が行われる期待感の高い表示演出（スペシャル演出）を上記ノーマル演出よりも優先的に見ることができるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

#### 【0307】

また、上記演出画像決定手段は、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、上記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定することとした。すなわち、上記スペシャル演出が行われるときは上記ノーマル演出についての上記所定の表示部への出力（変動表示出力）を中止しつつも、内部的にはそのノーマル演出に用いられる演出画像の表示態様を決定するようにすることで、上記スペシャル演出が行われる期間中、上記ノーマル演出を内部的には行うこととした。これにより、上記長い表示演出が実行される時も、上記ノーマル演出はその都度消化されることとなり、これによって次の抽選結果が決定されるまでの時間である回転効率の向上を図ることができるようになる。

#### 【0308】

（技術的思想2）

前記第2の始動口は、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様が前記特定の表示態様であるときは、該表示態様についての前記画像出力手段による変動表示出力の有無にかかわらず、前記可動部材が動作することによって入球可能とされるものである

技術的思想1に記載の遊技機。

#### 【0309】

このような構成では、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様（ノーマル演出の表示態様）が上記特定の表示態様であるときは、上記ノーマル演出についての上記所定の表示部への出力（変動表示出力）が中止される場合であっても、上記可動部材を動作させることによって上記第2の始動口を入球可能とした。したがって、上記特別遊

10

20

30

40

50

技が行われるまでの一連の表示演出として長い表示演出（スペシャル演出が行われる表示演出）が実行される場合であっても、上記第２の始動口に遊技球が入球される頻度である始動率、すなわち上記特別遊技が行われるチャンスの頻度を好適に高めることができるようになる。

【０３１０】

（技術的思想３）

前記第２の表示制御手段は、

前記演出画像についての表示制御に際し、当該表示制御を一旦保留の状態とする後保留手段と、

前回の表示制御が終了されたことを条件に、前記後保留手段により保留の状態とされている表示制御を解除する後保留解除手段と、を備え、

前記保留の状態とされている表示制御が解除されたとき、前記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行う

技術的思想２に記載の遊技機。

【０３１１】

技術的思想２に記載の遊技機において、技術的思想３に記載の構成では、上記第２の始動口の始動率の向上を図った上で（技術的思想２）、上記第２の表示制御手段が、上記演出画像についての表示制御に際し、当該表示制御を一旦保留の状態とする後保留手段と、前回の表示制御が終了されたことを条件に、上記後保留手段により保留の状態とされている表示制御を解除する後保留解除手段と、を備え、上記保留の状態とされている表示制御が解除されたとき、上記所定の表示部に表示される演出画像についての表示制御を行うこととした。したがって、特別遊技の実行への期待感の高いスペシャル演出が行われてから次のスペシャル演出が行われるまでの時間を好適に短縮させることができるようになる

（技術的思想４）

技術的思想１～３のいずれか１つに記載の遊技機において、

前記画像出力手段を第１の画像出力手段とすると、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を、前記所定の表示部にて、その主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力する第２の画像出力手段をさらに備え、

前記第２の画像出力手段は、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、前記第１の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間を含めて、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を前記所定の変動時間だけ変動表示出力する

ことを特徴とする遊技機。

【０３１２】

技術的思想１～３のいずれか１つに記載の遊技機において、技術的思想４に記載の遊技機では、上記画像出力手段を第１の画像出力手段とすると、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を、上記所定の表示部にて、その主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力する第２の画像出力手段をさらに備えることとした。そして、この第２の画像出力手段が、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、上記第１の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間を含めて、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を上記所定の変動時間だけ変動表示出力することとした。すなわち、上記回転効率の向上を図るために内部的に決定される表示態様を有効利用し、上記主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力することとしたため、上記第１の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間中、すなわち上記第２の抽選処理の結果に応じた表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として現れる期間中（スペシャル演出が行われる期間中）も、遊技者は、こうして控えめに変動表示出力される表示態様を見るようにすれば、上記ノーマル演出の表示態様を認識することができるようになる。

【０３１３】

（技術的思想５）



前記第 1 の画像出力手段は、

前記第 2 の表示制御手段による表示制御の終了に際し、前記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断する内部表示判断手段と、

前記内部表示判断手段によって内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたとき、前記第 1 の抽選処理の結果に応じた演出画像が高速変動される高速表示態様が前記第 2 の抽選処理の結果に応じた表示態様から差し替わって前記所定の表示部での主要な演出画像となって現れるように、前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示出力を行う高速変動出力手段と、を備え、前記高速変動出力手段による変動表示出力を通じて前記第 1 の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を再開するものであり、

10

前記高速変動出力手段による変動表示出力では、

前記決定済みの表示態様についての前記第 2 の画像出力手段による控えめな変動表示出力が終了されるまで前記所定の表示部での主要な演出画像として前記高速表示態様が表示される変動表示出力と、

前記決定済みの表示態様についての前記第 2 の画像出力手段による控えめな変動表示出力が終了されるタイミングに合わせて、前記演出画像決定手段によって当初決定された表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様が前記所定の表示部での主要な演出画像として表示される変動表示出力と、が行われる

技術的思想 4 に記載の遊技機。

#### 【0314】

20

ところで、上記スペシャル演出が行われる期間中に上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）が中止される遊技機では、上記スペシャル演出が終了したことを条件に、上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）が再開されることとなる。ただしこの場合、上記所定の表示部には、上記内部的に決定されたノーマル演出の表示態様がその演出の途中から表示されることにもなりかねない。

#### 【0315】

この点、上記構成では、上記第 2 の表示制御手段による表示制御の終了に際し、上記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断することとした。そして、内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたときは、上記第 1 の抽選処理の結果に応じた演出画像が高速変動される高速表示態様が上記第 2 の抽選処理の結果に応じた表示態様から差し替わって上記所定の表示部での主要な演出画像となって現れるように、上記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示出力を行うことで、上記第 1 の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を再開することとした。そして、こうして再開された変動表示出力を、上記決定済みの表示態様についての上記第 2 の画像出力手段による控えめな変動表示出力が終了されるタイミングに合わせて、上記演出画像決定手段によって当初決定された表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として表示されるように停止させることとしたため、遊技者から見て違和感なく、上記第 1 の画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）を再開させることができるようになる。

30

#### 【0316】

40

（技術的思想 6）

前記画像出力手段は、

前記第 2 の抽選処理の結果に応じた表示態様についての前記第 2 の表示制御手段による表示制御の終了に際し、前記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断する内部表示判断手段と、

前記内部表示判断手段によって内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたとき、該決定済みの表示態様についての変動表示出力に要する前記所定の変動時間のうちの残り時間を算出する残り時間算出手段と、

前記残り時間算出手段により算出された残り時間に見合った表示態様を決定する再決定手段と、を備え、

50

前記内部表示判断手段によって内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたときは、前記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様が主要な演出画像として現れた後の前記所定の表示部にて、前記再決定手段によって決定された表示態様が前記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様から差し替わってその主要な演出画像となって現れるように、前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示出力を前記残り時間算出手段により算出された残り時間だけ行うことによって前記第1の抽選処理の結果に応じた表示態様についての変動表示出力を再開する

技術的思想2または3に記載の遊技機。

【0317】

技術的思想2または3に記載の遊技機において、技術的思想6に記載の遊技機では、上記画像出力手段が、上記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様についての上記第2の表示制御手段による表示制御（スペシャル演出）の終了に際し、上記演出画像決定手段によって内部的に決定済みの表示態様があるか否かを判断することとした。そしてこの結果、内部的に決定済みの表示態様がある旨判断されたときは、該決定済みの表示態様についての変動表示出力に要する上記所定の変動時間のうちの残り時間を算出し、該算出された残り時間に見合った表示態様（ノーマル演出の表示態様）を改めて決定することとした。このような構成によっても、遊技者から見て違和感なく、上記画像出力手段による変動表示出力（ノーマル演出）を再開させることができるようになる。

【0318】

（技術的思想7）

前記再決定手段により決定される表示態様は、前記残り時間算出手段により算出された残り時間だけ前記演出画像が高速変動されるとともに、前記演出画像決定手段によって当初決定された表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様が前記演出画像の高速変動の後に画像出力される表示態様である

技術的思想6に記載の遊技機。

【0319】

技術的思想6に記載の遊技機においては、技術的思想7に記載の遊技機によるように、上記再決定手段により決定される表示態様を、上記残り時間算出手段により算出された残り時間だけ上記演出画像が高速変動されるとともに、上記演出画像決定手段によって当初決定された表示態様のうちの変動表示停止時に現れる停止表示態様が上記演出画像の高速変動の後に画像出力される表示態様とするようにすることが、実用上望ましい。

【0320】

（技術的思想8）

技術的思想6または7に記載の遊技機において、

前記画像出力手段を第1の画像出力手段とすると、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を、前記所定の表示部にて、その主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力する第2の画像出力手段をさらに備え、

前記第2の画像出力手段は、前記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、前記第1の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間を含めて、前記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を前記所定の変動時間だけ変動表示出力する

ことを特徴とする遊技機。

【0321】

技術的思想6または7に記載の遊技機において、技術的思想8に記載の遊技機では、上記画像出力手段を第1の画像出力手段とすると、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を、上記所定の表示部にて、その主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力する第2の画像出力手段をさらに備えることとした。そして、この第2の画像出力手段が、上記保留の状態とされている変動表示制御が解除されたときは、上記第1の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間を含めて、上記演出画像決定手段により内部的に決定された表示態様を上記所定の変動時間だけ変動表示出力することとした。

すなわち、上記回転効率の向上を図るために内部的に決定される表示態様を有効利用し、上記主要な演出画像に対して控えめに変動表示出力することとしたため、上記第1の画像出力手段による変動表示出力が中止される期間中、すなわち上記第2の抽選処理の結果に応じた表示態様が上記所定の表示部での主要な演出画像として現れる期間中（スペシャル演出が行われる期間中）も、遊技者は、こうして控えめに変動表示出力される表示態様を見るようにすれば、上記ノーマル演出の表示態様を認識することができるようになる。

#### 【0322】

（技術的思想9）

前記第1の抽選手段による前記第1の抽選処理では、前記第2の始動口を入球可能とする前記可動部材の動作時間として各々異なる動作時間を示す動作時間情報がそれぞれ対応付けされた複数種の当たりについての抽選処理が行われ、

前記演出画像決定手段は、前記第1の抽選手段により前記複数種の当たりのいずれか1つが当選されたとき、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様として前記特定の表示態様を内部的に決定するものであり、

前記可動部材は、前記第1の抽選処理の結果に応じて前記演出画像決定手段により前記特定の表示態様が内部的に決定されたとき、該当する当たりの種類に応じた動作時間だけ前記第2の始動口が入球可能とされるように動作する

技術的思想1～3、6、7のいずれか1つに記載の遊技機。

#### 【0323】

技術的思想1～3、6、7のいずれか1つに記載の遊技機において、技術的思想9に記載の遊技機では、上記可動部材が動作するときの動作時間の長短が、上記第2の始動口への遊技球の入球確率の高低、さらには大当たりの当選確率の高低と関係することに鑑み、上記第1の抽選手段による前記第1の抽選処理では、上記第2の始動口を入球可能とする上記可動部材の動作時間として各々異なる動作時間を示す動作時間情報がそれぞれ対応付けされた複数種の当たりについての抽選処理を行うこととした。また、上記演出画像決定手段は、上記第1の抽選手段により上記複数種の当たりのいずれか1つが当選されたとき、上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様として上記特定の表示態様を内部的に決定することとした。そしてこの上で、上記可動部材が、上記第1の抽選処理の結果に応じて上記演出画像決定手段により上記特定の表示態様が内部的に決定されたとき、該当する当たりの種類に応じた動作時間だけ上記第2の始動口が入球可能とされるように動作することとした。すなわちこの場合、上記可動部材が上記当選種に応じた時間だけ動作する、とただで、上記大当たりの当選確率をその都度決定付けることができるようになり、これによって遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

#### 【0324】

（技術的思想10）

前記第1の抽選手段は、前記動作時間情報のうちの短い動作時間が対応付けされている当たりを短当たり、前記動作時間情報のうちの長い動作時間が対応付けされている当たりを長当たりとするとき、前記短当たりが前記長当たりよりも頻繁に当選されるかたちで前記第1の抽選処理を行う

技術的思想9に記載の遊技機。

#### 【0325】

また、技術的思想9に記載の遊技機において、技術的思想10に記載の遊技機によるように、上記第1の抽選手段が、上記動作時間情報のうちの短い動作時間が対応付けられている当たりを短当たり、上記動作時間情報のうちの長い動作時間が対応付けられている当たりを長当たりとするとき、上記短当たりが上記長当たりよりも頻繁に当選されるかたちで上記第1の抽選処理を行うようにすれば、上記第2の始動口に遊技球が入球可能となる頻度（特別遊技の実行チャンスの頻度）を好適に高めることができるようになり、遊技の興趣の低下を抑制することができるようになる。

#### 【0326】

（技術的思想11）

前記短当たりは、前記第 2 の始動口に遊技球が入球されるために必要な時間として最低限の動作時間を示す動作時間情報が対応付けされた当たりであり、前記長当たりは、前記第 2 の始動口に遊技球が入球されるために必要な時間として十分な動作時間を示す動作時間情報が対応付けされた当たりである

技術的思想 10 に記載の遊技機。

【0327】

また、技術的思想 10 に記載の遊技機においては、技術的思想 11 に記載の遊技機のように、上記短当たりを、上記第 2 の始動口に遊技球が入球されるために必要な時間として最低限の動作時間を示す動作時間情報が対応付けされた当たりとし、上記長当たりを、上記第 2 の始動口に遊技球が入球されるために必要な時間として十分な動作時間を示す動作時間情報が対応付けされた当たりとすることが、実用上望ましい。すなわちこの場合、このような短当たりを採用したことで、上記第 2 の始動口に遊技球が入球可能となる頻度（特別遊技の実行チャンスの頻度）を最大限まで高めることができるようになる。また、上記長当たりが当選されたときは、上記スペシャル演出が行われることが確定するようになる。またさらに、いわゆる時短機能を用いて、上記短当たりでの動作時間を延長することが可能となり、この場合、上記所定の表示部では通常、上記スペシャル演出のみが繰り返し行われるようになる。

【0328】

（技術的思想 12）

前記演出画像決定手段は、

前記第 1 の抽選手段により前記複数種の当たりが落選されたとき、落選時用の表示態様を内部的に決定する通常表示決定手段と、

前記第 1 の抽選手段により前記短当たりが当選されたとき、前記特定の表示態様としての短当たり用の表示態様を内部的に決定する第 1 の特定表示決定手段と、

前記第 1 の抽選手段により前記長当たりが当選されたとき、前記特定の表示態様としての長当たり用の表示態様を内部的に決定する第 2 の特定表示決定手段と、を備え、前記第 1 の抽選処理の結果に応じて前記通常表示決定手段及び前記第 1 の特定表示決定手段及び前記第 2 の特定表示決定手段を選択的に用いることにより、前記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定するものであり、

前記画像出力手段は、前記落選時用の表示態様が内部的に決定されたときと、前記短当たり用の表示態様が内部的に決定されたときとは、前記所定の表示部での主要な演出画像として現れる表示態様が互いに近似するように前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示出力を行う

技術的思想 11 に記載の遊技機。

【0329】

また、技術的思想 11 に記載の遊技機において、技術的思想 12 に記載の遊技機のように、上記演出画像決定手段が、上記第 1 の抽選手段により上記複数種の当たりが落選されたとき、落選時用の表示態様を内部的に決定する通常表示決定手段と、上記第 1 の抽選手段により前記短当たりが当選されたとき、上記特定の表示態様としての短当たり用の表示態様を内部的に決定する第 1 の特定表示決定手段と、上記第 1 の抽選手段により上記長当たりが当選されたとき、上記特定の表示態様としての長当たり用の表示態様を内部的に決定する第 2 の特定表示決定手段と、を備え、上記第 1 の抽選処理の結果に応じて上記通常表示決定手段及び上記第 1 の特定表示決定手段及び上記第 2 の特定表示決定手段を選択的に用いることにより、上記所定の表示部に表示される演出画像の表示態様を内部的に決定するとともに、上記画像出力手段が、上記落選時用の表示態様が内部的に決定されたときと、上記短当たり用の表示態様が内部的に決定されたときとは、前記所定の表示部での主要な演出画像として現れる表示態様が互いに近似するように前記所定の表示部に表示される演出画像についての変動表示出力を行うようにすれば、遊技者は、上記落選であるのか、上記短当たりが当選されたのかを判断し難くなる。すなわちこの場合、上記短当たりの当選によって入球可能とされた上記第 2 の始動口に遊技球が入球されたとき、遊技

者から見れば、上記第2の抽選手段による抽選処理の結果に応じた表示演出（スペシャル演出）が突然行われるようになり、これによって遊技の興趣の低下の好適な抑制が期待できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0330】

【図1】この発明にかかる遊技機の一実施の形態について、前面枠が開かれた状態を示す斜視図。

【図2】同実施の形態の遊技機の正面図。

【図3】同実施の形態の遊技機の遊技領域を拡大して示す正面図。

【図4】同実施の形態の遊技機の本体枠と遊技盤とを分離して示す斜視図。

10

【図5】同実施の形態の遊技機の後側全体を示す背面図である。

【図6】同実施の形態の遊技機の後側全体を示す斜視図である。

【図7】図6に示される遊技機から後ろカバーおよび各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図。

【図8】同実施の形態の遊技機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を示す斜視図。

【図9】同実施の形態の遊技機の本体枠を示す斜視図。

【図10】同実施の形態の遊技機の各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を示す斜視図。

【図11】同実施の形態の遊技機の遊技領域を示す斜視図。

【図12】同実施の形態の遊技機の遊技領域を示す斜視図。

20

【図13】同実施の形態の遊技機のセンター役物を示す正面図。

【図14】同実施の形態の遊技機のセンター役物の前側ユニットと後側ユニットとを分離した状態を示す斜視図。

【図15】前側ユニットの構成部材を分解した様子を示す斜視図。

【図16】後側ユニットの構成部材を分解した様子を示す斜視図。

【図17】可動片の開閉部材駆動機構を左上後方から示す斜視図。

【図18】開閉部材駆動機構を示す背面図。

【図19】開閉部材駆動機構の各構成を分離した状態を左上後方から示す斜視図。

【図20】誘導通路を右上前方から拡大して示す斜視図。

【図21】誘導通路及び装飾物を示す平面図。

30

【図22】図21におけるA-A断面及びB-B断面を示す断面図。

【図23】誘導通路の排出口付近の断面を示す断面図。

【図24】複合誘導装置及び回転式振分装置を右上前方から示す斜視図。

【図25】複合誘導装置及び回転式振分装置を示す正面図。

【図26】図25におけるC-C断面を示す断面図。

【図27】振分装置付近の構成を示す断面図。

【図28】図25におけるD-D断面を示す断面図。

【図29】図25におけるE-E断面を示す断面図。

【図30】回転式振分装置を示す平面図。

【図31】図30から回転体を取り除いた状態を示す平面図。

40

【図32】図30におけるF-F断面を示す断面図。

【図33】図30におけるG-G断面を示す断面図。

【図34】メータ表示装置を右上後方から示す斜視図。

【図35】メータ表示装置を右上前方から示す斜視図。

【図36】同実施の形態の特別始動口ユニットを示す正面図。

【図37】同実施の形態の特別始動口ユニットを示す斜視図。

【図38】同実施の形態の特別始動口ユニットの内部構成を示す斜視図。

【図39】同実施の形態の特別始動口ユニットの断面構造を示す切断斜視図。

【図40】同実施の形態の特別始動口ユニットを示す斜視図。

【図41】同実施の形態の遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

50

【図 4 2】主基板および周辺基板の機能的な構成を概略的に示す機能ブロック図。

【図 4 3】(a)は、同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャート。(b)は、同実施の形態の主制御基板のCPUによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャート。

【図 4 4】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャート。

【図 4 5】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄始動口通過処理についてその手順を示すフローチャート。

【図 4 6】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャート。

【図 4 7】特別図柄の当たり判定用乱数の総数とその判定値の振分け率とを示す表。

【図 4 8】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャート。

【図 4 9】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 0】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 1】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 2】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される下部側大入賞口開放前処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 3】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される下部側大入賞口開放中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 4】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される下部側大入賞口開放後処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 5】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される有利状態処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 6】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 7】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される普通図柄始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 8】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される普通図柄待機中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 5 9】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される動作時間決定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 6 0】普通図柄の当たり判定用乱数の総数とその判定値の振分け率とを示す表。

【図 6 1】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される普通図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 6 2】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される普通図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 6 3】同実施の形態の主制御基板のCPUによって実行される第2の可動片駆動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 6 4】同実施の形態のサブ統合基板のCPUによって実行される演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図 6 5】特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図 6 6】普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図 6 7】演出表示装置 115 に表示される表示領域を説明するための図。

【図 6 8】第1の抽選手段にかかる演出を示す図。

10

20

30

40

50

【図 6 9】第 1 の抽選手段にかかる演出を示す図。

【図 7 0】第 2 の抽選手段にかかる演出を示す図。

【図 7 1】役物抽選による抽選処理の結果を示す図。

【符号の説明】

【 0 3 3 1 】

1 ... パチンコ機。

2 ... 外枠。

3 ... 本体枠。

4 ... 前面枠。

5 ... 遊技盤。

6 ... 下受板。

7 ... ヒンジ機構。

1 1 ... 前枠体。

1 2 ... 遊技盤装着枠。

1 3 ... 機構装着体。

1 4 ... 外枠側ヒンジ具。

1 5 ... 本体枠側ヒンジ具。

1 6 ... スピーカボックス部。

1 7 ... スピーカ装着板。

1 8、57 ... スピーカ。

1 9 ... 発射レール。

3 0 ... 下部前面板。

3 1 ... 下皿。

3 2 ... 操作ハンドル。

3 3 ... 灰皿。

3 4 ... 球排出レバー。

3 6 ... ヒンジ機構。

3 7 ... 遊技領域。

3 8 ... 開口窓。

3 9 ... 窓枠。

5 0 ... 透明板。

5 1 ... 上皿。

5 2 ... サイド装飾装置。

5 3 ... 音響電飾装置。

5 4 ... サイド装飾体。

5 5 ... レンズ。

5 6 ... 透明カバー体。

5 8 ... スピーカカバー。

7 0 ... 施錠装置。

7 1 ... 閉止具。

7 2 ... 本体枠施錠フック。

7 3 ... 閉止具。

7 4 ... 扉施錠フック。

7 5 ... シリンダー錠。

7 6 ... 外レール。

7 7 ... 内レール。

7 8 ... 案内レール。

7 9 ... 前構成部材。

8 1 ... 普通電動役物。

8 2 ... 特別図柄始動口。

10

20

30

40

50

8 3 ... 下部側大入賞口。	
9 1 ... センター役物。	
9 3 ... 特別入球口。	
9 6 ... 普通図柄始動口。	
9 6 ... 普通図柄始動口。	
9 8 ... アタッカ装置。	
9 9 ... 開閉部材。	
1 1 5 ... 演出表示装置。	
1 1 6 ... 表示装置制御基板。	
1 1 7 ... 表示装置制御基板ボックス。	10
1 1 8 ... ボックス装着台。	
1 1 9 ... 副制御基板。	
1 2 0 ... 前側ユニット。	
1 2 1 ... 後側ユニット。	
1 2 3 ... 誘導壁。	
1 2 4 ... 開口部。	
1 2 5 ... 装飾フレーム。	
1 2 7 ... 上側電飾体。	
1 2 8 ... 下側電飾体。	
1 2 9 ... 枠電飾体。	20
1 3 0 ... 副制御基板ボックス。	
1 3 1 ... 主制御基板。	
1 3 2 ... 主制御基板ボックス。	
1 3 3 ... タンク装着部。	
1 3 4 ... レール装着部。	
1 3 5 ... 払出装置装着部。	
1 3 6 ... 球タンク。	
1 3 7 ... 底板部。	
1 3 8 ... 放出口。	
1 3 9 ... レール構成部材。	30
1 4 0 ... 拡張開口部。	
1 4 1 ... 大入賞口。	
1 4 2 ... 特別電動役物。	
1 4 3 ... 誘導通路。	
1 4 4 ... 流入口。	
1 4 5 ... 入賞案内部。	
1 4 8 ... ヘッドランプ部。	
1 4 9 ... サイドランプ部。	
1 5 0 ... タンクレール。	
1 5 1 ... 前壁部。	40
1 5 2 ... 後壁部。	
1 5 5 ... レール棚。	
1 5 6 ... 整流体。	
1 5 7 ... 軸。	
1 5 8 ... レール受け部。	
1 6 0 ... ランプ支持部。	
1 6 4 ... 文字盤。	
1 7 0 ... 球払出装置。	
1 7 2 ... 払出用モータ。	
1 7 3 ... 開口部。	50



1 8 3 ... 基板。	
1 8 4 ... 開閉部材駆動機構。	
1 8 5 ... 支持軸。	
1 8 6 ... プランジャー。	
1 8 7 ... ソレノイド。	
1 8 8 ... 往復動部材。	
1 8 9 ... 延出部。	
1 9 2 ... 発射モータ。	
1 9 3 ... 取付基板。	
1 9 4 ... 発射装置ユニット。	10
1 9 5 ... 電源基板。	
1 9 6 ... 電源基板ボックス。	
1 9 7 ... 払出制御基板。	
1 9 8 ... 払出制御基板ボックス。	
2 0 0 ... 回動軸。	
2 0 1 ... アーム部。	
2 0 2 ... 運動変換部材。	
2 0 3 ... 回動伝達部材。	
2 0 4 ... リンク機構。	
2 0 5 ... 長孔。	20
2 0 6 ... 連結ピン。	
2 0 8 ... 透孔。	
2 0 9 ... 第一ケース。	
2 1 0 ... 後カバー体。	
2 1 0 ... カバー。	
2 1 1 ... カバーヒンジ機構。	
2 1 2 ... 後壁部。	
2 1 3 ... 周壁部。	
2 1 3 C ... 上側壁部。	
2 1 3 a ... 壁部。	30
2 1 3 b ... 壁部。	
2 1 4、2 1 6 ... ヒンジ体。	
2 1 5 ... ヒンジピン。	
2 1 7 ... 弾性閉止体。	
2 1 8 ... 検査用コネクタ。	
2 2 0 ... 第一軸受部。	
2 2 1 ... 第二軸受部。	
2 2 2 ... 取付部。	
2 2 3 ... ガイド部。	
2 2 3 a ... 支え部。	40
2 2 4 ... 第二ケース。	
2 2 5 ... フランジ。	
2 2 6 ... ハーネス掛止片。	
2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 ... 放熱孔。	
2 3 5 ... 封印部。	
2 3 7 ... コード保持体。	
2 3 8 ... 分電基板。	
2 3 9 ... 基板コネクタ。	
2 4 6 ... 装飾物。	
2 4 7 ... 横断誘導部材。	50

