

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5142170号  
(P5142170)

(45) 発行日 平成25年2月13日 (2013. 2. 13)

(24) 登録日 平成24年11月30日 (2012. 11. 30)

(51) Int. Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006. 01)  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2012-178635 (P2012-178635)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成24年8月10日 (2012. 8. 10)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2012-10303 (P2012-10303) の分割	(74) 代理人	100130889 弁理士 小原 崇広
原出願日	平成17年8月19日 (2005. 8. 19)	(72) 発明者	市原 高明
(65) 公開番号	特開2012-210549 (P2012-210549A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
(43) 公開日	平成24年11月1日 (2012. 11. 1)	(72) 発明者	吉澤 高志
審査請求日	平成24年9月3日 (2012. 9. 3)		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
			会社大一商会内
		審査官	土屋 保光

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、

遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、

前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときよりも前記特定遊技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第1の抽選確率にて大当たりについての第1の抽選処理が行われるとともに該第1の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第1の特別遊技がさらに行われる第1の始動入賞遊技を実行可能である一方で、

前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときと前記特定遊技状態にあるときとで前記第1の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設定される第2の抽選確率にて大当たりについての第2の抽選処理が行われるとともに該第2の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第2の特別遊技がさらに行われる第2の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、

前記遊技領域内に配置される通過ゲートと、

前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くする動作を行いうる可動部材と、

前記通過ゲートを遊技媒体が通過したことに基づいて、普通当たりについての抽選を行う普通抽選手段と、

前記普通抽選手段による抽選の結果に基づいて、普通図柄の変動にかかる制御を行う普

通変動制御手段と、

前記普通抽選手段による抽選の結果として普通当たりが得られた場合、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動が終了してから、前記可動部材を動作させる制御を行う可動制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 の抽選確率と前記第 2 の抽選確率とがそれぞれ同一確率となるように設定されるにもかかわらず、前記第 1 の抽選処理においては、前記第 2 の特別遊技よりも少ない期待数量値の遊技媒体を前記第 1 の特別遊技にて付与するように大当たりの当選種別が設定されるようにすることで、前記第 1 の始動入賞遊技を、前記第 2 の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い不利な遊技として機能させる低払出制御手段、

10

前記通常遊技状態において、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動にかかる時間を相対的に長くすることによって前記可動部材による動作頻度を低くすることにより有利性が高い側の前記第 2 の始動口に遊技媒体が入賞され難くすることで、前記第 1 の始動口への遊技媒体の入賞を通じた不利な遊技としての前記第 1 の始動入賞遊技が繰り返し行われうるようにする不利遊技繰行手段、及び

前記特定遊技状態において、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動にかかる時間を相対的に短くすることによって前記可動部材による動作頻度を高くすることにより有利性が高い側の前記第 2 の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第 1 の始動入賞遊技と前記第 2 の始動入賞遊技とのうちの前記第 1 の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第 2 の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第 2 の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段、

20

を備え、

前記通過ゲートは、

前記第 1 の始動口と前記第 2 の始動口とのうち、前記第 2 の始動口に入賞しうるように前記遊技領域に打ち出された遊技媒体のみが通過可能とされるように配設されてなる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 の抽選処理は、前記第 1 の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

30

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 の抽選処理は、前記第 2 の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【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）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものであり、特に、表示手段を用いて、装飾図柄列の変動等、抽選に関する演出表示を行わせる遊技機に関するものである。

40

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤に表示手段を備え、数字や記号等の装飾図柄からなる装飾図柄列を表示させるようにした遊技機が知られている。この種の遊技機では、遊技媒体が始動口に入賞したことに基づいて、表示手段において複数の装飾図柄列が変動するとともに、抽選結果に基づいてその変動が所定の停止図柄で停止されるようになっている。つまり、有効ライン上で停止する装飾図柄の組合せによって、有利遊技状態（例えば大当たり）の発生の有無を表示させるようになっている。また、装飾図柄列には、装飾図柄として、複数の通常図柄

50

と複数の確率変動図柄（確変図柄）とが設けられており、通常図柄によって大当りの組合せが成立した場合には、その後、通常大当りが発生し、一方、確率変動図柄によって大当りの組合せが成立した場合には、その後、確率変動大当りが発生するようになっている。なお、確率変動大当りでは、大当り状態の終了後、次回の大当りが発生する確率を通常時よりも高く設定するとともに、始動口への入賞のし易さを通常よりも増加させる等、特定の確変遊技状態を発生させるようにしている。

【 0 0 0 3 】

また、近年では、時短機能を搭載した遊技機も知られている。この種の遊技機では、大当り状態の終了後、装飾図柄列が所定回数変動するまでの間、装飾図柄列の変動時間を短縮するとともに、始動口への入賞のし易さを通常よりも増加させる等、特定の時短遊技状態を発生させるようにしている。

10

【 0 0 0 4 】

なお、これらの遊技機では、始動口として電動開閉入賞装置を備えるとともに、遊技媒体が通過可能な通過ゲート等を備えており、通過ゲートに遊技媒体が通過することに基づいて抽選（普通抽選）が行われ、その抽選結果が当りの場合に、電動開閉入賞装置を短時間開放させるようにしている。そして、確変遊技状態や時短遊技状態の際には、抽選結果が当りとなる確率、すなわち電動開閉入賞装置が開放する確率を増加させたり、電動開閉入賞装置の開放時間を増加させたりすることにより、始動口への入賞のし易さを通常時よりも増加させるようにしている。

【 先行技術文献 】

20

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 5 - 6 7 4 2 号

【 特許文献 2 】 特許 3 0 3 9 7 6 5 号

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかし、上記の遊技機では、確変遊技状態や時短遊技状態等の特定の遊技状態となっても、遊技内容自体は通常時と何も変わらないため、特定の遊技状態における興趣を大幅に向上させることが困難となっていた。

30

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、上記の実状に鑑み、特定の遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 0 】

請求項 1 にかかる発明は、通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、遊技領域内に配置される第 1 の始動口及び第 2 の始動口と、前記第 1 の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときよりも前記特定遊技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第 1 の抽選確率にて大当りについての第 1 の抽選処理が行われるとともに該第 1 の抽選処理にて大当りが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第 1 の特別遊技がさらに  
40  
行われる第 1 の始動入賞遊技を実行可能である一方で、前記第 2 の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときと前記特定遊技状態にあるときとで前記第 1 の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設定される第 2 の抽選確率にて大当りについての第 2 の抽選処理が行われるとともに該第 2 の抽選処理にて大当りが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第 2 の特別遊技がさらに  
50  
行われる第 2 の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、前記遊技領域内に配置される通過ゲートと、前記第 2 の始動口に遊技媒体が入賞され易くする動作を行いうる可動部材と、前記通過ゲートを遊技媒体が通過したことに基づいて、普通当りについての抽選を行う普通抽選手段と、前記普通抽選手段による抽選の結果に基づいて、普通図柄の変動にかかる制御を行

う普通変動制御手段と、前記普通抽選手段による抽選の結果として普通当りが得られた場合、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動が終了してから、前記可動部材を動作させる制御を行う可動制御手段とを備え、前記遊技制御手段は、前記第1の抽選確率と前記第2の抽選確率とがそれぞれ同一確率となるように設定されるにもかかわらず、前記第1の抽選処理においては、前記第2の特別遊技よりも少ない期待数量値の遊技媒体を前記第1の特別遊技にて付与するように大当りの当選種別が設定されるようにすることで、前記第1の始動入賞遊技を、前記第2の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い不利な遊技として機能させる低払出制御手段、前記通常遊技状態において、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動にかかる時間を相対的に長くすることによって前記可動部材による動作頻度を低くすることにより有利性が高い側の前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され難くすることで、前記第1の始動口への遊技媒体の入賞を通じた不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技が繰り返し行われうるようにする不利遊技繰行手段、及び前記特定遊技状態において、前記普通変動制御手段による普通図柄の変動にかかる時間を相対的に短くすることによって前記可動部材による動作頻度を高くすることにより有利性が高い側の前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第1の始動入賞遊技と前記第2の始動入賞遊技とのうちの前記第1の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第2の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第2の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段、を備え、前記通過ゲートは、前記第1の始動口と前記第2の始動口とのうち、前記第2の始動口に入賞しうるように前記遊技領域に打ち出された遊技媒体のみが通過可能とされるように配設されてなることを要旨とする。

【0011】

手段1：「遊技に伴う演出が表示される表示手段と、  
遊技領域内に配置され遊技媒体が入賞可能な第一始動口と、  
該第一始動口に遊技媒体が入賞したことを検出する第一入賞状態検出手段と、  
該第一入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う第一抽選手段と、  
該第一抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第一表示態様を決定する第一表示態様決定手段と、  
該第一表示態様決定手段によって決定された前記第一表示態様を前記表示手段に導出する第一表示制御手段と、  
前記遊技領域内に配置され遊技媒体が入賞可能な第二始動口と、  
特定の遊技状態か否かを判定する遊技状態判定手段と、  
該遊技状態判定手段によって前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二始動口を前記遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くする入賞率変更手段と、  
前記第二始動口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第二入賞状態検出手段と、  
該第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う第二抽選手段と、  
該第二抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第二表示態様を決定する第二表示態様決定手段と、  
該第二表示態様決定手段によって決定された前記第二表示態様を前記表示手段に導出する第二表示制御手段と、  
前記第一抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第一有利遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段と、  
前記第二抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第二有利遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段と  
を具備し、  
前記第一有利遊技状態発生手段は、次回の大当りが発生する確率を通常時よりも高く設定した確率変動大当りと、大当りとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当りで

10

20

30

40

50

あることを呼び起こさせない無喚起大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第一有利遊技状態として発生させ、

前記第二有利遊技状態発生手段は、通常大当たりと前記確率変動大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第二有利遊技状態として発生させる」ことを特徴とする。

ここで、「表示手段」としては、液晶表示装置、ＥＬ表示装置、プラズマ表示装置、またはＣＲＴ等を例示することができる。なお、第一表示態様が導出される表示手段と、第二表示態様が導出される表示手段とは、共通の表示手段であってもよく、別々の表示手段であってもよい。また、「特定の遊技状態」としては、いわゆる確変遊技状態または時短遊技状態を例示することができるが、これ以外の遊技状態であっても、遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、特定の遊技状態として適用することが可能である。さらに、「表示制御手段」によって導出される夫々の表示態様は、同様の態様であってもよく、互いに異なる態様であってもよい。また、「表示態様」としては、特別図柄の変動、装飾図柄列の変動及び特殊な演出等を例示することができる。

10

【００１２】

また、「有利遊技状態」とは、通常の遊技状態よりも遊技者に有利となる状態を意味するものであり、以下のように種々の状態を例示できる。

【００１３】

(１)パチンコ機等の遊技機において、開閉駆動される入賞口を、所定回数繰返し開閉させたり、所定時間、あるいは遊技球が所定個数入賞するまで継続して開放させて、遊技球が多量に入賞口に入賞し易くした状態(所謂「大当たり状態」)。

20

【００１４】

(２)パチンコ等の遊技機において、大当たり状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【００１５】

(３)パチンコ機等の遊技機において、遊技球の入賞や通過により大当たり状態が発生させるか否かの抽選を行う抽選用の入球装置を、通常よりも遊技球が入球し易い状態とし、大当たりの抽選が通常よりも頻繁に行われるようにした状態、所謂「時間短縮状態」。

【００１６】

(４)パチスロ機等の遊技機において、所定ゲームの間、遊技媒体であるメダルの払出しを行う絵柄にてドラムが停止され易くした状態、所謂「ボーナスゲーム状態」。

30

【００１７】

(５)パチスロ機等の遊技機において、次回以降のゲーム状態をボーナスゲーム状態にさせるための条件であるボーナス絵柄にてドラムを停止可能とした状態、所謂「ボーナス成立状態」。

【００１８】

(６)パチスロ機等の遊技機において、所定ゲーム数の間、役を成立させるためのドラムの停止順序や図柄を案内する等して、役の成立を手助けする状態、所謂「アシストゲーム状態」。

【００１９】

(７)パチスロ機等の遊技機において、ボーナスゲーム状態、ボーナス成立状態、アシストゲーム状態等の特典状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

40

【００２０】

手段１の構成によれば、遊技領域には、少なくとも、第一始動口及び第二始動口が設けられており、第一始動口に遊技媒体が入賞したことが検出されると、それに基づいて第一抽選手段による抽選が行われる。また、第二始動口に遊技媒体が入賞したことが検出されると、それに基づいて第二抽選手段による抽選が行われる。一方、遊技に伴う演出が表示される表示手段が設けられており、表示制御手段は、第一抽選手段の抽選結果及び第二抽選手段の抽選結果に基づいて決定された第一表示態様及び第二表示態様を表示手段に導出可能とする。詳しくは、何れか一方の始動口に遊技媒体が入賞した場合には、その始動口

50

に対応する所定の表示態様が導出され、両方の始動口に遊技媒体が入賞した場合には、二つの表示態様が導出される。

【 0 0 2 1 】

また、本発明では、特定の遊技状態になったことが遊技状態判定手段によって判定されると、第二始動口を遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くする。つまり、通常時においては、第二始動口に対して遊技媒体の入賞が極めて困難となり、第一始動口のみが実質的に有効となるため、第一始動口への入賞に基づいて抽選が行われるとともに、一種類の抽選にかかる表示態様が表示手段に導出される。一方、特定の遊技状態になると、第二始動口に対して遊技媒体を入賞させることが可能となる。このため、第一抽選手段による抽選と第二抽選手段による抽選とが順次または並行して行われる機会が増大し、特定の遊技状態における有利性が向上する。つまり、特定の遊技状態になると、抽選手段の数が増加することから、抽選を頻繁に行わせることが可能になるとともに、別の始動口への入賞を契機として実行される新たな抽選手段による楽しみが付加されるため、興趣を大幅に高めることが可能になる。また、第一抽選手段に対応する第一始動口と第二抽選手段に対応する第二始動口とは、別々の始動口から構成されているため、各始動口を遊技状態に合せた好適な位置に配置することが可能になる。

