

(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2012-176274

(P2012-176274A)

(43) 公開日 平成24年9月13日(2012.9.13)

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

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 56 頁)

(21) 出願番号	特願2012-113603 (P2012-113603)	(71) 出願人	597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号
(22) 出願日	平成24年5月17日 (2012. 5. 17)	(74) 代理人	100128934 弁理士 横田 一樹
(62) 分割の表示	特願2009-73417 (P2009-73417) の分割	(74) 代理人	100112689 弁理士 佐原 雅史
原出願日	平成21年3月25日 (2009. 3. 25)	(72) 発明者	清水 新吾 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株 式会社大都技研内
		Fターム(参考)	2C333 AA11 CA26 CA45 CA50 CA77

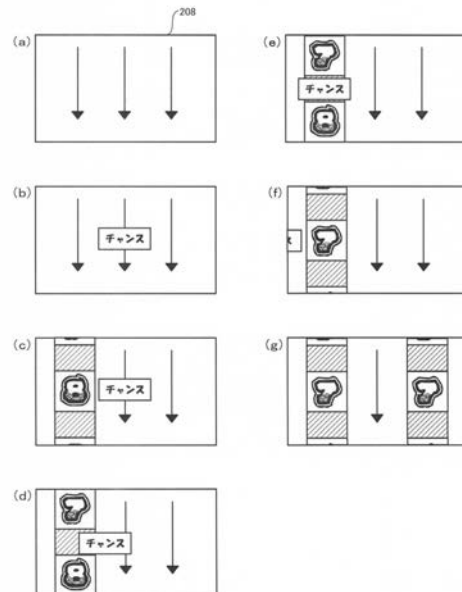
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】遊技者の遊技への興味を高めることができる遊技台を提供する。

【解決手段】遊技台は、二つの図柄を第一の方向に並べて該第一の方向に移動するとともに、移動する前記二つの図柄の間を表示物がすり抜ける第一の表示と、前記二つの図柄を前記第一の方向に並べて該第一の方向に移動するとともに、移動する前記二つの図柄の間を前記表示物がすり抜けない第二の表示が可能である。また、前記二つの図柄のうちの一方の図柄は、当否判定の結果に対応した第一の図柄組合せのうちの一つの図柄であり、前記二つの図柄のうちの他方の図柄は、当否判定の結果に対応した第二の図柄組合せのうちの一つの図柄である。

【選択図】 図 1 0



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示手段を備えた遊技台であって、

前記表示手段は、第一の表示条件が成立した場合には、第一の表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記表示手段は、第二の表示条件が成立した場合には、第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第一の表示は、二つの図柄を第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、

前記第一の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を表示物がすり抜ける表示が含まれるものであり、

前記第二の表示は、前記二つの図柄を前記第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、

前記第二の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を前記表示物がすり抜ける表示が含まれないものであり、

前記二つの図柄のうち一方の図柄は、当否判定の結果に対応した第一の図柄組合せのうち一つの図柄であり、

前記二つの図柄のうち他方の図柄は、当否判定の結果に対応した第二の図柄組合せのうち一つの図柄である、

ことを特徴とする遊技台。

10

20

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、

図柄を変動表示した後に該図柄を停止表示する図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段を前記表示手段とは別に備える、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技台において、

前記当否判定を実行可能な当否判定手段を少なくとも含む第一の制御手段と、

前記第一の制御手段からのコマンドに基づいて制御を少なくとも実行可能な第二の制御手段を備え、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別基板に設けられており、

前記第一の制御手段は、前記図柄表示手段を制御可能なものであり、

前記第二の制御手段は、前記表示手段を制御可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 4】

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技台であって、

前記当否判定で用いる数値を更新する第一の制御を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技台であって、

前記当否判定で用いる数値の初期値を更新する第二の制御を実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技台であって、

遊技球が進入可能な第一の状態と遊技球が進入不可能な第二の状態に変化可能な可変入賞口を備え、

第一の時間を限度に前記可変入賞口を前記第一の状態とする第一の遊技を実行可能なものであり、

前記可変入賞口を前記第一の状態とする最大時間が前記第一の時間より短い第二の遊技を実行可能なものである、

50

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の遊技台であって、
前記第一の遊技の終了後に第三の遊技を実行可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ機等に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の識別情報を表示して演出を多彩にしている遊技台が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2008 - 220792 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技台では、複数の識別情報を表示すると遊技者はどこに視線を向ければよいか分からず、場合によっては識別情報を見落としてしまうことがあり、遊技者の興味を低下させてしまうという問題があった。

【0005】

本発明は、このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、遊技者の遊技への興味を高めることができる遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、表示手段を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示条件が成立した場合には、第一の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、第二の表示条件が成立した場合には、第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の表示は、二つの図柄を第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第一の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を表示物がすり抜ける表示が含まれるものであり、前記第二の表示は、前記二つの図柄を前記第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第二の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を前記表示物がすり抜ける表示が含まれないものであり、前記二つの図柄のうち一方の図柄は、当否判定の結果に対応した第一の図柄組合せのうち一つの図柄であり、前記二つの図柄のうち他方の図柄は、当否判定の結果に対応した第二の図柄組合せのうち一つの図柄である、ことを特徴とする遊技台である。

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技台によれば、遊技者の遊技への興味を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】パチンコ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 2】同パチンコ機を背面側から見た外観図である。

【図 3】遊技盤を正面から見た略示正面図である。

【図 4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 5】（a）特図の停止図柄態様の一例を示したものである。（b）装飾図柄の一例を示したものである。（c）普図の停止表示図柄の一例を示したものである。

10

20

30

40

50

【図6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】(a)第1副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。(b)第1副制御部のスロップ割込み処理のフローチャートである。(c)第1副制御部のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。(d)第1副制御部の画像制御処理のフローチャートである。

【図9】(a)第2副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。(b)第2副制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートである。(c)第2副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図10】装飾図柄の変動表示中に行う演出例1を示した図である。

10

【図11】装飾図柄の変動表示中に行う演出例2を示した図である。

【図12】装飾図柄の変動表示中に行う演出例3を示した図である。

【図13】装飾図柄の変動表示中に行う演出例4を示した図である。

【図14】装飾図柄の変動表示中に行う演出例5を示した図である。

【図15】装飾図柄の変動表示中に行う演出例6を示した図である。

【図16】装飾図柄の変動表示中に行う演出例7を示した図である。

【図17】装飾図柄の変動表示中に行う演出例8を示した図である。

【図18】装飾図柄の変動表示中に行う演出例9を示した図である。

【図19】装飾図柄の変動表示中に行う演出例10を示した図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0009】

以下、図面を用いて、本発明の実施形態1に係る遊技台(例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機)について詳細に説明する。

【0010】

<全体構成>

まず、図1を用いて、本発明の実施形態1に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【0011】

パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。

30

【0012】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所(島設備等)へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0013】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。

【0014】

40

前面枠扉106は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部とした扉部材である。なお、この前面枠扉106には、開口部にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。

【0015】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球(以下、単に「球」と称する場合がある)が貯留可能で且つ発射装置

50

110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部144と、を備える。

10

【0016】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。

【0017】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部から観察することができる。

20

【0018】

図2は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、この球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通路を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【0019】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。

【0020】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

30

【0021】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

40

【0022】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊

50

技機器に電源を供給する電源管理部 660 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インターフェース部 186 を配設している。

【0023】

図 3 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【0024】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ 222 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

【0025】

演出装置 206 は、演出可動体 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【0026】

装飾図柄表示装置 208 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置 (Liquid Crystal Display) によって構成する。この装飾図柄表示装置 208 は、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c および演出表示領域 208d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 208d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 208a、208b、208c、208d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 208 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7 セグメント表示装置、有機 EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール (ドラム) 式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【0027】

普図表示装置 210 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。

【0028】

普図保留ランプ 216 は、保留している普図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数 (例えば、2 つ) まで保留することを可能としている。第 1 特図保留ランプ 218 および第 2 特図保留ランプ 220 は、保留している特図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数 (例えば、4 つ) まで保留することを可能としている。高確中ランプ 222 は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態が大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【0029】

また、この演出装置 206 の周囲には、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、第 1 特図始動口 230 と、第 2 特図始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

一般入賞口 2 2 6 は、本実施例では遊技盤 2 0 0 に複数配設しており、この一般入賞口 2 2 6 への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口 2 2 6 に入賞した場合）、払出装 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 0 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。上皿 1 2 6 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 2 2 6 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

10

【 0 0 3 1 】

普図始動口 2 2 8 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 1 2 4 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤 2 0 0 の左側に 1 つ配設している。普図始動口 2 2 8 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 2 2 8 を通過したことを所定の玉検出センサが検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置による普図変動遊技を開始する。

【 0 0 3 2 】

第 1 特図始動口 2 3 0 は、本実施例では遊技盤 2 0 0 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【 0 0 3 3 】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では第 1 特図始動口 2 3 0 の真下に 1 つだけ配設している。この第 2 特図始動口 2 3 2 は、左右に開閉自在な羽根を備え、羽根の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置が当たり図柄を停止表示した場合に羽根が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【 0 0 3 4 】

可変入賞口 2 3 4 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 2 3 4 は、開閉自在な扉部材を備え、扉部材の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2 9 秒、閉鎖時間 1 . 5 秒）、所定の回数（例えば 1 5 回）で開閉する。可変入賞口 2 3 4 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 5 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。なお、可変入賞口 2 3 4 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【 0 0 3 5 】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 2 3 6 や、遊技釘 2 3 8 を複数個、配設していると共に、内レール 2 0 4 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口を設けている。

【 0 0 3 6 】

このパチンコ機 1 0 0 は、遊技者が上皿 1 2 6 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 1 4 6 および発射槌 1 4 8 によって外レール 2 0 2、内レール 2 0 4 を通過させて遊技領

50

域 1 2 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 2 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 2 3 6 や遊技釘 2 3 8 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4）や始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 2 2 8 を通過するのみでアウト口 1 3 6 に到達する。

【 0 0 3 7 】

< 演出装置 2 0 6 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の演出装置 2 0 6 について説明する。

【 0 0 3 8 】

この演出装置 2 0 6 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 2 4 2 およびステージ 2 4 4 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 2 2 4 を配設している。また、演出装置 2 0 6 の背面側には、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 2 0 6 において、装飾図柄表示装置 2 0 8 および遮蔽装置 2 4 6 は、ワープ装置 2 4 2、ステージ 2 4 4、および演出可動体 2 2 4 の後方に位置することとなる。

10

【 0 0 3 9 】

ワープ装置 2 4 2 は、演出装置 2 0 6 の左上方に設けたワープ入口 2 4 2 a に入った遊技球を演出装置 2 0 6 の前面下方のステージ 2 4 4 にワープ出口 2 4 2 b から排出する。

【 0 0 4 0 】

ステージ 2 4 4 は、ワープ出口 2 4 2 b から排出された球や遊技盤 2 0 0 の釘などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ 2 4 4 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 2 3 0 へ入球し易くなるスペシャルルート 2 4 4 a を設けている。

20

【 0 0 4 1 】

演出可動体 2 2 4 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 2 2 4 a と前腕部 2 2 4 b とからなり、肩の位置に上腕部 2 2 4 a を回動させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 2 2 4 b を回動させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 2 2 4 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 2 0 8 の前方を移動する。

【 0 0 4 2 】

遮蔽装置 2 4 6 は、格子状の左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b からなり、装飾図柄表示装置 2 0 8 および前面ステージ 2 4 4 の間に配設する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 2 4 6 は、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 2 0 8 を視認し難いように遮蔽する。左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 2 4 6 a および右扉 2 4 6 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 2 0 8 を全く視認不可にしてもよい。

30

40

【 0 0 4 3 】

< 制御部 >

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 0 0 4 4 】

パチンコ機 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 3 0 0

50

と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源管理部 660 と、によって構成している。

【0045】

<主制御部>

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。

【0046】

主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 についても同様である。この基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0047】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316 が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 65535 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 318（この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、第 1 特図表示装置 212 や第 2 特図表示装置 214 の表示制御を行うための駆動回路 324 と、普図表示装置 210 の表示制御を行うための駆動回路 326 と、各種状態表示部 328（例えば、普図保留ランプ 216、第 1 特図保留ランプ 218、第 2 特図保留ランプ 220、高確中ランプ 222 等）の表示制御を行うための駆動回路 330 と、第 2 特図始動口 232 や可変入賞口 234 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

【0048】

なお、第 1 特図始動口 126 に球が入賞したことを球検出センサ 318 が検出した場合には、センサ回路 320 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 316 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 316 は、第 1 特図始動口 126 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 1 特図始動口 126 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 316 は、第 2 特図始動口 128 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 128 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 2 特図始動口 128 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【0049】

さらに、基本回路 302 には、情報出力回路 336 を接続しており、主制御部 300 は、この情報出力回路 336 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 350 にパチンコ機 100 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【0050】

また、主制御部 300 には、電源管理部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 338 を設けており、この電圧監視回路 338 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【0051】

10

20

30

40

50

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けており、CPU 304 は、この起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0052】

また、主制御部 300 は、第 1 副制御部 400 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 600 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第 1 副制御部 400 および払出制御部 600 との通信を可能としている。なお、主制御部 300 と第 1 副制御部 400 および払出制御部 600 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 300 は第 1 副制御部 400 および払出制御部 600 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 400 および払出制御部 600 からは主制御部 300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

10

【0053】

< 副制御部 >

次に、パチンコ機 100 の第 1 副制御部 400 について説明する。第 1 副制御部 400 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 には、CPU 404 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データを別々の ROM に記憶させてもよい。

20

【0054】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC 416 と、各種ランプ 418（例えば、チャンスボタンランプ 138）の制御を行うための駆動回路 420 と、遮蔽装置 246 の駆動制御を行うための駆動回路 432 と、遮蔽装置 246 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 430 と、チャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、遮蔽装置センサ 430 やチャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、CPU 404 からの信号に基づいて ROM 406 に記憶された画像データ等を読み出して VRAM 436 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 110 に画像を表示する VDP 434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。

30

【0055】

次に、パチンコ機 100 の第 2 副制御部 500 について説明する。第 2 副制御部 500 は、第 1 副制御部 400 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 の全体を制御する基本回路 502 を備えており、この基本回路 502 は、CPU 504 と、一時的にデータを記憶するための RAM 508 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 510 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 512 を搭載している。基本回路 502 の CPU 504 は、水晶発振器 514 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第 2 副制御部 500 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された ROM 506 が設けられている。

40

【0056】

また、基本回路 502 には、演出可動体 224 の駆動制御を行うための駆動回路 516 と、演出可動体 224 の現在位置を検出する演出可動体センサ 424 と、演出可動体センサ 424 からの検出信号を基本回路 502 に出力するセンサ回路 518 と、遊技盤用ランプ 532 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 530 と、遊技台枠用ランプ 542

50

の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路540と、遊技盤用ランプ駆動回路530と遊技台枠用ランプ駆動回路540との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路520と、を接続している。

【0057】

< 払出制御部、発射制御部、電源管理部 >

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源管理部660について説明する。

【0058】

払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部606を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。

10

【0059】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

20

【0060】

電源管理部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装置152等の各装置に供給する。さらに、電源管理部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源管理部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給し、払出制御部600から主制御部300と第2副制御部500と発射制御部630に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【0061】

< 図柄の種類 >

次に、図5(a)~(c)を用いて、パチンコ機100の第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214、装飾図柄表示装置208、普通図柄表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。図5(a)は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

30

【0062】

第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特別図柄表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特別図柄表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」を行う。これらの「特図1の変動表示」および「特図2の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第1特別図柄表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示し、特図2の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第2特別図柄表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図1の変動表示」を開始してから特図1の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図2の変動表示」を開始してから特図2の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図

40

50

1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。図5(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図J」までの10種類の特図が示されている。同図においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0063】