2 4 8 ...速度低減部材。	
2 5 2 ...インタフェース基板。	
2 5 3 ...下皿用球誘導体。	
2 5 4 ...基板ボックス。	
2 6 0 ...後方ガイド部。	
2 6 1 ...降下ガイド部。	
2 6 2 ...前方ガイド部。	
2 6 3 ...入賞状態検出手段。	
2 6 4 ...遮蔽カバー。	
2 7 0 ... C P U。	10
2 8 0 ...周面誘導部。	
2 8 1 ...内方向誘導部。	
2 8 2 ...方向変換部。	
2 8 3 ...突起。	
2 8 4 ...奥方向誘導部。	
2 8 5 ...排出口。	
2 8 6 ...突起部。	
2 8 8 ...段差部。	
2 9 1 ...開口部。	
2 9 2 ...後側フレーム。	20
2 9 3 ...複合誘導装置。	
2 9 4 ...回転式振分装置。	
2 9 5 ...転動装置。	
2 9 6 ...誘導装置。	
2 9 6 a ...通路形成部材。	
2 9 7 ...メータ表示装置。	
2 9 8 ...仕切板。	
3 0 0 ...背面板。	
3 0 1 ...側面板。	
3 0 2 ...装飾物本体。	30
3 0 3 ...モータ。	
3 0 4 ...背景装飾板。	
3 0 6 ...円筒部材。	
3 0 7 ...第一領域。	
3 0 8 ...内側誘導通路。	
3 0 8 ...誘導通路。	
3 0 9 ...第二領域。	
3 1 0 ...主基板。	
3 1 1 ...周辺基板。	
3 1 3 ...排出センサ。	40
3 1 7 ...第2始動口センサ。	
3 1 8 ...第1始動口センサ。	
3 1 9 ...カウントセンサ。	
3 2 0 ...外側誘導通路。	
3 2 1 ...振分装置。	
3 2 5 ...突起。	
3 2 6 ...クルーン。	
3 2 7、3 2 8 ...流出口。	
3 2 9 ...延出流出路。	
3 3 0 ...入賞口センサ。	50

3 3 1 ... V 入賞センサ。	
3 3 2 ... 特別図柄表示器。	
3 3 3 ... 普通図柄表示器。	
3 3 4 ... 普通役物駆動機構。	
3 3 4 ... 駆動機構。	
3 3 5 ... 大入賞口開閉機構。	
3 3 6 ... 振分装置駆動機構。	
3 3 8 ... 保留駆動機構。	
3 3 9 ... アタツカ駆動機構。	
3 4 0 ... 流出口。	10
3 4 1、3 4 2 ... 流入通路。	
3 4 1 a、3 4 2 a ... 流入口。	
3 4 3 ... 回転体駆動手段。	
3 4 4 ... 特定領域。	
3 4 5 ... 普通領域。	
3 4 6 ... リターン領域。	
3 4 7 ... 回転体。	
3 4 9 ... 案内通路。	
3 5 5 ... サブ統合基板。	
3 5 6 ... 電飾制御基板。	20
3 5 7 ... 電飾制御基板。	
3 5 8 ... 波形制御基板。	
3 6 0 ... 保留装置。	
3 6 3 ... 揺動片。	
3 6 5 ... ソレノイド。	
3 6 6 ... クランク機構。	
3 6 7 ... 流入口。	
3 6 9 ... 案内通路。	
3 8 0 ... 装飾仕切板。	
3 8 1 ... 電飾部。	30
3 8 2 ... ケース。	
3 8 4 ... 回転体ケース。	
3 8 4 a ... 回転体収容部。	
3 8 5 ... 外周壁。	
3 8 7 ... 第一流出口。	
3 8 8 ... 第二流出口。	
3 8 9 ... リターン流出口。	
3 9 4 ... 装飾ランプ。	
3 9 5 ... 演出ランプ。	
3 9 6 ... 超音波送受信装置。	40
3 9 7 ... 昇降機構駆動基板。	
3 9 8 ... 装飾体駆動機構。	
4 0 0 ... リターン通路。	
4 0 5 ... 回転軸。	
4 0 6 ... 球収容部。	
4 0 7 ... 排出路。	
4 0 8 ... 流出防止壁。	
4 0 9 ... 速度切替手段。	
4 2 1 ... 入球規制壁。	
4 2 2 ... モータ。	50

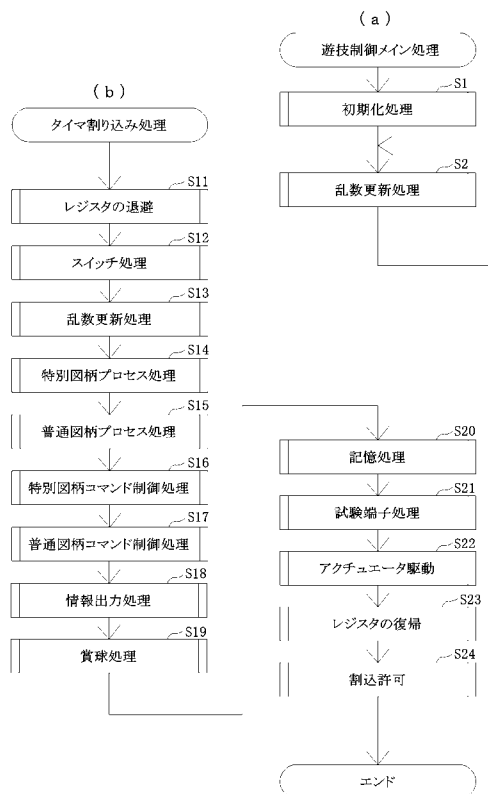
4 2 3 ... 伝達機構。	
4 2 4 ... 閉塞部材。	
4 2 9 ... 表示枠部。	
4 4 0 ... 昇降機構。	
4 4 3 ... 演出表示制御手段。	
4 4 4 ... 領域変位制御手段。	
4 4 8 ... 窓枠。	
4 4 9 ... 第一電飾部。	
4 6 0 ... 第二電飾部。	
4 6 1 ... ステージ。	10
4 6 1 a ... 球導出口。	
4 6 6 ... ベース部材。	
4 6 7 ... 下側長孔部。	
4 6 8 ... 上側長孔部。	
4 6 9 ... リンク機構。	
4 8 0 ... 下側支持ピン。	
4 8 1 ... 上側支持ピン。	
4 8 2 ... 昇降駆動手段。	
4 8 6 ... 底面部。	
4 8 7 ... 側壁部。	20
4 8 8 ... ガイド部。	
4 8 9 ... モータ。	
5 0 0 ... ピニオン。	
5 0 1 ... ラック。	
5 0 3 ... 交差部。	
5 0 4 ... 透明カバー。	
5 3 1 ... 入賞通路。	
5 3 2 ... 特別入賞装置。	
5 3 4 ... 傾斜面。	
5 3 5 ... 受止誘導部材。	30
5 3 6 ... 入賞制御手段。	
5 3 8 ... 入賞装置ケーシング。	
5 3 9 ... 壁部。	
5 4 0 ... 伝達機構。	
5 4 1 ... 流出口。	
5 4 2 ... 開口部。	
5 4 4 ... ガイド部。	
5 4 8 ... ソレノイド。	
5 4 9 ... プランジャー。	
5 5 1 ... アーム部材。	40
5 5 4 ... 制動ゲート部材。	
5 5 5 ... 突起。	
5 5 8 ... 進入防止部材。	
5 6 1 ... 入賞防止部材。	
5 6 2 ... 連結部材。	
6 0 1 ... 普通図柄当たり判定用乱数抽出手段。	
6 0 2 ... 普通図柄当否判定手段。	
6 0 3 ... 第 1 保留手段。	
6 0 4 ... 第 1 保留解除手段。	
6 0 5 ... 普通図柄表示制御手段。	50

- 6 0 6 ... 普通図柄保留表示制御手段。  
 6 0 7 ... 普通当たり遊技実行手段。  
 6 0 8 ... 有利遊技実行手段。  
 6 1 1 ... 特別図柄当たり判定用乱数抽出手段。  
 6 1 2 ... 特別図柄当たり当否判定手段。  
 6 1 3 ... 第 2 保留手段。  
 6 1 4 ... 第 2 保留解除手段。  
 6 1 5 ... 特別図柄表示制御手段。  
 6 1 6 ... 特別図柄保留表示制御手段。  
 6 1 7 ... 大当たり遊技実行手段。  
 6 1 8 ... 小当たり遊技実行手段。  
 6 2 0 ... コマンド送信手段。  
 6 2 1 ... 排出判断手段。  
 6 2 2 ... 入賞判断手段。  
 6 2 3 ... 賞球払出手段。  
 6 3 0 ... コマンド受信手段。  
 6 3 1 ... 普通図柄画像表示制御手段。  
 6 3 2 ... 特別図柄画像表示制御手段。  
 1 1 5 1 ... 抽選情報表示領域。  
 1 1 5 2 ... 遊技情報表示領域。  
 1 1 5 3 ... 保留対応表示領域。  
 1 1 5 4 ... 普通図柄対応表示領域。  
 1 1 5 5 ... 特別図柄対応表示領域。

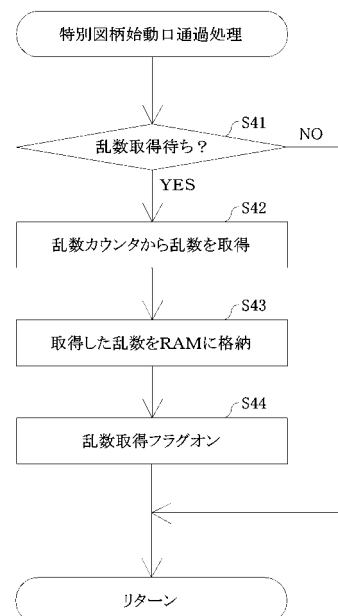
10

20

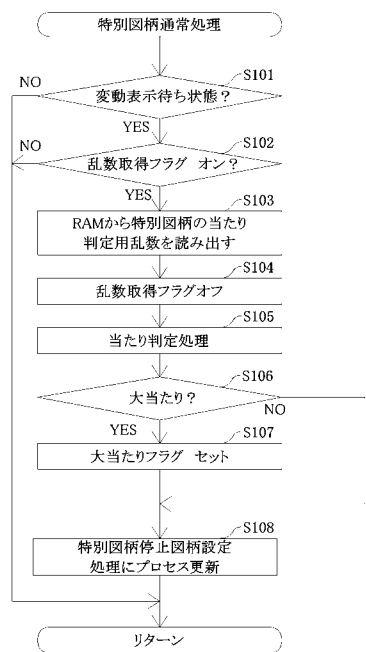
【図 4 3】



【図 4 5】



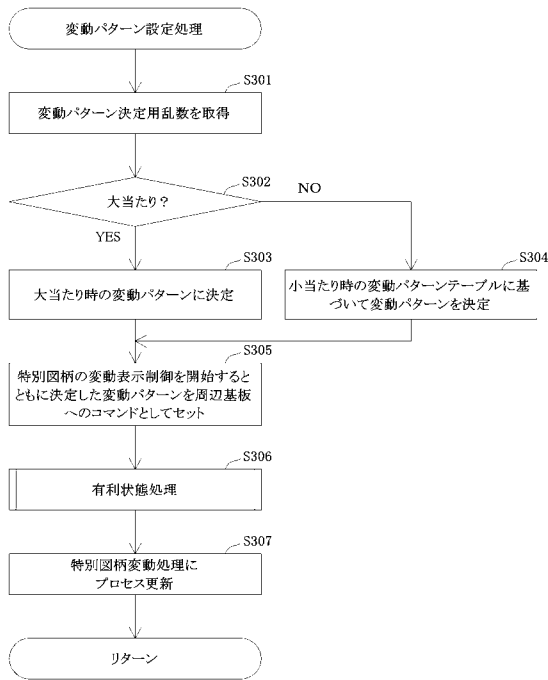
【 図 4 6 】



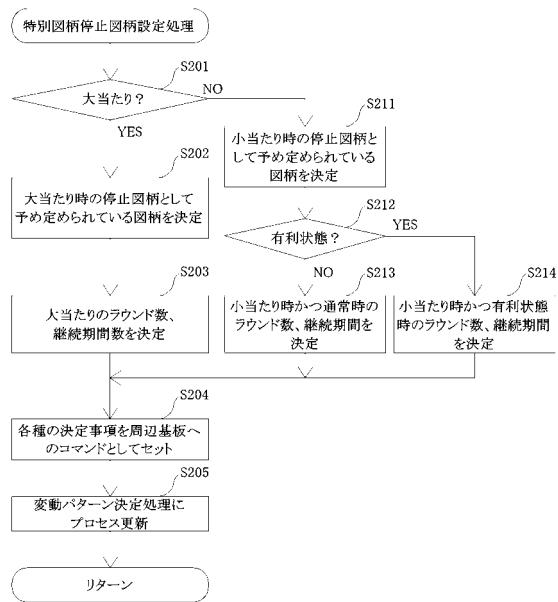
【 図 4 7 】

総数	小当たり	大当たり
347	345	2

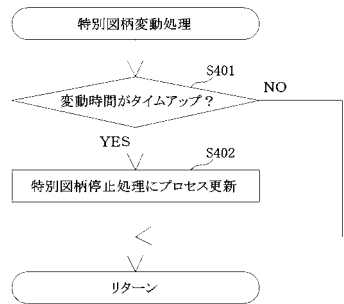
【 図 4 9 】



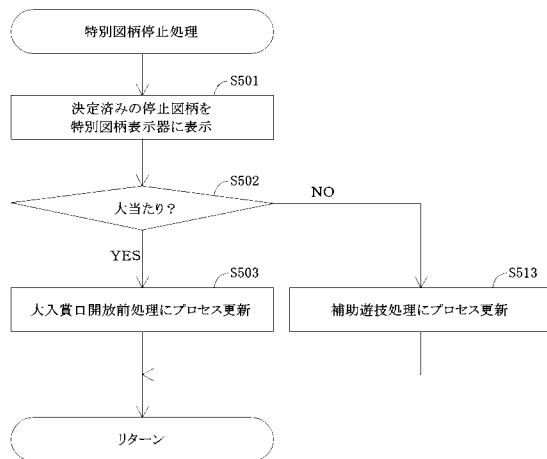
【 図 4 8 】



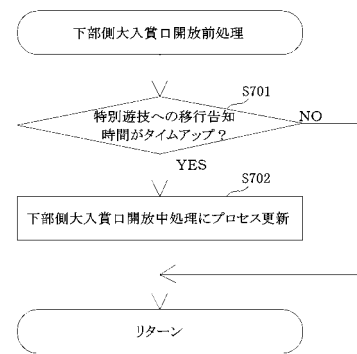
【 図 5 0 】



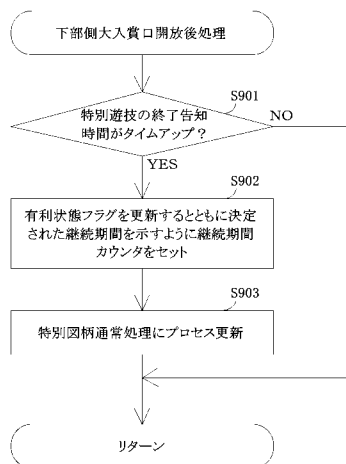
【図 5 1】



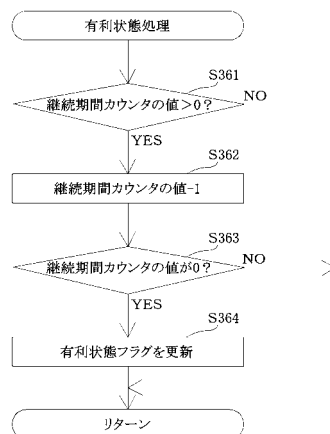
【図 5 2】



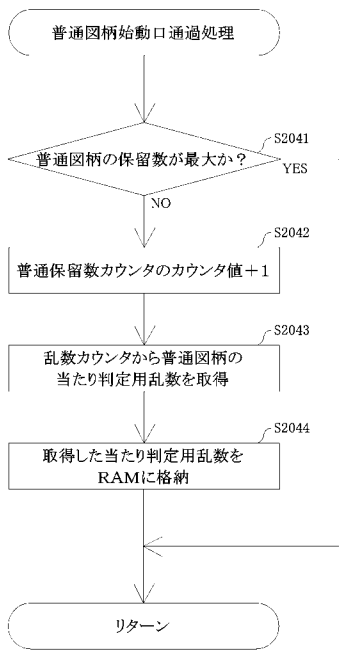
【図 5 4】



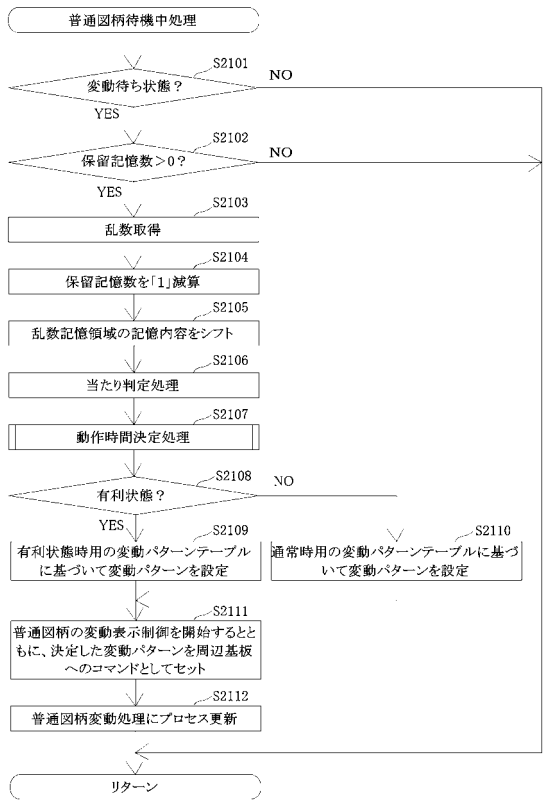
【図 5 5】



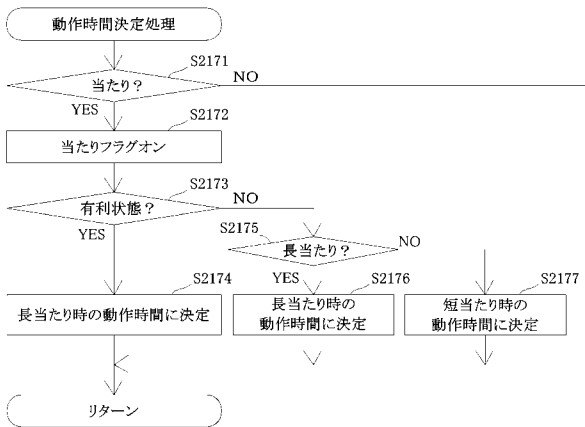
【 図 5 7 】



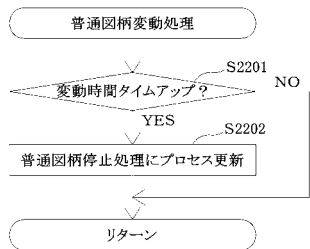
【 図 5 8 】



【 図 5 9 】



【 図 6 1 】



【 図 6 0 】

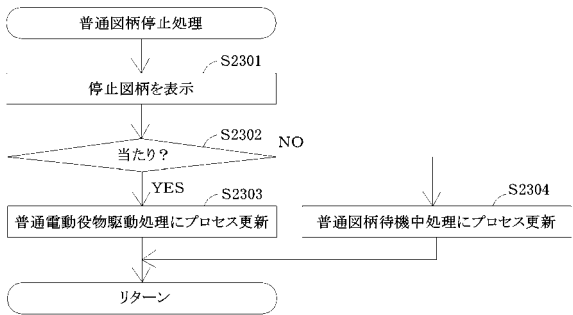
( a )

総数	当たり	ハズレ
151	84	67

( b )