10

【 0 0 2 2 】

さらに、本発明では、第一抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合には、第一有利遊技状態が発生させられ、一方、第二抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合には、第二有利遊技状態が発生させられる。ここで、第一有利遊技状態及び第二有利遊技状態はいずれも遊技者にとって有利な遊技状態（すなわち大当たり状態）であるが、第一有利遊技状態には「確率変動大当たり」と「無喚起大当たり」とが含まれ、第二有利遊技状態には「確率変動大当たり」と「通常大当たり」とが含まれている。このため、通常時においては、第一抽選手段によって「確率変動大当たり」または「無喚起大当たり」の、いずれか一方が発生する可能性が高く、一方、特定の遊技状態になると、第二抽選手段によって「確率変動大当たり」または「通常大当たり」の発生する可能性が高くなる。ここで、「無喚起大当たり」とは、大当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して「大当たり」であることを呼び起こさせない大当たり、つまり、大当たりになっても遊技者に意識させない大当たり、遊技者に対しての訴え力を有しない大当たりである。このため、第一有利遊技状態では、必ずしも大当たりとしての価値（例えば多量の遊技媒体の払出し）が与えられるわけではないが、このような価値のない大当たりでは、大当たりであることでさえ認識されない状態となる。換言すれば、第一抽選手段によって大当たりになったことが認識された場合には、大当たりの終了後、必然的に確率変動状態が発生することとなり、恰も大当たりが少なくとも二回連続して発生することを保証しているかのように意識付けることができる。したがって、大当たりが発生した場合における遊技者の不安感、すなわち「大当たりが1回で終了するのでは」という、不安な気持ちを取り去ることができる。

20

30

【 0 0 2 3 】

手段2：手段1の構成において、「遊技媒体の入賞に基づいて、所定数の遊技媒体を払い出す払出装置をさらに備え、

前記無喚起大当たりは、大当たりの際に払い出される遊技媒体の払出し数を極少量に抑制する低払出大当たりである」ことを特徴とする。

40

【 0 0 2 4 】

手段2の構成によれば、無喚起大当たりにおける遊技媒体の払出し数が極少量に抑えられるため、「遊技媒体が多量に払出されることによって大当たり状態であることを喚起してしまう」という事態を、極力防止することができる。

【 0 0 2 5 】

手段3：手段2の構成において、「大当たりの際に開放され遊技媒体が入賞可能となる大入賞口をさらに備え、

前記低払出し大当たりは、大当たりの際における前記大入賞口の開放時間及び回数を通常時よりも大幅に短くする」ことを特徴とする。

50

## 【 0 0 2 6 】

手段 3 の構成によれば、極めて簡単な構成によって手段 2 の構成を具現化することができる。すなわち、大当りの際には、大入賞口が所定時間（または所定個数入賞するまで）開放され、且つその開放動作が所定回数（所定ラウンド）繰り返されるが、無喚起大当りの場合、この大入賞口の開放時間及び回数を通常時よりも大幅に短くすることにより、遊技媒体の入賞数、ひいてはこれに基づく払出し数を極少量に抑えることができる。

## 【 0 0 2 7 】

手段 4：手段 1 の構成において、「前記無喚起大当りは、内部的に大当りしているにも拘わらず表面的に当たっていない状態を作り出す無表現大当りである」ことを特徴とする。

## 【 0 0 2 8 】

手段 4 の構成によれば、無喚起大当りになると、表面的に当たっていない状態、すなわち内部的に大当りしているが、大当りであると視認し難くなる状態が作り出される。具体的には、大入賞口の開閉動作を、遊技者が気づかない程度の速さで行ったり、大当りである旨の報知を禁止したりする。これにより、無喚起大当りが発生したことに対する遊技者の認識を、効果的に防止することができる。

## 【 0 0 2 9 】

手段 5：手段 1 の構成において、「前記無喚起大当りは、大当り中である旨を表示しない無表示大当りである」ことを特徴とする。

## 【 0 0 3 0 】

手段 5 の構成によれば、大当りが発生しても、その大当りが無喚起大当りである場合には、大当り中である旨を表示しない。このため、通常大当りや確率変動大当りと全く異なる印象を与える。特に、無喚起大当りが発生しても、表示手段では、通常の遊技と同様に演出画像（装飾図柄列の変動等）が導出されるだけであることから、演出画像に注目している遊技者に何ら違和感を与えることがない。

## 【 0 0 3 1 】

手段 6：「遊技に伴う演出が表示される表示手段と、  
操作ハンドルの操作に応じて遊技領域へ遊技球を発射する発射装置と、  
前記遊技領域内に配置され前記遊技球の転動方向を変化させる障害部材と、  
遊技領域内に配置され遊技球が入賞可能な第一始動口と、  
該第一始動口に遊技球が入賞したことを検出する第一入賞状態検出手段と、  
該第一入賞状態検出手段による前記遊技球の検出に基づいて抽選を行う第一抽選手段と

、  
該第一抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第一表示態様を決定する第一表示態様決定手段と、

該第一表示態様決定手段によって決定された前記第一表示態様を前記表示手段に導出する第一表示制御手段と、

前記遊技領域内に配置され遊技球が入賞可能な第二始動口と、  
特定の遊技状態か否かを判定する遊技状態判定手段と、  
該遊技状態判定手段によって前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二始動口を前記遊技球の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くする入賞率変更手段と、

前記第二始動口に前記遊技球が入賞したことを検出する第二入賞状態検出手段と、  
該第二入賞状態検出手段による前記遊技球の検出に基づいて抽選を行う第二抽選手段と

、  
該第二抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第二表示態様を決定する第二表示態様決定手段と、

該第二表示態様決定手段によって決定された前記第二表示態様を前記表示手段に導出する第二表示制御手段と、

前記第一入賞状態検出手段または前記第二入賞状態検出手段による遊技球の検出に応じて所定数の遊技球を払い出す払出装置と、

10

20

30

40

50

前記第一抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第一有利遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段と、

前記第二抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第二有利遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段とを具備し、

前記第一有利遊技状態発生手段は、次回の大当たりが発生する確率を通常時よりも高く設定した確率変動大当たりと、大当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当たりであることを呼び起こさせない無喚起大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第一有利遊技状態として発生させ、

前記第二有利遊技状態発生手段は、通常大当たりと前記確率変動大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第二有利遊技状態として発生させる」ことを特徴とする遊技機。

10

#### 【0032】

手段6の構成によれば、操作ハンドルの操作に対応して発射装置から遊技球が発射されると、遊技球は、多数の障害部材、第一始動口、第二始動口、及び表示手段等が組み込まれた遊技領域に導かれる。そして、第一始動口に遊技球が入賞したことが検出されると、それに基づいて第一抽選手段による抽選が行われ、一方、第二始動口に遊技球が入賞したことが検出されると、それに基づいて第二抽選手段による抽選が行われる。そして、第一抽選手段の抽選結果または第二抽選手段の抽選結果が所定結果の場合には、遊技者に有利な有利遊技状態が発生する。例えば、開閉駆動される大入賞口を、所定回数繰返し開閉させたり、所定時間、あるいは遊技球が所定個数入賞するまで継続して開放させて、遊技球が多量に大入賞口に入賞し易くする。なお、遊技球が始動口または大入賞口に入賞すると、払出装置によって所定数の遊技球が賞球として払い出される。

20

#### 【0033】

また、第一抽選手段による抽選が行われると、その抽選結果に基づいて抽選に関する表示態様が決定され、表示手段に導出される。また、第二抽選手段による抽選が行われると、その抽選結果に基づいて抽選に関する表示態様が決定され、表示手段に導出される。つまり、両方の始動口に遊技球が入賞した場合には、夫々の表示態様が順次または並行して導出される。

#### 【0034】

また、特定の遊技状態になったことが判定されると、遊技球の入賞を可能な状態へと変化させる頻度が高くなる。これにより、通常時においては、第一始動口のみが実質的に有効となり、特定の遊技状態になると、第一始動口及び第二始動口がともに有効となる。つまり、特定の遊技状態になると、抽選手段が増加することから、抽選を頻繁に行わせることが可能になるとともに、別の始動口への入賞を契機として実行される新たな抽選手段(第二抽選手段)による楽しみが付加される。

30

#### 【0035】

さらに、本発明では、通常時においては、第一抽選手段によって「確率変動大当たり」または「無喚起大当たり」の、いずれか一方が発生する可能性が高く、特定の遊技状態になると、第二抽選手段によって「確率変動大当たり」または「通常大当たり」が発生し易くなる。このため、第一抽選手段によって大当たりが発生したことが認識されれば、その後、必然的に大当たりが発生する可能性が大幅に高められ、恰も大当たりが少なくとも二回発生することが保証されているかのように意識付けることができる。したがって、大当たりが発生した場合における遊技者の安心感及び優越感を大きく向上させることができる。

40

#### 【0036】

手段7:「遊技に伴う演出が表示される表示手段と、

遊技領域内に配置され開口度合が固定で遊技媒体が常時入賞可能な第一入賞口であって、前記表示手段にて第一遊技を進行させる第一始動口からなる第一入賞口と、

該第一入賞口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第一入賞状態検出手段と、

該第一入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う第一抽選手段と、

50



該第一抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第一表示態様を決定する第一表示態様決定手段と、

該第一表示態様決定手段によって決定された前記第一表示態様を前記表示手段に導出する第一表示制御手段と、

前記遊技領域内に配置され開放した場合に前記遊技媒体が入賞可能となる第二入賞口であって、前記表示手段にて第二遊技を進行させる第二始動口からなる第二入賞口と、

特定の遊技状態か否かを判定する遊技状態判定手段と、

該遊技状態判定手段によって前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二入賞口を前記遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くする入賞率変更手段と、

10

前記第二入賞口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第二入賞状態検出手段と、

該第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う第二抽選手段と、

該第二抽選手段の抽選結果に基づいて抽選に関する第二表示態様を決定する第二表示態様決定手段と、

該第二表示態様決定手段によって決定された前記第二表示態様を前記表示手段に導出する第二表示制御手段と、

前記第一抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第一有利遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段と、

前記第二抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第二有利遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段とを具備し、

20

前記第一有利遊技状態発生手段は、次回の大当たりが発生する確率を通常時よりも高く設定した確率変動大当たりと、大当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当たりであることを呼び起こさせない無喚起大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第一有利遊技状態として発生させ、

前記第二有利遊技状態発生手段は、通常大当たりと前記確率変動大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第二有利遊技状態として発生させる」ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 3 7 】

手段7の構成によれば、遊技領域には、少なくとも、開口度合が固定である第一入賞口と、開口度合を変化させることが可能な第二入賞口（例えば電動チューリップ）とが設けられており、第一入賞口に遊技媒体が入賞したことが検出されると、それに基づいて第一抽選手段による抽選が行われる。また、第二入賞口に遊技媒体が入賞したことが検出されると、それに基づいて第二抽選手段による抽選が行われる。そして、第一抽選手段または第二抽選手段のいずれか一方の抽選結果が所定結果の場合には、夫々の抽選手段に応じた第一有利遊技状態または第二有利遊技状態が発生する。すなわち、通常時においては、第一抽選手段によって「確率変動大当たり」または「無喚起大当たり」の、いずれか一方が発生する可能性が高く、特定の遊技状態になると、第二抽選手段によって「確率変動大当たり」または「通常大当たり」が発生し易くなる。

30

#### 【 0 0 3 8 】

また、本発明では、特定の遊技状態になったことが遊技状態判定手段によって判定されると、第二入賞口を遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度が高くなる。つまり、通常時においては、第二入賞口に対して遊技媒体の入賞が極めて困難となり、開口度合が固定である第一入賞口のみが実質的に有効となるため、第一入賞口への入賞に基づいて抽選が行われるとともに、一種類の抽選にかかる表示態様が第一表示手段に導出される。一方、特定の遊技状態になると、第二入賞口に対して遊技媒体を入賞させることが可能となる。このため、第一抽選手段による抽選と第二抽選手段による抽選とが順次または並行して行われる機会が増大し、特定の遊技状態における有利性が向上する。

40

#### 【 0 0 3 9 】

手段8：手段1～手段7のいずれか一つの構成において、「操作ハンドルの操作に対応

50

して遊技媒体を発射する発射装置と、

該発射装置から発射された遊技媒体を前記遊技領域の左上部分に案内し、当該部分から前記遊技領域内へ遊技媒体を放出させる案内レールとをさらに具備し、

前記第一始動口は、前記遊技領域の中央よりも下側に配設され、前記第二始動口は、前記遊技領域の中央よりも右側に配設されている」ことを特徴とする。

【0040】

手段8の構成によれば、操作ハンドルの操作に対応して発射装置から遊技媒体が発射されると、遊技球は、案内レールに案内され、左上部分から、第一始動口、第二始動口、及び表示手段等が組み込まれた遊技領域に導かれる。ところで、第一始動口は遊技領域の中央よりも下側に配設されているため、通常時の遊技方法としては、第一始動口に多くの遊技媒体を入賞させるよう、遊技領域の中央付近を狙って、遊技媒体を発射させることが好ましい。一方、特定の遊技状態になると、第二始動口へ入賞させることが可能となるため、遊技領域の中央よりも右側に配設された第二始動口に多くの遊技媒体を入賞させるよう、遊技領域の右側付近を狙って遊技媒体を発射させること（所謂「右打ち」）が好ましくなる。つまり、通常時と特定の遊技状態の時とでは、操作ハンドルを操作して遊技媒体の打ち方を替えることが好ましくなり、遊技機本来の興趣を向上させることができる。