「特図A」は15ラウンド(15R)特別大当たり図柄であり、「特図B」は15R大当たり図柄である。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当たりと特別大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い(特別大当たり)か低い(大当たり)かの違いである。以下、この大当たりに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当たり遊技終了後および15R大当たり遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当たり図柄である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当たり図柄である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

10

【0064】

「特図C」は突然確変と称される2R大当たり図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図A」と比べて、「特図C」は2Rである点が異なる。「特図D」は突然時短と称される2R大当たり図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図B」と比べて、「特図D」は2Rである点が異なる。

20

【0065】

「特図E」は隠れ確変と称される2R大当たり図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、時短状態に移行しない状態である。

30

【0066】

「特図G」は第1小当たり図柄であり、「特図H」は第2小当たり図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当たりは、2R時短無し大当たりと同じものに相当する。すなわち、この「特図G」、「特図H」は「特図F」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置208に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図G」、「特図H」と「特図F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。

【0067】

また、「特図I」は第1はずれ図柄であり、「特図J」は第2はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【0068】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、15R特別大当たり図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当たり図柄等の他の図柄についても同様である。

40

【0069】

図5(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」~「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の

50

順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。そして、「特図 B」の 15 R 大当たりを報知する場合には、図柄表示領域 110 a ~ 110 c に 15 R 大当たりに対応する、同じ装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 1 - 装飾 1 - 装飾 1」や「装飾 2 - 装飾 2 - 装飾 2」等）を停止表示する。「特図 A」の 15 R 特別大当たりを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が 3 つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾 3 - 装飾 3 - 装飾 3」や「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」等）を停止表示する。

【0070】

また、「特図 E」の隠れ確変と称される 2 R 大当たり、「特図 F」の突然通常と称される 2 R 大当たり、あるいは「特図 G」の第 1 小当たり、「特図 H」の第 2 小当たりを報知する場合には、「装飾 1 - 装飾 2 - 装飾 3」を停止表示する。さらに、「特図 C」の突然確変と称される 2 R 大当たり、あるいは「特図 D」の突然時短と称される 2 R 大当たりを報知する場合には、「装飾 1 - 装飾 3 - 装飾 5」を停止表示する。

10

【0071】

一方、「特図 I」の第 1 はずれ、「特図 J」の第 2 はずれを報知する場合には、図柄表示領域 110 a ~ 110 c に図 5 (b) に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【0072】

図 5 (c) は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図 A」と、外れ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 228 を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置 210 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図 A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図 B」を停止表示する。同図においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【0073】

<主制御部メイン処理>

次に、図 6 を用いて、主制御部 300 の CPU 304 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0074】

上述したように、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 302 の CPU 304 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 306 に予め記憶している制御プログラムに従って図 6 に示す主制御部メイン処理を実行する。

30

【0075】

ステップ SA01 では、初期設定 1 を行う。この初期設定 1 では、CPU 304 のスタックポインタ (SP) へのスタック初期値の設定（仮設定）、割込マスクの設定、I/O 310 の初期設定、RAM 308 に記憶する各種変数の初期設定、WDT 313 への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT 313 に、初期値として 32.8 ms に相当する数値を設定する。

40

【0076】

ステップ SA03 では、WDT 313 のカウンタの値をクリアし、WDT 313 による時間計測を再始動する。

【0077】

ステップ SA05 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 338 が、電源管理部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値が所定の値（本実施形態では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（CPU 304 が電源の遮断を検知した場合）にはステップ SA03 に戻り、低電圧信号がオフの場合（CPU 304 が電

50

源の遮断を検知していない場合)にはステップS A 0 7に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9 V)に達しない場合にもステップS A 0 3に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS A 0 5は繰り返し実行される。

【0078】

ステップS A 0 7では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ3 1 2に設定する処理、I / O 3 1 0の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部4 0 0への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、R A M 3 0 8への書き込みを許可する設定等を行う。

【0079】

ステップS A 0 9では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部3 0 0の基本回路3 0 2を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップS A 1 3)に進む。

【0080】

具体的には、最初に、電源基板に設けたR W Mクリアスイッチ1 8 0を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるR A Mクリア信号がオン(操作があったことを示す)であるか否か、すなわちR A Mクリアが必要であるか否かを判定し、R A Mクリア信号がオンの場合(R A Mクリアが必要な場合)には、基本回路3 0 2を初期状態にすべくステップS A 1 3に進む。一方、R A Mクリア信号がオフの場合(R A Mクリアが必要でない場合)には、R A M 3 0 8に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路3 0 2を初期状態にすべくステップS A 1 3に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、R A M 3 0 8の所定の領域(例えば全ての領域)に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値(例えば0)であるか否か(チェックサムの結果が正常であるか否か)を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)の場合(チェックサムの結果が正常である場合)には電断前の状態に復帰すべくステップS A 1 1に進み、チェックサムの結果が特定の値(例えば0)以外である場合(チェックサムの結果が異常である場合)には、パチンコ機1 0 0を初期状態にすべくステップS A 1 3に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS A 1 3に進む。

【0081】

ステップS A 1 1では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にR A M 3 0 8に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定(本設定)する。また、電断時にR A M 3 0 8に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、C P U 3 0 4が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機1 0 0は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理(後述)に分岐する直前に行った(ステップS A 1 5、ステップS A 1 7内の所定の)命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部3 0 0における基本回路3 0 2に搭載されているR A M 3 0 8には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS A 1 1では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部3 0 0のタイマ割込処理におけるステップS B 3 3において、第1副制御部4 0 0へ送信される。

【0082】

ステップS A 1 3では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定(本設定)、R A M 3 0 8の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部3 0 0のR A M 3 0 8に設けられた送信情報

10

20

30

40

50

記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部 300 の初期化処理（ステップ S A 13）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部 300 のタイマ割込処理におけるステップ S B 33 において、第 1 副制御部 400 へ送信される。

【0083】

ステップ S A 15 では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための 2 つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、および特図タイマ乱数値それぞれ生成するための 2 つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 20 とすると、R A M 308 に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 21 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。また、この基本乱数初期値更新処理の終了後に割込許可の設定を行ってステップ S A 17 に進む。

10

【0084】

ステップ S A 17 では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部 300 で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。主制御部 300 の R A M 308 には、0 から 127 の範囲の値を取り得る第 1 特図予告抽選乱数値を生成する第 1 特図予告抽選乱数カウンタ、および同じく 0 から 127 の範囲の値を取り得る第 2 特図予告抽選乱数値を生成する第 2 特図予告抽選乱数カウンタが設けられている。

20

【0085】

主制御部 300 は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップ S A 15 およびステップ S A 17 の処理を繰り返し実行する。

【0086】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図 7 を用いて、主制御部 300 の C P U 304 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

30

【0087】

主制御部 300 は、所定の周期（本実施形態では約 2 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 312 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0088】

ステップ S B 01 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 304 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0089】

ステップ S B 03 では、W D T 314 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 32 . 8 m s）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 m s に 1 回）リスタートを行う。

40

【0090】

ステップ S B 05 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 310 の入力ポートを介して、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ等、また各種の球検出センサを含む各種センサ 318 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 308 に各種センサ 318 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 m s 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 308 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読

50

み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理(約2ms前)で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【0091】

また、ステップSB05では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップSB05では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報(本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報)が記憶されている。このステップSB05では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報(本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報)と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口234、230やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報(本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報)が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【0092】

ステップSB07およびステップSB09では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップSA15で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、特図1乱数値、および特図2乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0~100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウ

10

20

30

40

50

ンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1の乱数値を取得するためのカウンタと特図2の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

10

【0093】

ステップSB11では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。ここでは上記ステップSA17で行った演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。したがって、特図1予告抽選乱数カウンタおよび特図2予告抽選乱数カウンタそれぞれの値は、このステップSB11で更新される。

【0094】

ステップSB13では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特別図柄表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

20

【0095】

ステップSB15では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口234、230や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

30

【0096】

また、ステップSB17では、入賞受付処理（詳細は後述）を行う。ステップSB19では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0097】

ステップSB21では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

40

【0098】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当たり図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、外れ図柄の表示態様とな

50

るように普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部 300 の RAM 308 には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 210 は、当り図柄（図 5（c）に示す普図 A）および外れ図柄（図 5（c）に示す普図 B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500 m 秒間）、その表示を維持するために RAM 308 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

10

【0099】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、第 2 特図始動口 232 の羽根部材の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【0100】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 500 m 秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド 332 に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 308 に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

20

【0101】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外れフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM 308 の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップ S B 23 に移行するようにしている。

30

【0102】

ステップ S B 23 では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第 2 特図始動口 232 の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合には RAM 308 に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 112 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308 に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

40

【0103】

次いで、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、

50

特図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行う（ステップ S B 2 5）。この特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の 8 つの処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、特図 2 変動表示の途中（上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における特図 2 状態更新処理では、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。

【 0 1 0 4 】

また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、1 5 R 大当りフラグ、2 R 大当たりフラグ、第 1 小当たりフラグ、第 2 小当たりフラグ、第 1 はずれフラグ、第 2 はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、1 5 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図 5（a）に示す特図 A、1 5 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 B、2 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図 C、2 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 D、2 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオンの場合には特図 E、2 R 大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図 F、第 1 小当たりフラグがオンの場合には特図 G、第 2 小当たりフラグがオンの場合には特図 H、第 1 はずれフラグがオンの場合には特図 I、第 2 はずれフラグがオンの場合には特図 I それぞれの態様となるように、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 を構成する 7 セグメント L E D の点灯・消灯駆動制御を行い、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4 は、1 5 R 特別大当たり図柄（特図 A）、1 5 R 大当たり図柄（特図 B）、突然確変図柄（特図 C）、突然時短図柄（特図 D）、隠れ確変図柄（特図 E）、突然通常図柄（特図 F）、第 1 小当たり図柄（特図 G）、第 2 小当たり図柄（特図 H）、第 1 はずれ図柄（特図 I）、および第 1 はずれ図柄（特図 J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 5 0 0 m 秒間）その表示を維持するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図 2 が所定期間停止表示され、特図 2 変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、R A M 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が 1 以上であれば、その時短回数から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。

【 0 1 0 5 】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S B 3 3）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 4 H を送信情報（一般情報）として追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図 2 であることを示す特図 2 識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報として R A M 3 0 8 に追加記憶してから処理を終了する。

【 0 1 0 6 】

また、特図 2 変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するために R A M 3 0 8 に設けた特図 2 待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップ S B 3 3）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるた

10

20

30

40

50

めに上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

【0107】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング(特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間(例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数(例えば10球)の遊技球の入賞を検出するまで。)可変入賞口234の扉部材の開閉駆動用のソレノイド(332)に、扉部材を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップSB33)で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

10

【0108】

また、所定の開放期間が終了したタイミング(扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間(例えば1.5秒間)可変入賞口234の扉部材の開閉駆動用のソレノイド(332)に、扉部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理(ステップSB33)で一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に8Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

【0109】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数(本実施例では15ラウンドか2ラウンド)繰り返し、終了したタイミングで開始する特図2状態更新処理では、所定の終了演出期間(例えば3秒間)すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するためにRAM308に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当たり遊技の終了と同時に、RAM308に設けられた時短回数記憶部に時短回数100回をセットするとともに、RAM308に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることもなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当たりすると、変動時間が短くなる可能性が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、第2特別始動口232の一对の羽根部材の1回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材は多く開きやすい。また、上述のごとく、時短フラグは、大当たり遊技中(特別遊技状態中)にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当たり遊技中に普図高確率状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口234に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当たり中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

20

30

40

【0110】

さらに、コマンド設定送信処理(ステップSB33)で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に6Hを送信情報(コマンド種別)として追加記憶する。

【0111】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング(演出待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング)で開始する特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。さらに、特図2変動遊技の結果が外れであれば、後述す

50

るように、はずれフラグがオンされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理でも、RAM308の設定領域に特図2非作動中を設定する。特図2非作動中の場合における特図2状態更新処理では、何もせずに次のステップSB27に移行するようにしている。

【0112】

続いて、特図1についての特図状態更新処理（特図1状態更新処理）を行う（ステップSB27）。この特図1状態更新処理では、特図1の状態に応じて、上述の特図2状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図1状態更新処理で行う各処理は、上述の特図2状態更新処理で説明した内容の「特図2」を「特図1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図2状態更新処理と特図1状態更新処理の順番は逆でもよい。

10

【0113】

ステップSB25およびステップSB27における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図1および特図2それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図2についての特図関連抽選処理（特図2関連抽選処理）を行い（ステップSB29）、その後で、特図1についての特図関連抽選処理（特図1関連抽選処理）を行う（ステップSB31）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部300が特図2関連抽選処理を特図1関連抽選処理よりも先に行うことで、特図2変動遊技の開始条件と、特図1変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図2変動遊技が先に変動中となるため、特図1変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置208による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第1副制御部400によって行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第1特図始動口230への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

20

【0114】

ステップSB33では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はスロップ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

30

【0115】

具体的には、スロップ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口230への入賞の有無、第2特図始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

40

【0116】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15

50

R大当たりフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ423・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップSB33では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報(特図1または特図2を示す情報)、予告情報(事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか)を設定する。

10

【0117】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

20

【0118】

ステップSB35では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0119】

ステップSB37では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップSB05において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、表示回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理(ステップSB19)で設定した出力予定情報を出力ポート(I/O310)を介して第1副制御部400に出力する。

30

【0120】

ステップSB39では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(電源の遮断を検知した場合)にはステップSB43に進み、低電圧信号がオフの場合(電源の遮断を検知していない場合)にはステップSB41に進む。

40

【0121】

ステップSB41では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップSB01で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0122】

一方、ステップSB43では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM308の所定の領域に退避し、入出力ポートの

50

初期化等の電断処理を行い、その後、図 6 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 2 3 】

< 第 1 副制御部 4 0 0 の処理 >

次に、図 8 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 のストロブ割込み処理のフローチャートである。同図 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ変数更新割込処理のフローチャートである。同図 (d) は、第 1 副制御部 4 0 0 の画像制御処理のフローチャートである。

【 0 1 2 4 】

まず、同図 (a) のステップ S C 0 1 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まず S C 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 1 2 5 】

ステップ S C 0 3 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S C 0 5 の処理に移行する。

【 0 1 2 6 】

ステップ S C 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。ステップ S C 0 7 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否かを判別する。ステップ S C 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、S C 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【 0 1 2 7 】

ステップ S C 1 1 では、チャンスボタンの押下を検出していた場合、ステップ S C 0 9 で更新した演出データをチャンスボタンの押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【 0 1 2 8 】

ステップ S C 1 3 では、S C 0 9 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 6 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 6 に出力する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S C 1 5 では、S C 0 9 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 0 に出力する。

【 0 1 3 0 】

ステップ S C 1 7 では、S C 0 9 で読み出した演出データの中に遮蔽装置 2 4 6 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 6 に出力する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S C 1 9 では、S C 0 9 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、S C 0 3 へ戻る。

【 0 1 3 2 】

次に、同図 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S D 0 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 0 1 3 3 】

次に、同図 (c) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、所定の周期 (本実施例では 2 m s に 1 回) でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタ

10

20

30

40

50

イマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0134】

第1副制御部タイマ割込処理のステップSE01では、図8(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップSC03において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップSC03において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0135】

第1副制御部タイマ割込処理のステップSE03では、ステップSC19で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

10

【0136】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップSC13の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【0137】

ステップSF01では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置110に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(RAM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

20

【0138】

ステップSF03では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップSF05に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップSF05では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップSF01でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

30

【0139】

ステップSF07では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0140】

40

ステップSF09では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップSF11に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップSF11では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【0141】

<第2副制御部500の処理>

図9を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c

50

)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0142】

まず、同図(a)のステップSG01では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずSG01で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0143】