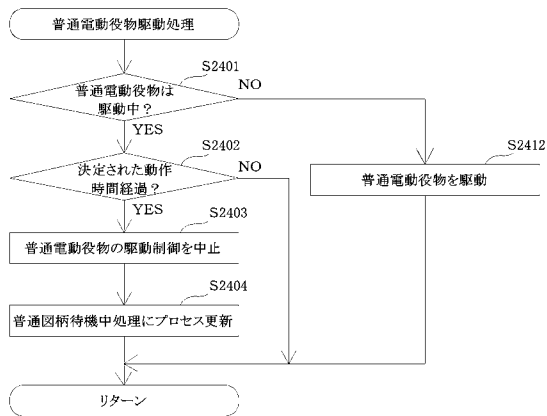
総数	長当たり	短当たり
84	2	82

【 図 6 2 】

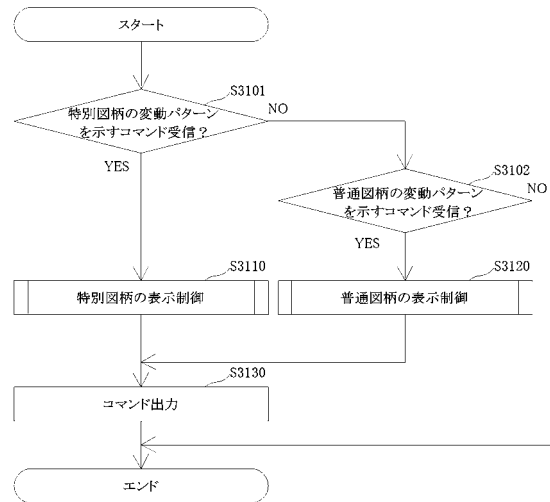




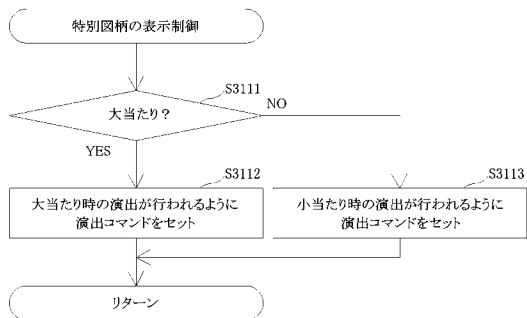
【図 6 3】



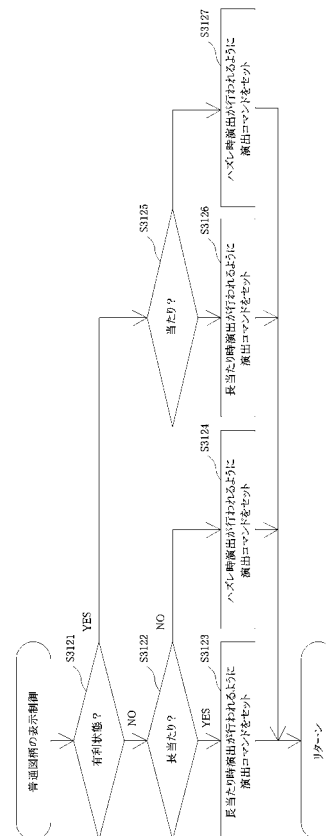
【図 6 4】



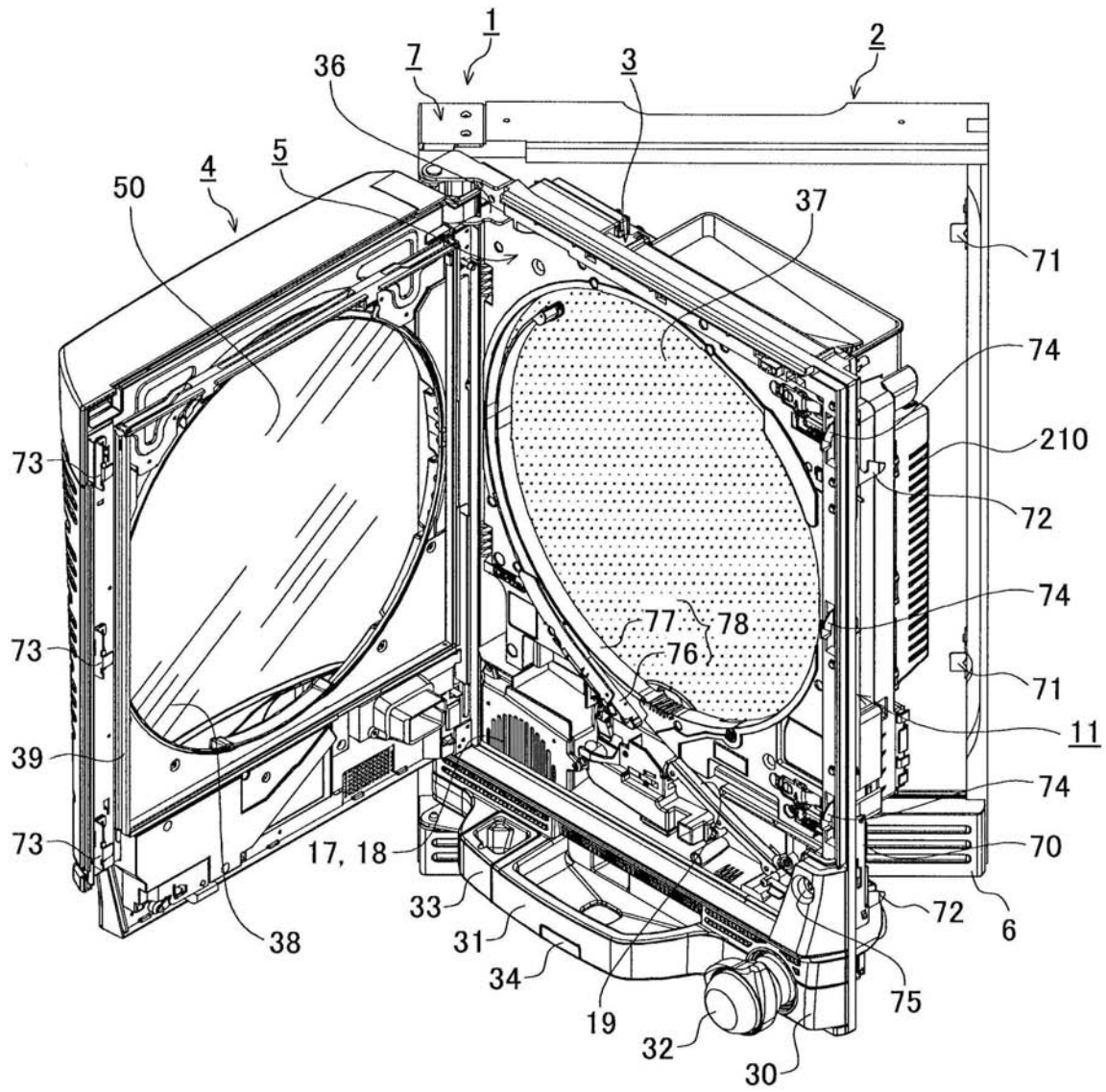
【図 6 5】



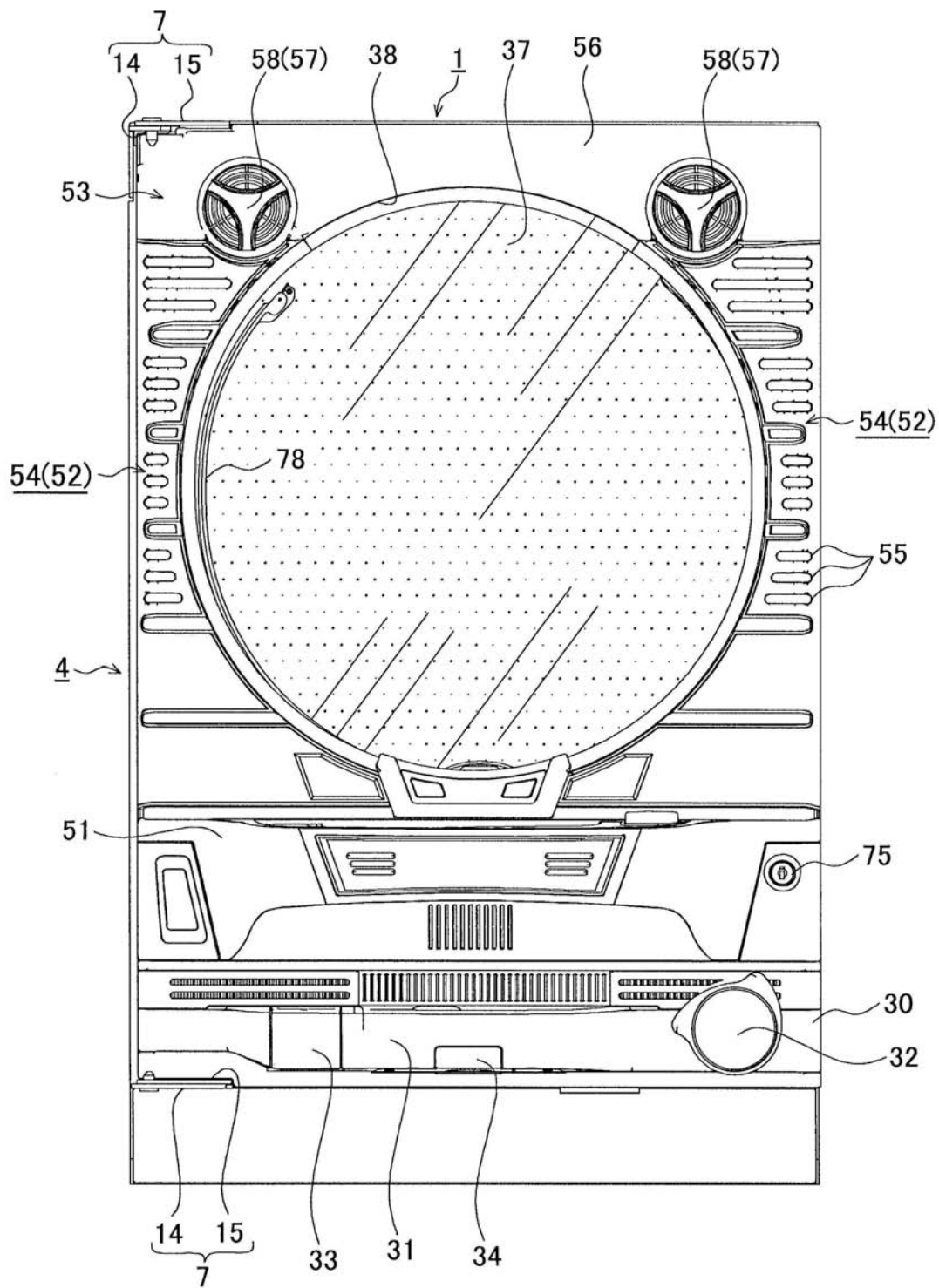
【図 6 6】



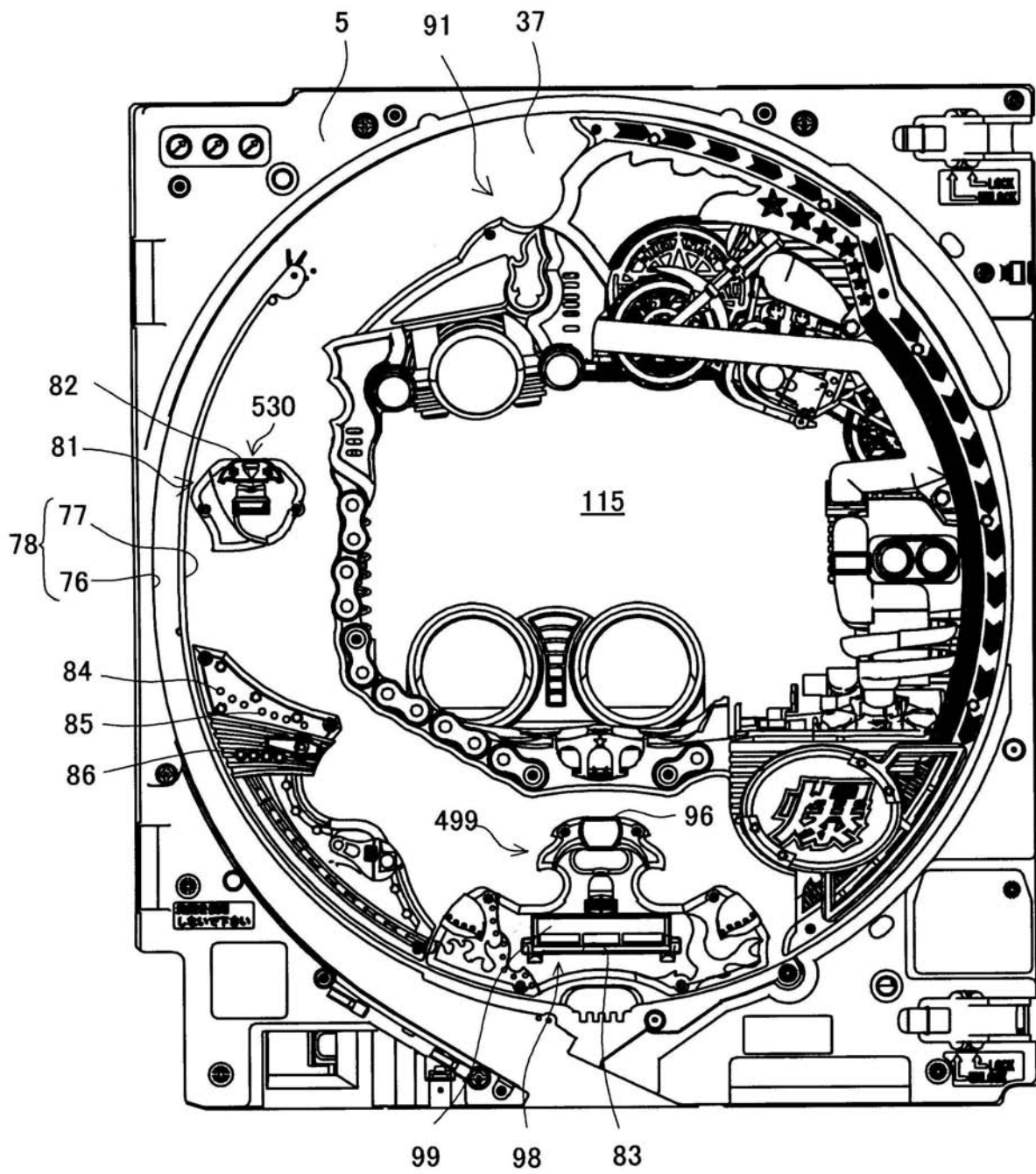
【図 1】



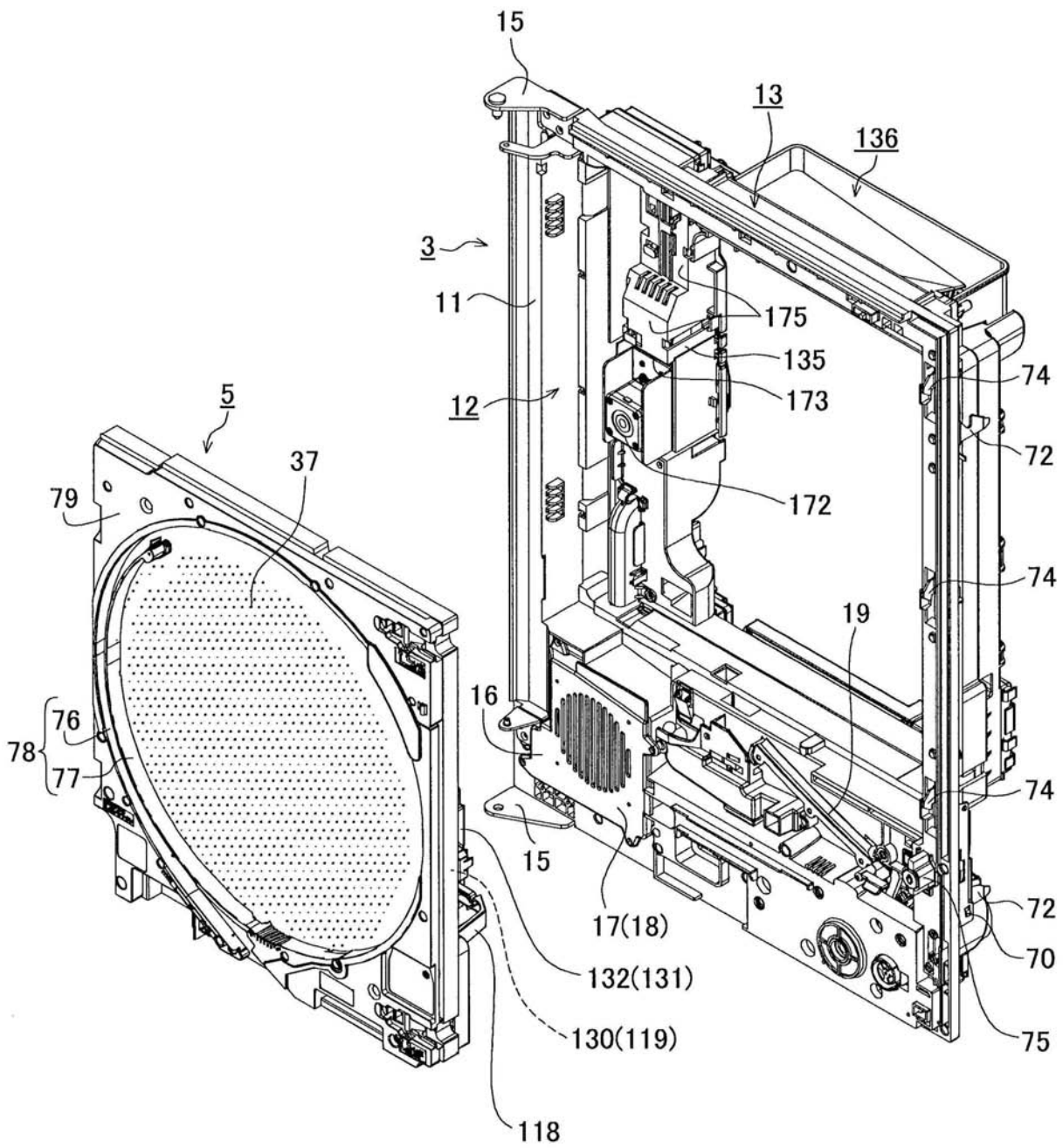
【図 2】



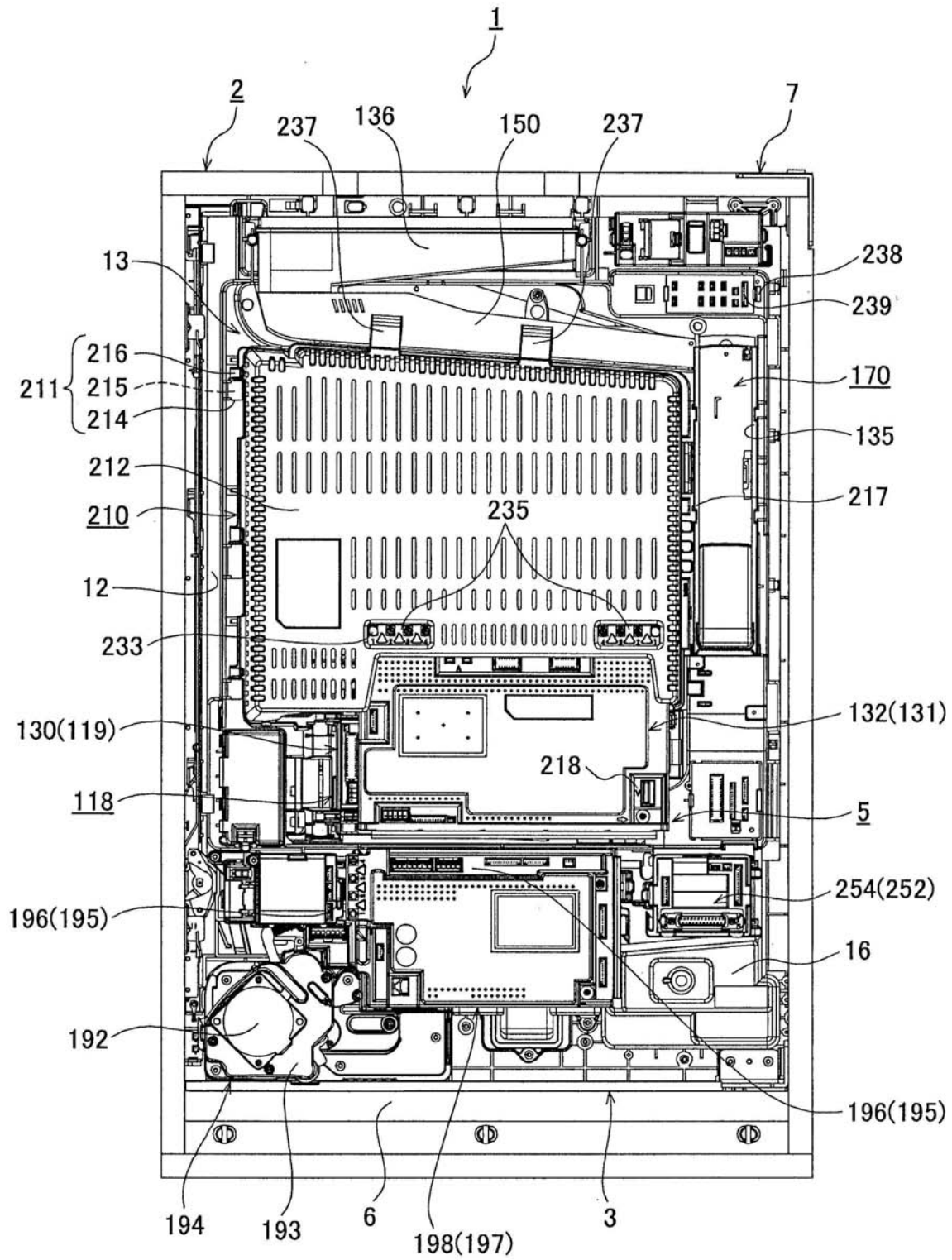
【図 3】