10

【0041】

また、第一始動口は、遊技領域の中央よりも下方であることから、第一始動口に遊技媒体が集中し難くなり、常時入賞可能となる第一始動口への入賞を抑え、その入賞を契機とする第一抽選手段による抽選をある程度制限することが可能となる。一方、第二始動口は、遊技領域の中央よりも右側であることから、右打ちさせることにより、特定の遊技状態のときに実質的に有効となる第二始動口への入賞を促進させることが可能となり、ひいては、その入賞を契機とする第二抽選手段による抽選を頻繁に行わせることが可能になる。つまり、特定の遊技状態の際に行われる抽選の頻度を通常時に比べて大幅に増加させ、遊技意欲を大きく向上させることが可能になる。

20

【0042】

手段9：手段1～手段8のいずれか一つの構成において、「通常の遊技状態では、前記第一始動口を前記第二始動口よりも入賞し易い状態とし、前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二始動口を前記第一始動口よりも入賞し易い状態とする有利始動口切替手段を有する」ことを特徴とする。

30

【0043】

手段9の構成によれば、遊技領域には、少なくとも第一始動口及び第二始動口が配設されており、通常の遊技状態では、相対的に第二始動口よりも第一始動口に遊技媒体を入賞させ易い状態となる。したがって、遊技者は、第一始動口及び第二始動口の状況を見比べることにより、第一始動口へ入賞させることが好ましい状態であることを把握することができる。一方、遊技状態判定手段によって特定の遊技状態になったことが判定されると、二つの始動口における相対的な有利性が入れ替わり、第一始動口よりも第二始動口に遊技媒体を入賞させ易い状態となる。したがって、遊技者は、相対的な有利性が入れ替わったことを認識することにより、第二始動口へ入賞させることが好ましい状態であることを把握することができる。このため、遊技機の詳細な動作を把握していない遊技者であっても、各始動口の状況を対比することにより、好適な遊技方法を理解することが可能になる。特に、手段8の構成のように第一始動口と第二始動口とが離間して配置されている場合には、操作ハンドルを操作して遊技媒体の打ち方を切り替える好適なタイミングを、各始動口の状態に基づいて把握することが可能となる。

40

【0044】

手段10：手段1～手段9のいずれか一つの構成において、「前記第一抽選手段における前記確率変動大当りと前記無喚起大当りとの振分率を第一振分率とし、前記第二抽選手段における前記確率変動大当りと前記通常大当りとの振分率を第二振分率とした場合、前記第一振分率と前記第二振分率とが同一の比率であり、

且つ、前記第一抽選手段の当選確率が高確率である場合には、前記第二抽選手段の当選

50

確率を高確率に設定し、一方、前記第一抽選手段の当選確率が低確率である場合には、前記第二抽選手段の当選確率を低確率に設定する比率合致手段をさらに有する」ことを特徴とする。

【0045】

手段10の構成によれば、第一抽選手段及び第二抽選手段は、抽選の結果が「大当り」となる確率として、少なくとも高低二段階の確率を有しており、高確率が選択された場合には低確率が選択された場合よりも、大当りが発生する可能性が高くなる。ここで、第二抽選手段における当選確率は、第一抽選手段の当選確率に同調しており、第一抽選手段が高確率の場合には高確率となり、第一抽選手段が低確率の場合には低確率となる。つまり、高確率と低確率とが混在することがなく、通常の遊技状態（いずれも低確率状態）における期待値と、確率変動状態（いずれも高確率状態）での期待値を明確に差別化することができる。また、第一抽選手段における大当りの振分率と、第二抽選手段における大当りの振分率とが、同一の比率であるため、いずれの始動口に入賞させた場合も確率変動大当りが発生する確率は等しくなる。したがって、遊技者は、夫々の始動口における当選確率や大当りの振分け等を考慮することなく、入賞させ易い入賞口を狙って遊技媒体を発射させればよいこととなり、遊技機における複雑化を軽減することができる。

10

【0046】

手段11：手段1～手段10のいずれか一つの構成において、「大当り状態の終了後、前記第一表示態様が所定回数導出されるまでの間、該第一表示態様の変動時間を短縮させるようにした時短遊技状態を有し、

20

該時短遊技状態を、前記特定の遊技状態とする」ことを特徴とする。

【0047】

手段11の構成によれば、大当り状態終了後の時短遊技状態を、特定の遊技状態として処理が行われる。したがって、第一始動口への入賞に基づいて行われる第一抽選手段の抽選の間隔を短縮するとともに、第二始動口における入賞のし易さを増加させることが可能となり、大当りへの抽選の頻度を大幅に増加させることが可能になる。また、大当り状態の終了後、装飾図柄列が所定回数変動するまでの間における有利性が高められる。したがって、連続的に行われる大当りへの安心感をさらに高めることができる。

【0048】

手段12：手段1～手段11のいずれか一つの構成において、「前記確率変動大当り後の遊技状態を、前記特定の遊技状態とする」ことを特徴とする。

30

【0049】

手段12の構成によれば、確率変動大当り後の遊技状態、すなわち、「少なくとも次回の大当りが発生する確率を通常時よりも高く設定した確変遊技状態」を、特定の遊技状態として処理が行われる。したがって、確変遊技状態になると、第一抽選手段と第二抽選手段とを併用した抽選が頻繁に行われるようになり、次回の大当りが発生するまでの時間をさらに短縮することが可能になる。つまり、確変遊技状態における有利性をさらに高め、遊技意欲を一層向上させることができる。

【0050】

手段13：手段1～手段12のいずれか一つの構成において、「前記第一表示態様または前記第二表示態様の導出中に、前記第一入賞状態検出手段によって前記遊技媒体が検出された場合、一定回数を上限として第一始動記憶数を記憶するとともに、前記第一表示態様の導出を、記憶された第一始動記憶数分だけ行わせる第一保留消化手段と、

40

前記第一表示態様または前記第二表示態様の導出中に、前記第二入賞状態検出手段によって前記遊技媒体が検出された場合、一定回数を上限として第二始動記憶数を記憶するとともに、前記第二表示態様の導出を、記憶された第二始動記憶数分だけ行わせる第二保留消化手段とをさらに具備し、

前記第一表示制御手段及び前記第二表示制御手段は、前記第一表示態様決定手段及び前記第二表示態様決定手段によって決定された前記第一表示態様及び前記第二表示態様を、前記第一入賞状態検出手段及び前記第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出順に

50

従って前記表示手段に導出する」ことを特徴とする。

【0051】

ここで、第一保留消化手段における第一始動記憶数の上限値と、第二保留消化手段における第二始動記憶数の上限値とは、互いに同一であっても異なってもよい。

【0052】

手段13の構成によれば、第一抽選手段及び第二抽選手段のいずれに対しても保留消化処理が行われ、第一表示態様または第二表示態様の導出中に、第一入賞状態検出手段によって遊技媒体が検出された場合には、一定回数を上限として第一始動記憶数を記憶するとともに、第一表示態様の導出を、記憶された第一始動記憶数分だけ行わせる。また、第一表示態様または第二表示態様の導出中に、第二入賞状態検出手段によって遊技媒体が検出された場合には、一定回数を上限として第二始動記憶数を記憶するとともに、第二表示態様の導出を、記憶された第二始動記憶数分だけ順に行わせる。

10

【0053】

また、二種類の表示態様が、遊技媒体の検出順に従って順次導出されることから、二つの抽選が並行して行われることを防止し、ひいては、大当たり状態が重なって実行されることによる演出内容の煩雑さや、遊技の不自然さを防止することができる。また、二つの保留状態が入賞順に従って消化されるため、二つの始動口に対する入賞のし易さに差があっても、入賞のし易さに応じた割合で順に消化させることができ、例えば、一方の始動記憶数のみが多く残され、それに対応する表示態様が連続して導出されることによる演出の単調化を抑制することができる。

20

【0054】

手段14：「遊技領域内に配置され遊技媒体が常時入賞可能な第一始動口と、前記遊技領域内に配置され開放した場合に遊技媒体が入賞可能となる第二始動口と、前記第一始動口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第一入賞状態検出手段と、前記第二始動口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第二入賞状態検出手段と、第一特別図柄が表示される第一特別図柄表示器と、第二特別図柄が表示される第二特別図柄表示器と、前記第一入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて第一当り判定用乱数を抽出し抽選を行う第一抽選手段と、前記第一入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第一当り図柄用乱数を抽出し、前記第一抽選手段の抽選結果に対応した前記第一特別図柄の停止図柄を決定する第一表示態様決定手段と、特定の遊技状態か否かを判定する遊技状態判定手段と、該遊技状態判定手段によって前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二始動口を前記遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高める入賞率変更手段と、

30

前記第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて第二当り判定用乱数を抽出し抽選を行う第二抽選手段と、

前記第二入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第二当り図柄用乱数を抽出し、前記第二抽選手段の抽選結果に対応した前記第二特別図柄の停止図柄を決定する第二表示態様決定手段と、

40

前記第一入賞状態検出手段及び前記第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出順に従って前記第一特別図柄または前記第二特別図柄を変動させるとともに、前記第一表示態様決定手段または前記第二表示態様決定手段によって決定された停止図柄で前記第一特別図柄または前記第二特別図柄の変動を停止させる特別図柄変動制御手段と、

前記第一抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第一有利遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段と、

前記第二抽選手段の抽選結果が所定の結果である場合、遊技者に有利な第二有利遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段とを具備し、

前記第一有利遊技状態発生手段は、次回の大当たりが発生する確率を通常時よりも高く設

50

定した確率変動大当たりと、大当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当たりであることを呼び起こさせない無喚起大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第一有利遊技状態として発生させ、

前記第二有利遊技状態発生手段は、通常大当たりと前記確率変動大当たりとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第二有利遊技状態として発生させる」ことを特徴とする。

【0055】

手段14の構成によれば、遊技状態に基づいて所定の抽選を行うとともに、特別図柄表示器において特別図柄を変動させ、抽選結果に基づいて特別図柄の変動を停止させる処理が実行される。具体的に、特別図柄変動制御手段は、第一特別図柄表示器に第一特別図柄を変動させるとともに、第一抽選手段の抽選結果に基づいて第一特別図柄を所定の停止図柄で停止させる。また、第二特別図柄表示器に第二特別図柄を変動させるとともに、第二抽選手段の抽選結果に基づいて第二特別図柄を所定の停止図柄で停止させる。つまり、第一始動口及び第二始動口に遊技媒体が入賞した場合には、各特別図柄表示器において特別図柄の変動表示が行われる。

10

【0056】

また、第二始動口は、遊技状態が特定の遊技状態になったとき、遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させられる頻度が高くなる。このため、通常時は、第一始動口への入賞に基づいて抽選が行われるとともに、第一特別図柄のみが変動表示されることとなり、一方、特定の遊技状態になると、第一始動口及び第二始動口がともに有効となるため、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示が順次または並行して行われる。つまり、特定の遊技状態になると、第二始動口への入賞を契機として実行される新たな抽選手段に関する特別図柄の変動が付加されるため、抽選に対する期待感の低下を抑制することが可能になる。なお、第一抽選手段または第二抽選手段による抽選結果が所定の結果である場合には、遊技者に有利な第一有利遊技状態（「確率変動大当たり」または「無喚起大当たり」のいずれか一方）あるいは第二有利遊技状態（「確率変動大当たり」または「通常大当たり」のいずれか一方）を発生させる処理も行われる。

20

【0057】

手段15：手段1～手段14のいずれか一つの構成において、「前記第二始動口は、電動開閉入賞装置に設けられ、

遊技媒体が通過可能な通過ゲートと、

30

該通過ゲートに遊技媒体が通過する毎に抽選を行う第三抽選手段と、

該第三抽選手段の抽選結果が当りの場合、前記電動開閉入賞装置を所定時間開放させる開放制御手段とをさらに備え、

前記入賞率変更手段は、前記特定の遊技状態における前記第三抽選手段の当選確率を通常時よりも高くすることにより、前記電動開閉入賞装置における遊技媒体の入賞し易さを向上させる」ことを特徴とする。

【0058】

手段15の構成によれば、入賞率変更手段の構成を具現化することができる。遊技媒体が通過ゲートを通過すると、それに基づいて第三抽選手段による抽選が行われ、その抽選の結果が当りになると、電動開閉入賞装置によって始動口が所定時間開放し、その始動口に遊技媒体を入賞させることが可能となる。そして、第三抽選手段の抽選結果が当りとなる確率は、通常時よりも特定の遊技状態の方が高くなるように設定されている。つまり、第三抽選手段の当選確率を変化させることにより、第二始動口（電動開閉入賞装置）を、殆ど開放しない状態から頻繁に開放する状態へと変化させ、遊技媒体の入賞が極めて困難な状態から容易な状態へと変化させることが可能になる。

40

【0059】

手段16：手段15の構成において、「前記電動開閉入賞装置が閉鎖状態の場合、前記電動開閉入賞装置に遊技媒体が入賞することを阻止する障害部材をさらに備える」ことを特徴とする。

【0060】

50

手段１６の構成によれば、第二始動口を有する電動開閉入賞装置の入口部分には、障害部材が設けられているため、電動開閉入賞装置が閉鎖状態の場合には、その入賞装置に遊技媒体を入賞させることができなくなる。このため、通常の遊技時に、第二始動口を狙って遊技媒体を発射させるような操作が抑制され、適切な順序に従って遊技媒体を順に入賞させるよう誘導することができる。したがって、「第一抽選手段によって確率変動大当りが発生する前に、第二始動口に遊技媒体を入賞させ、その結果通常大当りが発生すること」、すなわち、「第一抽選手段による大当りを経過することなく、第二抽選手段によって大当りが発生し、しかもその状態が単発で終了してしまうこと」を極力防止することができる。

【００６１】

10

手段１７：手段１～手段１６のいずれか一つの構成において、「前記第一有利遊技状態及び前記第二有利遊技状態は、遊技媒体を入賞させやすい状態とする当りラウンド動作を、所定ラウンドまで繰返し行わせるものであり、前記通常大当り及び前記確率変動大当りでは最大ラウンド数を $n$ 回として繰返し行わせ、一方、前記無喚起大当りではラウンド数を $m$ 回（但し $m$ は $n$ よりも極めて小さい値）とするとともに、各ラウンドの継続時間を極めて短くする」ことを特徴とする。