ステップSG03では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップSG05の処理に移行する。

【0144】

ステップSG05では、タイマ変数に0を代入する。ステップSG07では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0145】

ステップSG09では、演出制御処理を行う。例えば、SG07で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0146】

ステップSG11では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

【0147】

ステップSG13では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、SG03に戻る。

【0148】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップSH01では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0149】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0150】

第2副制御部タイマ割込処理のステップSI01では、図9(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップSG03において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップSG03において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップSI03では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0151】

<装飾図柄の変動表示中に行う演出例>

次に、装飾図柄の変動表示中に行う演出例について詳細に説明する。上述の通り、主制御部300は、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出した場合、または第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出した場合に、上記ステップSB33において、図柄変動開始コマンド(15R大当りフラグや2R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含む)を第1副制御部400に送信する。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 2 】

この図柄変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、上記第1副制御部画像制御処理において、15R大当りフラグや2R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などの情報に基づいて、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域において、「装飾1」「装飾2」「装飾3」・・・「装飾9」「装飾10」「装飾1」・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。

【 0 1 5 3 】

< 演出例1 >

図10は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例1を示した図である。例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド(15R大当りフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン)を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後、同図(b)に示すように、特定情報(この例では、「チャンス」という文字情報が描かれた画像(遊技者に有利となる可能性が高いことを示す画像)。以下、チャンス画像と称する場合がある。)を、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域208bに表示させる。

【 0 1 5 4 】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示すように、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を第1の速度(例えば、遊技者が変動表示中の装飾図柄の各々を容易に識別することができない程度の速度)で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させながら、左図柄表示領域208aにおいて、装飾図柄を第1の速度よりも遅い第2の速度(遊技者が変動表示中の装飾図柄の各々を容易に識別することができる程度の速度)で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させる。

【 0 1 5 5 】

ここで、装飾図柄(例えば、同図(c)の装飾8の画像)が施された四角形状の画像を「識別情報」と称し、これら複数の「識別情報」に挟まれた領域(同図(c)の斜線で示す領域)を「識別情報間領域」と称し、この「識別情報間領域」と隣接し且つ「識別情報」を除く領域を「非識別情報間領域」と称することとする。なお、同図(c)で示す状態は、装飾図柄表示装置208における識別情報(装飾図柄)の位置と特定情報(チャンス画像)の位置が、装飾図柄表示装置208の上下方向においてほぼ同じ位置にある状態を示している。

【 0 1 5 6 】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)~(f)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示中に、左図柄表示領域208aにおける識別情報間領域(この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域)が特定情報(チャンス画像)に近づいたタイミングで、中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させていた特定情報(チャンス画像)を、2つの識別情報(装飾図柄)の間を右から左にすり抜けるように(識別情報(装飾図柄)と特定情報(チャンス画像)とが重ならないように)、装飾図柄表示装置208の左右方向(装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向)に、識別情報間領域の左側の非識別情報間領域まで第3の速度(例えば、上述の第2の速度よりも速い速度)で移動させる。

【 0 1 5 7 】

続いて、第1副制御部400は、同図(f)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示を中止して装飾図柄の停止表示を行う。なお、この例では、左図柄表示領域208aにおいて、15R特別大当たりを報知する図柄組合せ(この例では、「装飾7-装飾7-装飾7」)を構成する装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行う。

【 0 1 5 8 】

以降、第1副制御部400は、同図(g)に示すように、右図柄表示領域208cにおける変動表示を中止して装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行った後に、図示

10

20

30

40

50

はしないが、中図柄表示領域 208b における変動表示を中止して装飾図柄（この例では、装飾 7）の停止表示を行うことによって装飾図柄表示装置 208 に装飾図柄の図柄組合せ（この例では、「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」）を表示し、15R 特別大当たりを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する）。

【0159】

< 演出例 2 >

図 11 は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例 2 を示した図である。この例では、第 1 副制御部 400 は、装飾図柄表示装置 208 の右図柄表示領域 208c の右端に、保留している特図変動遊技の数を報知するための表示（特図保留表示）を行い、中図柄表示領域 208b の下方に、普図の表示（普通図柄表示）を行い、中図柄表示領域 208b の上方に、第 4 図柄の表示を行う。また、例えば、第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 から図柄変動開始コマンド（15R 大当たりフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン）を受信した場合に、同図に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後、特定情報（チャンス画像）を装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b に表示させる。

10

【0160】

続いて、第 1 副制御部 400 は、所定のタイミングで、中図柄表示領域 208b に表示させていた特定情報（チャンス画像）を、3 つの識別情報（この例では、特図保留表示、普通図柄表示、第 4 図柄の表示）と特定情報（チャンス画像）が重ならないように、装飾図柄表示装置 208 の中図柄表示領域 208b と左図柄表示領域 208a の間を左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に移動させる。

20

【0161】

< 演出例 3 >

図 12 は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例 3 を示した図である。例えば、第 1 副制御部 400 は、主制御部 300 から図柄変動開始コマンド（15R 大当たりフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン）を受信した場合に、同図（a）に示すように、装飾図柄の変動表示を開始し、同図（b）に示すように、左図柄表示領域 208a において、上述の第 2 の速度で装飾図柄表示装置 208 の下方方向に変動表示させた後、同図（c）に示すように、特定情報（チャンス画像）を、左図柄表示領域 208a の非識別情報間領域から、左図柄表示領域 208a における識別情報間領域（この例では、装飾 8 を含む識別情報と装飾 7 を含む識別情報の間の識別情報間領域）に跨るように表示させる。

30

【0162】

続いて、第 1 副制御部 400 は、同図（c）～（d）に示すように、特定情報（チャンス画像）を、2 つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けるように（識別情報（装飾図柄）と特定情報（チャンス画像）とが重ならないように）、装飾図柄表示装置 208 の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に、識別情報間領域の右側の非識別情報間領域まで上述の第 3 の速度で移動させる。

【0163】

続いて、第 1 副制御部 400 は、同図（e）に示すように、左図柄表示領域 208a における変動表示を中止して装飾図柄の停止表示を行う。なお、この例では、左図柄表示領域 208a において、15R 特別大当たりを報知する図柄組合せ（この例では、「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」）を構成する装飾図柄（この例では、装飾 7）の停止表示を行う。

40

【0164】

以降、第 1 副制御部 400 は、図示はしないが、右図柄表示領域 208c における変動表示を中止して装飾図柄（この例では、装飾 7）の停止表示を行った後に、中図柄表示領域 208b における変動表示を中止して装飾図柄（この例では、装飾 7）の停止表示を行うことによって装飾図柄表示装置 208 に装飾図柄の図柄組合せ（この例では、「装飾 7 - 装飾 7 - 装飾 7」）を表示し、15R 特別大当たりを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する）。

【0165】

< 演出例 4 >

50

図13は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例4を示した図である。例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド(15R大当りフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン)を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後、同図(b)に示すように、特定情報(チャンス画像)を、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させる。

【0166】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示すように、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を上述の第1の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させながら、左図柄表示領域208aにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させる。

10

【0167】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)~(f)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示中に、左図柄表示領域208aにおける識別情報間領域(この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域)が特定情報(チャンス画像)に近づいたタイミングで、中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させていた特定情報(チャンス画像)を、2つの識別情報(装飾図柄)の間を右から左にすり抜けるように(識別情報(装飾図柄)と特定情報(チャンス画像)とが重ならないように)、識別情報間領域の左側の非識別情報間領域まで上述の第3の速度で移動させる。この際、第1副制御部400は、特定情報(チャンス画像)を、装飾図柄表示装置208の左右方向(装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向)の右から左に移動させながら、同時に、装飾図柄表示装置208の上下方向(装飾図柄の変動表示の方向と同じ方向)の上から下に移動させる(特定情報(チャンス画像)を斜め左下がり移動させる)。

20

【0168】

続いて、第1副制御部400は、同図(f)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示を中止して装飾図柄の停止表示を行う。なお、この例では、左図柄表示領域208aにおいて、15R特別大当たりを報知する図柄組合せ(この例では、「装飾7-装飾7-装飾7」)を構成する装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行う。

30

【0169】

以降、第1副制御部400は、同図(g)に示すように、右図柄表示領域208cにおける変動表示を中止して装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行った後に、図示はしないが、中図柄表示領域208bにおける変動表示を中止して装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行うことによって装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ(この例では、「装飾7-装飾7-装飾7」)を表示し、15R特別大当たりを遊技者に報知する(有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する)。

【0170】

<演出例5>

図14は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例5を示した図である。例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド(15R大当りフラグの値がオフで、特図確率変動フラグの値がオフ)を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後、同図(b)に示すように、特定情報(チャンス画像)を、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させる。

40

【0171】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示すように、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を上述の第1の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させながら、左図柄表示領域208aにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させる。

【0172】

50

続いて、第1副制御部400は、同図(d)、(e)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示中に、左図柄表示領域208aにおける識別情報間領域(この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域)が特定情報(チャンス画像)に近づいたタイミングで、中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させていた特定情報(チャンス画像)を、2つの識別情報(装飾図柄)の間まで(識別情報(装飾図柄)と特定情報(チャンス画像)とが重ならないように)右から左に上述の第3の速度で移動させる。

【0173】

続いて、第1副制御部400は、同図(f)に示すように、2つの識別情報(装飾図柄)の間まで移動させた特定情報(チャンス画像)を、元の中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに戻した後、特定情報(チャンス画像)を第2の特定情報(この例では、「ノーチャンス」という文字情報が描かれた画像(遊技者に不利となる可能性が高いことを示す画像)。以下、ノーチャンス画像と称する場合がある。)に変更する。また、第1副制御部400は、左図柄表示領域208aにおける変動表示を中止して装飾図柄の停止表示を行う。なお、この例では、左図柄表示領域208aにおいて、第1はずれ、または第2はずれを報知する図柄組合せ(この例では、「装飾7-装飾6-装飾8」)を構成する装飾図柄(この例では、装飾7)の停止表示を行う。

【0174】

以降、第1副制御部400は、同図(g)に示すように、右図柄表示領域208cにおける変動表示を中止して装飾図柄(この例では、装飾8)の停止表示を行った後に、図示はしないが、中図柄表示領域208bにおける変動表示を中止して装飾図柄(例えば、装飾6)の停止表示を行うことによって装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ(例えば、「装飾7-装飾6-装飾8」)を表示し、第1はずれ、または第2はずれを遊技者に報知する(有利な遊技状態が生起されないことを遊技者に報知する)。

【0175】

<演出例6>

図15は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例6を示した図である。例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド(15R大当りフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン)を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄の変動表示を開始した後、同図(b)に示すように、第2の特定情報(ノーチャンス画像)を、装飾図柄表示装置208の中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させる。

【0176】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示すように、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を上述の第1の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させながら、左図柄表示領域208aにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させる。

【0177】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)、(e)に示すように、左図柄表示領域208aにおける変動表示中に、左図柄表示領域208aにおける識別情報間領域(この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域)が第2の特特定情報(ノーチャンス画像)に近づいたタイミングで、中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに表示させていた第2の特定情報(ノーチャンス画像)を、2つの識別情報(装飾図柄)の間まで(識別情報(装飾図柄)と第2の特定情報(ノーチャンス画像)とが重ならないように)右から左に移動させる。

【0178】

続いて、第1副制御部400は、同図(f)に示すように、2つの識別情報(装飾図柄)の間まで移動させた第2の特定情報(ノーチャンス画像)を、元の中図柄表示領域(非識別情報間領域)208bに戻した後、第2の特定情報(ノーチャンス画像)を特定情報(チャンス画像)に変更する。また、第1副制御部400は、左図柄表示領域208aに

10

20

30

40

50

おける変動表示を中止して装飾図柄の停止表示を行う。なお、この例では、左図柄表示領域208aにおいて、15R特別大当たりを報知する図柄組合せ（この例では、「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」）を構成する装飾図柄（この例では、装飾7）の停止表示を行う。

【0179】

以降、第1副制御部400は、同図(g)に示すように、右図柄表示領域208cにおける変動表示を中止して装飾図柄（この例では、装飾7）の停止表示を行った後に、図示はしないが、中図柄表示領域208bにおける変動表示を中止して装飾図柄（例えば、装飾7）の停止表示を行うことによって装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ（例えば、「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」）を表示し、15R特別大当たりを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する）。

10

【0180】

<演出例7>

図16は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例7を示した図である。この例は、上記図13を用いて説明した演出例4とほぼ同じ演出であるが、同図(c)～(g)に示すように、第1副制御部400は、識別情報（同図(d)では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報）と、識別情報間領域（同図(d)では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域）を、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208aの左側外縁に接するように（装飾図柄表示装置208の表示外領域に隣接するように）表示させている。そして、第1副制御部400は、特定情報（チャンス画像）を中図柄表示領域（非識別情報間領域）208bから表示領域外領域へ識別情報間領域を経由して移動表示させる。なお、この例では、特定情報（チャンス画像）を中図柄表示領域（非識別情報間領域）208bから表示領域外領域へ識別情報間領域を経由して移動表示させたが、特定情報（チャンス画像）を表示領域外領域から中図柄表示領域（非識別情報間領域）208bへ識別情報間領域を経由して移動表示させてもよい。

20

【0181】

<演出例8>

図17は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例8を示した図である。この例では、例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド（15R大当たりフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン）を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄表示装置208の右図柄表示領域208cの上方（装飾図柄表示装置208の右上隅）において装飾図柄の変動表示を開始する。その後、第1副制御部400は、リーチ状態（この例では、左と右の表示領域において装飾7の停止表示を行い、中の表示領域において変動表示を行っている状態）になった場合に、左図柄表示領域208aに銃の画像を表示し、右図柄表示領域208cに的の画像を表示する。また、第1副制御部400は、中図柄表示領域208bにおいて、変動表示中の装飾図柄を表示させる。

30

【0182】

続いて、第1副制御部400は、同図(b)に示すように、中図柄表示領域208bにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させる。

【0183】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示すように、中図柄表示領域208bにおける変動表示中に、中図柄表示領域208bにおける識別情報間領域（この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域）が銃の画像の銃口に近づいたタイミングで、左図柄表示領域（非識別情報間領域）208aに特定情報（この例では、銃弾の画像）を表示させ、この特定情報（銃弾の画像）を、2つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けるように（識別情報（装飾図柄）と特定情報（銃弾の画像）とが重ならないように）、装飾図柄表示装置208の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に、識別情報間領域の右側の非識別情報間領域まで上述の第3の速度で移動させる。

40

【0184】

50

なお、特定情報（銃弾の画像）の移動開始のタイミングは、この例に限定されず、例えば、遊技者がチャンスボタン136を押下操作したことを検出したことを契機として特定情報（銃弾の画像）の移動を開始させてもよい。このような構成とすれば、遊技者の興趣を、より高めることができる場合がある。

【0185】

続いて、第1副制御部400は、2つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けて識別情報間領域の右側の非識別情報間領域まで移動した特定情報（銃弾の画像）が、右図柄表示領域208cに表示させていた的に命中した様子を表す画像を表示する。その後、第1副制御部400は、装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ（この例では、「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」）を表示し、15R特別大当たりを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する）。

10

【0186】

一方、例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド（15R大当たりフラグの値がオフで、特図確率変動フラグの値がオフ）を受信した場合に、同図（a）～（c）に示す演出を行う。その後、第1副制御部400は、同図（d-2）、（e-2）に示すように、右図柄表示領域208cに表示させていた盾の画像を表示させ、2つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けた特定情報（銃弾の画像）が、右図柄表示領域（非識別情報間領域）208cに表示させた盾に跳ね返されて、2つの識別情報（装飾図柄）の間を右から左にすり抜けて左図柄表示領域（非識別情報間領域）208aに表示させた銃の画像に命中する様子を表示し、第1はずれ、または第2はずれを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されないことを遊技者に報知する）。