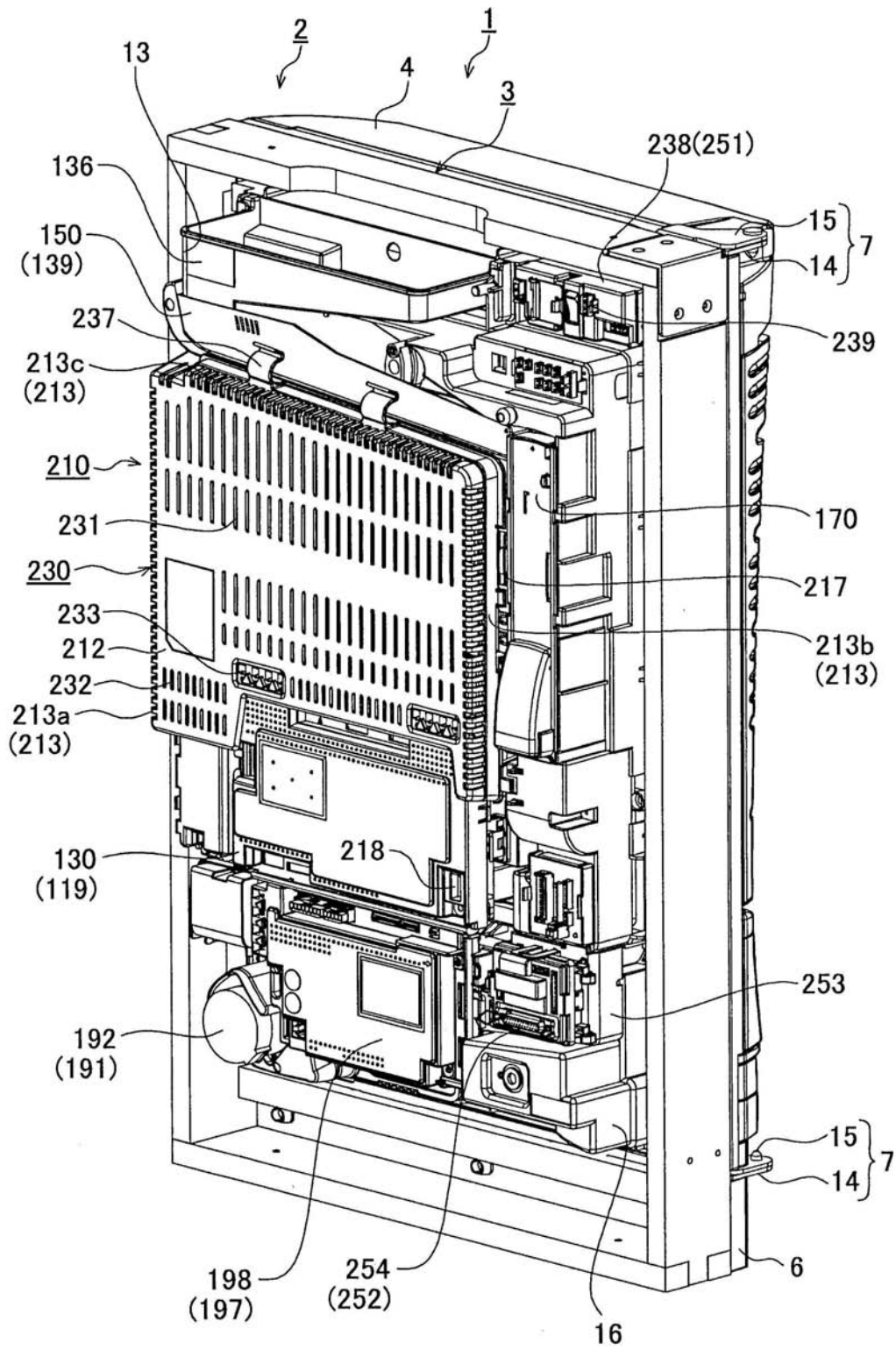
【図 4】



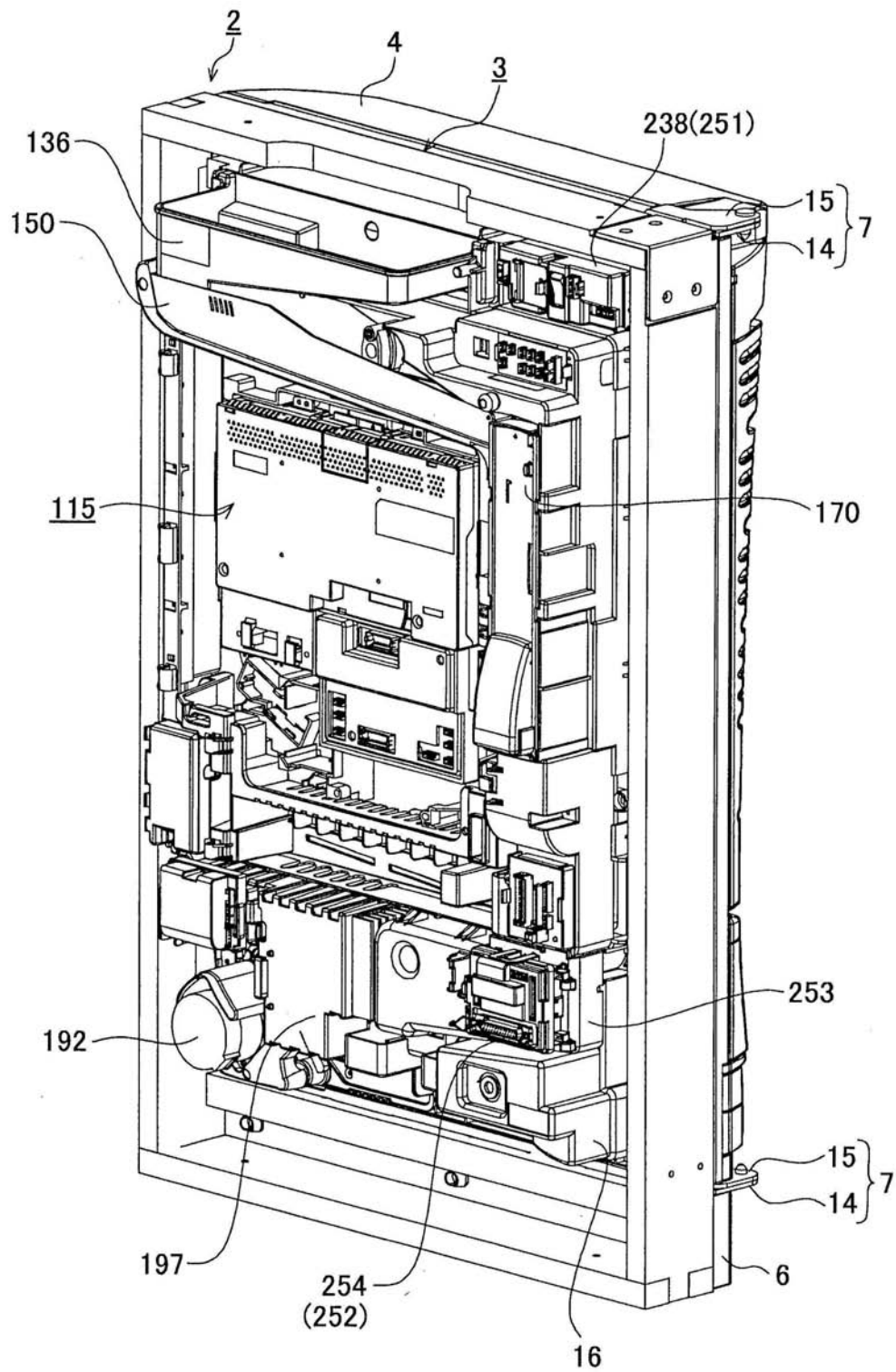
【図 5】



【図 6】

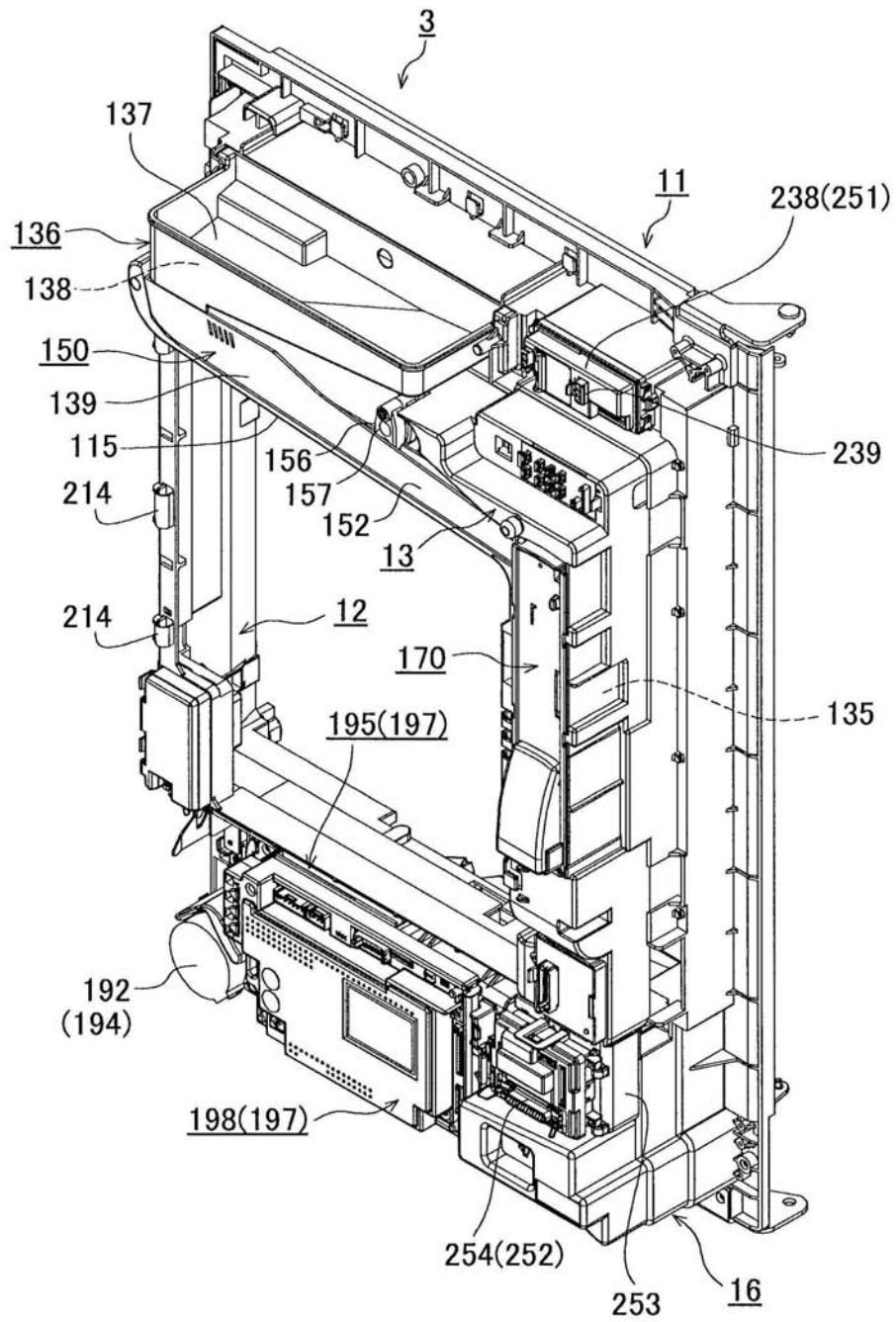


【図 7】

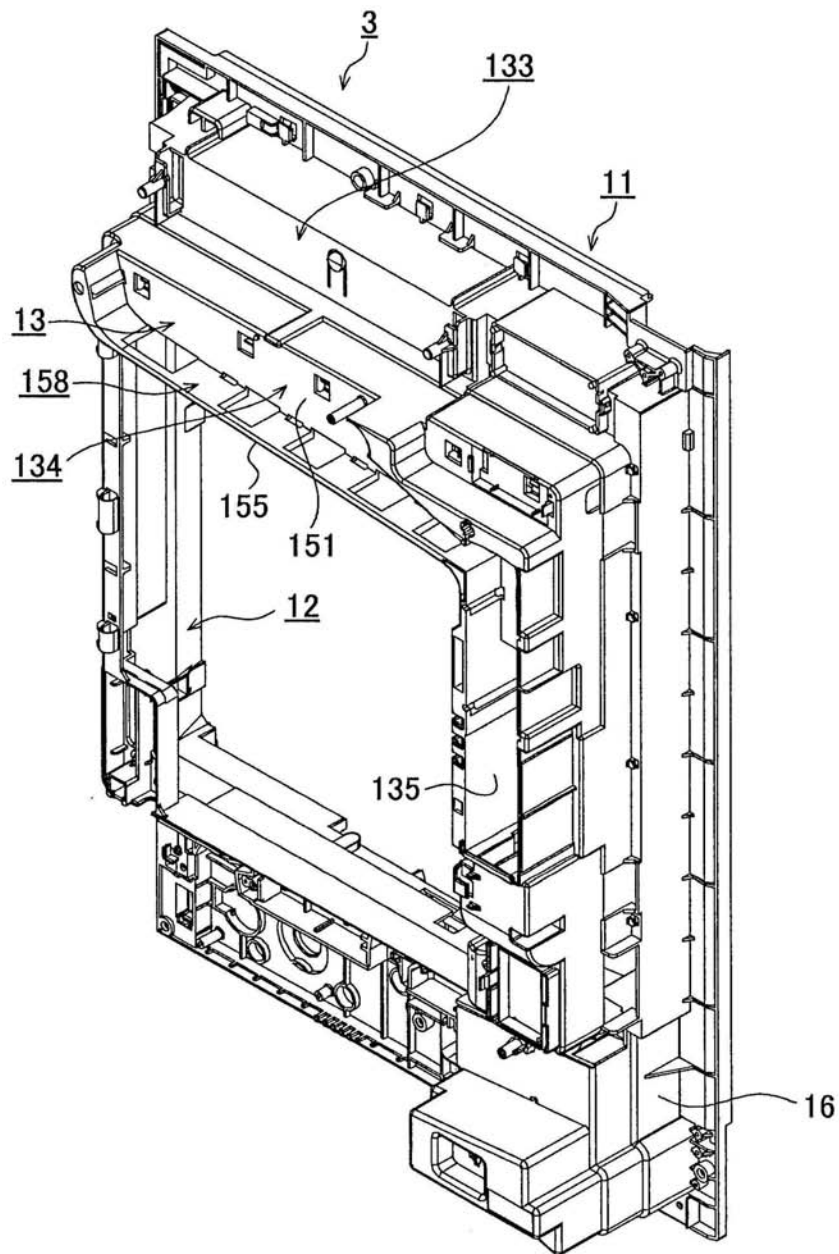




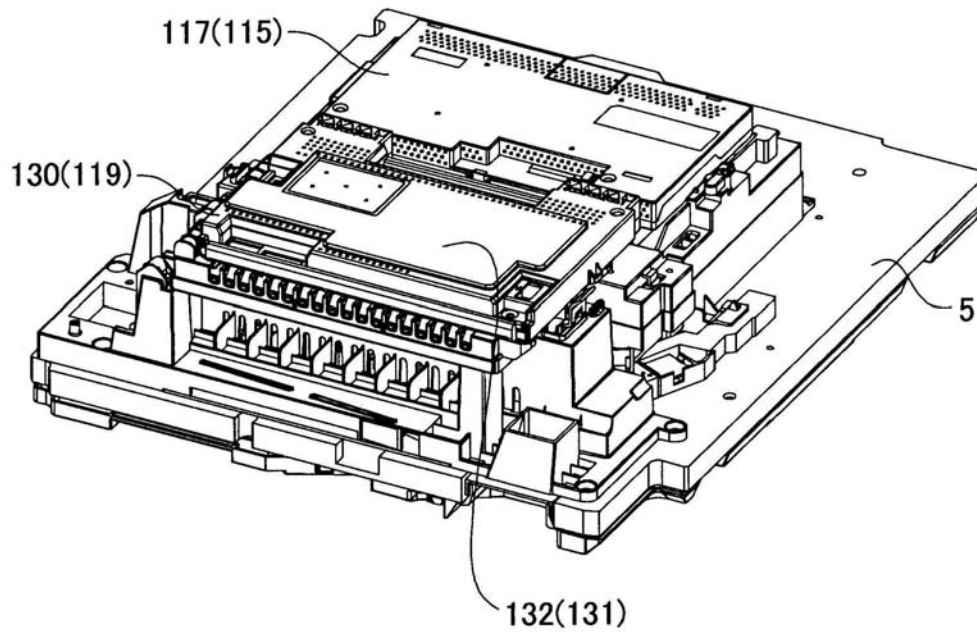
【図 8】



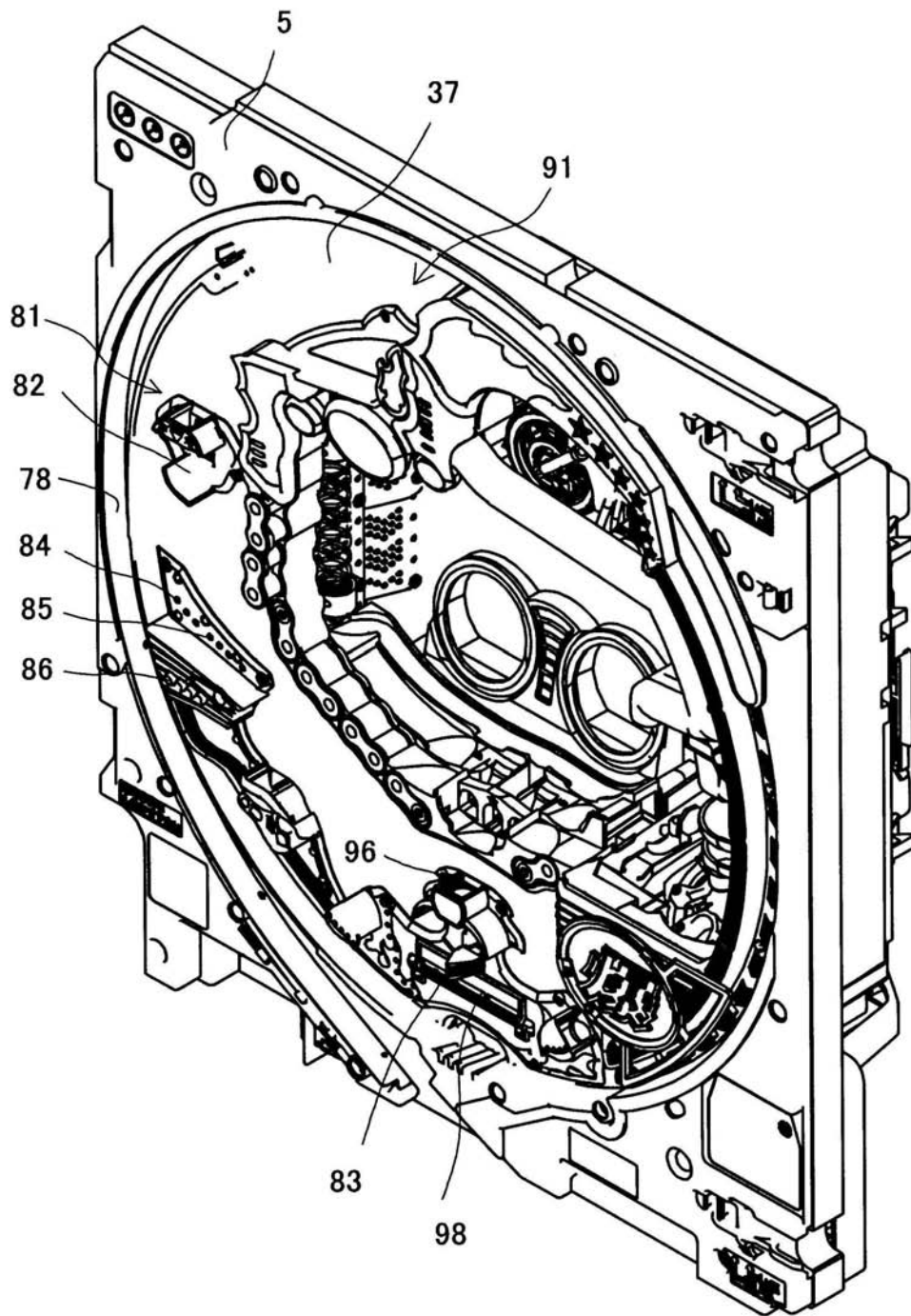
【図 9】



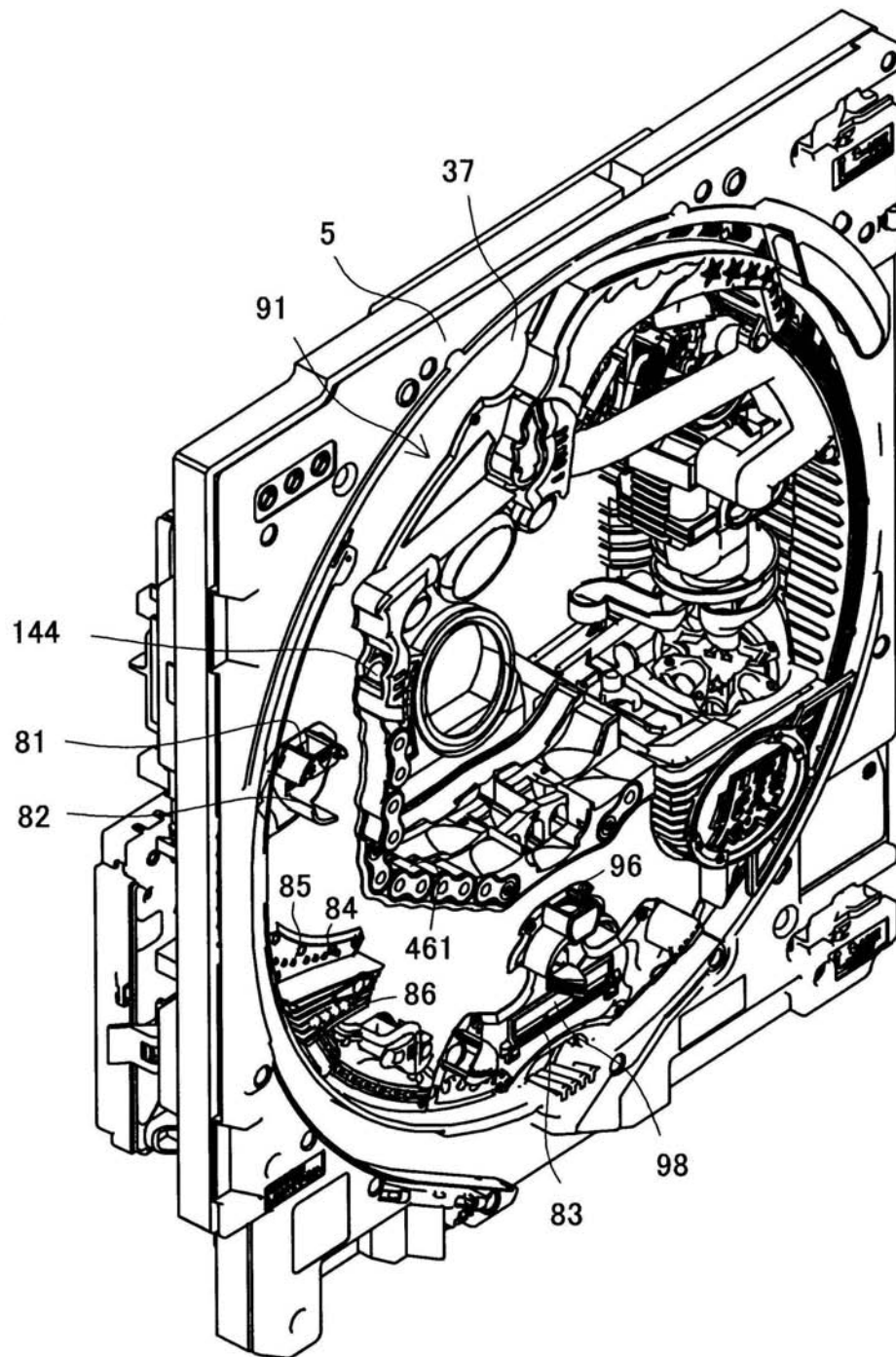
【図 10】



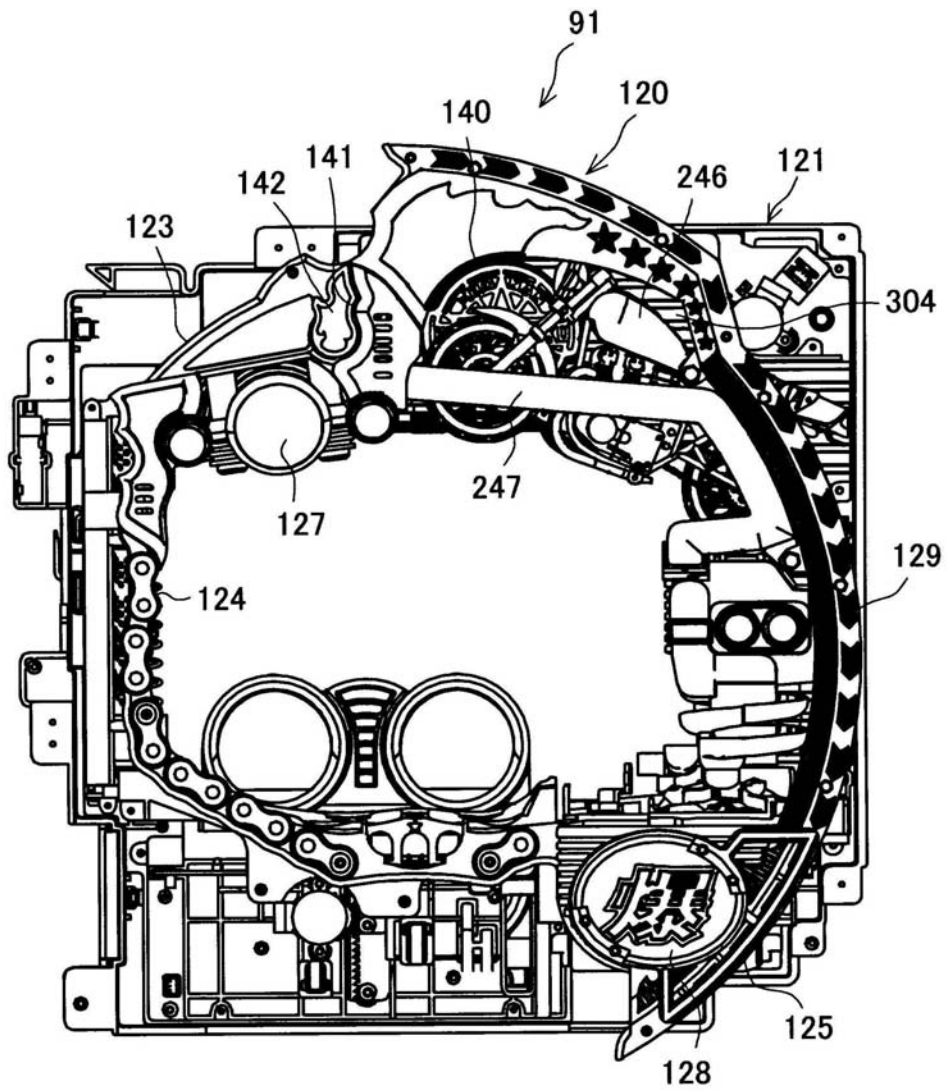
【図 11】



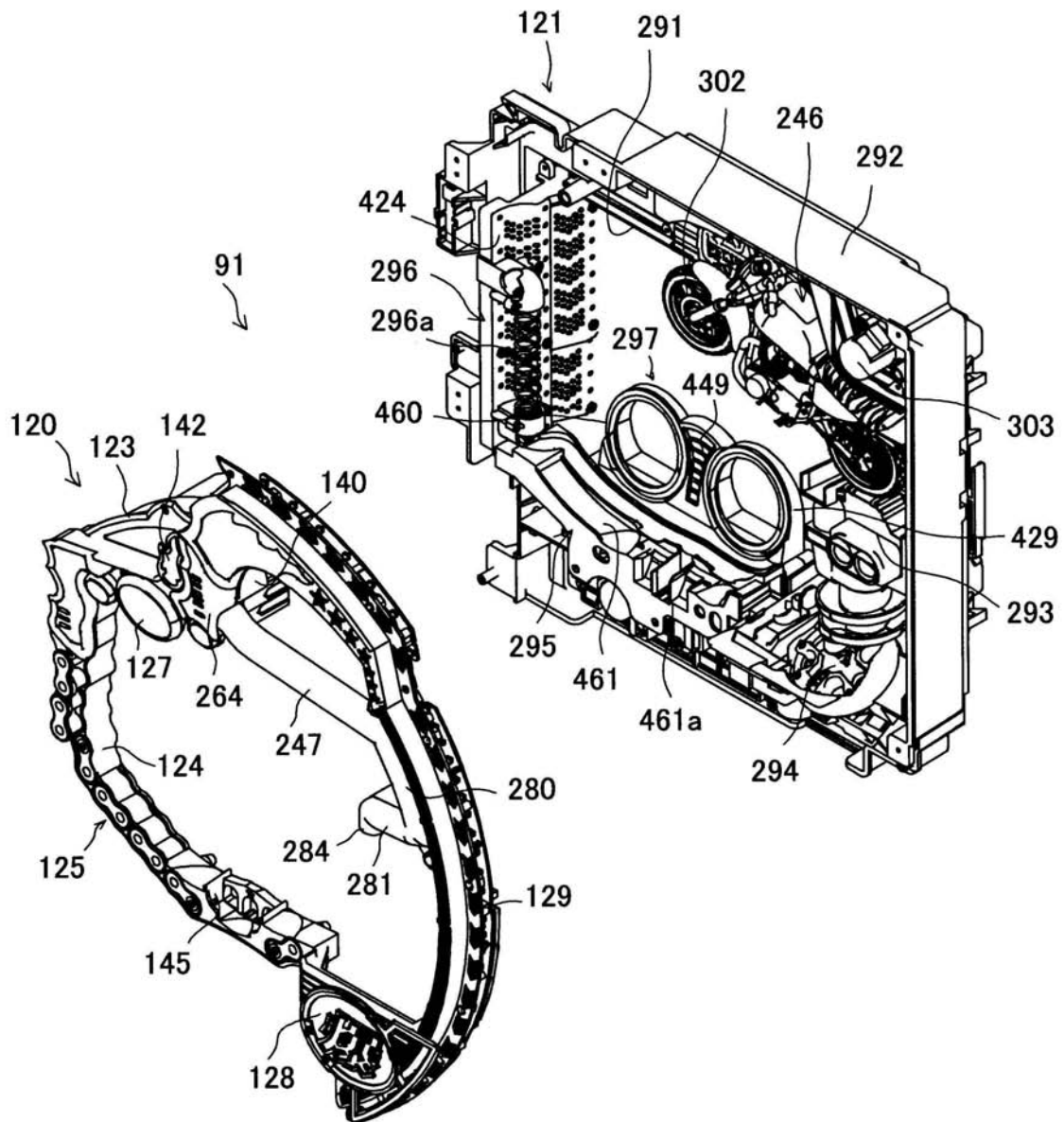
【図 12】



【図 13】