【００６２】

手段１７の構成によれば、第一始動口への入賞に基づいて発生する第一有利遊技状態には、「確率変動大当り」と「無喚起大当り」とが含まれており、「無喚起大当り」では最大ラウンド数が極めて小さく、しかも各ラウンドの継続時間が極めて短い値に設定されている。一例を挙げると、「大当り」では最大ラウンド数が「１５」で大入賞口の開放時間が３０秒（または遊技媒体が１０個入賞するまで）に設定されているのに対し、「無喚起大当り」では大入賞口が６秒以内に二回開閉するように設定されている。したがって、「大当り」と「無喚起大当り」とにおける有利性を明確に差別化することができ、第一抽選手段による「大当り」の認識と、その後の確率変動状態への移行とを確実に関連付けることが可能となる。なお、「無喚起大当り」では、ラウンド数が極めて少なく継続時間も極めて短いことから、払い出される遊技媒体の量も極めて少なく、ひいては大当りであることを遊技者に気づかせ難くすることが可能である。

20

【００６３】

手段１８：手段１～手段１７のいずれか一つの構成において、「前記第一表示態様の導出に合せて第一装飾図柄を演出表示手段で変動させるとともに、前記第一抽選手段の抽選結果に基づいて前記第一装飾図柄を所定の停止図柄で停止させる第一装飾図柄変動制御手段と、

30

前記第二表示態様の導出に合せて第二装飾図柄を前記演出表示手段で変動させるとともに、前記第二抽選手段の抽選結果に基づいて前記第二装飾図柄を所定の停止図柄で停止させる第二装飾図柄変動制御手段と、

前記第一抽選手段または前記第二抽選手段の抽選結果が、前記確率変動大当りまたは前記通常大当りである場合には、前記第一装飾図柄または前記第二装飾図柄の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させ、一方、前記抽選結果が前記無喚起大当りである場合には、「無喚起大当り」であることを表示させることなく、当該抽選にかかる演出を終了する当り情報表示制御手段とをさらに備える」ことを特徴とする。

40

【００６４】

手段１８の構成によれば、各抽選手段にかかる演出内容として少なくとも装飾図柄が導出され装飾図柄の変動表示が行われる。具体的に、第一装飾図柄変動制御手段は、第一装飾図柄を変動させるとともに、第一抽選手段の抽選結果に基づいて第一装飾図柄を所定の停止図柄で停止させる。また、第二装飾図柄変動制御手段は、第二装飾図柄を変動させるとともに、第二抽選手段の抽選結果に基づいて第二装飾図柄を所定の停止図柄で停止させる。つまり、第一始動口及び第二始動口に遊技媒体が入賞した場合には、装飾図柄列の変動及び停止が順次または並行して行われる。

【００６５】

50

また、第二始動口は、遊技状態が特定の遊技状態になったとき、遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化する頻度が高くなるため、通常時は、第一始動口への入賞に基づいて抽選が行われるとともに、第一装飾図柄のみが導出されることとなり、一方、特定の遊技状態になると、第一始動口及び第二始動口がともに有効となるため、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の変動が順にまたは並行して行われる機会が増大する。つまり、特定の遊技状態になると、第二始動口への入賞を契機として実行される新たな抽選手段に関する装飾図柄が付加されるため、抽選に対する期待感の低下を抑制することが可能になる。すなわち、一方の装飾図柄が、外れの組合せで停止した場合であっても、他方の装飾図柄が引き続いて変動する場合には、大当りへの期待感を継続することが可能になり、ひいては装飾図柄の変動に対する興味を高めることが可能になる。

10

#### 【0066】

さらに、第一抽選手段または前記第二抽選手段の抽選結果が、「確変大当り」または「通常大当り」である場合には、装飾図柄の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるため、大当りとなったことを確実に認識させるとともに遊技者の喜びを助長させることが可能になる。これに対し、第一抽選手段の抽選結果が「無喚起大当り」である場合には、「無喚起大当り」であることを表示させない。このため、「無喚起大当り」になったことを遊技者に気づかせ難くし、第一始動口への入賞に基づく当選結果と第二始動口への入賞に基づく当選との因果関係を一層強く印象付けることが可能になる。

#### 【0067】

手段19：「遊技領域内に配置され遊技媒体が常時入賞可能な第一始動口と、  
前記遊技領域内に配置され開放した場合に遊技媒体が入賞可能となる第二始動口と、  
第一特別図柄が表示される第一特別図柄表示器と、  
第二特別図柄が表示される第二特別図柄表示器と、  
前記第一始動口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第一入賞状態検出手段と、  
前記第二始動口に前記遊技媒体が入賞したことを検出する第二入賞状態検出手段と、  
特定の遊技状態か否かを判定する遊技状態判定手段、  
該遊技状態判定手段によって前記特定の遊技状態になったことが判定されると、前記第二始動口を前記遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くする入賞率変更手段、

20

前記第一入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第一当り判定用乱数を抽出する第一当り判定用乱数抽出手段、

30

前記第二入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第二当り判定用乱数を抽出する第二当り判定用乱数抽出手段、

前記第一入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第一当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段、

前記第二入賞状態検出手段によって検出された入賞状態に基づいて、第二当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段、

前記第一当り判定用乱数及び前記第一当り図柄用乱数を基に、第一変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段、

前記第二当り判定用乱数及び前記第二当り図柄用乱数を基に、第二変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段、

40

抽出される前記第一当り判定用乱数と当りの当否との関係を示す第一当り判定用テーブル、

抽出される前記第二当り判定用乱数と当りの当否との関係を示す第二当り判定用テーブル、

抽出される前記第一当り図柄用乱数と前記第一特別図柄表示器において抽選結果として変動停止される第一変動停止図柄との関係を示す第一当り図柄用テーブル、

抽出される前記第二当り図柄用乱数と前記第二特別図柄表示器において抽選結果として変動停止される第二変動停止図柄との関係を示す第二当り図柄用テーブル、

前記当りの場合に用いられ、抽出される前記第一変動時間用乱数と前記第一特別図柄表

50

示器における前記第一特別図柄の変動時間との関係を示す第一当り時変動時間可変用テーブル、

前記当りの場合に用いられ、抽出される前記第二変動時間用乱数と前記第二特別図柄表示器における前記第二特別図柄の変動時間との関係を示す第二当り時変動時間可変用テーブル、

外れの場合に用いられ、抽出される前記第一変動時間用乱数と前記第一特別図柄表示器における前記第一特別図柄の変動時間との関係を示す第一外れ時変動時間可変用テーブル

、  
外れの場合に用いられ、抽出される前記第二変動時間用乱数と前記第二特別図柄表示器における前記第二特別図柄の変動時間との関係を示す第二外れ時変動時間可変用テーブル

10

、  
前記第一当り判定用乱数が抽出されると、該第一当り判定用乱数と前記第一当り判定用テーブルとから当りの当否を決定する第一当否決定手段、

前記第二当り判定用乱数が抽出されると、該第二当り判定用乱数と前記第二当り判定用テーブルとから当りの当否を決定する第二当否決定手段、

前記第一当り図柄用乱数が抽出されると、該第一当り図柄用乱数と前記第一当り図柄用テーブルとから前記第一特別図柄表示器における変動停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段、

前記第二当り図柄用乱数が抽出されると、該第二当り図柄用乱数と前記第二当り図柄用テーブルとから前記第二特別図柄表示器における第二変動停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段、

20

前記第一変動時間用乱数が抽出され、且つ前記第一当否決定手段によって当りであることが決定されると、前記第一変動時間用乱数と前記第一当り時変動時間可変用テーブルとから前記第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、前記第一変動時間用乱数が抽出され、且つ前記第一当否決定手段によって外れであることが決定されると、前記第一変動時間用乱数と前記第一外れ時変動時間可変用テーブルとから前記第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段、

前記第二変動時間用乱数が抽出され、且つ前記第二当否決定手段によって当りであることが決定されると、前記第二変動時間用乱数と前記第二当り時変動時間可変用テーブルとから前記第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、前記第二変動時間用乱数が抽出され、且つ前記第二当否決定手段によって外れであることが決定されると、前記第二変動時間用乱数と前記第二外れ時変動時間可変用テーブルとから前記第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段、

30

前記第一入賞状態検出手段及び前記第二入賞状態検出手段による前記遊技媒体の検出順に従って前記第一特別図柄表示器または前記第二特別図柄表示器において前記第一特別図柄または前記第二特別図柄の変動を開始させるとともに、前記第一変動時間決定手段または前記第二変動時間決定手段によって決定された前記第一変動時間または前記第二変動時間の経過後、前記第一停止図柄決定手段または前記第二停止図柄決定手段によって決定された前記第一変動停止図柄または前記第二変動停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段、

40

前記第一当否決定手段によって当りであることが決定されると、前記第一特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な第一有利遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段、

前記第二当否決定手段によって当りであることが決定されると、前記第二特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な第二有利遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段、

及び、少なくとも当りの有無に関する当否コマンド、前記第一特別図柄または前記第二特別図柄の変動態様（変動時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段を有する主制御手段と、

第一装飾図柄及び第二装飾図柄が夫々表示される演出表示手段と、

該演出表示手段に第一装飾図柄を変動させるとともに、前記主制御手段から発信される制御コマンドを受信し、該制御コマンドを基に前記第一装飾図柄を所定の図柄で停止させ

50



る第一装飾図柄変動制御手段、

前記演出表示手段に第二装飾図柄を変動させるとともに、前記主制御手段から発信される制御コマンドを受信し、該制御コマンドを基に前記第二装飾図柄を所定の図柄で停止させる第二装飾図柄変動制御手段、

及び順次または並行して行い得る前記第一当否決定手段または前記第二当否決定のいずれか一方の判定結果が当りである場合、該当否決定手段にかかる装飾図柄を表示させた後、「当り」であることを表示する当り表示手段を有する副制御手段とを具備し、前記主制御手段の前記第一有利遊技状態発生手段は、次回の大当りが発生する確率を通常時よりも高く設定した確率変動大当りと、大当りとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当りであることを呼び起こさない無喚起大当りとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第一有利遊技状態として発生させ、

10

前記第二有利遊技状態発生手段は、通常大当りと前記確率変動大当りとを有し、これらの中からいずれか一方を前記第二有利遊技状態として発生させ、

前記副制御手段の前記当り表示手段は、第一当否決定手段による判定結果が前記無喚起大当りである場合、「大当り」であることを表示を禁止する」ことを特徴とする。

#### 【0068】

手段19の構成によれば、主制御手段では、第一入賞状態検出手段によって検出された遊技状態に基づいて、第一当り判定用乱数及び第一当り図柄用乱数を夫々抽出し、さらにこれらの乱数を基に第一変動時間用乱数を抽出する。その後、第一当り判定用乱数と第一当り判定用テーブルとから当りの当否を決定する。また、第一当り図柄用乱数と第一当り図柄用テーブルとから第一特別図柄表示器における第一変動停止図柄を決定する。さらに、当りであることが決定された場合には、第一変動時間用乱数と第一当り時変動時間可変用テーブルとから第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、外れであることが決定された場合には、第一変動時間用乱数と第一外れ時変動時間可変用テーブルとから第一特別図柄の変動時間を決定する。そして第一特別図柄表示器において第一特別図柄の変動を開始させるとともに、第一変動時間可変テーブルを用いて決定された変動時間の経過後、第一当り図柄用テーブルを用いて決定された第一変動停止図柄で変動停止させる。さらに当りであることが決定された場合には、第一特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な第一有利遊技状態、すなわち「確率変動大当り」または「無喚起大当り」の何れか一方を発生させる。

20

30

#### 【0069】

また、同様に、主制御手段では、第二入賞状態検出手段によって検出された遊技状態に基づいて、第二当り判定用乱数及び第二当り図柄用乱数を夫々抽出し、これらの乱数を基に第二変動時間用乱数を抽出する。その後、第二当り判定用乱数と第二当り判定用テーブルとから当りの当否を決定する。また、第二当り図柄用乱数と第二当り図柄用テーブルとから第二特別図柄表示器における第二変動停止図柄を決定する。さらに、当りであることが決定された場合には、第二変動時間用乱数と第二当り時変動時間可変用テーブルとから第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、外れであることが決定された場合には、第二変動時間用乱数と第二外れ時変動時間可変用テーブルとから第二特別図柄の変動時間を決定する。そして第二特別図柄表示器において第二特別図柄の変動を開始させるとともに、第二変動時間可変テーブルを用いて決定された変動時間の経過後、第二当り図柄用テーブルを用いて決定された第二変動停止図柄で変動停止させる。さらに当りであることが決定された場合には、第二特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な第二有利遊技状態、すなわち「確率変動大当り」または「通常大当り」の何れか一方を発生させる。

40

#### 【0070】

また、主制御手段では、遊技状態が特定の遊技状態になったとき、第二始動口を遊技媒体の入賞が可能な状態へと変化させる頻度を高くするようにしている。このため、通常時は、第一始動口への入賞に基づいて抽選が行われるとともに、第一特別図柄のみが変動表示されることとなり、一方、特定の遊技状態になると、第一始動口及び第二始動口がともに有効となるため、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示が順にまたは並行して行わ

50

れる。

【 0 0 7 1 】

ところで、主制御手段では、第一特別図柄または第二特別図柄の変動開始の際に、少なくとも両抽選手段における当りの有無に関する当否コマンド、及びこれら特別図柄の変動態様に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信する。すると、副制御手段では、これらの制御コマンドを受信し、制御コマンドに従った処理を行う。すなわち、各始動口への入賞状態に基づいて、第一装飾図柄及び／または第二装飾図柄が変動表示されるとともに、主基板から送信される制御コマンドを基に第一抽選手段及び第二抽選手段の抽選結果を受信し、それらの抽選結果を基に第一装飾図柄及び第二装飾図柄を所定の停止図柄で停止させる。また、第一当否決定手段または第二当否決定手段の判定結果が「大当り」である場合には、装飾図柄列の停止後、「大当り」であることを表示させる。なお、第一当否決定手段による判定結果が「無喚起大当り」である場合、「当り」であることの表示は行われない。