20

【0187】

< 演出例9 >

図18は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例9を示した図である。この例では、例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド（15R大当たりフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン）を受信した場合に、同図（a）に示すように、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を上述の第1の速度で装飾図柄表示装置208の上方向に変動表示させながら、中図柄表示領域208bにおいて、装飾図柄を上述の第1の速度で装飾図柄表示装置208の下方向に変動表示させる。

30

【0188】

続いて、第1副制御部400は、同図（b）に示すように、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の上方向に変動表示させながら、中図柄表示領域208bにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方向に変動表示させるとともに、左図柄表示領域208a（非識別情報間領域）に発射台の画像と特定情報（ボールの画像）を表示させ、右図柄表示領域208cにゴール（GOAL）の画像を表示させる。

【0189】

続いて、第1副制御部400は、同図（c）に示すように、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおける変動表示中に、左図柄表示領域208aにおける識別情報間領域（この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域）が特定情報（ボールの画像）に近づいたタイミングで、左図柄表示領域208aに表示させていた特定情報（ボールの画像）を、2つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜け（識別情報（装飾図柄）と特定情報（ボールの画像）とが重ならないように）、且つ、上下方向の識別情報（装飾図柄）の外縁に衝突させてジグザグ状の軌跡を描かせて、装飾図柄表示装置208の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に移動させる。

40

【0190】

なお、特定情報（ボールの画像）の移動開始のタイミングは、この例に限定されず、例えば、遊技者がチャンスボタン136を押下操作したことを検出したことを契機として特

50

定情報（ボールの画像）の移動を開始させてもよい。このような構成とすれば、遊技者の興趣を、より高めることができる場合がある。

【0191】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)、(d)に示すように、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおける変動表示中に、中図柄表示領域208bにおける識別情報間領域（この例では、装飾5を含む識別情報と装飾6を含む識別情報の間の識別情報間領域）を右から左にすり抜け（識別情報（装飾図柄）と特定情報（ボールの画像）とが重ならないように）、且つ、上下方向の識別情報（装飾図柄）の外縁に衝突させてジグザグ状の軌跡を描かせて、装飾図柄表示装置208の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に移動させる。

10

【0192】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)に示すように、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおける変動表示中に、右図柄表示領域208cにおける識別情報間領域（この例では、装飾8を含む識別情報と装飾9を含む識別情報の間の識別情報間領域）を左から右にすり抜け（識別情報（装飾図柄）と特定情報（ボールの画像）とが重ならないように）、且つ、上下方向の識別情報（装飾図柄）の外縁に衝突させてジグザグ状の軌跡を描かせて、装飾図柄表示装置208の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直交する方向）に、識別情報間領域の右側の非識別情報間領域まで移動させる。

20

【0193】

続いて、第1副制御部400は、識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けて識別情報間領域の右側の非識別情報間領域まで移動した特定情報（ボールの画像）が、右図柄表示領域208cに表示させていたゴールの画像に到達した様子を表示する。その後、第1副制御部400は、同図(e)に示すように、装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ（この例では、「装飾7 - 装飾7 - 装飾7」）を表示し、15R特別大当たりを遊技者に報知する（有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する）。

【0194】

< 演出例10 >

図19は、装飾図柄の変動表示中に行う演出例10を示した図である。この例では、第1副制御部400は、装飾図柄表示装置208の左側に、銃を模した可動物702と、装飾図柄表示装置208の右側に、的を模したランプ704を配設している。例えば、第1副制御部400は、主制御部300から図柄変動開始コマンド（15R大当たりフラグの値がオンで、特図確率変動フラグの値がオン）を受信した場合に、同図(a)に示すように、装飾図柄表示装置208の右図柄表示領域208cの上方（装飾図柄表示装置208の右隅）において装飾図柄の変動表示を開始する。また、第1副制御部400は、中図柄表示領域208bにおいて、変動表示中の装飾図柄を表示させる。

30

【0195】

続いて、第1副制御部400は、リーチ状態（この例では、左と右の表示領域において装飾7の停止表示を行い、中の表示領域において変動表示を行っている状態）になった場合に、同図(b)に示すように、中図柄表示領域208bにおいて、装飾図柄を上述の第2の速度で装飾図柄表示装置208の下方方向に変動表示させるとともに、可動物702の引き金を移動させる。

40

【0196】

続いて、第1副制御部400は、同図(b)、(c)に示すように、中図柄表示領域208bにおける変動表示中に、中図柄表示領域208bにおける識別情報間領域（この例では、装飾8を含む識別情報と装飾7を含む識別情報の間の識別情報間領域）が銃の画像の銃口に近づいたタイミングで、左図柄表示領域208aに特定情報（この例では、銃弾の画像）を表示させ、この特定情報（銃弾の画像）を、2つの識別情報（装飾図柄）の間を左から右にすり抜けるように（識別情報（装飾図柄）と特定情報（銃弾の画像）とが重ならないように）、装飾図柄表示装置208の左右方向（装飾図柄の変動表示の方向と直

50

交する方向)に移動させる。

【0197】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)に示すように、2つの識別情報(装飾図柄)の間を左から右にすり抜けた特定情報(銃弾の画像)が、的を模したランプ704に命中したことを表現するために、ランプ704を点灯させる。その後、第1副制御部400は、同図(e)に示すように、装飾図柄表示装置208に装飾図柄の図柄組合せ(この例では、「装飾7-装飾7-装飾7」)を表示し、15R特別大当たりを遊技者に報知する(有利な遊技状態が生起されることを遊技者に報知する)。

【0198】

以上説明したように、本実施形態1に係るパチンコ機100は、複数の識別情報(例えば、装飾図柄)を変動表示する表示手段(例えば、装飾図柄変動表示装置208)と、前記表示手段を制御する表示制御手段(例えば、第1副制御部400)と、を備え、前記表示制御手段は、前記表示手段に、少なくとも2つの互いに不連続な隣合う前記識別情報を第1特定方向(例えば、装飾図柄変動表示装置208の上下方向)に連なって移動表示し、前記識別情報同士の間での識別情報間領域と、該識別情報間領域と隣接し且つ前記識別情報を除く非識別情報間領域と、のうちの一方から他方に、特定情報(例えば、チャンス画像)を前記第1特定方向とは異なる第2特定方向(例えば、装飾図柄変動表示装置208の左右方向)に移動表示することを特徴とする、遊技台である。

【0199】

本実施形態1に係るパチンコ機100によれば、特定情報と識別情報とのうちの一方から他方に遊技者の視線を誘導するため、誘導した先の情報に遊技者の注目を集めることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる場合がある。また、特定情報は識別情報間領域および非識別情報間領域を移動するため、特定情報と識別情報の視認性を保つことができる場合がある。また、識別情報と特定情報とは異なる方向に移動するので、一方に視線を合わせた状態では他方の動きが目立つため、誘導した先の情報に遊技者の注目をより集めることができる場合がある。

【0200】

また、前記複数の識別情報が特定停止態様(例えば、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ)となると遊技者に有利な遊技状態(例えば、特別大当たり遊技)が生起されてもよい。

【0201】

このような構成とすれば、自身に有利な遊技状態になるかどうかの指標となる識別情報を遊技者に、より注目させることができる場合がある。

【0202】

また、前記表示制御手段は、前記識別情報と前記特定情報とが重ならないように表示してもよい。

【0203】

このような構成とすれば、識別情報と特定情報とが重ならないので、両者を明確に区別することができ、識別情報と特定情報の視認性を保つことができる場合がある。

【0204】

また、前記第2特定方向は、前記第1特定方向と直交する方向であってもよい。

【0205】

このような構成とすれば、識別情報の動きと特定情報の動きとによりメリハリをつけることができ、一方に視線を合わせた状態では他方の動きがより目立ち、誘導した先の情報に遊技者の注目をより集めることができる場合がある。

【0206】

また、前記表示制御手段は、前記非識別情報間領域から前記識別情報間領域に前記特定情報を移動表示する場合には、前記特定情報を前記非識別情報間領域に表示するとともに前記識別情報を第1速度で移動表示し、次に前記識別情報を前記第1速度よりも低速な第2速度で移動表示するとともに前記特定情報を該第2速度よりも高速な第3速度で移動表

10

20

30

40

50

示し、前記識別情報間領域から前記非識別情報間領域に前記特定情報を移動表示する場合には、前記識別情報を前記第1速度で移動表示し、次に前記識別情報を前記第2速度で移動表示するとともに前記特定情報を前記第3速度で移動表示し、次に前記特定情報を前記非識別情報間領域に停止表示してもよい。

【0207】

このような構成とすれば、識別情報よりも特定情報が早く移動するため、特定情報を非識別情報間領域と識別情報間領域との一方から他方に確実に移動させることができるとともに、遊技者に従来に無い演出を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる場合がある。

【0208】

また、前記表示制御手段は、表示領域外領域と前記識別情報間領域とが隣接するように前記識別情報を前記表示手段に表示し、前記表示領域外領域と前記非識別情報間領域とのうちの一方から他方へ前記識別情報間領域を経由して前記特定情報を移動表示してもよい。

【0209】

このような構成とすれば、表示領域外領域と非識別情報間領域とのうちの一方から他方に特定情報が識別情報間領域を経由して移動するため、識別情報の動きと特定情報の動きとを、より注目させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる場合がある。

【0210】

また、前記特定情報は、遊技者に有利となる可能性が高いことを示す内容であってもよい。

【0211】

このような構成とすれば、特定情報の価値を高めることができ、特定情報を遊技者に、より注目させることができる場合がある。

【0212】

また、前記表示制御手段が前記識別情報間領域で前記特定情報を移動表示する場合の方が移動表示しない場合よりも遊技者に有利となる可能性が高くてもよい。

【0213】

このような構成とすれば、遊技者を特定情報を注目させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる場合がある。

【0214】

また、可動物（例えば、可動物702）をさらに備え、前記表示制御手段は、前記可動物の動作に応じて前記特定情報を移動表示してもよい。

【0215】

このような構成とすれば、遊技者に従来に無い演出を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる場合がある。

【0216】

また、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、チャンスボタン136）をさらに備え、前記表示制御手段は、前記遊技者による操作手段の操作があったことに基づいて前記特定情報を移動表示してもよい。

【0217】

このような構成とすれば、遊技者の操作によって特定情報の移動表示態様を変化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる場合がある。

【0218】

また、本実施形態1に係るパチンコ機100は、表示手段（例えば、装飾図柄変動表示装置208）を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示条件が成立した場合には、第一の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、第二の表示条件が成立した場合には、第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の表示は、二つの図柄を第一の方向（例えば、装飾図柄変動表示装置208の上下方向）に並べて

10

20

30

40

50

該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第一の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を表示物（例えば、チャンス画像）がすり抜ける表示が含まれるものであり、前記第二の表示は、前記二つの図柄を前記第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第二の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間を前記表示物がすり抜ける表示が含まれないものであり、前記二つの図柄のうち一方の図柄は、当否判定の結果に対応した第一の図柄組合せのうち一つの図柄（例えば、装飾7の装飾図柄）であり、前記二つの図柄のうち他方の図柄は、当否判定の結果に対応した第二の図柄組合せのうち一つの図柄（例えば、装飾8の装飾図柄）である、ことを特徴とする遊技台である。

【0219】

本実施形態1に係るパチンコ機100によれば、表示物がすり抜ける第一の表示と表示物がすり抜けない第二の表示があり、当該表示物が遊技者の視線を誘導するため、誘導した先の情報に遊技者の注目を集めることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる場合がある。また、第一の表示では表示物は二つの図柄の間をすり抜けるため、表示物が図柄を見えにくくすることがなく、二つの図柄の視認性を保つことができる場合がある。

【0220】

また、図柄を変動表示した後に該図柄を停止表示する図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）を前記表示手段とは別に備えてもよい。

【0221】

このような構成とすれば、当否判定の結果を遊技者により確実に報知することが可能となり、遊技意欲の減退を未然に防止できる場合がある。

【0222】

また、前記当否判定を実行可能な当否判定手段を少なくとも含む第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、前記第一の制御手段からのコマンドに基づいて制御を少なくとも実行可能な第二の制御手段（例えば、第1副制御部400）を備え、前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段とは別基板（例えば、主基板156と第1副基板160）に設けられており、前記第一の制御手段は、前記図柄表示手段を制御可能なものであり、前記第二の制御手段は、前記表示手段を制御可能なものであってもよい。

【0223】

このような構成とすれば、制御負担を2つの制御手段で分散することができ、安定した遊技制御を行うことができる場合がある。

【0224】

また、前記当否判定で用いる数値を更新する第一の制御を実行可能なものであってもよい。

【0225】

このような構成とすれば、安定した遊技制御を行うことができる場合がある。

【0226】

また、前記当否判定で用いる数値の初期値を更新する第二の制御を実行可能なものであってもよい。

【0227】

このような構成とすれば、当否判定で用いる数値を不規則にすることができ、安定した遊技制御を行うことができる場合がある。

【0228】

また、遊技球が進入可能な第一の状態と遊技球が進入不可能な第二の状態に変化可能な可変入賞口を備え、第一の時間を限度に前記可変入賞口を前記第一の状態とする第一の遊技を実行可能なものであり、前記可変入賞口を前記第一の状態とする最大時間が前記第一の時間より短い第二の遊技を実行可能なものであってもよい。

【0229】

10

20

30

40

50

このような構成とすれば、遊技者の遊技に対する興味を高めることができる場合がある。

【0230】

また、前記第一の遊技の終了後に第四の遊技を実行可能なものであってもよい。

【0231】

このような構成とすれば、遊技者の遊技に対する興味を高めることができる場合がある。

【0232】

また、本実施形態1に係るパチンコ機100は、表示手段（例えば、装飾図柄変動表示装置208）を備えた遊技台であって、前記表示手段は、第一の表示条件が成立した場合には、第一の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記表示手段は、第二の表示条件が成立した場合には、第二の表示を少なくとも表示可能なものであり、前記第一の表示は、二つの図柄を第一の方向（例えば、装飾図柄変動表示装置208の上下方向）に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第一の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間に表示物（例えば、チャンス画像）の少なくとも一部が入り込む表示が含まれるものであり、前記第二の表示は、前記二つの図柄を前記第一の方向に並べて該第一の方向に移動する表示が少なくとも含まれるものであり、前記第二の表示は、前記移動する前記二つの図柄の間に前記表示物の少なくとも一部が入り込む表示が含まれないものであり、前記二つの図柄のうち一方の図柄は、当否判定の結果に対応した第一の図柄組合せのうち一つの図柄（例えば、装飾7の装飾図柄）であり、前記二つの図柄のうち他方の図柄は、当否判定の結果に対応した第二の図柄組合せのうち一つの図柄（例えば、装飾8の装飾図柄）である、ことを特徴とする遊技台である。

【0233】

なお、本発明に係る遊技台は、上記した各実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々変更を加え得ることは勿論である。例えば、上記パチンコ機100（1種）以外に、パチンコ機（2種、3種）、封入式パチンコ機、およびパチロット等にも適用することができるし、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機、スマートボール等にも適用することができる。

【0234】

また、識別情報や特定情報の移動速度は、第1～第3の速度に限定されず、例えば、両者の速度は同じでもよい。また、本発明に係る第1特定方向や第2特定方向は、上下方向や左右方向に限定されず、例えば、斜め方向などでもよい。

【0235】

また、表示制御手段は、第1副制御部400に限定されず、例えば、主制御部300や第2副制御部500など、他の制御部でもよい。

【0236】

また、本発明に係る「有利な遊技状態」は特別大当たり遊技に限定されず、大当たり遊技や時短遊技などでもよい。

【0237】

また、例えば、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシンなどにも適用可能である。ここで、本発明が適用されるスロットマシンとしては、複数種類の図柄が施された複数のリールと、前記複数のリールの回転を開始させるスタートスイッチと、前記複数のリールの各々に対応して設けられ、前記リールの回転を個別に停止させるストップスイッチと、予め定められた複数種類の入賞役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段と、停止時の前記複数のリールにより表示された図柄の組合せが前記抽選手段により内部当選した入賞役の図柄組合せであるか否かにより前記入賞役への入賞を判定する判定手段と、を備えたものが一例として挙げられる。