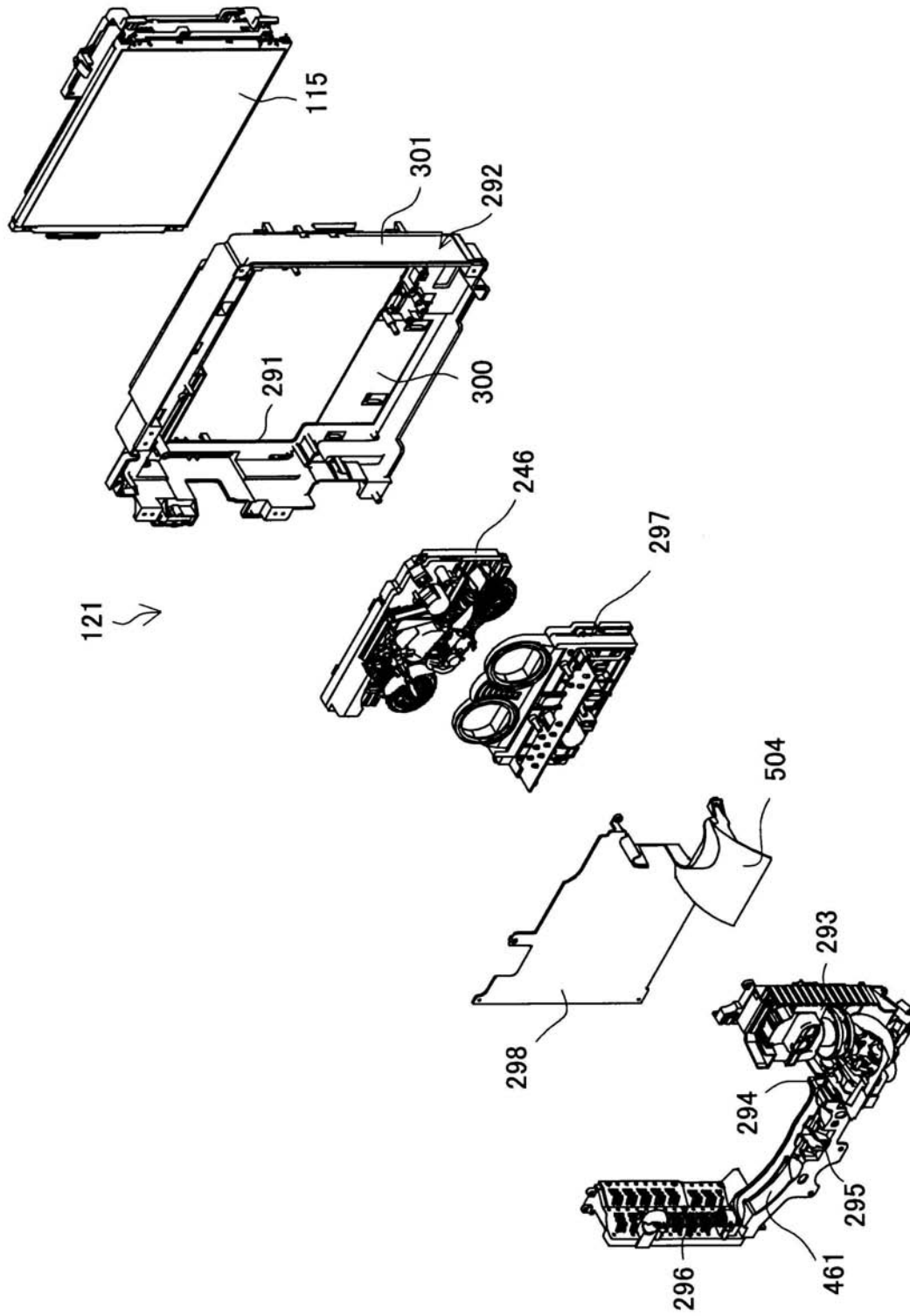
【図14】





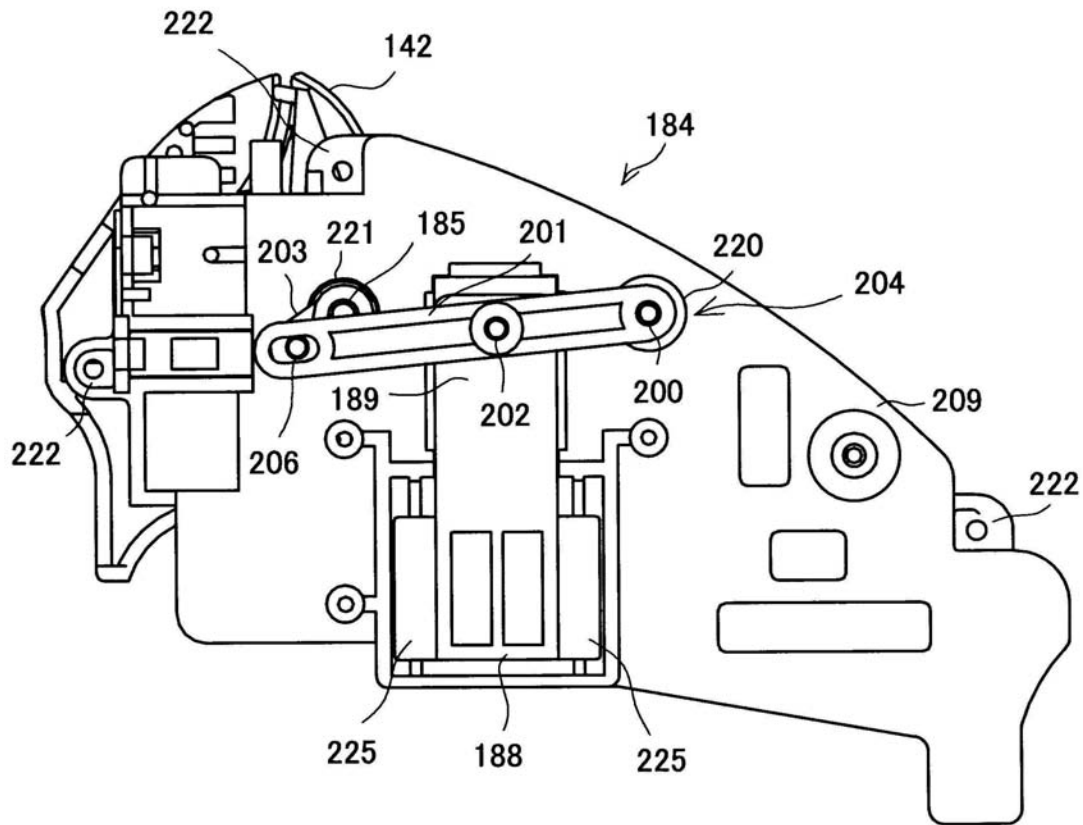


【図 16】

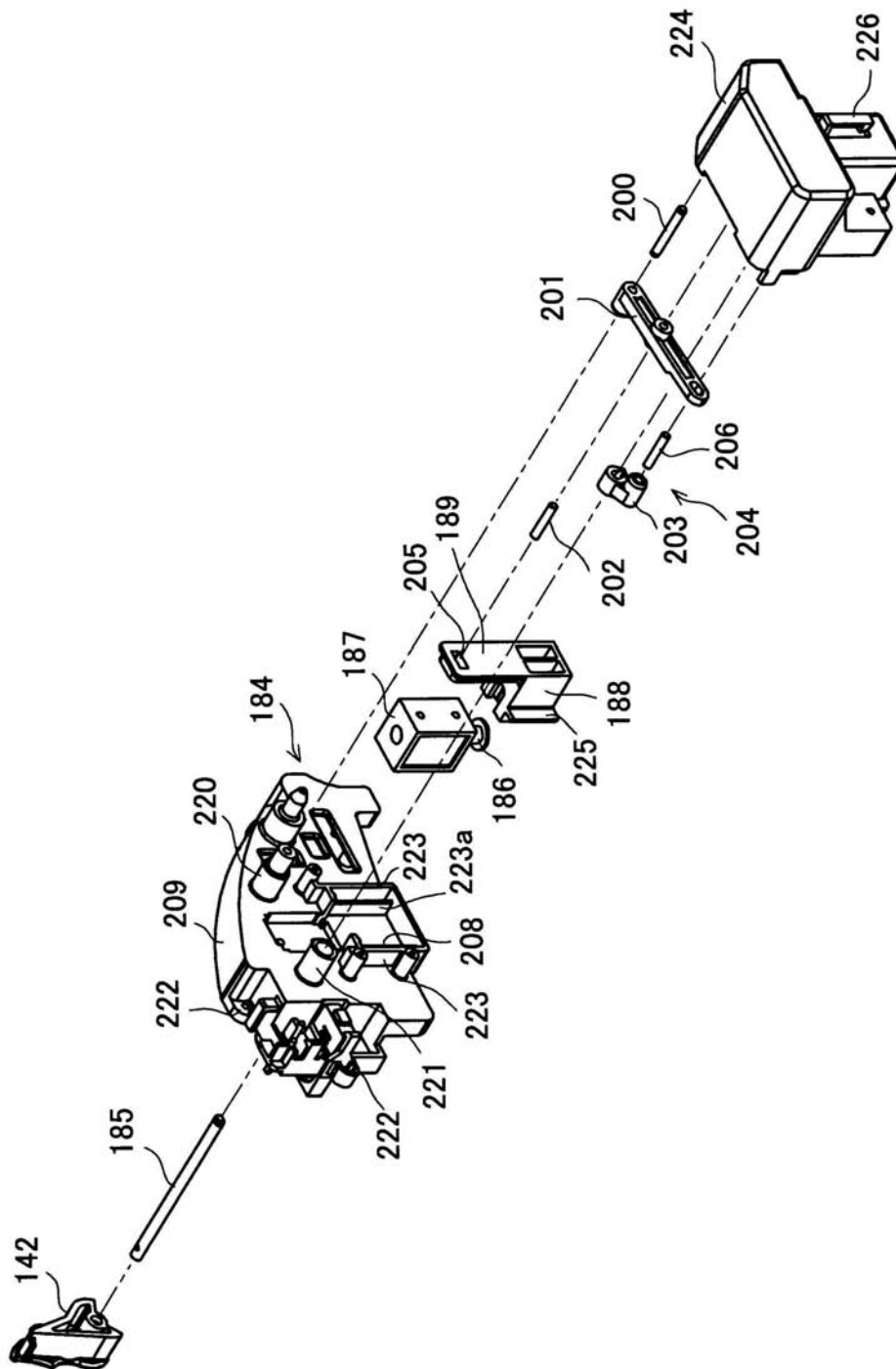




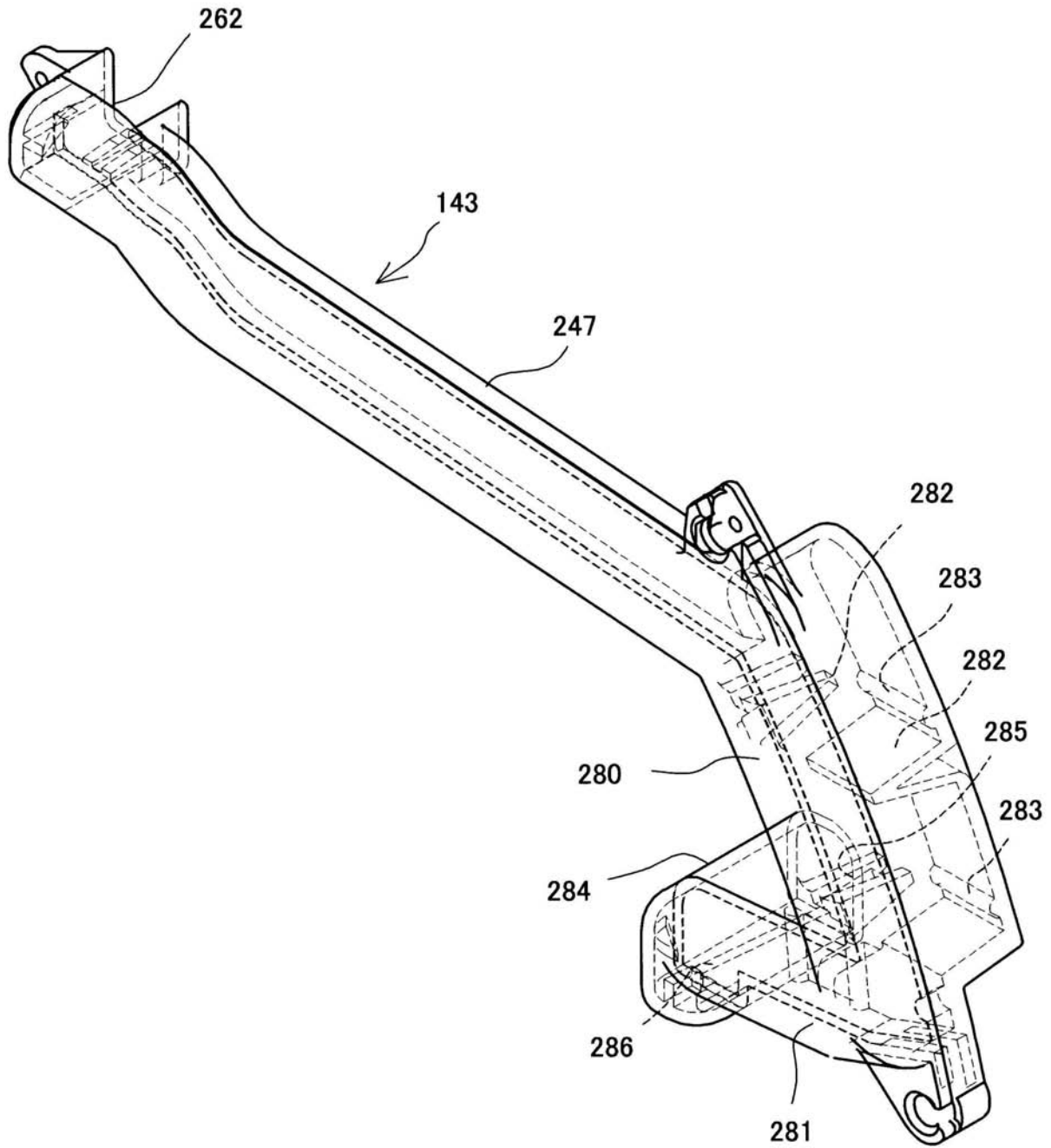
【図 18】



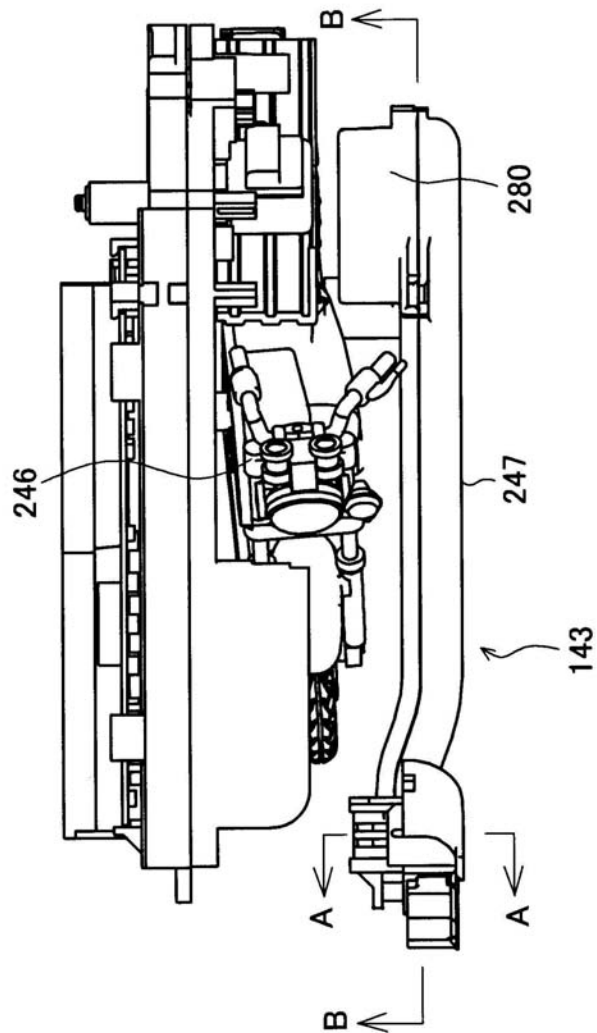
【図 19】



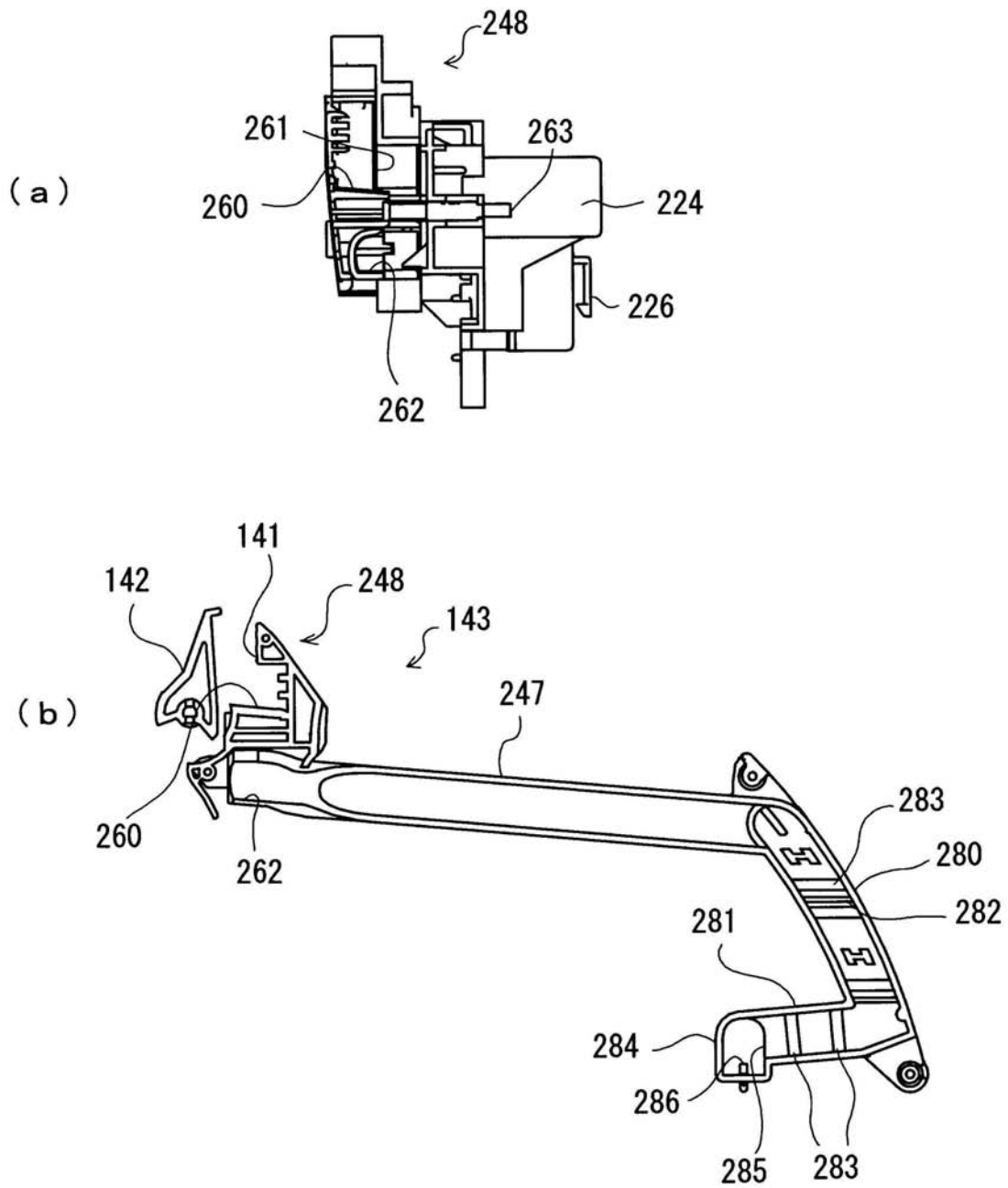
【図 20】



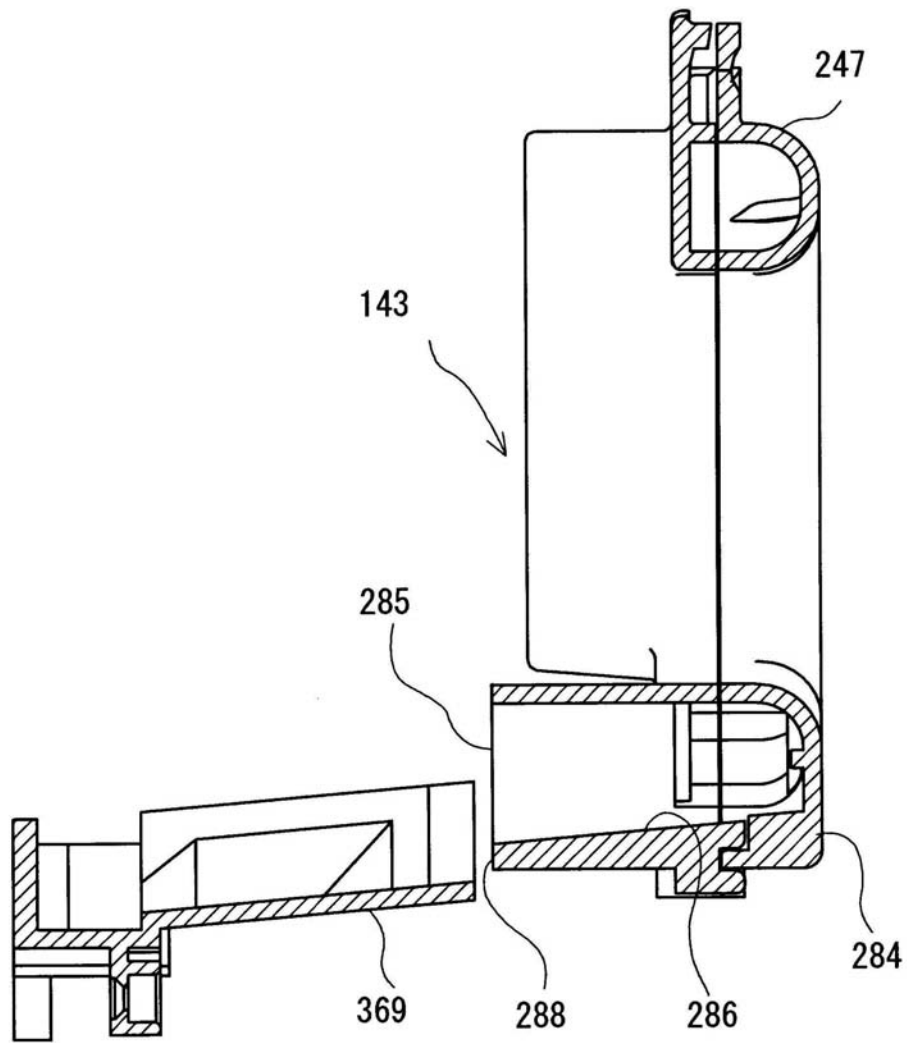
【図 2 1】



【図 2 2】

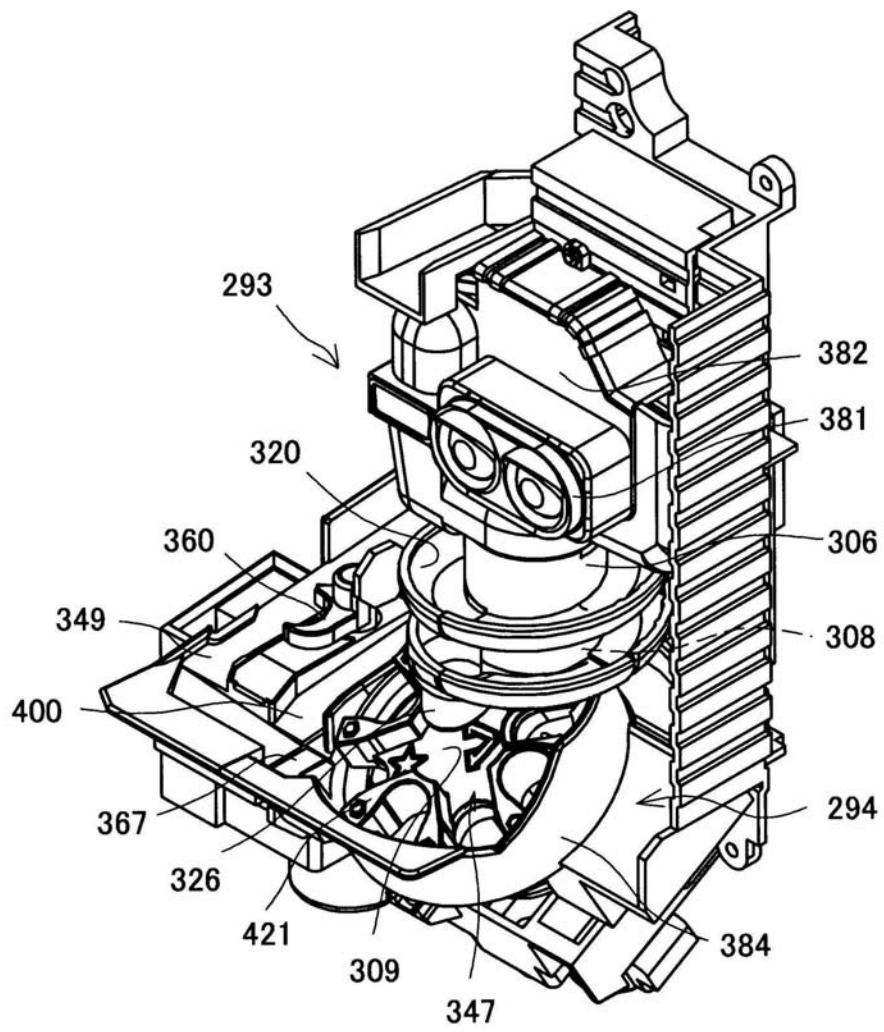


【図 23】

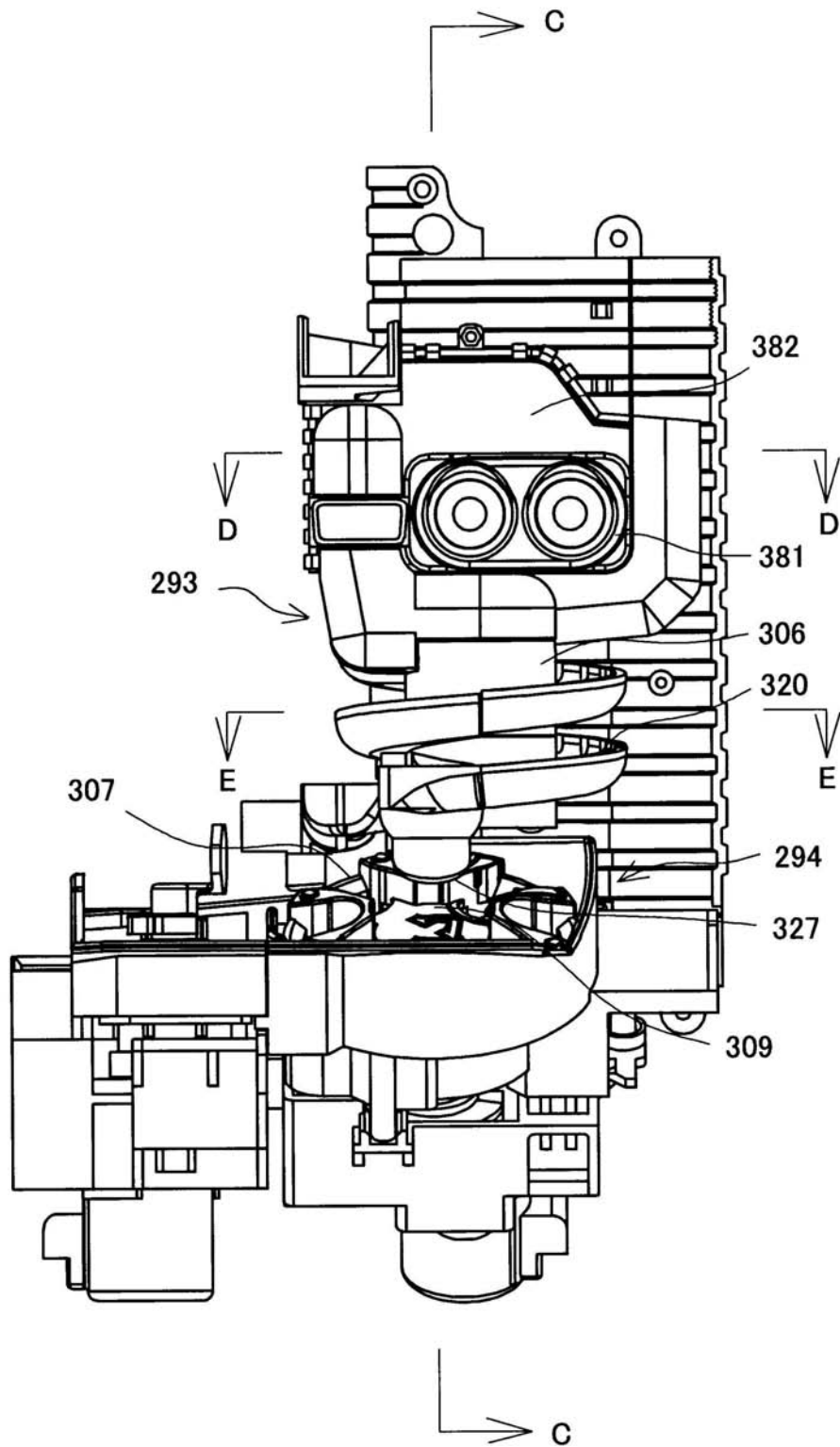




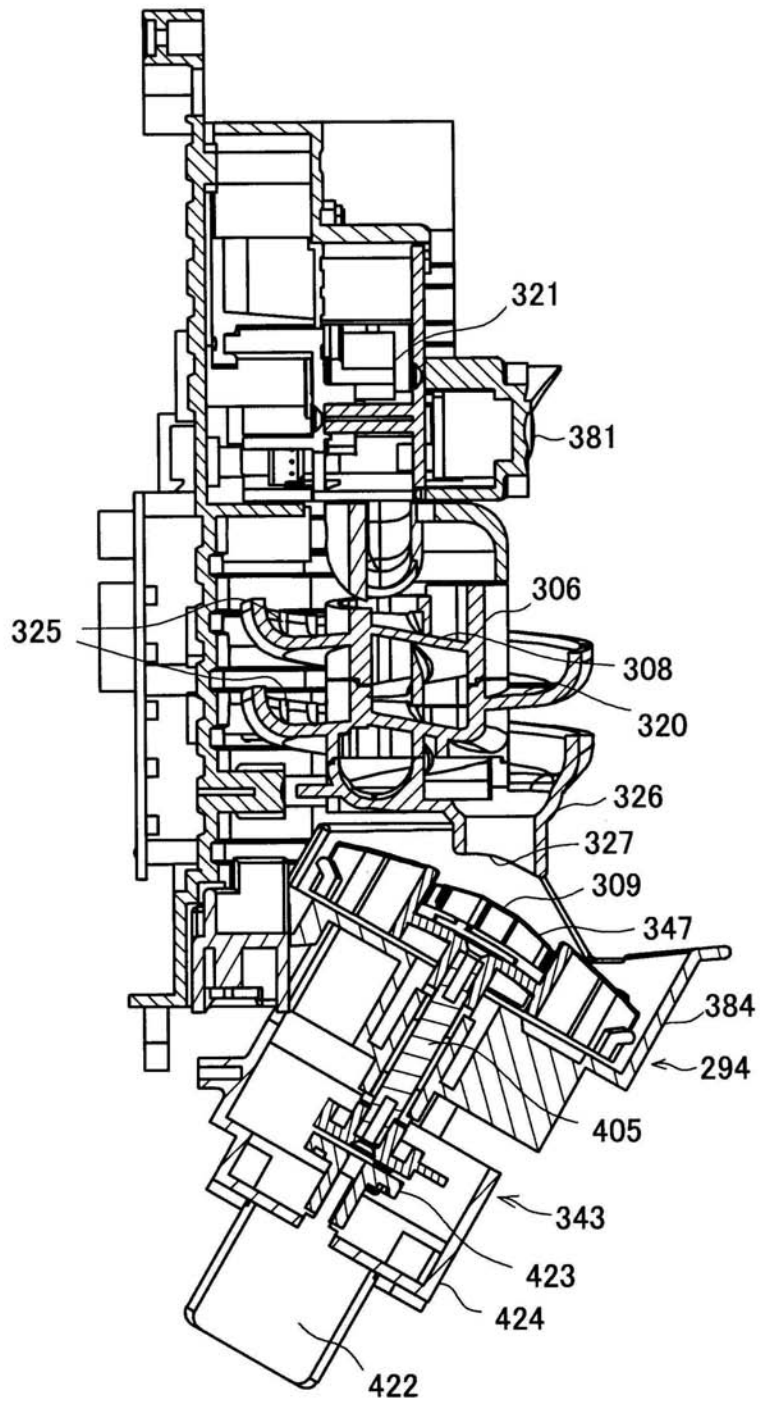