10

【 0 0 7 2 】

このように本構成によれば、複数のテーブルを用いることにより、複雑な制御を比較的容易に処理することが可能となる。

【 0 0 7 3 】

手段 20：手段 1～手段 19 のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチンコ機である」ことを特徴とする。パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である投入媒体と、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一つである。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応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを具備するもの」である。

20

【 0 0 7 4 】

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（すなわ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応じ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表示手段を更に具備するもの」、一般に「ハネモノ」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応じ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。

30

【 0 0 7 5 】

手段 20 の構成によると、パチンコ機において、手段 1～手段 19 までのいずれかの作用効果を奏することができる。

40

【 0 0 7 6 】

手段 21：手段 1～手段 19 のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチスロ機である」ことを特徴とする。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）の操作に応じ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）の操作に応じ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

50

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、満たされた条件に応じ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。

【0077】

手段21によると、パチスロ機において、手段1～手段19までのいずれかの作用効果を奏することができる。

【0078】

手段22：手段1～手段19のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機である」ことを特徴とする。ここで、「パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機」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）の操作に応じ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）の操作に応じ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、満たされた条件に応じ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。

【0079】

手段22によると、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機において、手段1～手段19までのいずれかの作用効果を奏することができる。

【0080】

なお、上記に例示したパチスロ機や、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。

【発明の効果】

【0081】

特定の遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0082】

【図1】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。

【図2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【図3】遊技領域の構成を示す拡大正面図である。

【図4】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図5】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図6】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図7】図6に示すパチンコ機の斜視図から後ろカバー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。

【図8】パチンコ機の本体枠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る。

【図9】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図10】パチンコ機の上部側における内部構成を示す横断面図である。

【図11】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。

【図12】制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図 1 3】主基板に搭載される CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】主基板に搭載される CPU により実行される電源断発生時処理を示すフローチャートである。

【図 1 5】主基板に搭載される CPU により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】主基板に搭載される CPU により更新される乱数を示す一覧表図である。

【図 1 7】主基板に搭載される CPU により実行される遊技処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】遊技処理における変動開始処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 9】特別図柄用乱数記憶手段の構成を示す説明図である。

【図 2 0】変動開始処理における第一大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1】変動開始処理における第二大当り判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】遊技処理における変動表示パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】遊技処理における変動中処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】遊技処理における大当り遊技開始処理及び大当り遊技中処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】大当り開始コマンドと、大当り確率及び継続率との関係を示す一覧表図である。

【図 2 6】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 7】サブ統合基板に搭載される統合 CPU により実行される 16ms 定常処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】16ms 定常処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】16ms 定常処理における演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】主基板における第一抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【図 3 2】主基板における第二抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【図 3 3】主基板における普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。

【図 3 4】電飾制御基板における演出表示制御及び装飾図柄変動制御に関する機能的な構成を示すブロック図である。

30

【図 3 5】(a) は当り時演出態様テーブルの構成を示し、(b) は外れ時演出態様テーブルの構成を示す説明図である。

【図 3 6】具体的な演出例である。

【発明を実施するための形態】

【0083】

以下、本発明の一実施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、図面に基づいて詳細に説明する。

[パチンコ機の全体構成について]

図 1 に基づき説明する。

40

図 1 はパチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側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。

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。

【0084】

[本体枠の構成について]

50

図 2 及び図 4 に基づき説明する。

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。

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。

10

#### 【 0085 】

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。

20

#### 【 0086 】

##### [ 前面枠の構成について ]

図 1 及び図 2 に基づき説明する。

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。

30

#### 【 0087 】

##### [ 施錠装置の構成について ]

40

図 1 及び図 4 に基づき説明する。

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

50

係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回転操作されることで、扉施錠フック 7 4 と前面枠 4 の閉止具 7 3 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。

#### 【 0 0 8 8 】

[ 遊技盤装着枠及び遊技盤の構成について ]

図 1、図 3、図 4、及び図 5 に基づき説明する。

図 3 は遊技領域 3 7 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る。

図 1 及び図 4 に示すように、本体枠 3 の遊技盤装着枠 1 2 は、前枠体 1 1 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 1 2 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（図 1 1 参照）。遊技盤 5 の盤面（前面）には、外レール 7 6 と内レール 7 7 とを備えた案内レール 7 8 が設けられ、その案内レール 7 8 の内側に遊技領域 3 7 が区画形成されている。なお、発射レール 1 9 と案内レール 7 8 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 7 8 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 3 1 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 7 8 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 7 9 が装着されている。

#### 【 0 0 8 9 】

図 3 に示すように、遊技領域 3 7 内には多数の障害釘（参照符号なし）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 9 0 が設けられている。遊技領域 3 7 のほぼ中央位置には、センター役物 9 1 が配設されており、このセンター役物 9 1 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。

#### 【 0 0 9 0 】

センター役物 9 1 は全体として額縁状の装飾体から構成されており、その上縁部にはキャラクターの頭部をデザインした、キャラクタ体 9 2 が一体的に取り付けられている。なお、このキャラクタ体 9 2 は、回転可能な可動役物として機能している。

#### 【 0 0 9 1 】

また、センター役物 9 1 の上縁部または左右側縁部には、図示しないワープ入口とともにワープ通路が形成されており、遊技盤面に沿って流下する遊技球がワープ入口に入り込むと、ワープ通路を通じてセンター役物 9 1 の内側に取り込まれるようになっている。

#### 【 0 0 9 2 】

センター役物 9 1 の内側には、その下縁部に球受け柵 9 4（ステージとも称する）が形成されており、この球受け柵 9 4 は前後方向に一定の奥行きを有している。ワープ通路を通して取り込まれた遊技球はセンター役物 9 1 の内側へ放出され、球受け柵 9 4 に誘導される。球受け柵 9 4 はその上面にて遊技球を転動させ、その動きにいろいろな変化を与えて遊技に面白みを付加する。

#### 【 0 0 9 3 】

また、センター役物 9 1 の下縁部には、その中央位置に球誘導路 9 5 が形成されており、この球誘導路 9 5 への入口（図示しない）は球受け柵 9 4 の上面に形成されている。球受け柵 9 4 から球誘導路 9 5 の入口に落下した遊技球は、そのまま球誘導路 9 5 を通って下方に案内される。

#### 【 0 0 9 4 】

一方、球誘導路 9 5 の出口は正面に向けて開口しており、この出口から放出された遊技球は、ほぼ真下に向かって落下する。遊技領域 3 7 には、球誘導路 9 5 の下方に第一始動口 6 4 が配置されており、この第一始動口 6 4 に遊技球が入球すると第一大当り抽選（後述する）における始動入賞となる。なお、第一始動口 6 4 は、開口度合が固定であるポケット型の始動口であり、入賞のし易さを遊技状態に応じて変化させることなく、常時入賞可能となっている。また、センター役物 9 1 の右側には、第二始動口 6 5 を有する電動開閉入賞装置 6 9 が配置されており、この第二始動口 6 5 に遊技球が入賞すると第二大当り

抽選（後述する）における始動入賞となる。なお、電動開閉入賞装置 6 9 は、左右一対の可動片 6 8 を有しており、左右に拡開させることにより、第二始動口 6 5 に遊技球を入球させることが可能となる。換言すれば、電動開閉入賞装置 6 9 の上方には、三本の障害釘が設けられているため、左右一対の可動片 6 8 を閉じた状態では、第二始動口 6 5 に遊技球が入賞しないようになっている。ここで、第一始動口 6 4 が本発明の第一入賞口に相当し、第二始動口 6 5 が本発明の第二入賞口に相当する。

#### 【 0 0 9 5 】

また、遊技領域 3 7 には、上記の電動開閉入賞装置 6 9 のさらに下方位置にアタッカ装置 9 8 が配設されており、このアタッカ装置 9 8 は開閉部材 9 9 を前後方向に開閉動作させることにより大入賞口を開閉させる。また、電動開閉入賞装置 6 9 の上方には通過ゲート 6 2 が設けられており、通過ゲート 6 2 に遊技球が入球すると、普通抽選（後述する）における始動入賞となる。なお、電動開閉入賞装置 6 9 の前方には、遮蔽部材（図示しない）が設けられており、電動開閉入賞装置 6 9 の外観を見え難くしている。

#### 【 0 0 9 6 】

また、センター役物 9 1 の下縁部には、第一特別図柄表示器（詳細は後述する）として機能する四つの L E D 1 1 0 a と、第二特別図柄表示器として機能する四つの L E D 1 1 0 b と、第一大当り抽選の保留状態を示す四つの L E D（保留球ランプ）1 1 1 a と、第二大当り抽選の保留状態を示す四つの L E D 1 1 1 b とが設けられている。さらに、センタ役物 9 1 の下縁部には、通過ゲート 6 2 への遊技球の通過による抽選結果（すなわち、普通抽選における抽選結果）を表示する普通図柄表示器 4 2 8 も設けられている。ここで、夫々の保留球ランプ 1 1 1 a , 1 1 1 b は、「第一大当り抽選」及び「第二大当り抽選」において、保留球数分（最大 4 回）だけ点灯するようになっている。

#### 【 0 0 9 7 】

その他、遊技領域 3 7 には一般入賞口 1 1 4 等が配設されている。また、センター役物 9 1 の内側には演出表示装置 1 1 5 が配設されており、この演出表示装置 1 1 5 では、例えば動画や映像等の画像、或いは可動部材の動作等による演出表示が行われる。なお、演出表示装置 1 1 5 としては、液晶表示装置、E L 表示装置、プラズマ表示装置、及び C R T 等の表示装置を例示することができる。演出表示装置 1 1 5 の表示面はセンター役物 9 1 の後側においてその開口窓に臨んで装着されており、センター役物 9 1 は、遊技盤 5 の中央部に貫設された組付孔に嵌込まれ、センター役物 9 1 の後部及び演出表示装置 1 1 5 の表示装置制御基板 1 1 6（図 1 0 参照）を有する表示装置制御基板ボックス 1 1 7 は遊技盤 5 の後側に突出して配設されている。

#### 【 0 0 9 8 】

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 9 9 】

[ 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 及び図 9 に基づき説明する。

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。

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

10

20

30

40

50

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 1 0 0 】

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柵 1 5 5 が形成されている。そして、レール柵 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 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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柵 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 1 0 3 】

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。

【 0 1 0 4 】

[ 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 に基づき説明する。

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



１７２（図４参照）が突出可能な開口部１７３が形成されている。

【０１０５】

払出装置装着部１３５の凹部に球払出装置１７０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１３５の周壁部後端、レール棚１５５の後端、球タンク１３６、タンクレール１５０及び球払出装置１７０のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【０１０６】

球払出装置１７０は、払出装置装着部１３５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１７０は、払出装置装着部１３５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。

【０１０７】

また、図示しないが、球払出装置１７０は、タンクレール１５０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。

【０１０８】

[ 本体枠の後側下部の装備について ]

図４及び図５に基づき説明する。

本体枠３の前枠体１１の後側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の後下部領域の片側（図５に向かって左側）には、発射レール１９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１９２等が取付基板１９３に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット１９４が装着されている。また、前枠体１１の後下部領域の略中央部には、電源基板１９５を収容する電源基板ボックス１９６が装着され、その電源基板ボックス１９６の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板１９７を収容する払出制御基板ボックス１９８が装着されている。払出制御基板１９７は、遊技球を払い出す数を記憶するＲＡＭを備え、主制御基板１３１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１７２を作動制御するようになっている。

【０１０９】

[ 後カバー体の構成について ]

図５及び図６に基づき説明する。

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。

遊技盤５後面に配置された表示装置制御基板ボックス１１７（図１１参照）及び主制御基板ボックス１３２の後端部は機構装着体１３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１３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１３５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２１０がカバーヒンジ機構２１１によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【０１１０】

後カバー体２１０は、略四角形状の後壁部２１２と、その後壁部２１２の外周縁から前方に向けて突出された周壁部２１３とから一体に構成されている。後カバー体２１０の周壁部２１３のうち、一側の壁部２１３aには、機構装着体１３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 1 1 1 】

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 1 1 2 】

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 1 1 3 】

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 1 1 4 】

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 1 1 5 】

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 1 1 6 】

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

10

20

30

40

50

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 210 にコード保持体 237 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。

#### 【0117】

[ 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 2 及び図 7 に基づき説明する。

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 210 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。

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 16 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 253 が装着されている。この下皿用球誘導体 253 は、球払出装置 170 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 51 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 31 に導くためのものである。

#### 【0118】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 253 の後壁外面には、インタフェース基板 252 を収納している基板ボックス 254 が装着されている。なお、インタフェース基板 252 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 197 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 197 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。

#### 【0119】

[ 特別図柄表示器の構成について ]

図 3 に基づき説明する。

本実施形態では、センター役物 91 の下縁部のうち、左右に夫々 4 つの LED 110a, 110b が配列されており、これら LED 110a, 110b の配列が第一特別図柄表示器 332a（図 31 参照）及び第二特別図柄表示器 332b（図 32 参照）として機能している。また、夫々の下側にある 4 つの LED 111a, 111b の配列が、第一大当り抽選用の保留球ランプ、及び第二大当り抽選用の保留数ランプ（始動記憶数ランプ）となっている。

#### 【0120】

例えば、第一特別図柄表示器 332a の機能は LED 110a の点灯・消灯によって実現することができる。具体的には、始動入賞を契機として 4 つの LED 110a をいろいろなパターンで点滅させることにより、第一大当り抽選における特別図柄の変動状態を表示する。そして、一定の変動時間が終了すると、4 つの LED 110a の点灯・消灯表示パターンによって特別図柄の確定した停止状態を表示する。これにより、抽選が行われると、その結果情報が LED 110a の点灯・消灯によって報知される。なお LED 110a の点灯・消灯による第一特別図柄の変動表示および停止表示の制御は、主制御基板 131 により行われる。