【0238】

また、例えば、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 3 9 】

また、本発明の実施例に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施例に記載されたものに限定されるものではない。

【 産業上の利用可能性 】

【 0 2 4 0 】

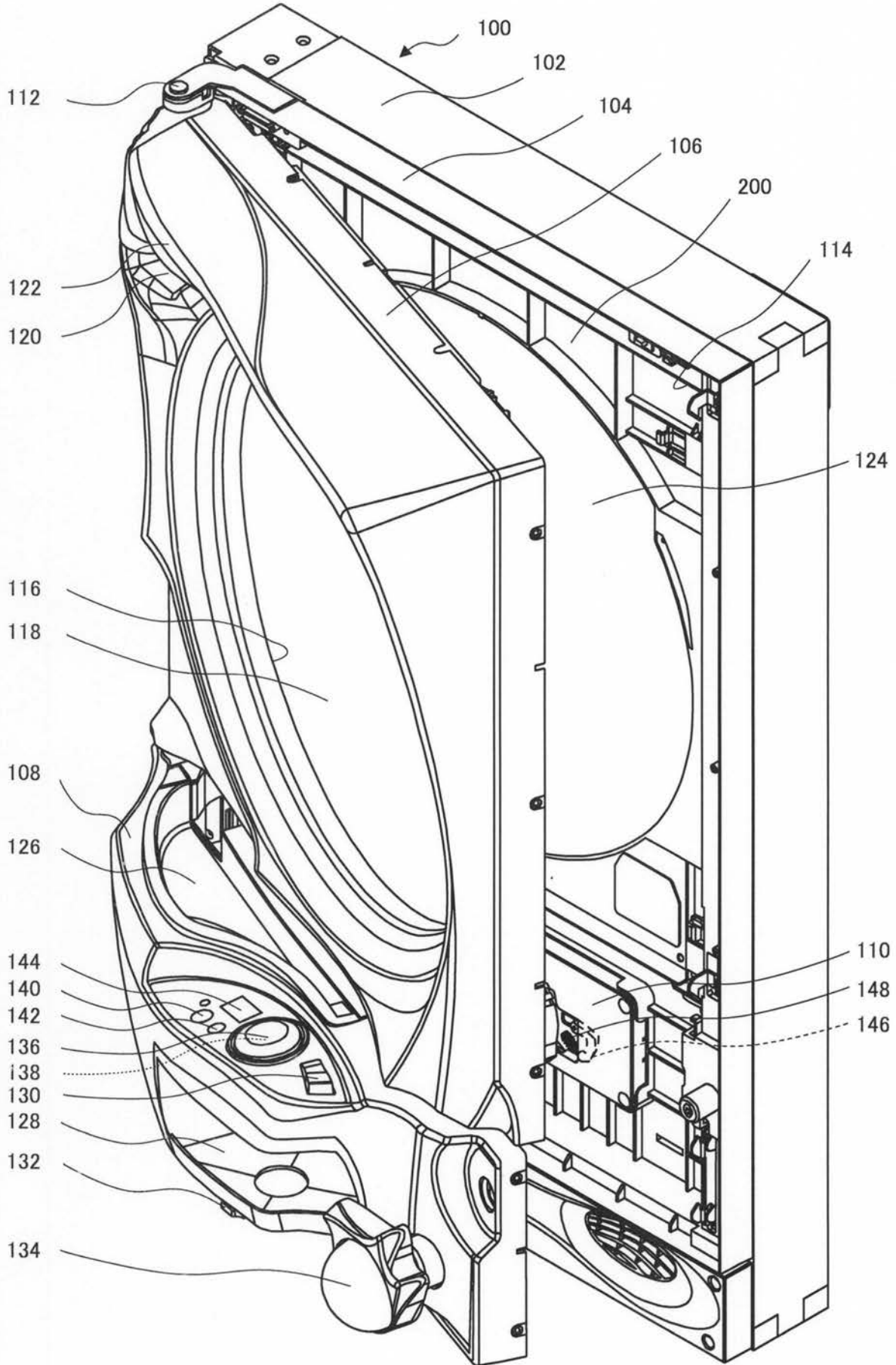
本発明は、スロットマシンやパチンコ機等に代表される遊技台に関する。

【 符号の説明 】

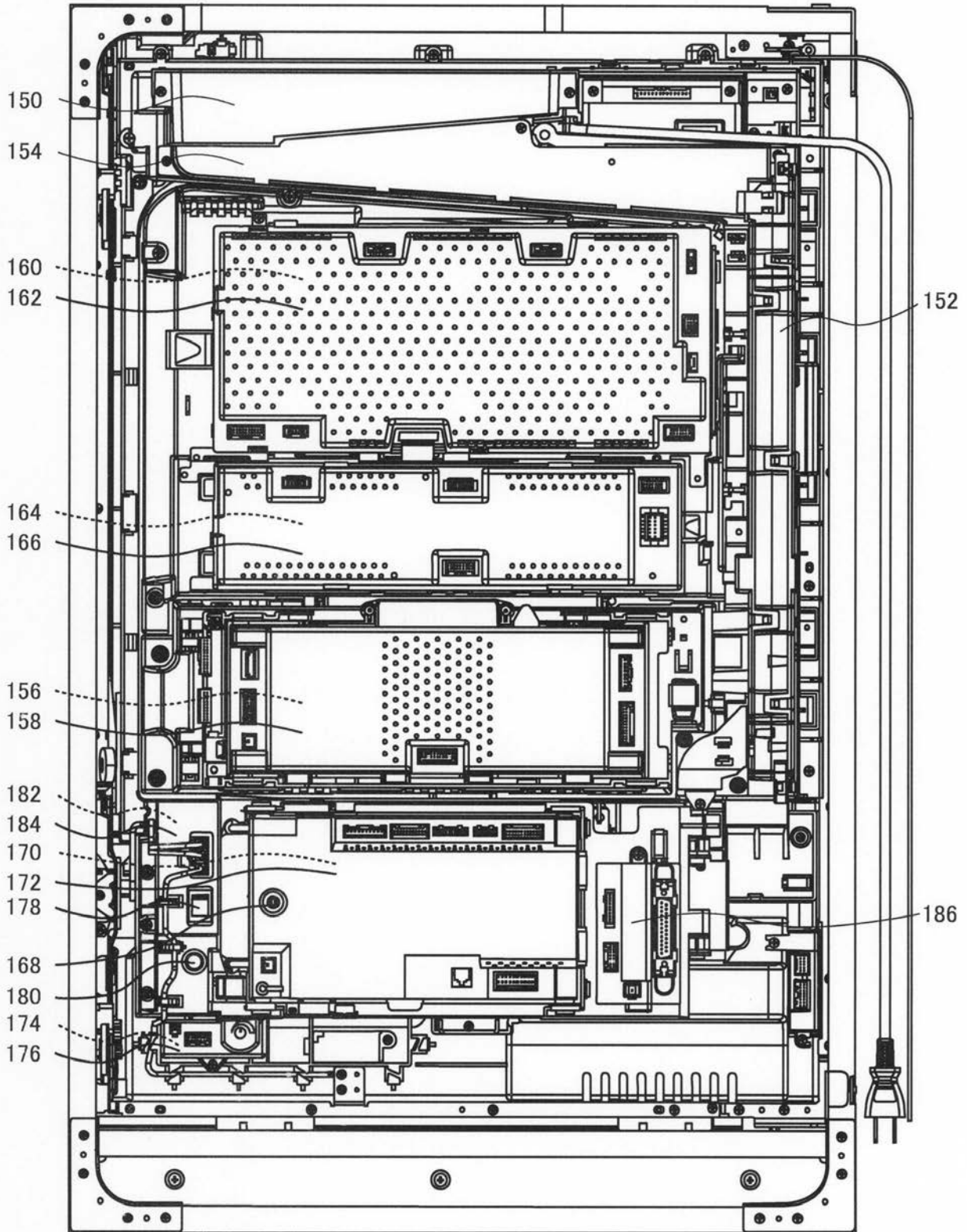
【 0 2 4 1 】

1 0 0	パチンコ機	10
1 0 4	本体	
1 0 6	前面枠扉	
1 1 0	発射装置	
1 2 4	遊技領域	
1 2 6	第 1 特図始動口	
1 2 8	第 2 特図始動口	
1 3 6	発射ボタン	
1 5 2	払出装置	
2 0 0	遊技盤	
2 0 6	演出装置	20
2 0 8	装飾図柄表示装置	
2 1 0	普図表示装置	
2 1 2	第 1 特図表示装置	
2 1 4	第 2 特図表示装置	
2 2 4	演出可動体	
2 2 6	一般入賞口	
2 2 8	普図始動口	
2 3 0	第 1 特図始動口	
2 3 2	第 2 特図始動口	
2 3 4	可変入賞口	30
2 4 6	遮蔽装置	
3 0 0	主制御部	
4 0 0	第 1 副制御部	
5 0 0	第 2 副制御部	
6 0 0	払出制御部	
6 3 0	発射制御部	
6 6 0	電源管理部	
7 0 2	可動物	
7 0 4	ランプ	

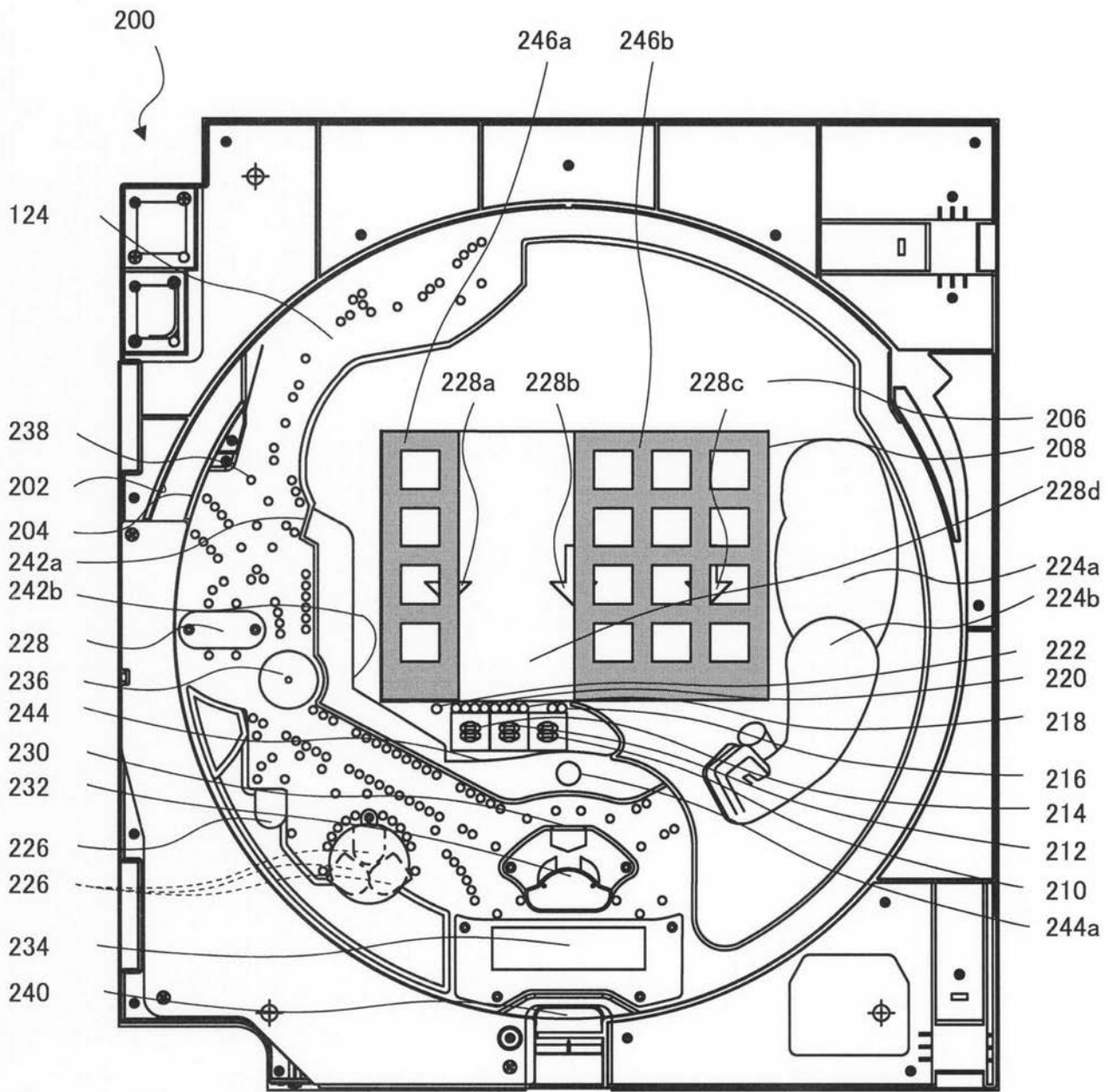
【図1】



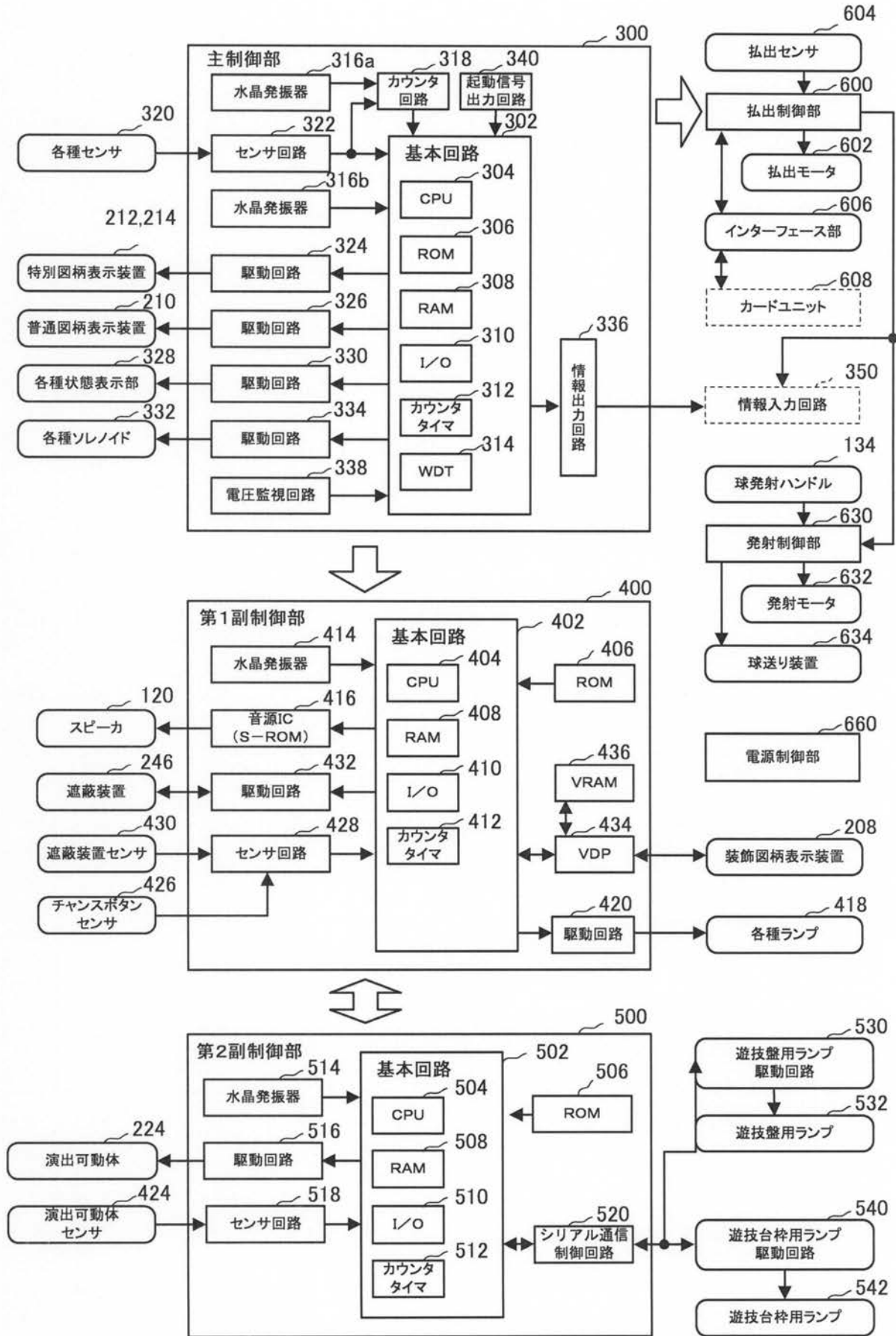
【 図 2 】



【 図 3 】



【図4】



【図5】

(a) 特別図柄1、特別図柄2

特図高確普図高確 15R大当り図柄 (15R特別大当り)	特図低確普図高確 15R大当り図柄 (15R大当り)	特図高確普図高確 2R大当り図柄 (突然確変)	特図低確普図高確 2R大当り図柄 (突然時短)	特図高確普図低確 2R大当り図柄 (隠れ確変)
特図A	特図B	特図C	特図D	特図E
特図低確普図低確 2R大当り図柄 (突然通常)	第1小当り図柄	第2小当り図柄	第1はずれ図柄	第2はずれ図柄
特図F	特図G	特図H	特図I	特図J