【図 24】



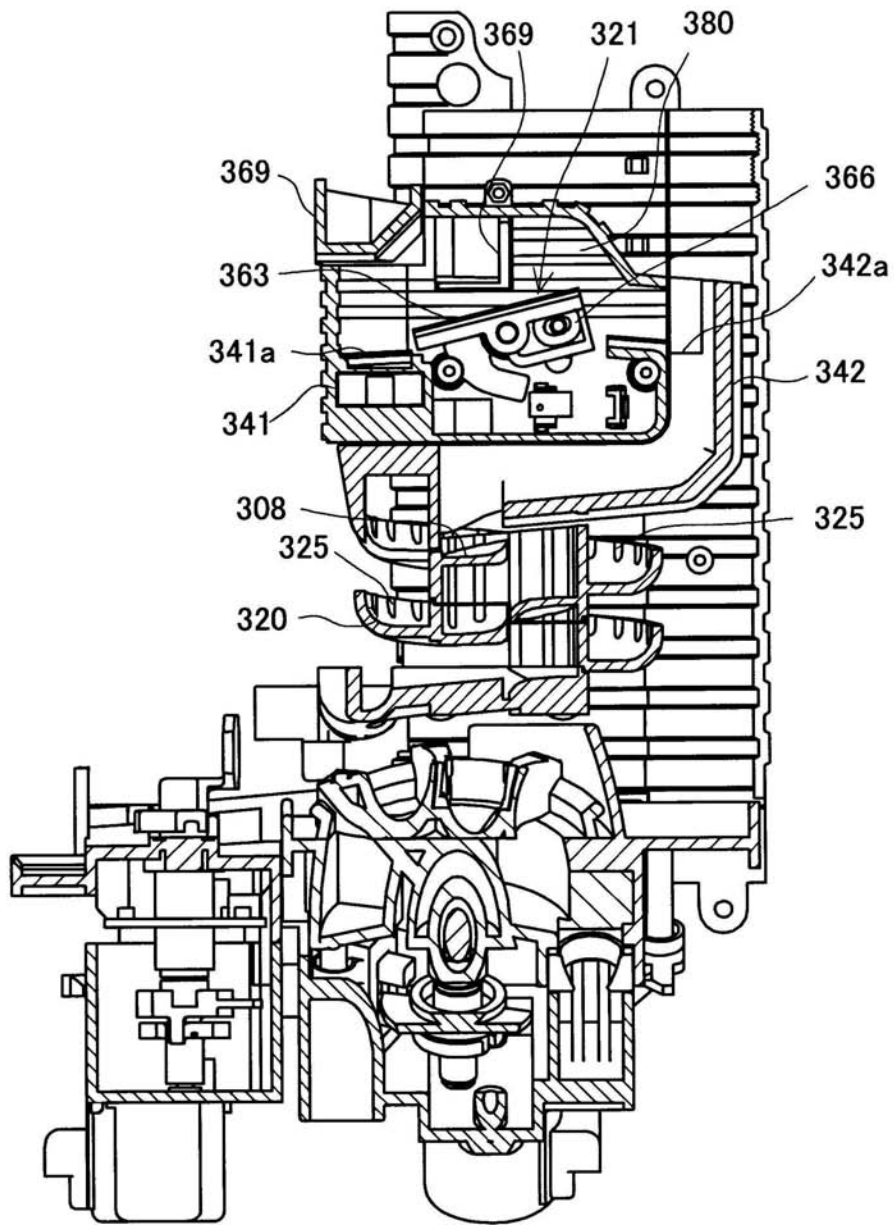
【 図 2 5 】



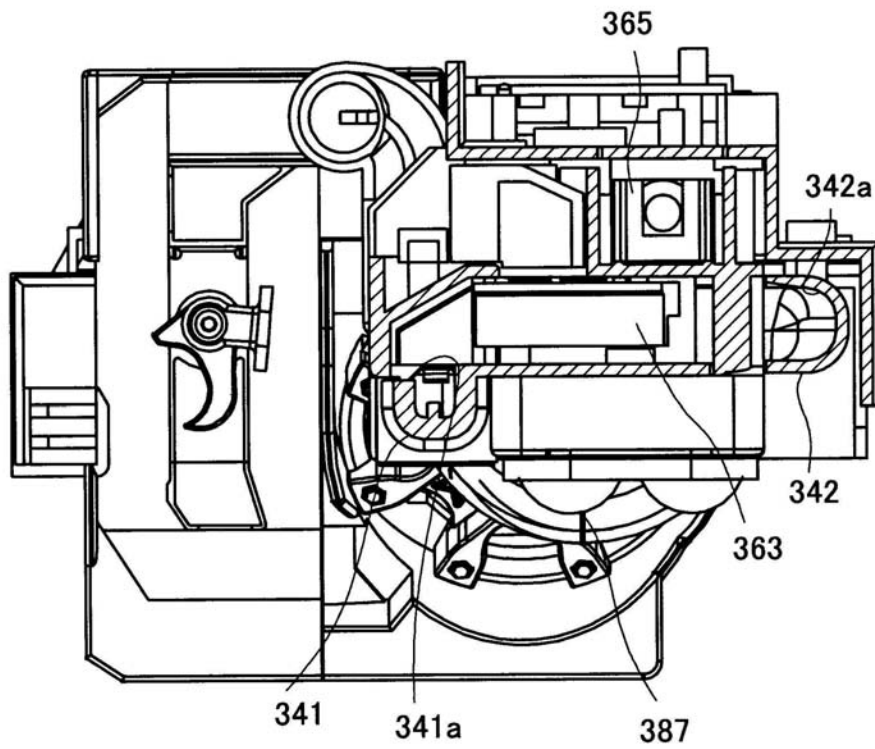
【図 26】



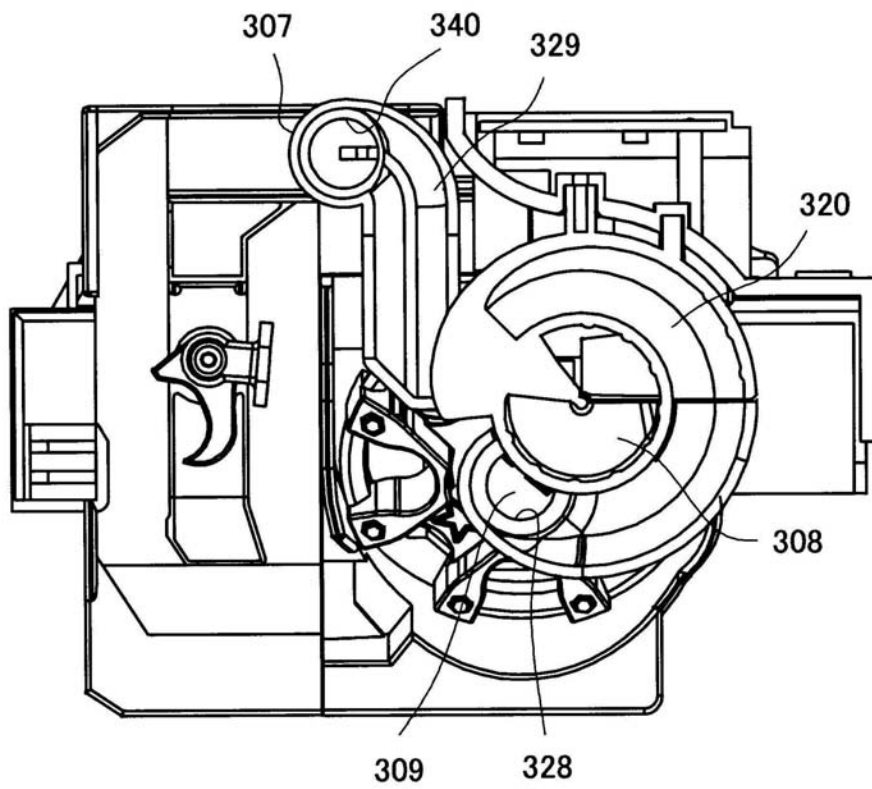
【図 27】



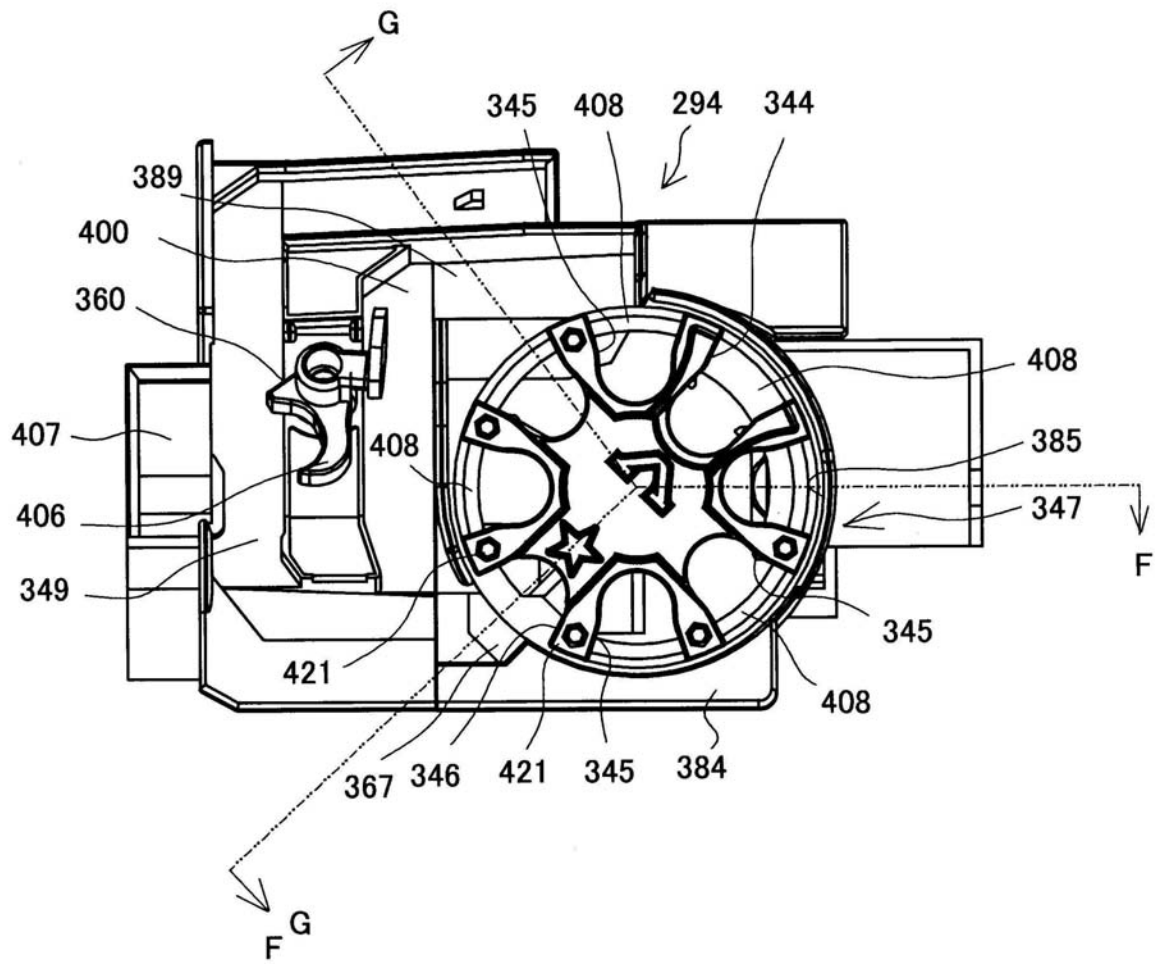
【図 28】



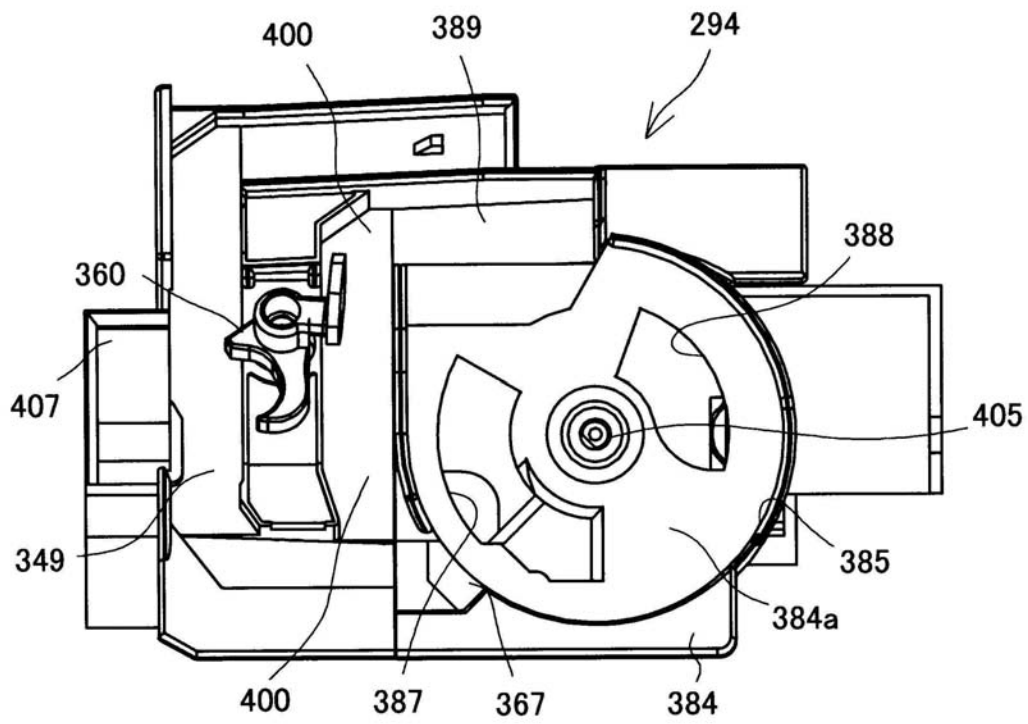
【図 29】



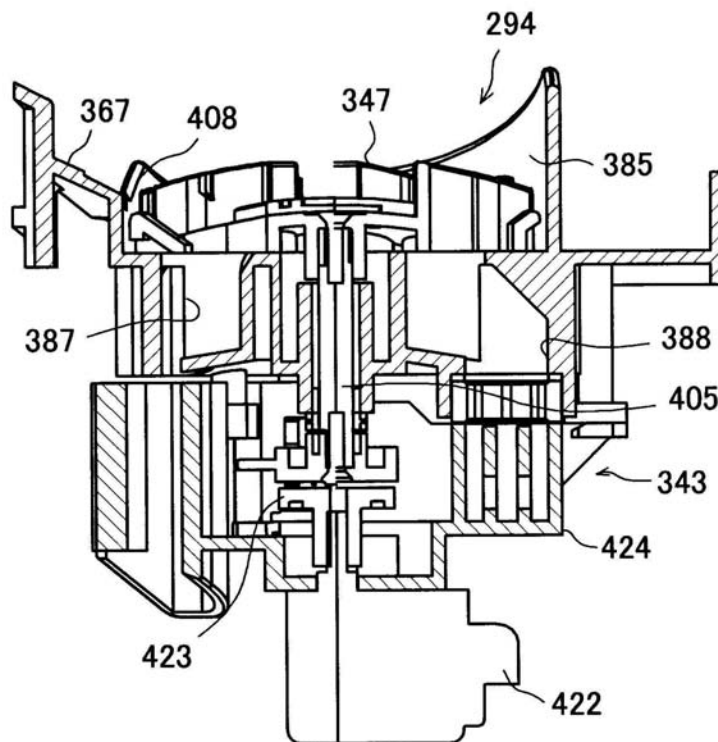
【図 30】



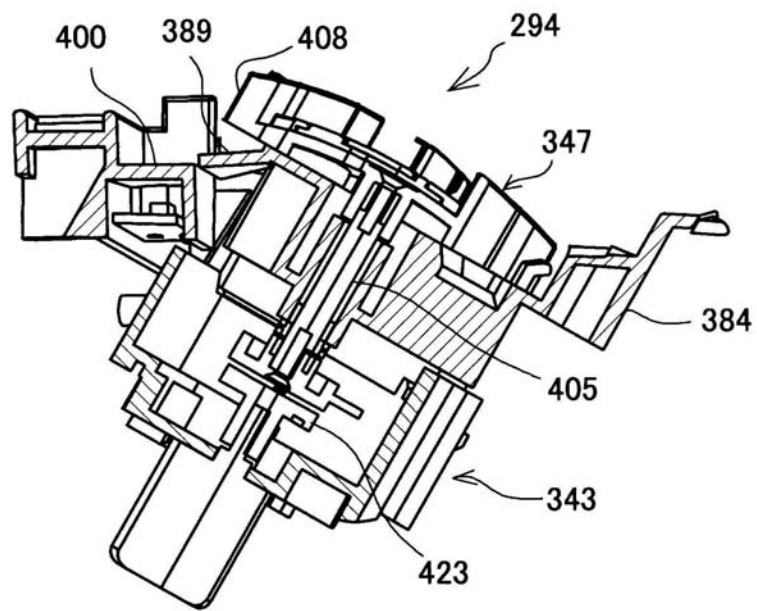
【図 3 1】



【図 3 2】

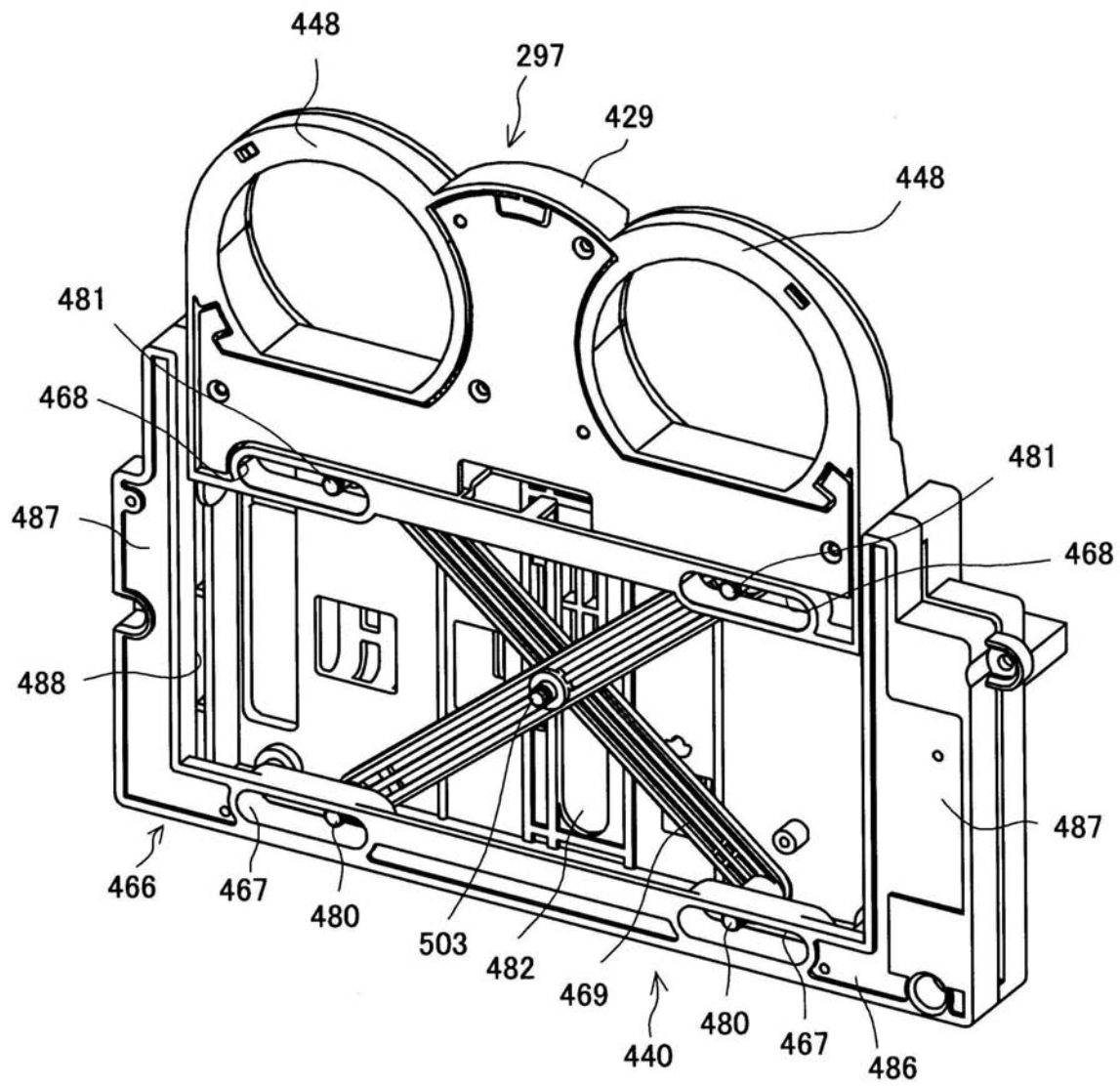


【図 33】

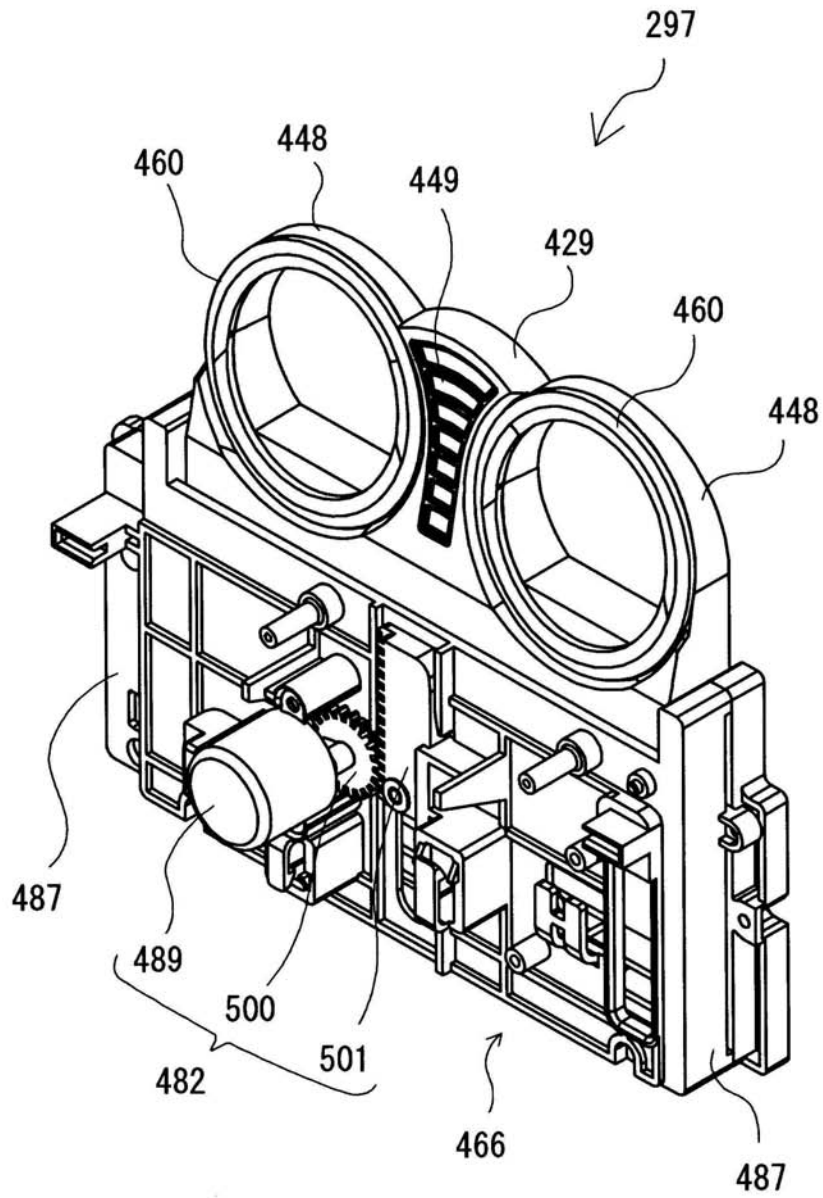