#### 【0121】

さらに詳細に説明すると、個々の LED 110a は 1 色（例えば赤色）の発光タイプであり、各 LED 110a は「消灯」、及び「点灯」の 2 通りに表示パターンを切り替えることができる。したがって、4 つの LED 110a を配列した場合の点灯・消灯表示パターンは、全部で 16 通り（ $2^4 = 16$ ）のものを用意することができる。なお、ここでは説明の便宜のために 1 色だけとしているが、LED 110a の点灯色は 2 色以上であってもよい。また、LED 110a の配置は 1 箇所にとまっている必要はなく、ばらばらに配置されていてもよいし、特に盤面上に配置されている必要もない。あるいは、特別図柄を 5 つ以上の LED によって表示してもよいし、7 セグメント LED を用いて表示してもよい。なお、第二特別図柄表示器 332b の機能は、第一特別図柄表示器 332a と同様、LED 110b の点灯・消灯によって実現することができる。

#### 【0122】

一方、本実施形態のパチンコ機 1 では、二つの系統の大当たり抽選（「第一大当たり抽選」及び「第二大当たり抽選」）を有している。第二大当たり抽選には、遊技者に利益が付与される態様として、（１）「通常（非確変）大当たり」と（２）「確率変動大当たり」（以下、「確変大当たり」という）とが用意されており、一方、第一大当たり抽選には、遊技者に利益が付与される態様として、（２）「確変大当たり」と（３）「無喚起大当たり」とが用意されている。

【 0 1 2 3 】

（１）「通常（非確変）大当たり」は、例えば最大 30 秒間にわたってアタッカ装置 98 を一定パターンで開閉させるラウンド動作を 15 ラウンドまで繰り返すものであり、このようなラウンド動作の繰り返しは「大当たり遊技」と称されている。遊技者は、大当たり遊技の間に遊技球を大入賞口に入賞させることで、多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は 30 秒間が経過するか、10 個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当たり遊技は、ラウンド動作が 15 回終わると終了となる。

10

【 0 1 2 4 】

（２）「確変大当たり」は、上記（１）と同様の大当たり遊技を可能とするものであるが、大当たり遊技の終了後、次回大当たりの抽選確率を通常時よりも高く設定（例えば、通常の大当たり確率が 320 分の 1 のところ、5 倍の 64 分の 1 に変更）する特典が付加される。このため遊技者が確変大当たりを引き当てると、次の大当たり確率が高くなって大当たりを連続的に引き当てる（いわゆる連荘）ことが可能となる。

20

【 0 1 2 5 】

（３）「無喚起大当たり」は、例えば最大 5 秒間にわたってアタッカ装置 98 を一定パターンで開閉させるラウンド動作を 2 ラウンドまで繰り返すものである。遊技者は、無喚起大当たり遊技の間に遊技球を大入賞口に入賞させることで、賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は 5 秒間が経過すると終了する。また無喚起大当たり遊技は、ラウンド動作が 2 回終わると終了となる。ここで、「無喚起大当たり」とは、大当たりとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して大当たりであることを呼び起こさせない大当たりである。つまり、大当たりになっても遊技者に意識させない大当たり、遊技者に対しての訴え力を有しない大当たりである。また、大当たりの際に払い出される遊技媒体の払出し数が極少量に抑制されることから「低払出大当たり」と称することもできる。また、内部的に大当たりしているにも拘わらず表面的に当たっていない状態を作り出すことから「無表現大当たり」と称することもできる。さらに詳細は後述するが、無喚起大当たりでは、「大当たり」である旨を表示しないことから「無表示大当たり」と称することもできる。

30

【 0 1 2 6 】

なお、以上の（１）～（３）でいう具体的な数値は、本発明の実施において最良のものである。その上で、これら数値については各種の変更が可能であり、最良の数値によって限定されることはない。

【 0 1 2 7 】

また、上記（２）の「確変大当たり」によって確率変動状態（高確率状態）になると、毎回の始動入賞を契機として確率変動状態の維持抽選（転落抽選）が行われるものとしてもよい。維持抽選は一定確率で行われ、この維持抽選で落選すると、内部的に高確率状態から低確率状態（通常確率）へ引き戻される処理が行われる。

40

【 0 1 2 8 】

[ 主基板及び周辺基板の機能的構成について ]

図 12 に基づき説明する。

図 12 は制御構成を概略的に示すブロック図である。

パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 310 のグループと周辺基板 311 のグループとで分担されており、このうち主基板 310 のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板 311 のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。ここで、周辺基板 311 が本発

50

明の副基板に相当する。

【0129】

主基板310は、主制御基板131と払出制御基板197とから構成されている。主制御基板131は、中央演算装置としてのCPU314、読み出し専用メモリとしてのROM315、読み書き可能メモリとしてのRAM316を備えている。CPU314は、ROM315に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機1で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板311や払出制御基板197に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM316には、主制御基板131で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。主制御基板131には、ゲートセンサ317、二つの始動口センサ318、カウントセンサ319、V入賞センサ330等からの検出信号が入力される。一方、主制御基板131は、ソレノイド331、二つの特別図柄表示器332、普通図柄表示器428等へ駆動信号を出力する。また、払出制御基板197は、中央演算装置としてのCPU333、読み出し専用メモリとしてのROM334、読み書き可能メモリとしてのRAM335を備えている。そして、払出制御基板197は、主制御基板131から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置170に駆動信号を出力する。これにより、球払出装置170は、駆動信号に従って遊技球を払い出す。

10

【0130】

主制御基板131と払出制御基板197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ており、例えば主制御基板131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197から主制御基板131にACK信号が返される。

20

【0131】

一方、周辺基板311には、サブ統合基板336のほかに例えば複数の電飾制御基板337、338や波形制御基板339等が含まれる。上記の主制御基板131とサブ統合基板336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、主制御基板131からサブ統合基板336へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

【0132】

サブ統合基板336もまた、CPU350をはじめROM351やRAM352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ことができる。サブ統合基板336とその他の電飾制御基板337、338や波形制御基板339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。1つ目の電飾制御基板337には主に保留球ランプ111(111a, 111b)と、サイド装飾装置52等を含む装飾ランプ353とが接続されており、サブ統合基板336から電飾制御基板337に対して保留球ランプ111や装飾ランプ353の点灯信号が送信されると、これを受けて電飾制御基板337が各ランプ111, 353を点灯させる処理を行う。2つ目の電飾制御基板338には演出表示装置115とともに演出ランプ354が接続されている。例えばサブ統合基板336から演出表示装置115に対する表示コマンドが電飾制御基板338に送信されると、これを受けて電飾制御基板338は実際に演出表示装置115を作動させる処理を行う。また、図示していないが、これ以外にも、例えばキャラクタ体62等の可動体を駆動させるためのモータまたはソレノイド等の駆動部材が電飾制御基板337, 338等に接続されている。

30

40

【0133】

波形制御基板339は、音響出力としての可聴音波のほか、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理を実行している。例えば、サブ統合基板336から音響出力コマンドが波形制御基板339に送信されると、これを受けて波形制御基板339は上記のスピーカ18, 57を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板339には超音波送受信装置356が接続されており、この超音波送受信装置356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356を装備しているパチンコ機1同士の間では、

50

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。

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

次に、主制御基板 1 3 1 (特に CPU 3 1 4) で実行される制御処理の例について、図 1 3 乃至図 2 4 を参照して説明する。図 1 3 は、主制御基板 1 3 1 に搭載される CPU 3 1 4 が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートである。図 1 4 は、電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図 1 6 は、主制御基板 1 3 1 で更新される乱数を示す一覧表図である。図 1 7 は、遊技処理の一例を示すフローチャートである。図 1 8 は、変動開始処理を示すフローチャートである。図 1 9 は、特別図柄用乱数記憶領域の構成を示す説明図である。図 2 0 及び図 2 1 は、大当たり判定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 2 は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図 2 3 は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。図 2 4 は、大当たり遊技処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5 は、大当たり開始コマンドと大当たり確率及び大当たりの継続率との関係を示す一覧表図である。なお、タイマ割込処理は、主制御基板 1 3 1 に搭載される CPU 3 1 4 により所定のタイミング (本実施形態では、4 m s 毎) で実行される。

【 0 1 3 6 】

図 1 3 に示すように、パチンコ機 1 へ電力の供給が開始されると、CPU 3 1 4 は、電源投入時処理を実行する (ステップ S 1)。この電源投入時処理では、RAM 3 1 5 に記憶されているバックアップデータが正常であるか (停電発生時の設定値となっているか) 否か判別し、正常であれば RAM 3 1 5 に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理 (復電時処理) を実行し、バックアップデータが異常であれば RAM 3 1 5 をクリアして CPU 周辺のデバイス設定 (通常の初期設定: 割込タイミングの設定等) を行う。なお、遊技途中でパチンコ機 1 への電力供給が停止すると、RAM 3 1 5 に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にて RAM 3 1 5 に記憶されているバックアップデータのクリアを指示する RAM 消去スイッチがオンであれば、RAM 3 1 5 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主制御基板 1 3 1 に搭載される RAM 3 1 5 にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM 3 1 5 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときにサブ統合基板 3 3 6 に主制御基板 1 3 1 が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板 1 3 1 が起動したことをサブ統合基板 3 3 6 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合 (電源を落とした場合) にも RAM 3 1 5 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【 0 1 3 7 】

電源投入時処理が終了すると、CPU 3 1 4 は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU 3 1 4 は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する (ステップ S 2)。なお、この実施の形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板 (図示しない) によって生成する。すなわち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板 1 3 1 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップ S 2 で主制

御基板 131 に搭載される CPU 314 により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップ S4）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧が（この実施の形態では、24V）復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を RAM 315 にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

#### 【0138】

ステップ S2 で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理 2 を行う（ステップ S3）。なお、乱数更新処理 2 にて更新される乱数については後述する。

#### 【0139】

図 14 は、電源断発生時処理（ステップ S4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU 314 は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップ S4a）。そして、RAM 315 のチェックサムを算出し、RAM 315 の所定領域に保存する（ステップ S4b）。このチェックサムは、復電時に停電前の RAM 315 の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

#### 【0140】

次いで、CPU 314 は、RAM 315 の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップ S4c）。以上の処理を終えると、CPU 314 は、RAM 315 へのアクセスを禁止し（ステップ S4d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の CPU 314 には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図 14 の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで CPU 314 が起動することになる。

#### 【0141】

図 15 は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主制御基板 131 に搭載される CPU 314 により 4ms 毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU 314 は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップ S10）、ステップ S11 からステップ S19 の処理を実行する。ステップ S11 のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ 74a、始動口センサ 318、カウントセンサ 319、一般入賞スイッチ等の検出信号を監視する処理を実行する。ステップ S12 の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップ S11）にて検出された信号に基づいて払出制御基板 197 に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを設定する。ステップ S13 の乱数更新処理 1 では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理 1 にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理 2 にて更新される乱数とは異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理 2 にて更新される乱数を乱数更新処理 1 でも更新するようにしてもよい。

#### 【0142】

また、ステップ S14 の遊技処理では、遊技の進行状態に応じてパチンコ機 1 を制御す

る処理が実行される。ステップS 1 5の普通図柄遊技では、普通図柄表示器4 2 8に関する制御処理を実行する。ステップS 1 6の普通電動役物遊技では、可動片（図示しない）を開閉制御するための処理を実行する。ステップS 1 7の特別図柄遊技では、遊技処理（ステップS 1 4）の処理の結果に基づいて第一特別図柄表示器3 3 2 a及び第二特別図柄表示器3 3 2 bを変動表示する制御を実行する。ステップS 1 8の特別電動役物遊技では、ソレノイドを可動制御して前面扉（図示しない）の開閉制御を実行する。ステップS 1 9のコマンド伝送出力処理では、遊技処理（ステップS 1 4）でセットされた演出コマンドをサブ統合基板3 3 6に送信する処理を実行する。また、コマンド伝送出力処理（ステップS 1 9）では、パチンコ機1への電力供給が開始されたときに電源投入時処理（ステップS 1）でセットされた電源投入コマンドをサブ統合基板3 3 6に送信する処理も行われる。ステップS 2 0のI/Oポート出力処理では、パチンコ機1の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ（図示しない）に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップS 1 1からステップS 2 0の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップS 2 1）を実行して、処理を終了する。

10

#### 【0 1 4 3】

ここで、上述した乱数更新処理1（ステップS 1 3）および乱数更新処理2（ステップS 3）で主制御基板1 3 1に搭載されるCPU 3 1 4により更新される各種乱数について説明する。この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定（大当り判定）に用いられる大当り判定用乱数、大当り判定において大当り遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当りとするか否かの判定（確変判定）に用いられる大当り図柄用乱数、大当り判定にて大当り遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴う外れとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、第一特別図柄表示器3 3 2 a及び第二特別図柄表示器3 3 2 bに表示されている特別図柄の変動表示パターンを決定するために用いられる変動表示パターン乱数、電動開閉入賞装置6 9の可動片6 8を開放状態に制御するか否かの判定（普通抽選当り判定）に用いられる普通当り判定用乱数、等がある。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定するとともに、演出表示装置1 1 5にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてもよい。ところで、上記の「大当り」には、「通常大当り」よりも有利性の低い当り状態、詳しくは、ラウンド数が2ラウンドで終了する「無喚起大当り」が含まれており、この「無喚起大当り」を発生させるか否かの判定にも前述の大当り判定用乱数及び大当り図柄用乱数が用いられている。つまり、大当り判定用乱数が本発明の当り判定用乱数に相当し、大当り図柄用乱数が本発明の当り図柄用乱数に相当している。