(b) 装飾図柄

装飾1	装飾2	装飾3	装飾4	装飾5
装飾6	装飾7	装飾8	装飾9	装飾10

15R大当り(通常大当り)、または15R特別大当り(確変大当り)となる図柄組合せの例 ※同じ装飾図柄が3つ並んだ状態	15R特別大当り(確変大当り)となる図柄組合せの例 ※同じ奇数装飾図柄が3つ並んだ状態
---	--

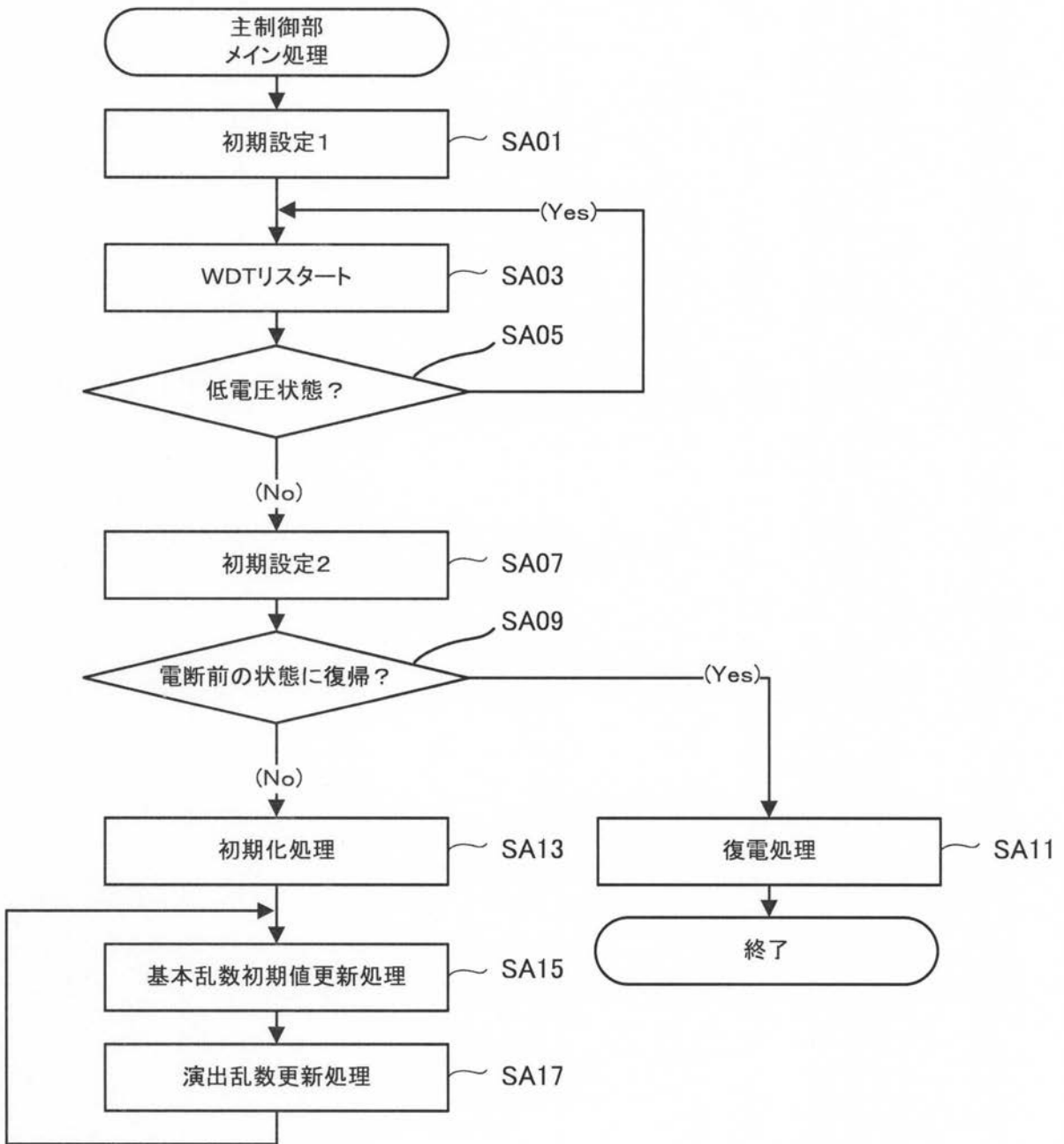
装飾1 装飾1 装飾1	装飾2 装飾2 装飾2	装飾3 装飾3 装飾3	装飾7 装飾7 装飾7