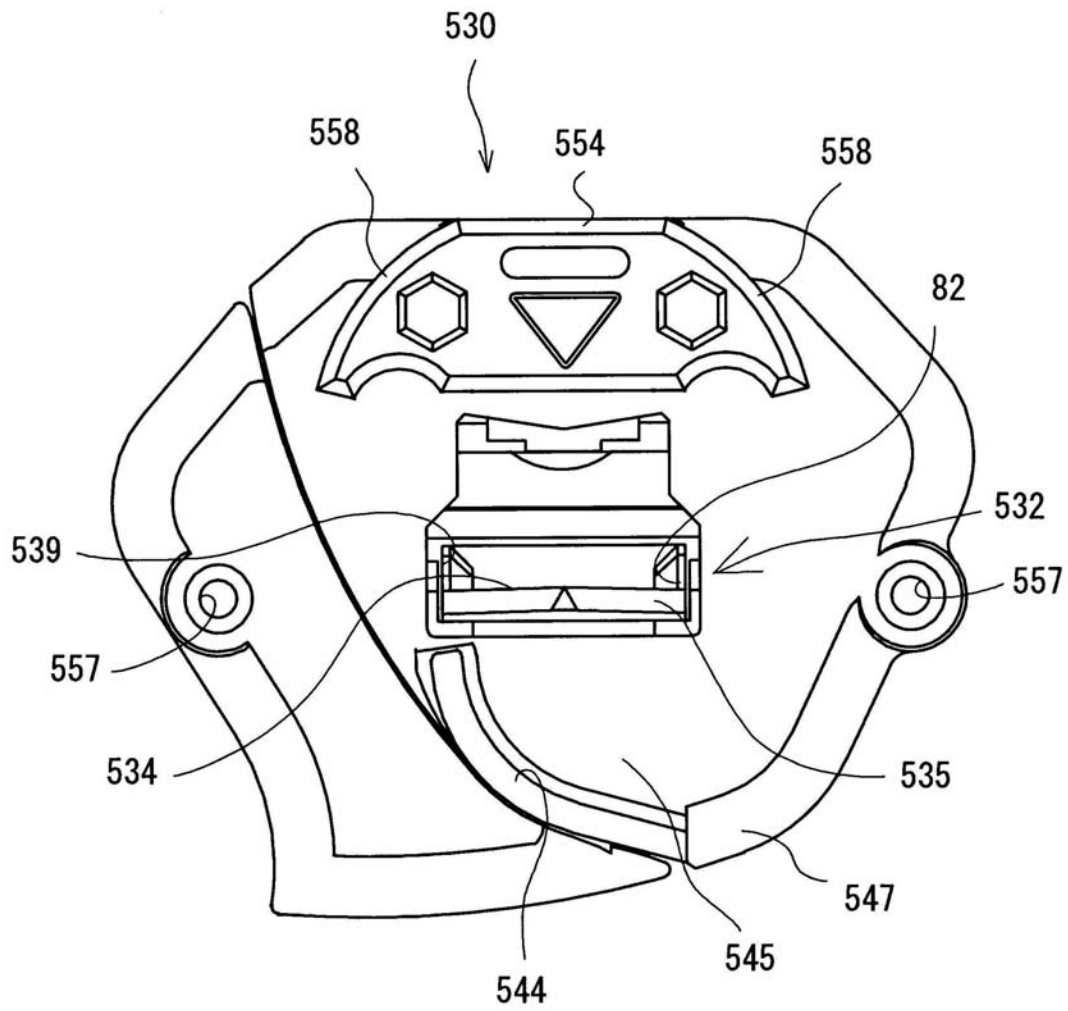
【図 34】



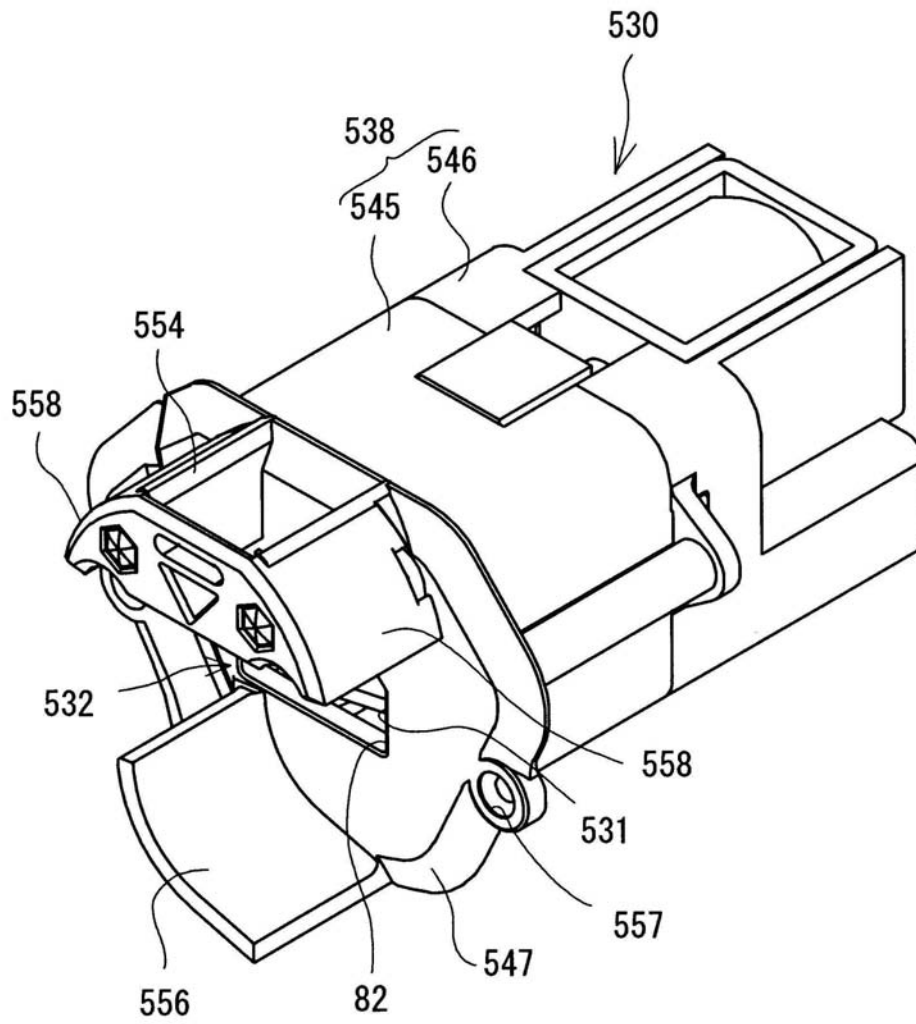
【図 35】



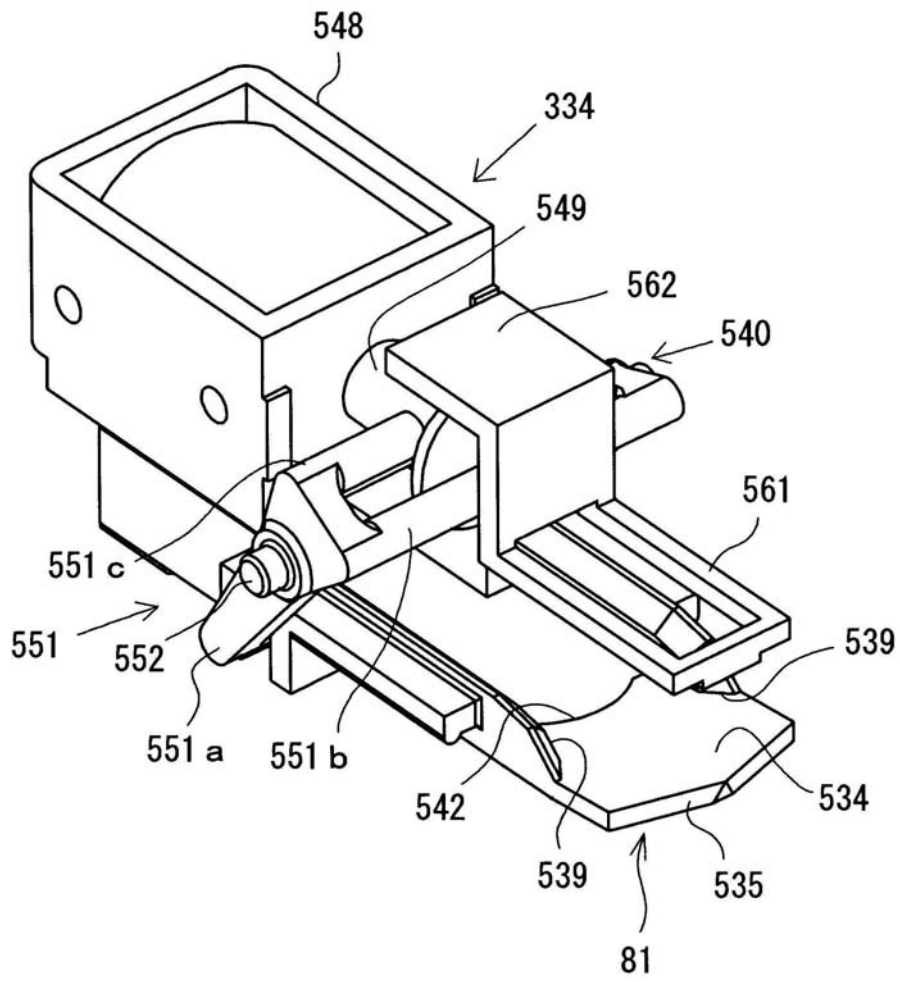
【図 36】



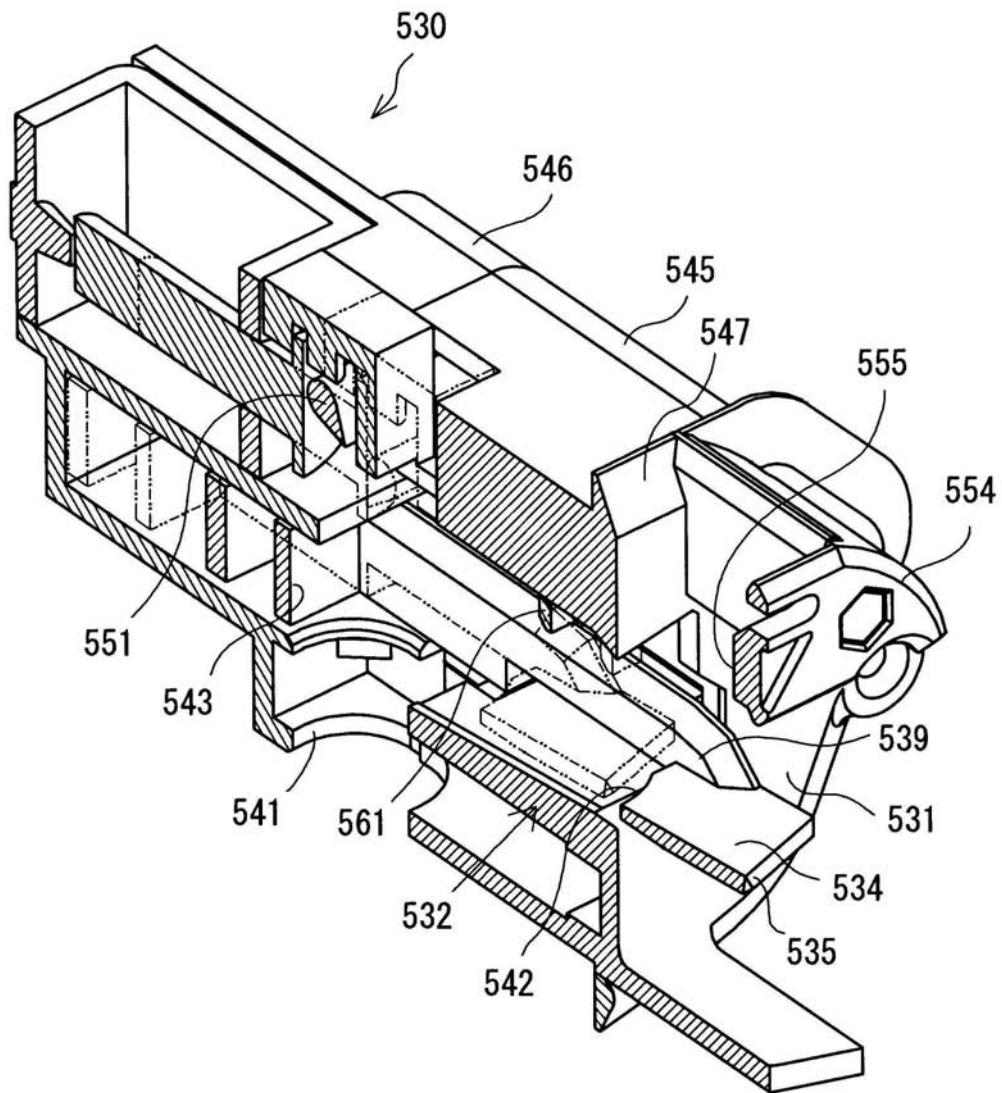
【図 37】



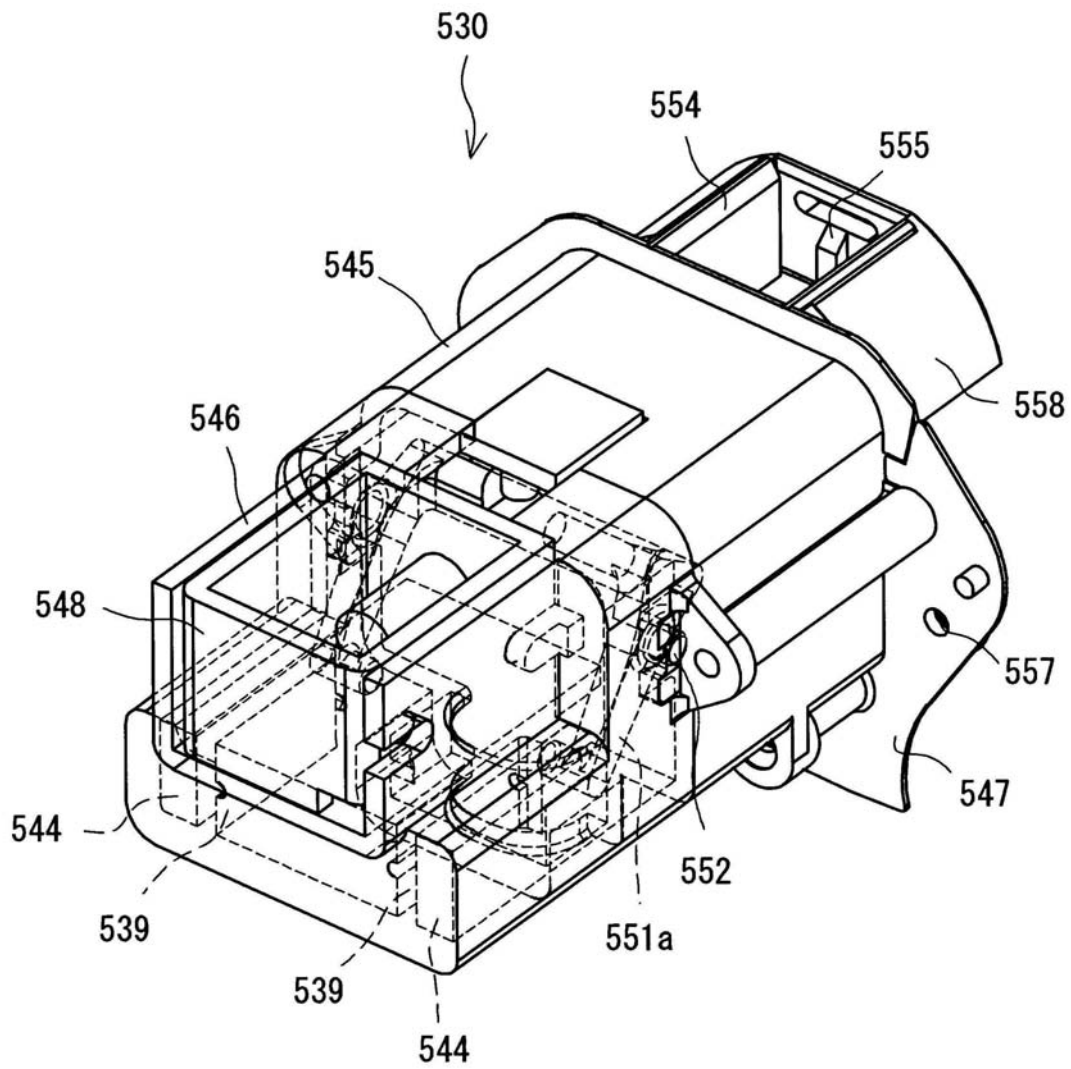
【図 38】



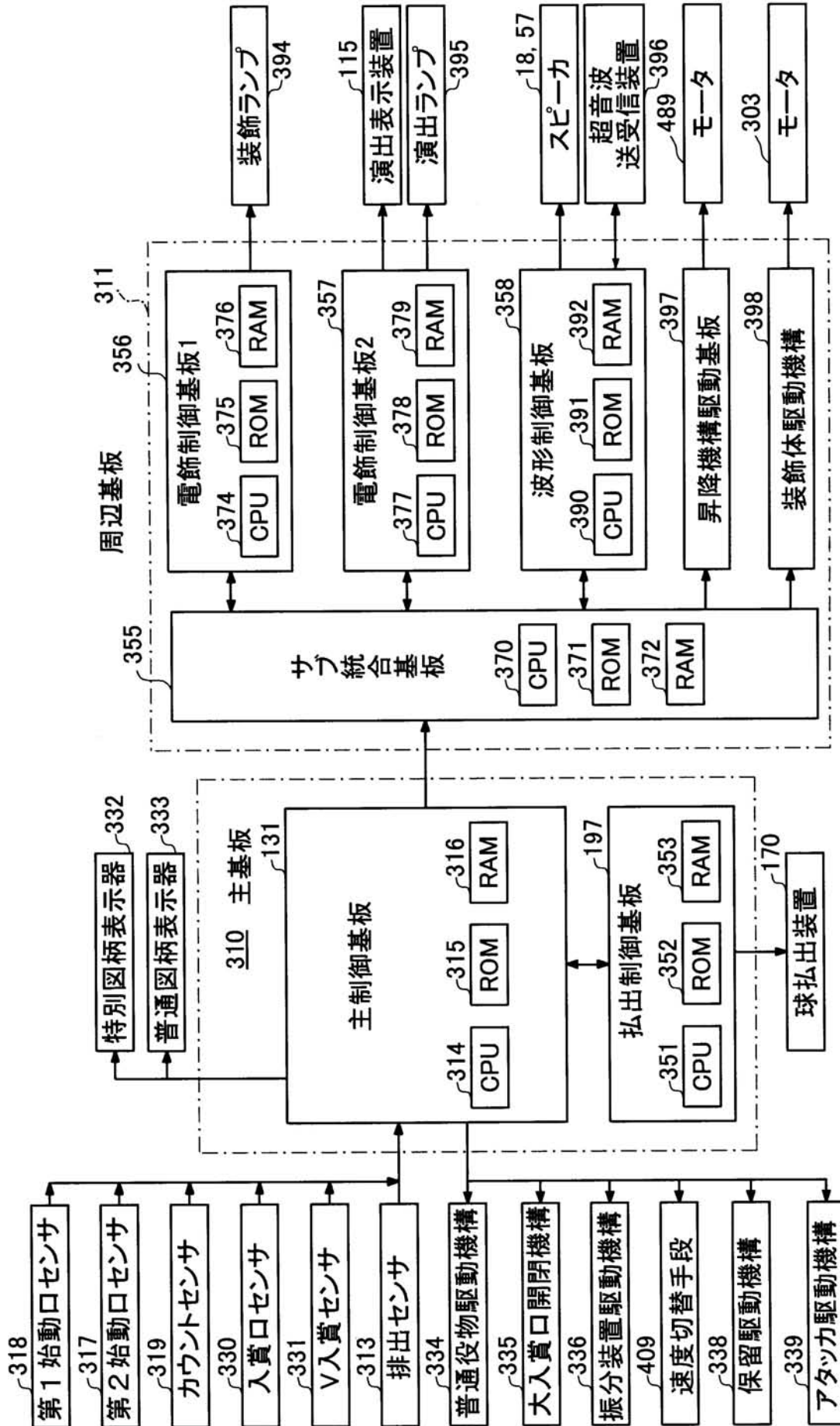
【図 39】



【図 40】

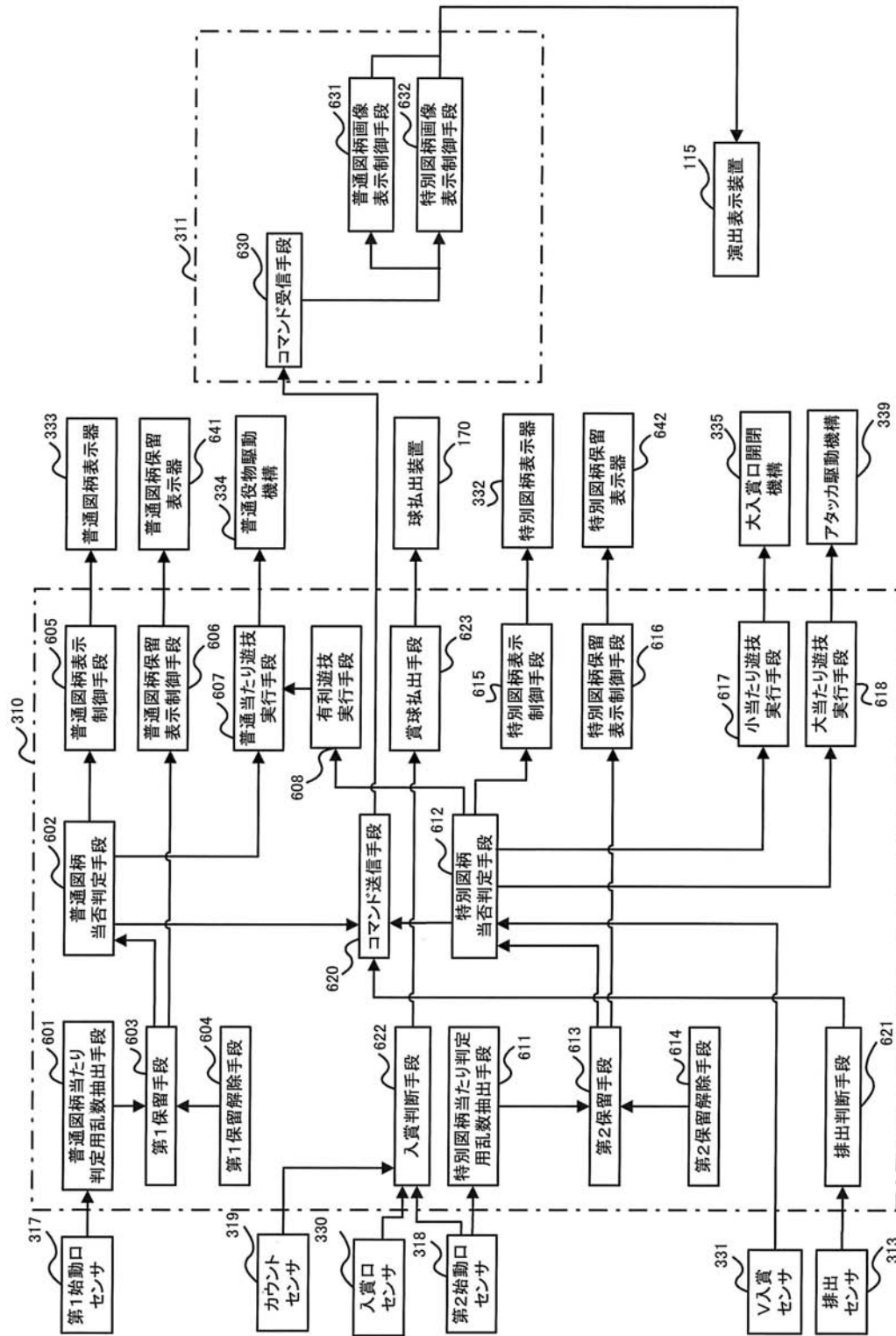


【図 41】

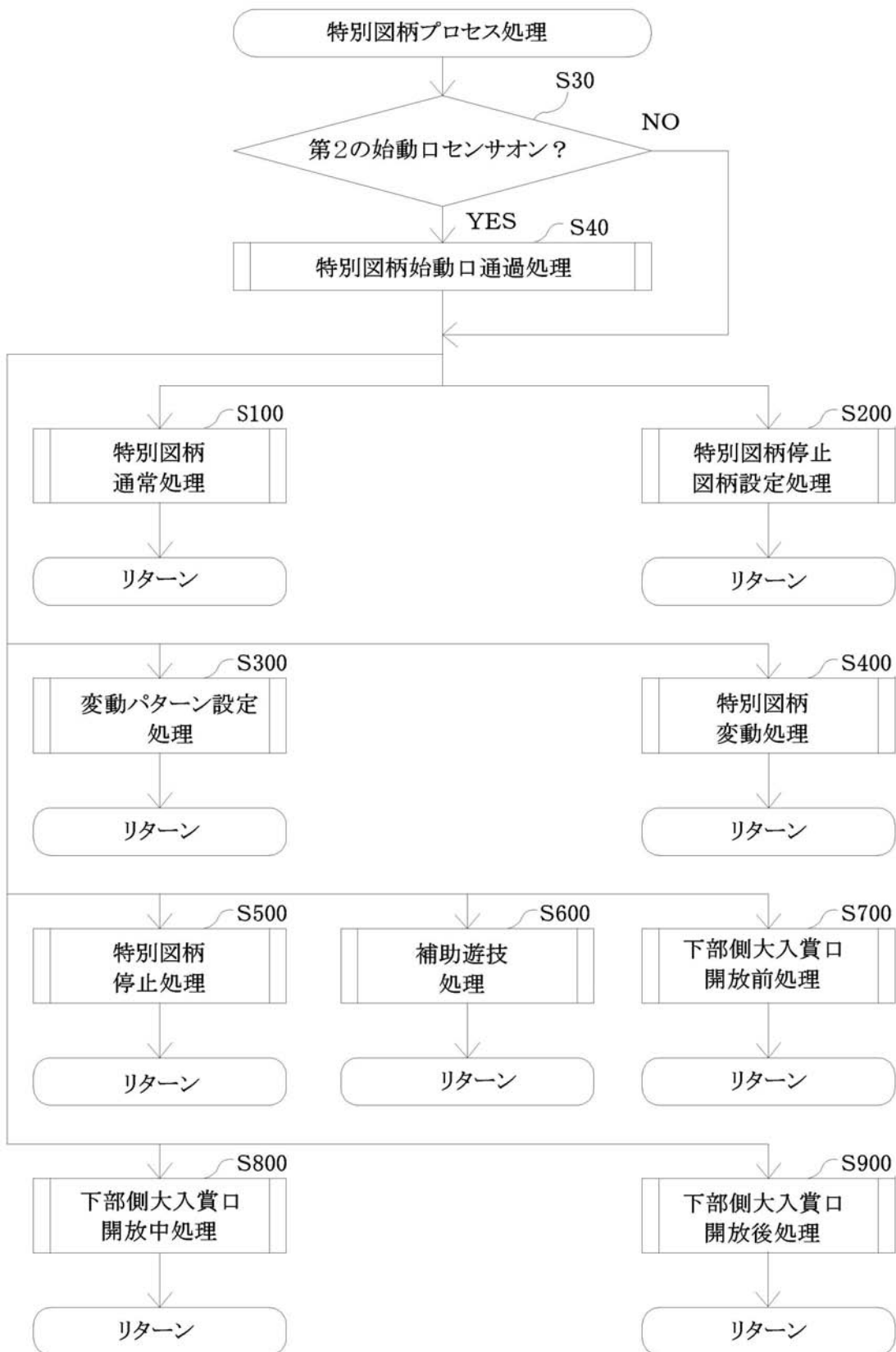




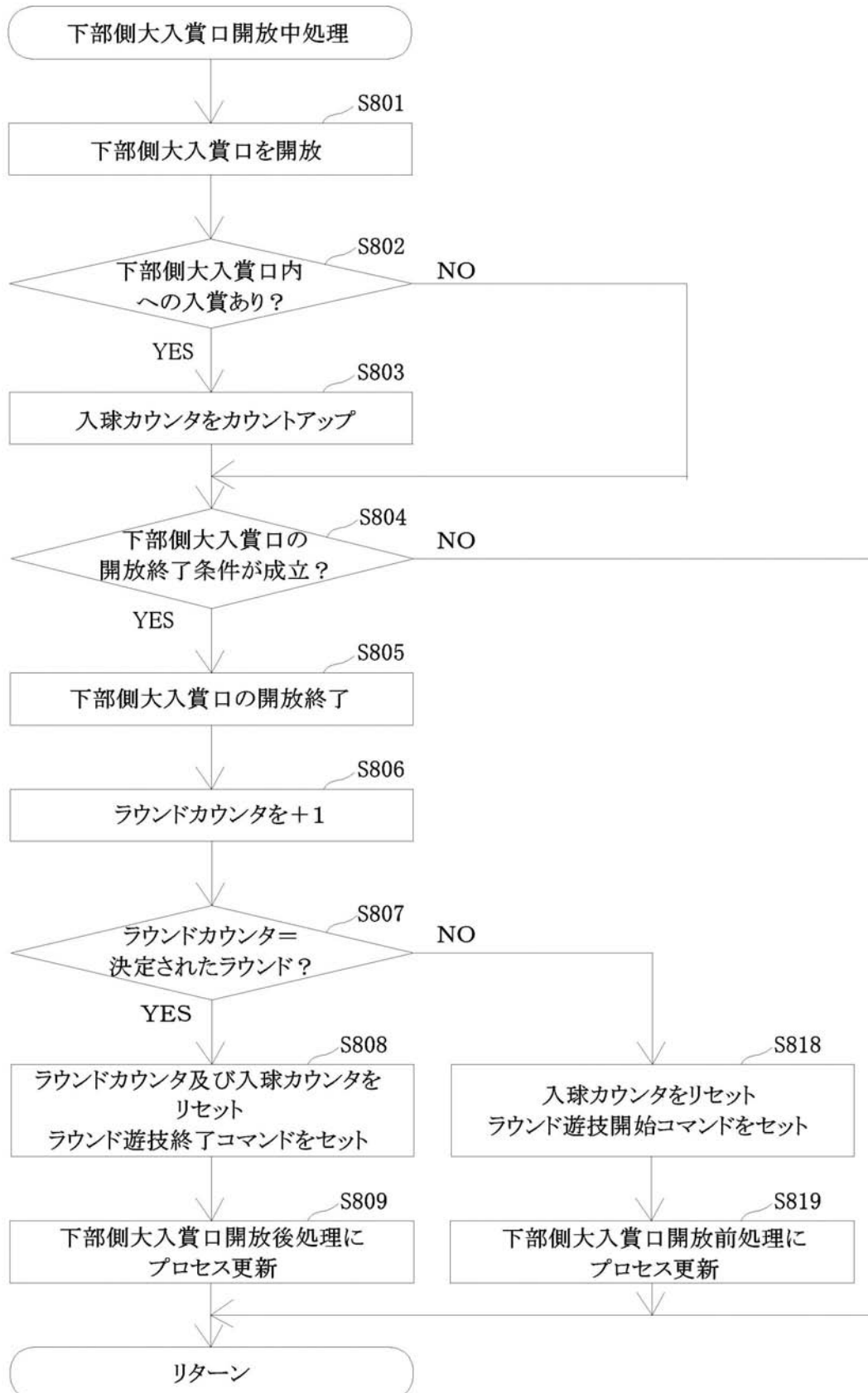