20

30

#### 【0 1 4 4】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、および電動開閉入賞装置6 9の可動片6 8を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態（無喚起大当り遊技状態を含む）の発生および電動開閉入賞装置6 9の可動片6 8を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして4 m s 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数における所定期間における確率（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、電動開閉入賞装置6 9の可動片6 8を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理2では、大当り遊技状態の発生および普通図柄の表示結果に関わらないリーチ判定乱数および変動表示パターン乱数の更新を行う。なお、主制御基板1 3 1で更新される乱数は、上記したものに限られず、乱数更新処理2では、大当り判定用乱数を更新するカウンタが1周したときに次にカウントを開始させる大当り判定用乱数の初期値を決定するための初期値決定乱数等の更新も行う。

40

#### 【0 1 4 5】

図1 7は、遊技処理（ステップS 1 4）の一例を示すフローチャートである。遊技制御

50



処理において、CPU 314は、まず、第一始動口64に遊技球が入賞したか否かを判別する(ステップS30)。具体的には、始動口センサ318によって構成された第一入賞状態検出手段318aから検出信号が出力されたか否かを判別し、第一入賞状態検出手段318aから検出信号が出力された場合には、第一始動口64に遊技球が入賞したと判別し(ステップS30にてYES)、第一入賞状態検出手段318aからの検出信号が出力されていない場合は第一始動口64に遊技球が入賞していない(ステップS30にてNO)と判別する。ステップS30にて第一始動口64に遊技球が入賞したと判別したときには、第一大当たり抽選用の各種乱数(大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、等)を取得し、RAM 315に設けられている第一保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する(ステップS31)。そして、ステップS31で第一保留球数カウンタが4未満であれば、第一始動記憶格納処理を行う(ステップS32)。なお、ステップS31で第一保留球数カウンタの値が4である場合には、第一始動記憶格納処理を実行しない。

10

#### 【0146】

一方、ステップS30で第一入賞状態検出手段318aからの検出信号が出力されていない場合、第二始動口65に遊技球が入賞したか否かを判別する(ステップS33)。具体的には、始動口センサ318によって構成された第二入賞状態検出手段318bから検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップS33にて第二始動口65に遊技球が入賞したと判別したときには(YES)、第二大当たり抽選用の各種乱数を取得し、RAM 315に設けられている第二保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する(ステップS34)。そして、ステップS34で第二保留球数カウンタが4未満であれば、第二始動記憶格納処理を行う(ステップS35)。なお、ステップS34で第二保留球数カウンタの値が4である場合には、第二始動記憶格納処理を実行しない。その後、CPU 314は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS40~ステップS44のうちいずれかの処理を行う。

20

#### 【0147】

第一始動記憶格納処理では、第一保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、第一保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶ランプ(図示しない)の点灯表示態様(点灯表示させるランプの個数)及び後述する状態表示手段505(図36参照)での表示態様を変更する処理と、取得した乱数値(この実施の形態では、大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数)を、RAM 315に設けられた始動記憶の保存領域、すなわち特別図柄用乱数記憶手段440(図19参照)の各記憶領域440a~440hに、合計始動記憶数(第一保留球数カウンタのカウント値と第二始動記憶数カウント値との和)に対応させて記憶する処理と、を行う。また、ステップS31において第一保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップS30で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップS30で第一始動口64に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップS30~ステップS32の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップS30で各種乱数を取得せずに、ステップS31で第一保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、第一始動記憶格納処理(ステップS32)で取得するようにしてもよい。

30

40

#### 【0148】

同様に、第二始動記憶格納処理では、第二保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、第二保留球数カウンタの加算に伴って特図始動記憶ランプ(図示しない)の点灯表示態様及び状態表示手段505での表示態様を変更する処理と、取得した乱数値をRAM 315に設けられた始動記憶の保存領域、すなわち特別図柄用乱数記憶手段440の各記憶領域440a~440hに、合計始動記憶数(第一保留球数カウンタのカウント値と第二始動記憶数カウント値との和)に対応させて記憶する処理と、を行う。また、ステップS34において第二保留球数カウンタの値が上限値である場合にはステップS33で取得した乱数値を破棄する。なお、ステップS33で第二始動口65に遊技球が入賞したと判別したときには、ステップS33~ステップS35の間で各種乱数を取得すればよく、例えば

50

、ステップS 3 3 で各種乱数を取得せずに、ステップS 3 4 で第二保留球数カウンタが上限値未満であることを判別した後に、各種乱数を取得してもよいし、第二始動記憶格納処理（ステップS 3 5 ）で取得するようにしてもよい。

【 0 1 4 9 】

処理選択フラグが「 0 」のときに実行される変動開始処理（ステップS 4 0 ）では、夫々の大当り抽選における始動記憶数（合計始動記憶数）を確認し、始動記憶数（保留数）が0でなければ、それに対応する特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを夫々判定する。処理選択フラグが「 1 」のときに実行される変動表示パターン設定処理（ステップS 4 1 ）では、各特別図柄および各装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、夫々の特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（第一特別図柄表示器3 3 2 a 及び第二特別図柄表示器3 3 2 b にて特別図柄の変動表示を開始してから停止表示するまでの時間）をタイマにセットする。処理選択フラグが「 2 」のときに実行される変動中処理（ステップS 4 2 ）では、変動表示パターン設定処理（ステップS 4 1 ）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器3 3 2 a 及び第二特別図柄表示器3 3 2 b における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理（ステップS 4 0 ）にて何れか一方の大当り抽選で大当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「 3 」に更新し、大当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「 0 」に更新する。

【 0 1 5 0 】

また、処理選択フラグが「 3 」のときに実行される大当り遊技開始処理（ステップS 4 3 ）では、大当り遊技状態（無喚起大当り遊技状態を含む）を開始するための設定を行う。具体的には、アタッカ装置9 8 の開放回数等の設定を行う。処理選択フラグが「 4 」のときに実行される大当り遊技中処理（ステップS 4 4 ）では、カウントスイッチ3 1 9 によって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数（この実施の形態では、1 0 個）の遊技球が大入賞口に入賞したとき、または、所定期間（大当りでは3 0 秒、無喚起大当りでは5 秒）が経過したときアタッカ装置9 8 を閉塞状態にするための処理を行う。また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数（大当りでは1 5 回、無喚起大当りでは2 回）に達していなければ、再び、アタッカ装置9 8 を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、処理選択フラグを「 0 」に更新する。

【 0 1 5 1 】

図1 8 は、変動開始処理（ステップS 4 0 ）の一例を示すフローチャートである。変動開始処理において、CPU 3 1 4 は、内部的な条件装置が作動中か否かを判別する（ステップS 4 0 1 ）。ステップS 4 0 1 にて条件装置が作動中であると判別したときは（ステップS 4 0 1 にてYES ）、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動を新たに開始させることなく、変動開始処理を終了する。一方、ステップS 4 0 1 にて条件装置が作動中でないと判別したときには（ステップS 4 0 1 にてNO ）、第一特別図柄表示器3 3 2 a 及び第二特別図柄表示器3 3 2 b において第一特別図柄及び第二特別図柄がともに停止中か否かを判別する（ステップS 4 0 2 ）。そして、いずれかの特別図柄が変動中の場合には（NO ）、第一特別図柄及び第二特別図柄の変動を新たに開始させることなく、変動開始処理を終了する。一方、いずれの特別図柄も停止中の場合には（ステップS 4 0 2 にてYES ）、夫々の特別図柄表示器3 3 2 a , 3 3 2 b に対応する二つの保留球数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）がともに「 0 」であるか否かを判別する（ステップS 4 0 3 ）。上述したように、二つの保留球数カウンタの値の和は、始動記憶の保存領域（特別図柄用乱数記憶手段4 4 0 ）に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップS 4 0 3 においていずれの保留球数カウンタの値がともに「 0 」であれば（YES ）、第一大当り抽選及び第二大当り抽選に関する始動条件が成立していないと判別されて

処理を終了する。

【0152】

一方、ステップS403で何れかの保留球数カウンタの値が「0」でなければ（NO）、始動記憶移行処理を実行する（ステップS404）。図19に示すように、特別図柄用乱数記憶手段440には八つの記憶領域（記憶領域[1]440a～記憶領域[8]440h）が設けられている。つまり、第一始動記憶数と第二始動記憶数との合計である合計始動記憶数（「1」～「8」）の値にそれぞれ対応付けられた、八つの記憶領域440a～440hが設けられている。各記憶領域440a～440hは、大当り判定用乱数が記憶される大当り判定用乱数記憶領域446と、大当り図柄用乱数が記憶される大当り図柄用乱数記憶領域447と、特別図柄判定フラグが記憶される特別図柄判定フラグ記憶領域448とを有している。特別図柄判定フラグとしては、記憶される乱数が第一特別図柄（第一抽選）に関する乱数であることを示す「0」と、第二特別図柄（第二抽選）に関する乱数であることを示す「1」とが設定されている。そして、始動記憶移行処理では、記憶領域[1]440aの特別図柄判定フラグ記憶領域448に記憶されている特別図柄判定フラグを基に、次に変動させる図柄が、第一特別図柄または第二特別図柄のいずれであるのかを決定するとともに、決定された特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理と、n番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]440b～記憶領域[8]440h）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]440a～記憶領域[7]440g）に夫々シフトする処理と、を行う。

10

【0153】

次いで、特別図柄判定フラグを基に決定された特別図柄が、第一特別図柄である場合には（ステップS405にてYES）、第一大当り判定用乱数を用いて当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、当り遊技状態を発生させる場合には、「確変大当り」とするか「無喚起大当り」とするかを判定する、第一大当り判定処理を行う（ステップS406）。その後、第一処理選択フラグを「1」に更新する（ステップS407）。第一処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップS14）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップS41）が実行可能となる。

20

【0154】

一方、特別図柄判定フラグを基に決定された特別図柄が、第二特別図柄である場合には（ステップS405にてNO）、第二大当り判定用乱数を用いて大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか通常大当りとするかを判定する、第二大当り判定処理を行う（ステップS408）。その後、第二処理選択フラグを「1」に更新する（ステップS409）。第二処理選択フラグを「1」に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、遊技処理（ステップS14）が実行されたときに変動表示パターン設定処理（ステップS41）が実行可能となる。

30

【0155】

このように、変動開始処理では、第一大当り抽選または第二大当り抽選の何れか一方が当り状態である場合（すなわち大当りまたは無喚起大当り遊技中である場合）、またはいずれかの特別図柄が変動中である場合には、特別図柄の変動を新たに開始させることなく、変動開始処理を終了するようにしている。

40

【0156】

図20は、第一大当り判定処理（ステップS405）の一例を示すフローチャートである。第一大当り判定処理において、CPU314は、後述するステップS57でセットされる高確率遊技中フラグがON状態であるか（セットされているか）否かを判別する（ステップS51）。高確率遊技中フラグがON状態であれば、確率変動機能作動時（高確率時）の大当り判定テーブル（図16（a）参照）を選択して、第一大当り抽選における当否の判定を可能にし（ステップS52）、一方、高確率遊技中フラグがON状態でなければ（OFF状態であれば）、確率変動機能未作動時（通常時）の大当り判定テーブル（図16（a）参照）を選択して、第一大当り抽選における当否の判定を可能にする（ステッ

50

プ S 5 3 )。なお、図 1 6 ( a ) に一例を示すと、高確率時の大当たり判定テーブルでは、0 ~ 2 9 9 までの 3 0 0 個の大当たり判定用乱数のうち、大当たり遊技状態（無喚起大当たり遊技状態を含む）を発生させることが決定される大当たり判定値が 8 個設定され、大当たりとなる確率である大当たり確率が  $8 / 3 0 0$  となっている。一方、通常時の大当たり判定テーブルでは、0 ~ 2 9 9 までの 3 0 0 個の大当たり判定用乱数のうち大当たり判定値が 1 個設定され、大当たり確率が  $1 / 3 0 0$  となっている。

#### 【 0 1 5 7 】

そして、ステップ S 5 2 , S 5 3 で選択した高確率の大当たり判定テーブル、または、通常時の大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 4 0 4 の第一始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定用乱数の値と、が一致するか否かによって、大当たり遊技状態を発生させるか否か判定する（ステップ S 5 4）。ステップ S 5 2 , S 5 3 で選択した高確率時の大当たり判定テーブル、または通常時の大当たり判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 4 0 4 の第一始動記憶移行処理で読み出した大当たり判定用乱数の値（第一保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される大当たり判定用乱数の値）と、が一致することに基づいて大当たり遊技状態を発生させると判定したときには、第一大当たりフラグを ON 状態（セット）とし（ステップ S 5 5）、その後、所定の判定値が設定された確変判定テーブル（大当たり図柄用テーブル）に基づいて確変大当たりとするか否かを判定する（ステップ S 5 6）。具体的には、ステップ S 4 0 4 の第一始動記憶移行処理で読み出した大当たり図柄用乱数の値（第一保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域に保存される大当たり図柄用乱数の値）と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かに基づいて確変大当たりとするか無喚起大当たりとするか判定する。なお、本実施形態では、図 1 6 ( b ) に示すように確変突入率（大当たりのうち確変大当たりとする割合）が  $5 / 1 0$  となるように、すなわち、0 ~ 9 までの 1 0 個の大当たり図柄用乱数のうち確変大当たりとすることに決定される 5 個の判定値（0 ~ 4）が確変判定テーブルに設定されている。

#### 【 0 1 5 8 】

ステップ S 5 6 で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップ S 4 0 4 の第一始動記憶移行処理で読み出した大当たり図柄用乱数の値と、が一致したことに基づいて確変大当たりと判定されたときには、高確率遊技中フラグを ON 状態（セット）とする（ステップ S 5 7）。一方、ステップ S 5 4 で大当たりまたは無喚起大当たりとしない（外れとする）と判定されたとき、または、ステップ S 5 6 で確変大当たりとしない（無喚起大当たりとする）と判定されたとき、には、高確率遊技中フラグを OFF 状態（リセット）とする（ステップ S 5 8）。なお、第一大当たりフラグおよび高確率遊技中フラグの ON / OFF 状態（セット状態、リセット状態）は、RAM 3 1 5 に記憶される。また、大当たりフラグおよび高確率遊技中フラグの OFF 状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、大当たりフラグおよび高確率遊技中フラグの ON 状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