隠れ確変、突然通常、小当りとなる図柄組合せの例	突然確変、突然時短となる図柄組合せの例
装飾1 装飾2 装飾3	装飾1 装飾3 装飾5

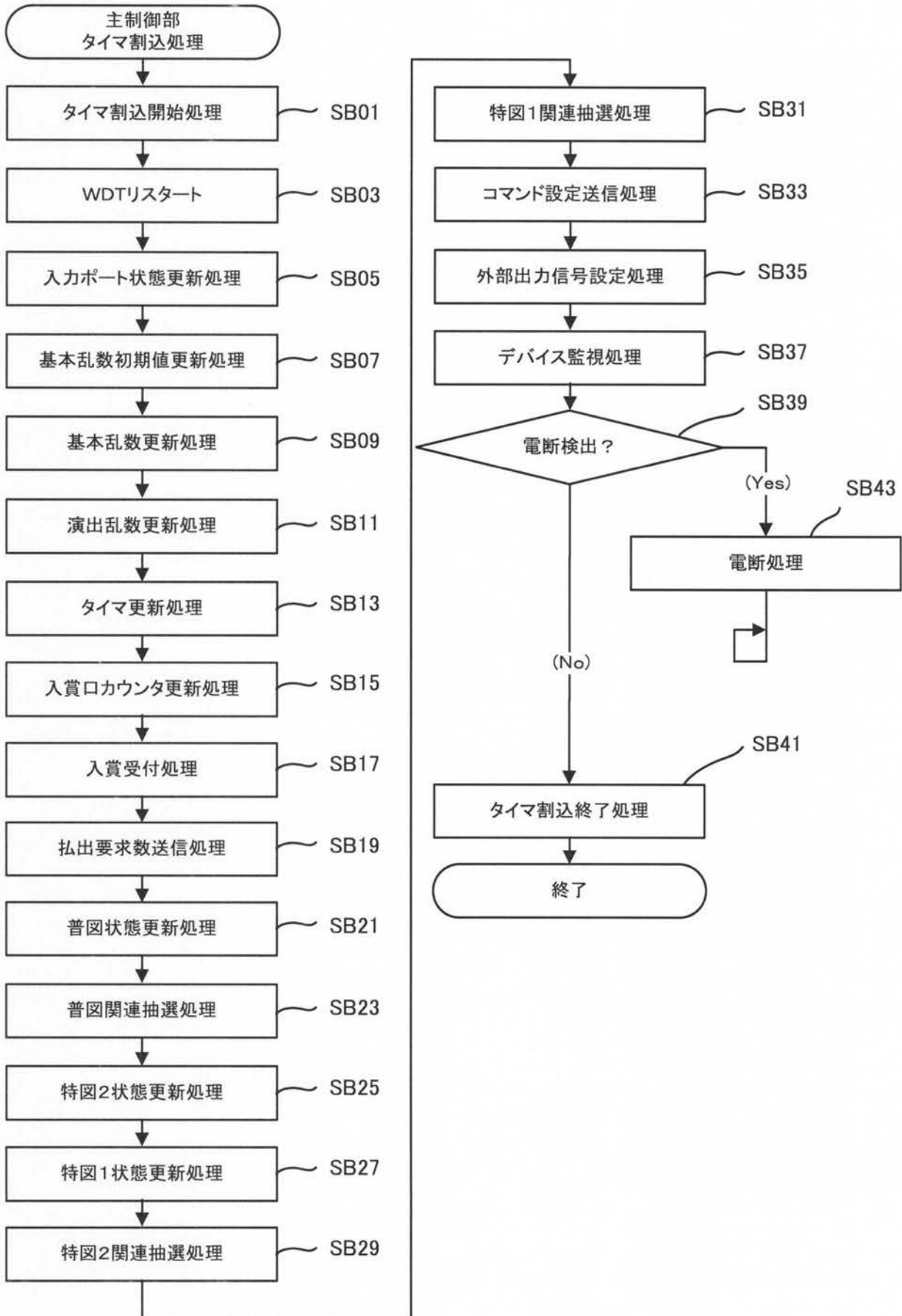
(c) 普通図柄

当り図柄	はずれ図柄
普図A	普図B

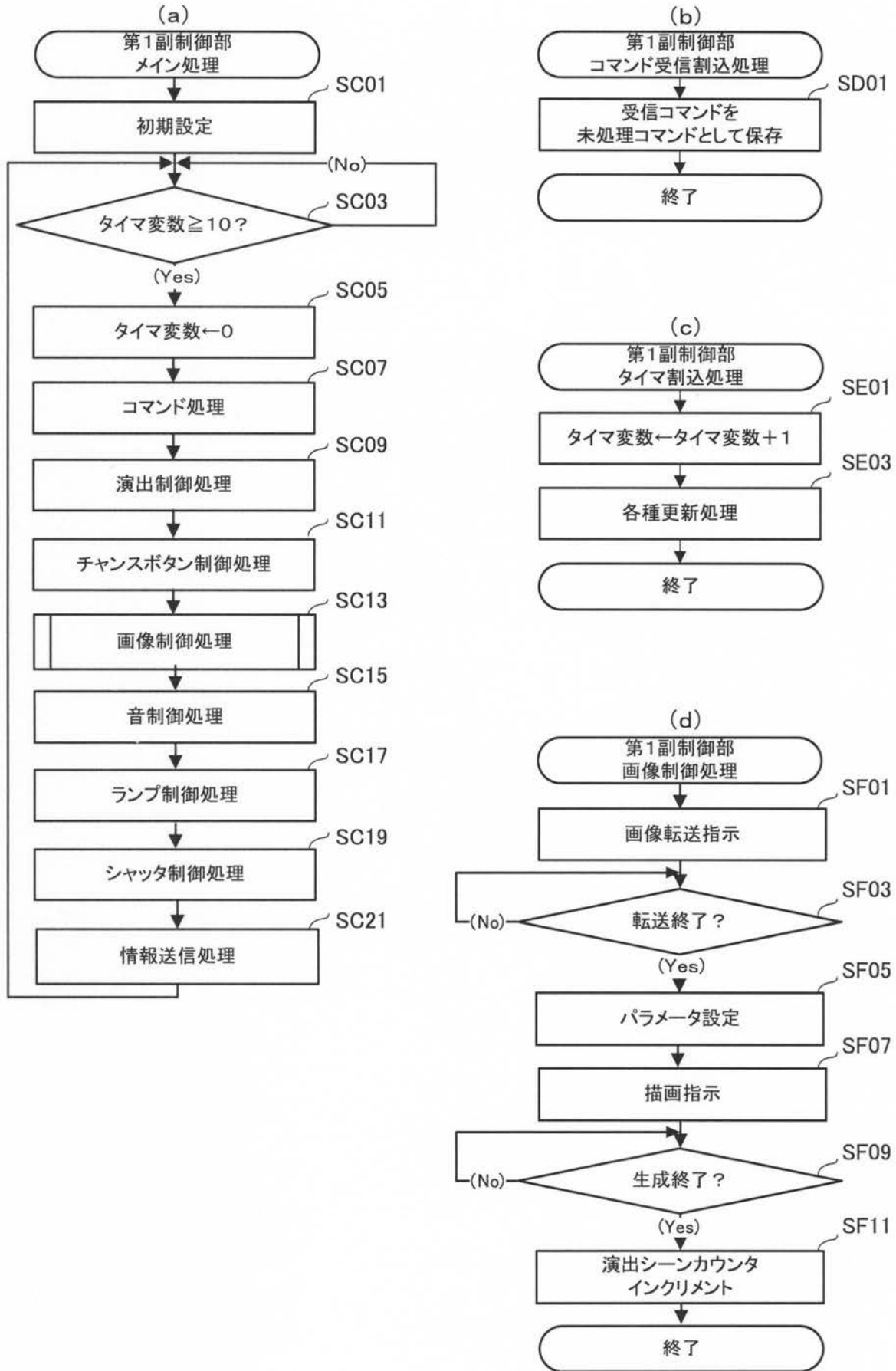
【 図 6 】



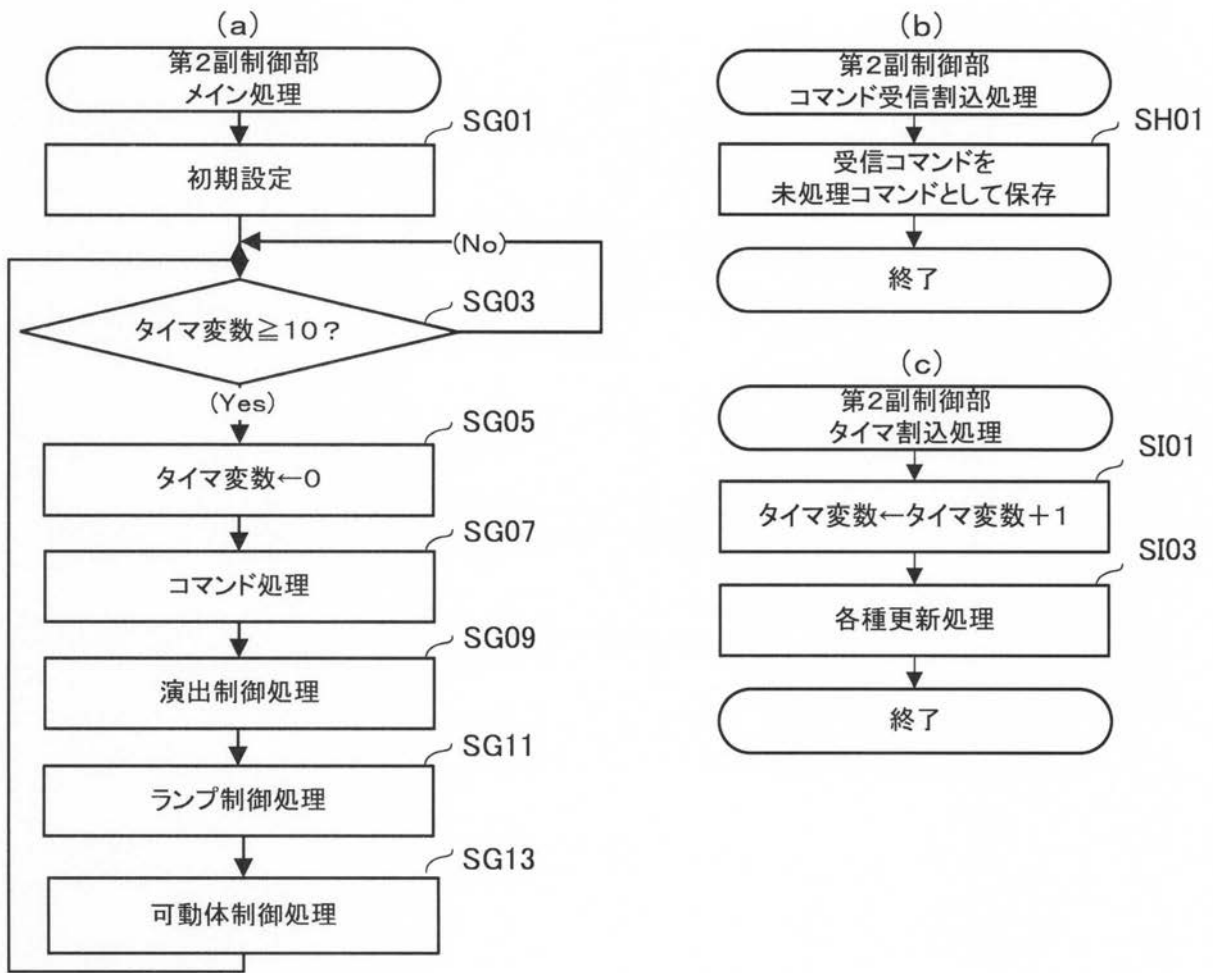
【図7】



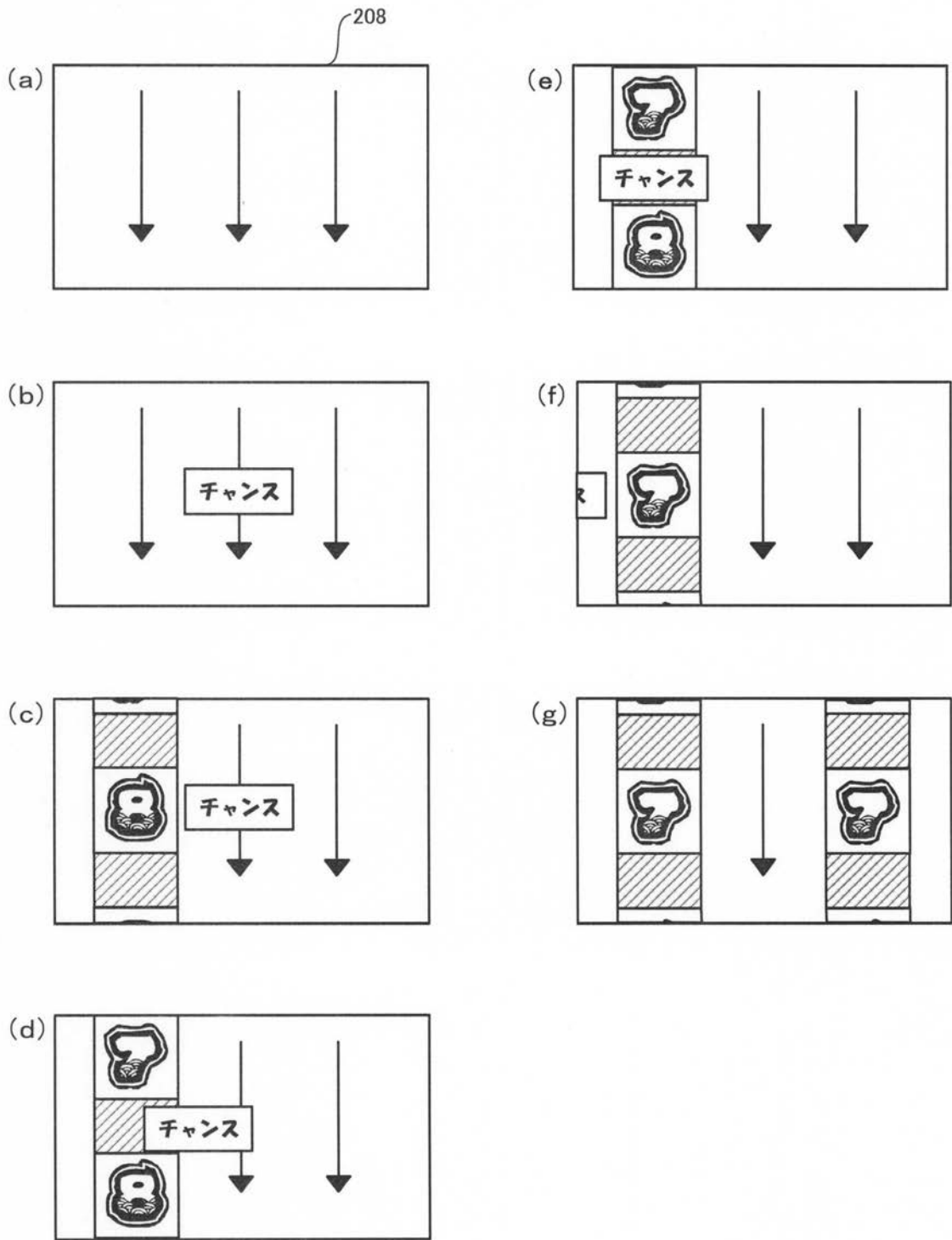
【 図 8 】



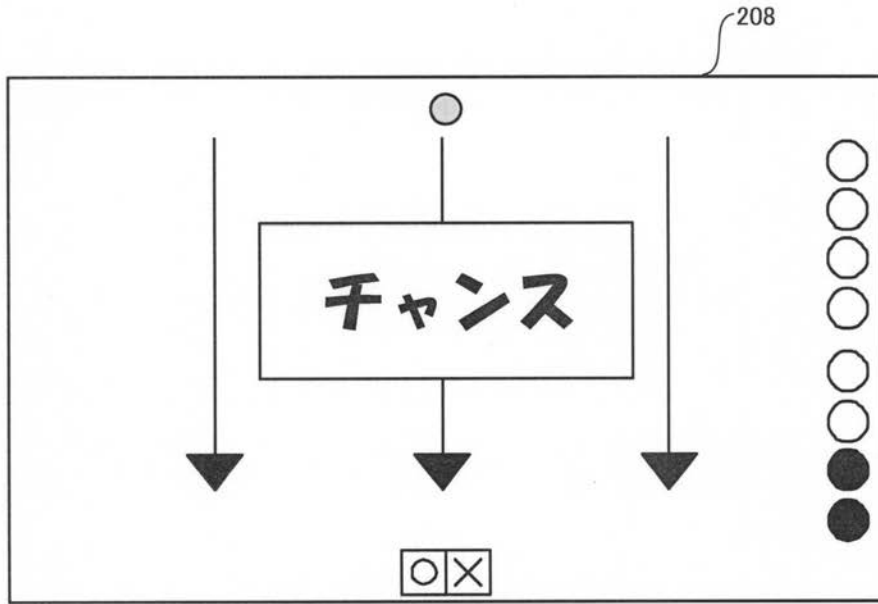
【 図 9 】



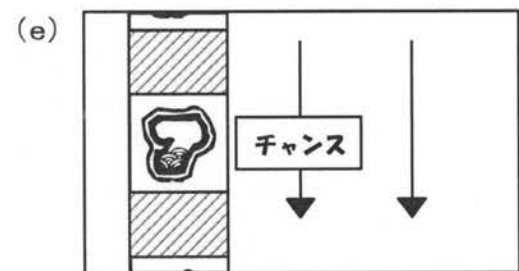
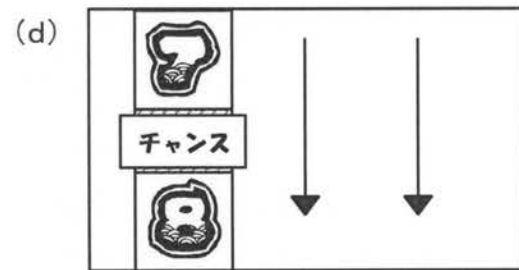
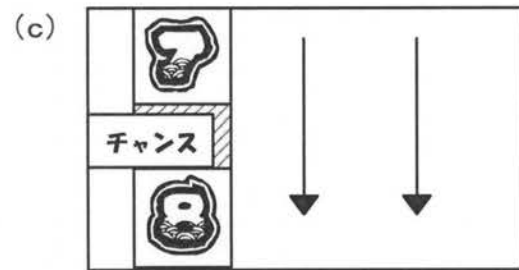
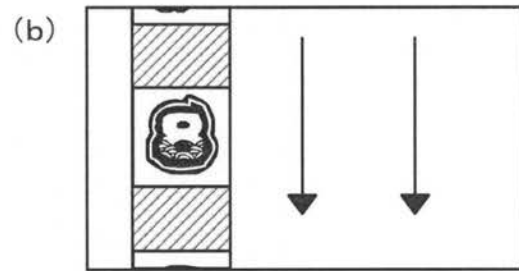
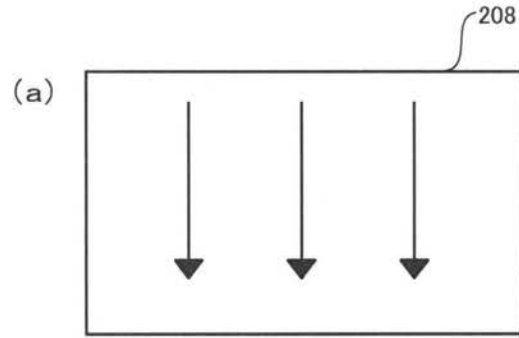
【 図 1 0 】