【図 4 2】



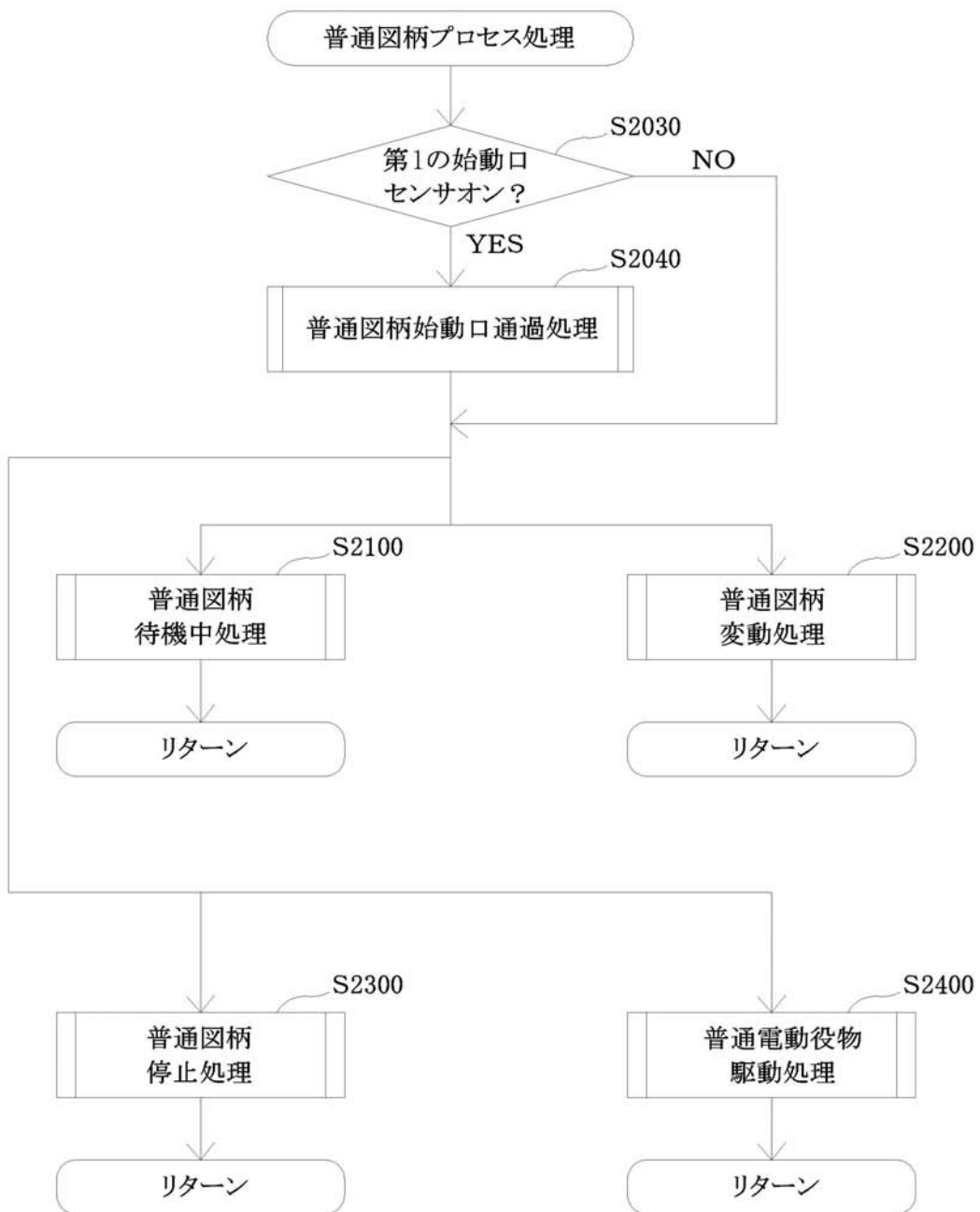
【図 4 4】



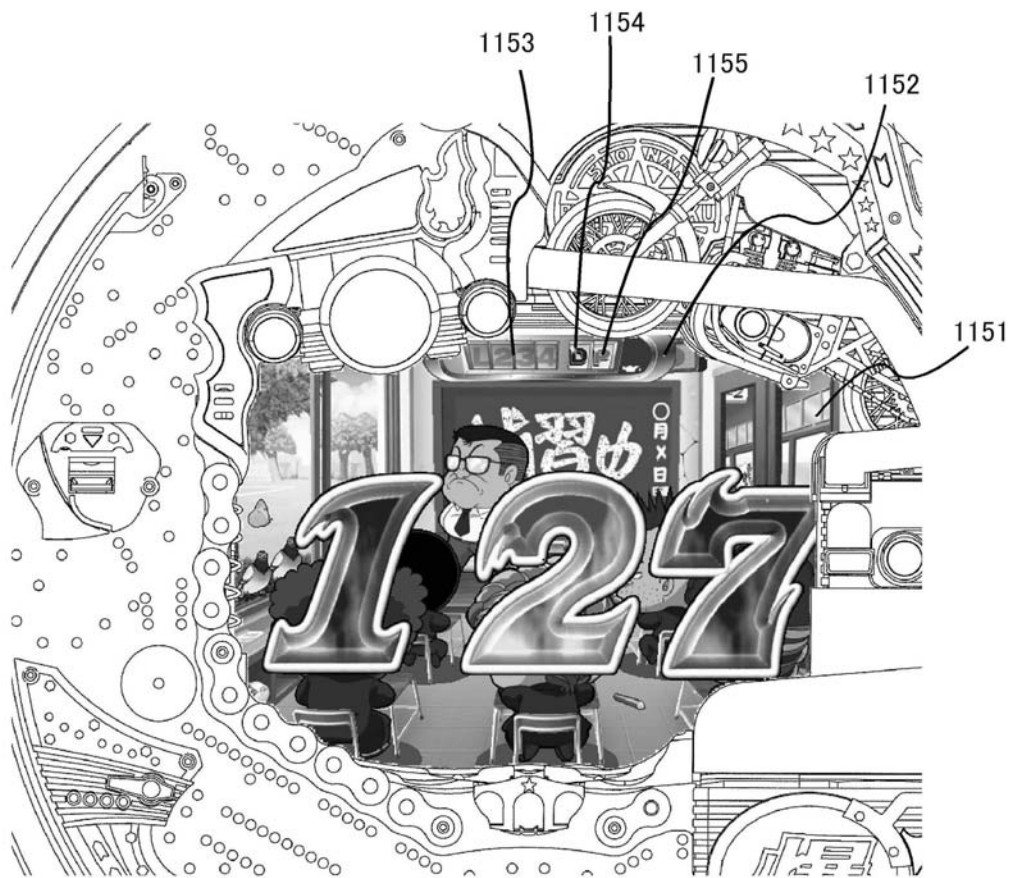
【図 5 3】



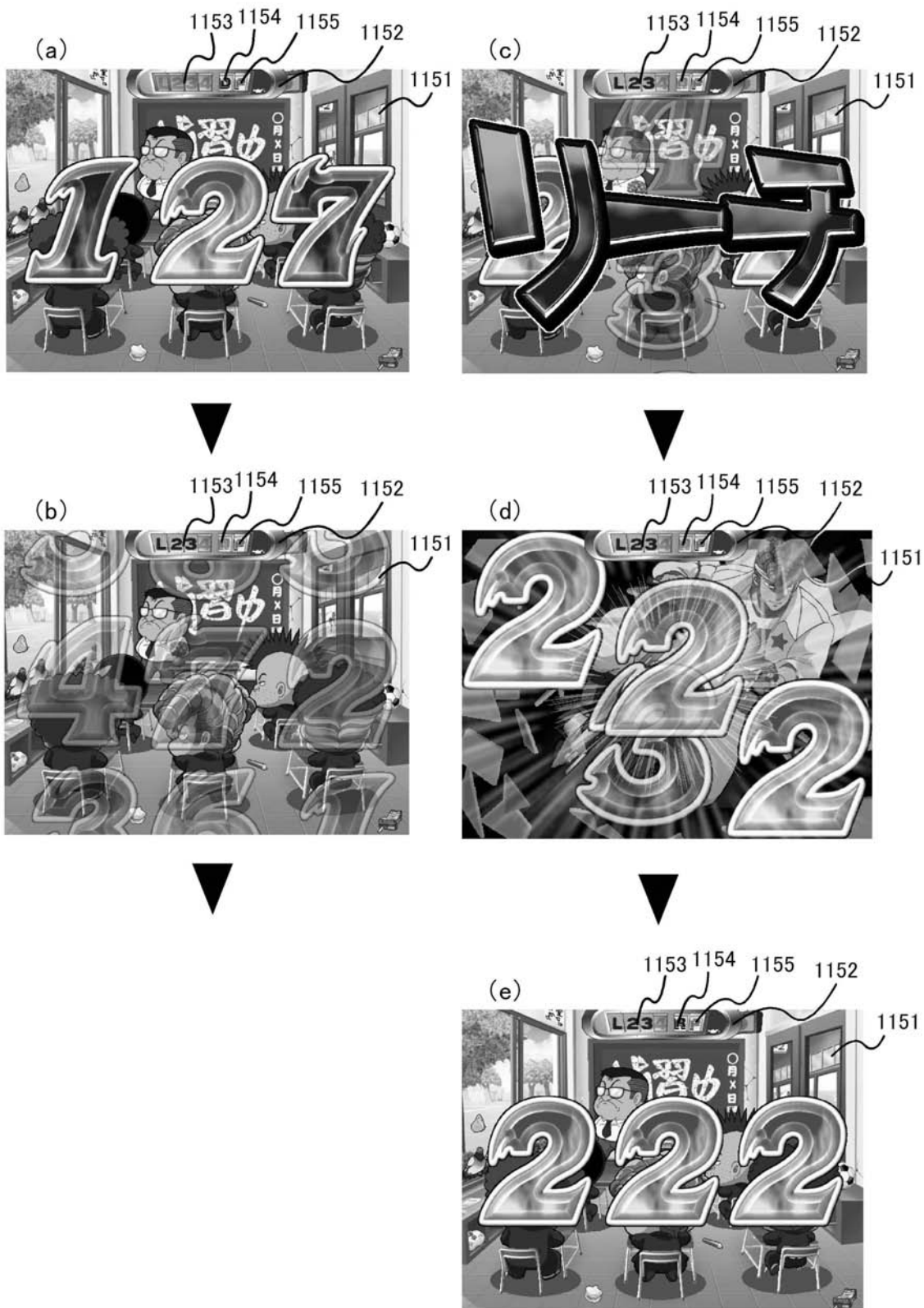
【図 5 6】



【図 67】



【図 68】



【 図 6 9 】

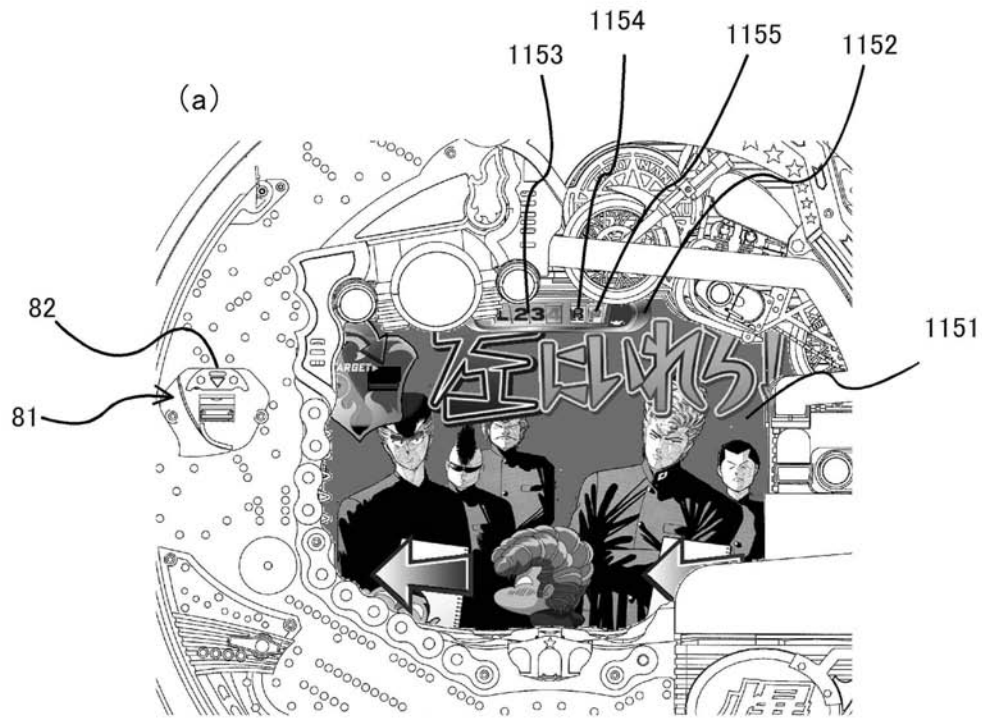
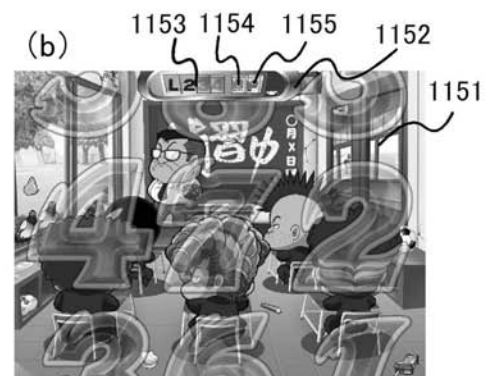
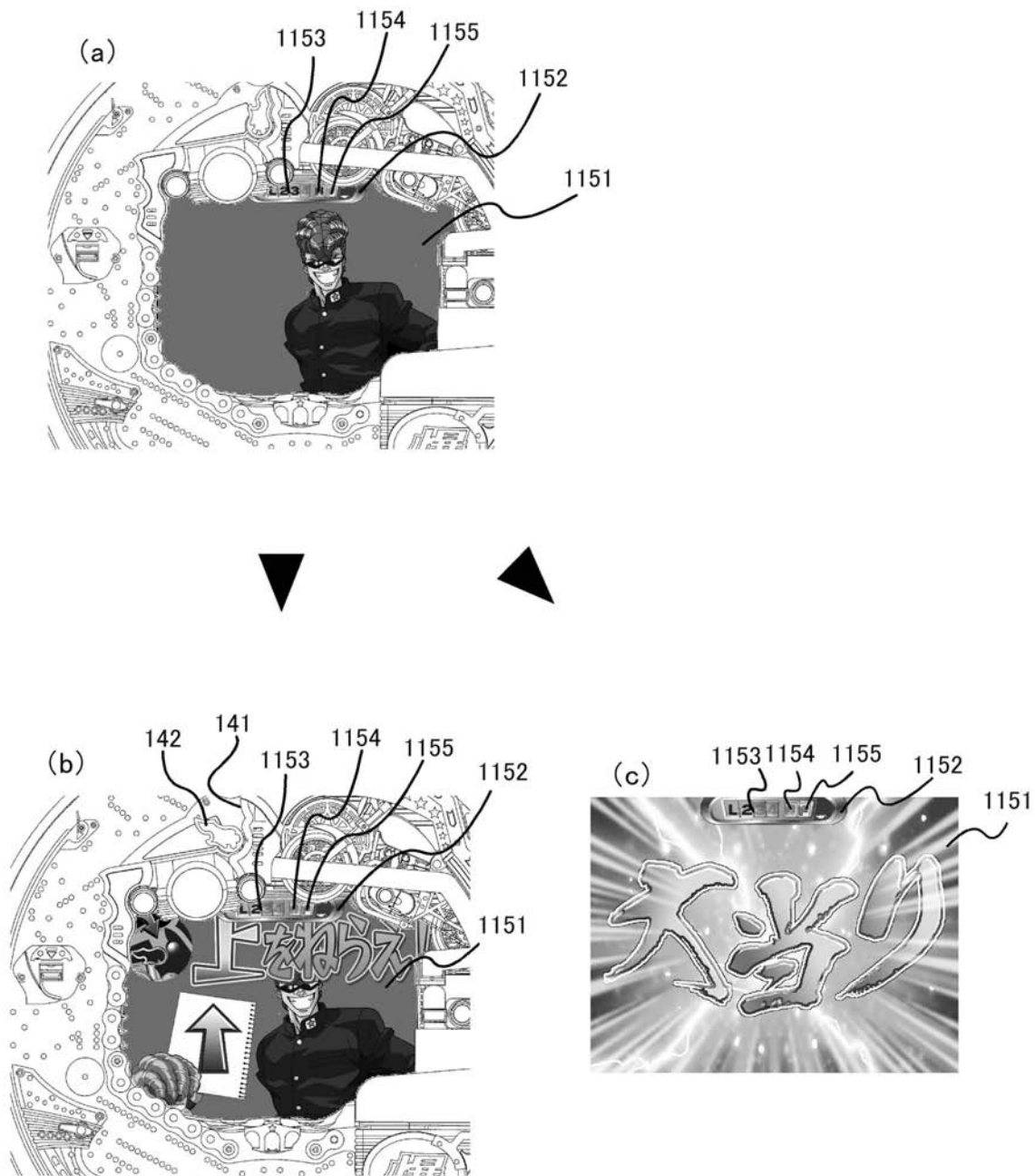


図70(a)へ

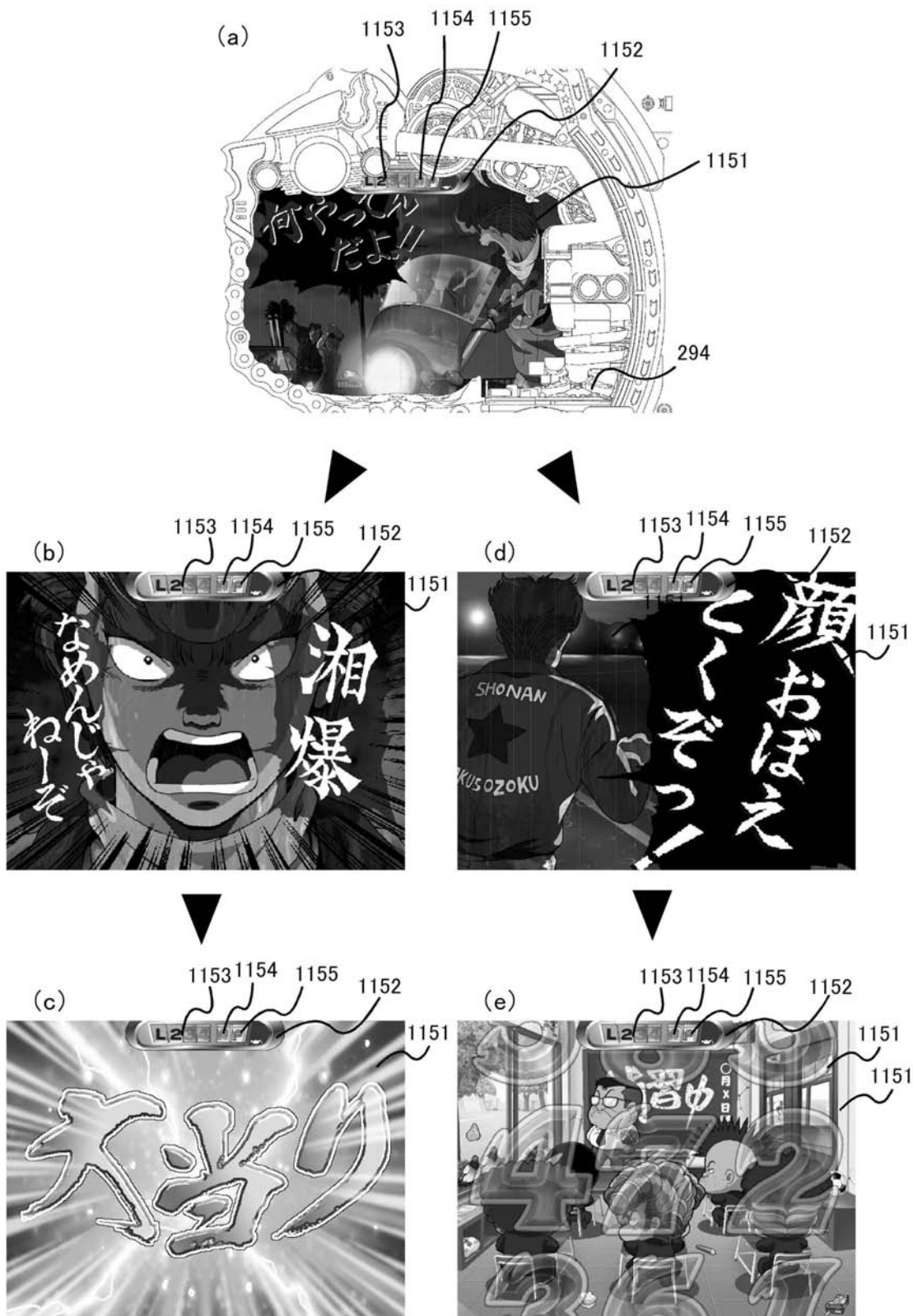


【図 70】





【図 7 1】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA34 AA42 BA02 BA09 BC15 BC22 EB58