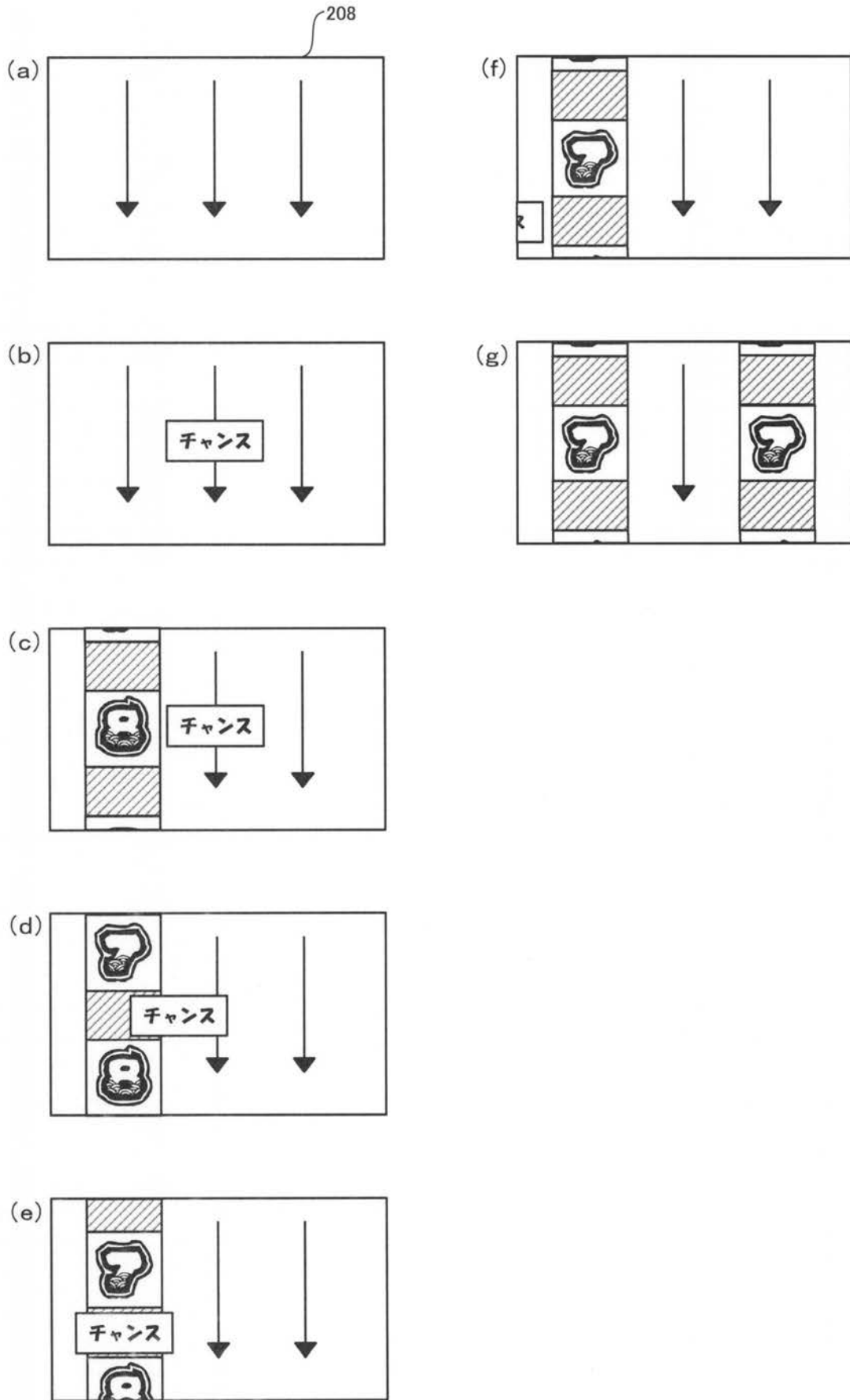
【図 11】



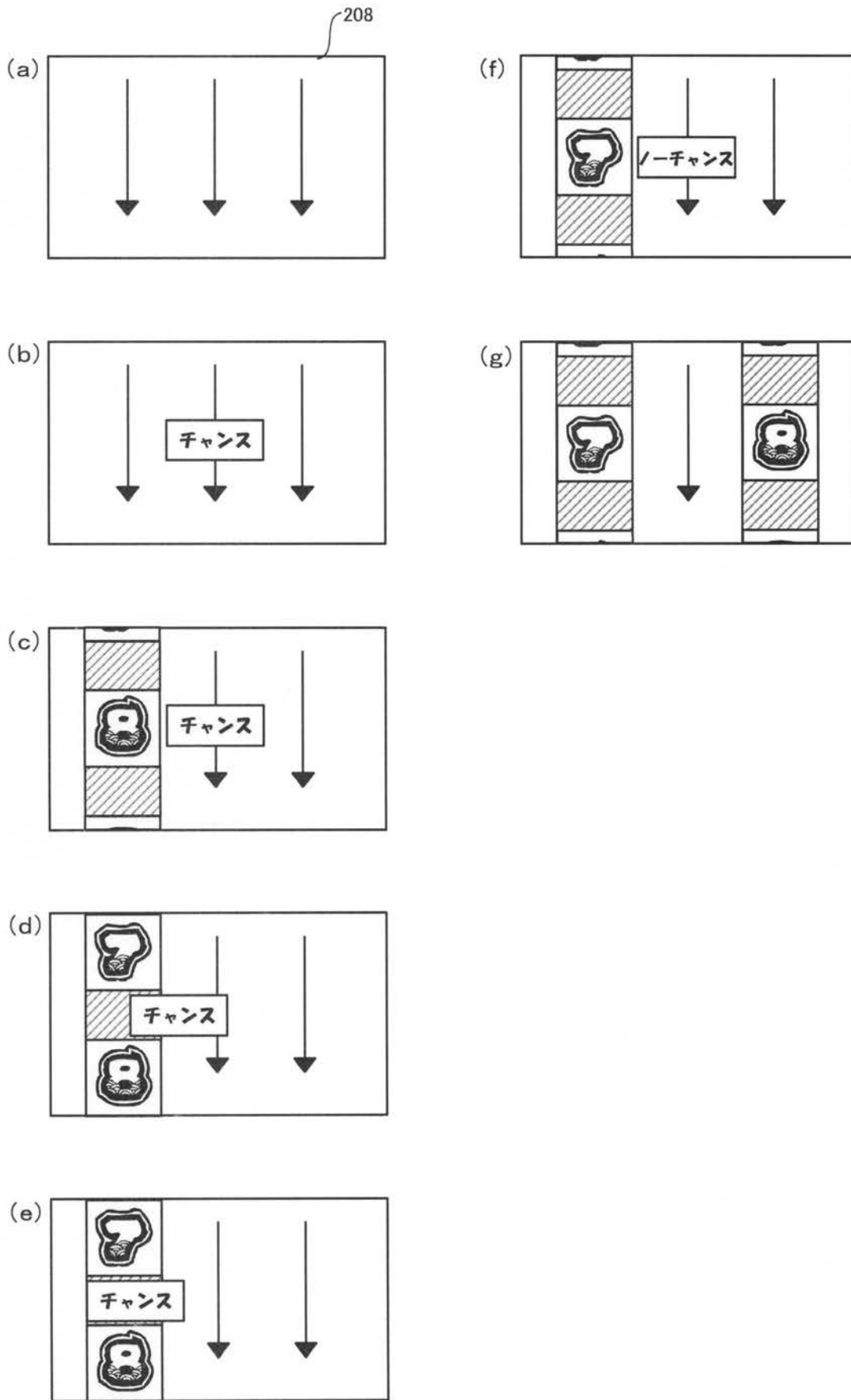
【 図 1 2 】



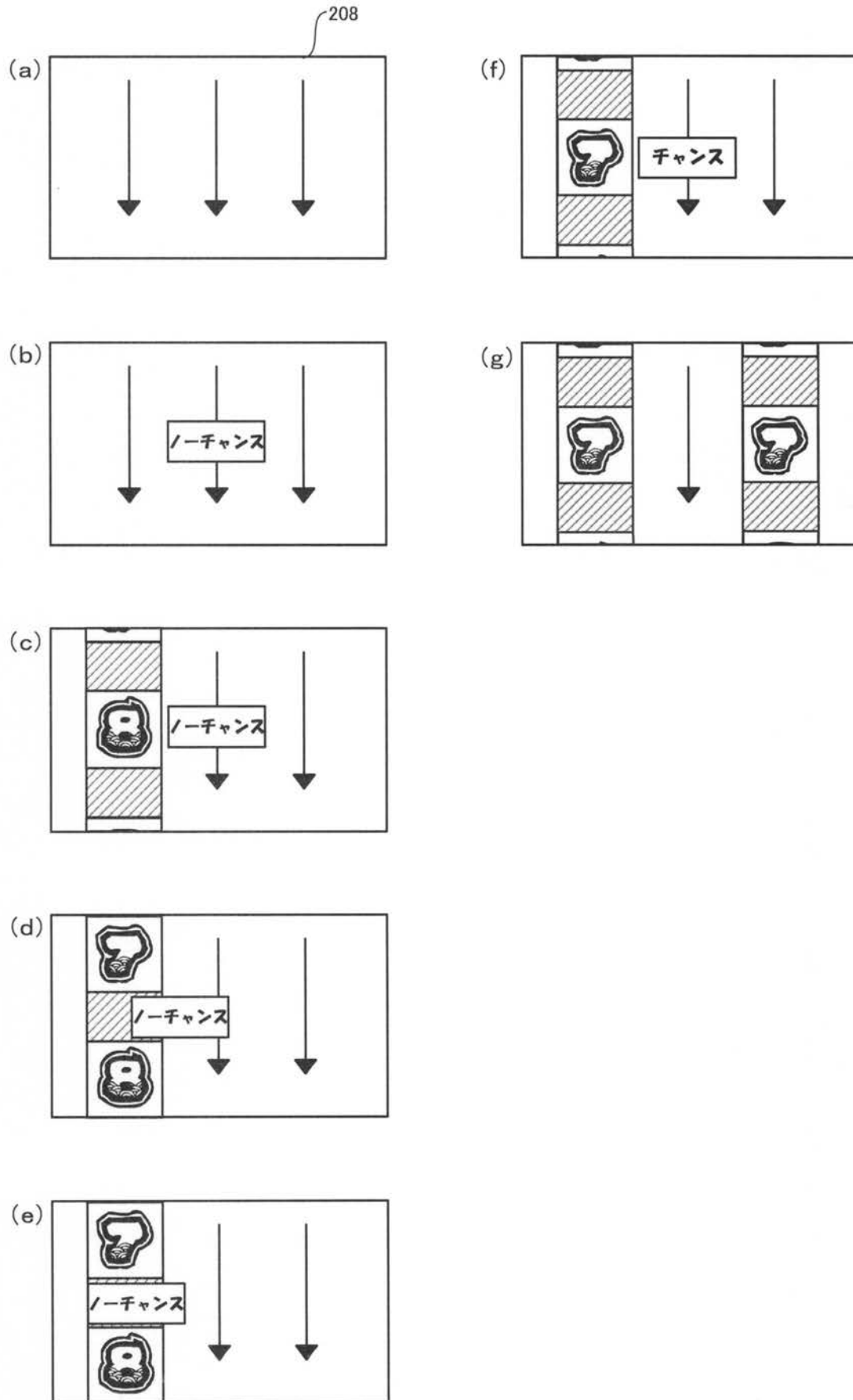
【 図 1 3 】



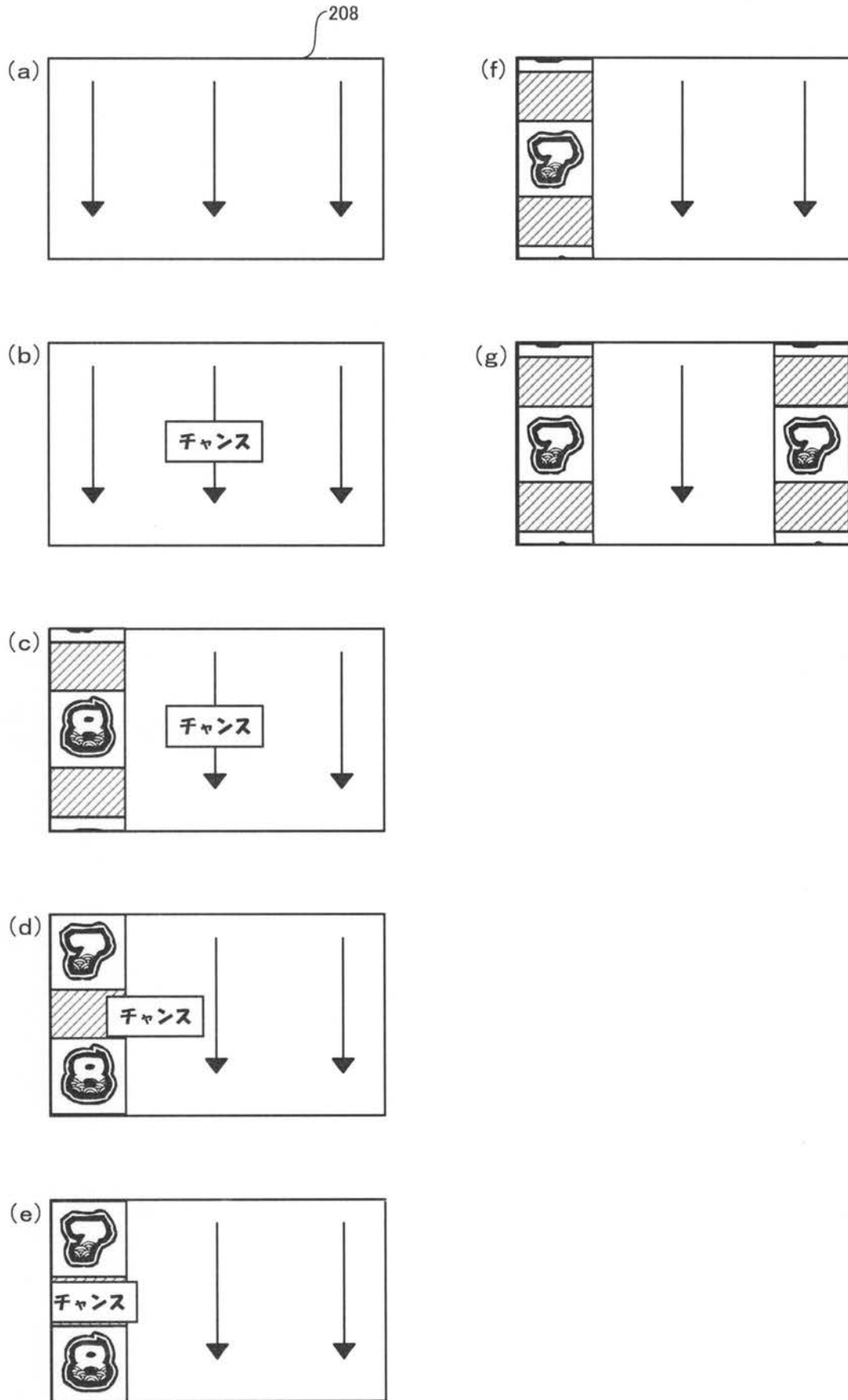
【 図 1 4 】



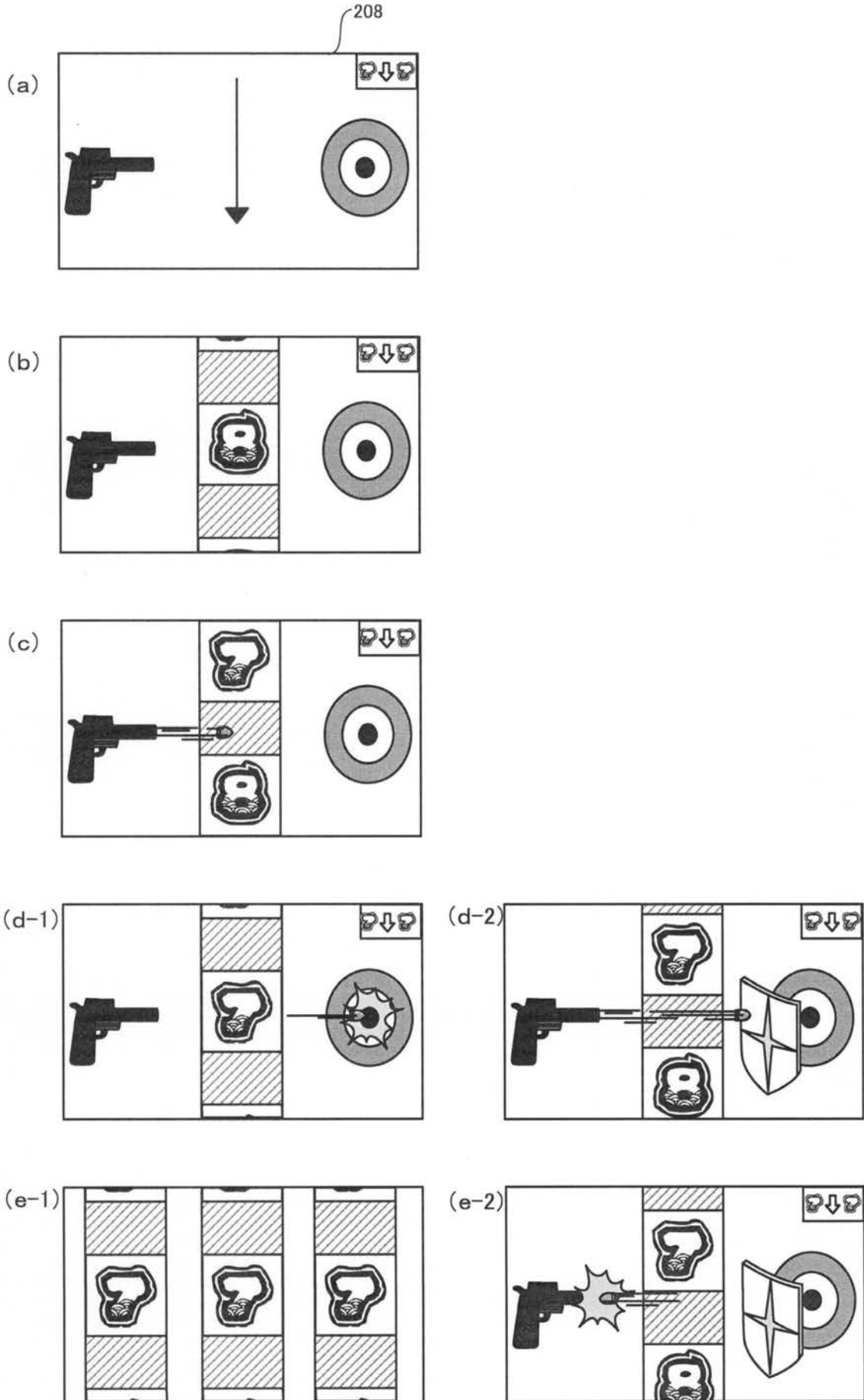
【 図 1 5 】



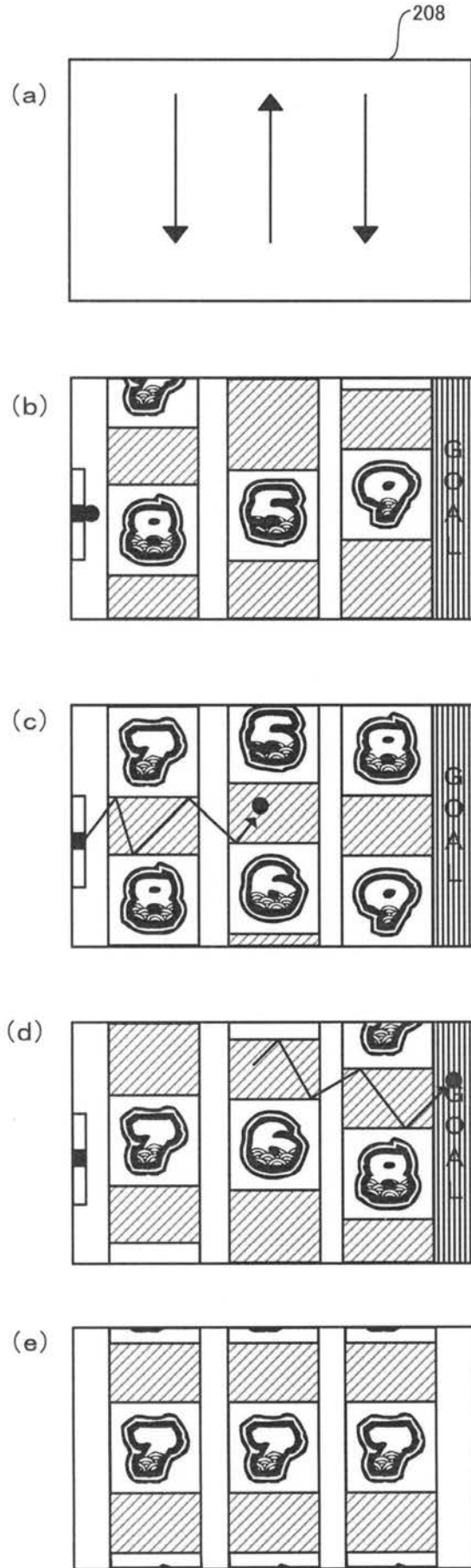
【 図 1 6 】



【 図 17 】



【 図 1 8 】



【 図 19 】