#### 【 0 1 5 9 】

なお、高確率遊技中フラグは、大当たり遊技状態終了後に確率変動状態への移行制御を示すフラグであり、大当たり遊技中処理（ステップ S 4 4）にて大当たり遊技状態を終了するときに高確率遊技中フラグがセットされていれば、高確率遊技中フラグをリセットし、確変状態を示す確変フラグをセットする処理が実行される。確変フラグがセットされた状態では、上述した確率変動状態に制御され、例えば、上述したステップ S 5 2 の高確率の大当たり判定テーブルが選択されて確率変動状態以外の状態（通常状態、時短状態）よりも大当たり遊技状態を発生させると判定される確率が高まる。また、大当たり遊技開始処理（ステップ S 4 3）にて確変フラグがセットされている場合には、確変フラグをリセットする処理が実行される。

#### 【 0 1 6 0 】

このように、第一大当たり判定処理では、高確率遊技中フラグの状態に基づいて、高確率時の大当たり判定テーブルまたは通常時の大当たり判定テーブルの何れか一方を選択し、その

10

20

30

40

50

判定テーブルに基づいて、第一大当り抽選における当否を判定している。また、確変判定テーブルに設定されている判定値と大当り図柄用乱数の値とが一致したことに基づいて確変大当りと判定している。

#### 【0161】

図21は、第二大当り判定処理（ステップS405）の一例を示すフローチャートである。第二大当り判定処理において、CPU314は、後述するステップS67でセットされる高確率遊技中フラグがON状態であるか否かを判別する（ステップS61）。高確率遊技中フラグがON状態であれば、確率変動機能作動時（高確率時）の大当り判定テーブル（図示しない）を選択し、第二大当り抽選における当否の判定を可能にし（ステップS62）、高確率遊技中フラグがON状態でなければ、確率変動機能未作動時（通常時）の大当り判定テーブル（図示しない）を選択し、第二大当り抽選における当否の判定を可能にする（ステップS63）。なお、図16（a）に示すように、第一大当り判定処理と同様、高確率時の大当り判定テーブルでは、0～299までの300個の大当り判定用乱数のうち、大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が8個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が8/300となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、0～299までの300個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が1個設定され、大当り確率が1/300となっている。ただし、第一大当り抽選と第二大当り抽選では、大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が互いに異なって設定されている。

#### 【0162】

そして、ステップS62、S63で選択した高確率の大当り判定テーブル、または通常時の大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS409の第二始動記憶移行処理で読み出した大当り判定用乱数の値と、が一致するか否かによって、大当り遊技状態を発生させるか否か判定する（ステップS64）。ステップS62、S63で選択した高確率時の大当り判定テーブル、または、通常時の大当り判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS409の第二始動記憶移行処理で読み出した大当り判定用乱数の値と、が一致することに基づいて大当り遊技状態を発生させると判定したときには、第二大当りフラグをON状態（セット）とし（ステップS65）、その後、所定の判定値が設定された確変判定テーブル（大当り図柄用判定テーブル）に基づいて確変大当りとするか否かを判定する（ステップS66）。具体的には、ステップS409の第二始動記憶移行処理で読み出した大当り図柄用乱数の値（第二保留球数カウンタの0に対応する保存領域に保存される大当り図柄用乱数の値）と、確変判定テーブルに設定されている判定値と、が一致するか否かに基づいて確変大当りとするか否か判定する。なお、本実施形態では、図16（b）に示すように確変突入率（大当りのうち確変大当りとする割合）が50/100となるように、すなわち、0～99までの100個の大当り図柄用乱数のうち確変大当りとすることに決定される50個の判定値（0～49）が確変判定テーブルに設定されている。

#### 【0163】

ステップS66で、確変判定テーブルに設定されている判定値と、ステップS409の第二始動記憶移行処理で読み出した大当り図柄用乱数の値と、が一致したことに基づいて確変大当りと判定されたときには、高確率遊技中フラグをON状態（セット）とする（ステップS67）。一方、ステップS64で大当りとし（外れとする）と判定されたとき、または、ステップS66で確変大当りとし（通常大当りとする）と判定されたとき、には、高確率遊技中フラグをOFF状態（リセット）とする（ステップS68）。

#### 【0164】

このように、第二大当り判定処理では、高確率遊技中フラグの状態に基づいて、高確率時の大当り判定テーブルまたは通常時の大当り判定テーブルの何れか一方を選択し、その判定テーブルに基づいて、第二大当り抽選における当否を判定している。また、確変判定テーブルに設定されている判定値と大当り図柄用乱数の値とが一致したことに基づいて確変大当りと判定している。なお、第二大当り抽選における確変判定テーブルでは、第一大

当り抽選における確変判定テーブルよりも、多くの大当り図柄用乱数が用いられているが、確変大当りと判定される確率は、どちらの抽選も同じ値に設定されている。

【0165】

図22は、変動表示パターン設定処理(ステップS41)の一例を示すフローチャートである。変動表示パターン設定処理において、CPU314は、まず、変動開始処理におけるステップS406において第一処理選択フラグが「1」にセットされているか否かを判別する(ステップS410)。第一処理選択フラグが「1」にセットされている場合、すなわち第一大当り判定処理(ステップS405)が行われた場合には(ステップS410にてYES)、第一特別図柄表示器332aの変動表示の結果、大当りとするか否か、すなわち、大当りフラグがセットされているか否かを判別する(ステップS411)。大当りフラグがセットされていれば(ON状態であれば)、大当り図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された大当り時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS412)。一方、大当りフラグがセットされていなければ(OFF状態であれば)、外れ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された外れ時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS413)。そして、第一処理選択フラグを「2」に更新する(ステップS414)。

10

【0166】

その後、または、ステップS410において第一処理選択フラグが「1」にセットされていない場合には、ステップS415に移行し、変動開始処理におけるステップS411において第二処理選択フラグが「1」にセットされているか否かを判別する(ステップS415)。第二処理選択フラグが「1」にセットされている場合、すなわち第二大当り判定処理(ステップS410)が行われた場合には(ステップS415にてYES)、第二特別図柄表示器332bの変動表示の結果、大当りとするか否か、すなわち、大当りフラグがセットされているか否かを判別する(ステップS416)。大当りフラグがセットされていれば(ON状態であれば)、大当り図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された大当り時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS417)。一方、大当りフラグがセットされていなければ(OFF状態であれば)、外れ図柄を導出する態様が示された変動表示パターンが設定された外れ時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS418)。そして、第二処理選択フラグを「2」に更新する(ステップS419)。

20

30

【0167】

ステップS419の処理の実行後、または、ステップS415において第二処理選択フラグが「1」にセットされていない場合には、変動表示パターン乱数を取得し、RAM315の所定の保存領域に記憶するとともに、ステップS412、S413、S417、S418で選択された大当り時変動表示パターンテーブル、または、外れ時変動表示パターンテーブルのいずれか1つの変動表示パターンテーブルに設定されている判定値と、取得した変動表示パターン乱数の値と、が一致する変動表示パターンに決定する(ステップS420)。

【0168】

次いで、ステップS420で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし(ステップS4201)、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板131に搭載されるRAM315に設けられたタイマ(この実施の形態では、有効期間タイマ)にセットする(ステップS4202)。ステップS4202では、ステップS420で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、ステップS4201でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理(ステップS19)にてサブ統合基板336に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理でサブ統合基板336に送信するときには、特別図柄遊技にて第一特別図柄表示器332a及び第二特別図柄表示器332bに駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

40

【0169】

50

図 2 3 は、変動中処理（ステップ S 4 2）の一例を示すフローチャートである。変動中処理において、CPU 3 1 4 は、大当り遊技中か否かを判別する（ステップ S 4 2 1）。大当り遊技中であれば変動中処理を終了し、一方大当り遊技中でなければ（NO）、変動表示パターン設定処理のステップ S 4 1 4 において第一処理選択フラグが「2」にセットされているか否かを判別する（ステップ S 4 2 2）。そして、第一処理選択フラグが「2」にセットされている場合には、第一特別図柄表示器 3 3 2 a における第一特別図柄の変動時間（第一変動時間）がタイムアップしたか否かを判別し、タイムアップしている場合には（ステップ S 4 2 3 にて YES）、第一特別図柄表示器 3 3 2 a の変動表示の結果、大当り（無喚起大当りを含む）とするか否か、すなわち、大当りフラグがセットされているか否かを判別する（ステップ S 4 2 4）。そして、大当りフラグがセットされている場合には、第一処理選択フラグを「3」に更新し（ステップ S 4 2 5）、一方、大当りフラグがセットされていない場合には、第一処理選択フラグを「0」に更新する（ステップ S 4 2 6）。その後、第一特別図柄表示器 3 3 2 a における第一特別図柄の変動を当落に応じた図柄に合せて停止し（ステップ S 4 2 7）、サブ統合基板 3 3 6 に送信する確定コマンドをセットし（ステップ S 4 2 8）、ステップ S 4 2 9 の処理へ移行する。なお、ステップ S 4 2 8 にてセットされた確定コマンドは、変動表示パターンコマンドと同様、コマンド伝送出力処理（ステップ S 1 9）にてサブ統合基板 3 3 6 に送信される。これによりサブ統合基板 3 3 6 に搭載される統合 CPU 3 5 0 に今回の変動における停止のタイミングを認識させることが可能となる。なお、ステップ S 4 2 2 において、第一処理選択フラグに「2」がセットされていない場合（NO）、またはステップ S 4 2 3 において、第一特別図柄の変動時間がタイムアップしていない場合（NO）には、ステップ S 4 2 4 ~ ステップ S 4 2 8 の処理を行うことなくステップ S 4 2 9 の処理へ移行する。

#### 【0170】

一方、ステップ S 4 2 9 では、変動表示パターン設定処理のステップ S 4 1 9 において第二処理選択フラグが「2」にセットされているか否かを判別する。そして、第二処理選択フラグが「2」にセットされている場合には、第二特別図柄表示器 3 3 2 b における第二特別図柄の変動時間（第二変動時間）がタイムアップしたか否かを判別し、タイムアップしている場合には（ステップ S 4 2 9 0 にて YES）、第二特別図柄表示器 3 3 2 b の変動表示の結果、大当りとするか否か、すなわち、大当りフラグがセットされているか否かを判別する（ステップ S 4 2 9 1）。そして、大当りフラグがセットされている場合には、第二処理選択フラグを「3」に更新し（ステップ S 4 2 9 2）、一方、大当りフラグがセットされていない場合には、第二処理選択フラグを「0」に更新する（ステップ S 4 2 9 3）。その後、第二特別図柄表示器 3 3 2 b における第二特別図柄の変動を当落に応じた図柄に合せて停止し（ステップ S 4 2 9 4）、サブ統合基板 3 3 6 に送信する確定コマンドをセットし（ステップ S 4 2 9 5）、変動中処理を終了する。なお、ステップ S 4 2 9 において、第二処理選択フラグに「2」がセットされていない場合（NO）、またはステップ S 4 2 9 0 において、第二特別図柄の変動時間がタイムアップしていない場合（NO）には、ステップ S 4 2 9 1 ~ ステップ S 4 2 9 5 の処理を行うことなく変動中処理を終了する。

#### 【0171】

なお、上述した第一特別図柄及び第二特別図柄の変動時間（通常変動時間および短縮変動時間）は、サブ統合基板 3 3 6 に送信される変動表示パターンコマンドによって指定される装飾図柄の変動時間とほぼ一致して設定されており、ステップ S 4 2 0 ではこれらの特別図柄の変動時間に応じた装飾図柄の変動時間を有する変動表示パターンに決定される。すなわち、第一特別図柄の変動時間と第一装飾図柄の変動時間、及び第二特別図柄の変動時間と第二装飾図柄の変動時間とは、完全に一致していなくてもよい。また、ステップ S 4 2 0 2 で変動時間がセットされた有効期間タイマは、コマンド伝送出力処理（ステップ S 1 9）で変動表示パターンコマンドをサブ統合基板 3 3 6 に送信するときにスタートし、変動中処理（ステップ S 4 2）で有効期間タイマがタイムアウトしたときに第一特別図柄表示器 3 3 2 a 及び第二特別図柄表示器 3 3 2 b に駆動信号を出力して第一特別図柄

及び第二特別図柄の変動表示をCPU314により停止制御させるとともに、サブ統合基板336に装飾図柄の変動表示停止を指示する確定コマンド(変動停止コマンド)を送信する。なお、サブ統合基板336では、変動停止コマンドを受信したことに基づいて装飾図柄の停止を確定表示するための制御を行う。

#### 【0172】

図24は、大当り遊技処理(大当り遊技開始処理(ステップS43)及び大当り遊技中処理(ステップS44))の一例を示すフローチャートである。大当り遊技処理において、CPU314は、大当り遊技を開始するタイミングであるか否かを判別する(ステップS430)。大当り遊技を開始するタイミングであれば、大当り開始コマンドをセットする(ステップS431)。大当り開始コマンドは、オープニングコマンドとも称されるものであり、演出表示装置115に、「大当りである旨」を表示させることを指示するためのコマンドである。特に、本例では、図25に示すように、大当りが発生する確率(以下、大当り確率という)と大当りの継続率との組み合わせに対して、互いに異なるように、複数の大当り開始コマンド(2001H~2009H)が割当てられている。例えば、大当り確率が「1/495」で、大当りの継続率が「68%」のパチンコ機においては、大当り開始コマンドとして「2003H」が設定される。なお、「大当りの継続率」とは、「大当り」の場合に、確変状態フラグがセットされる割合、すなわち「確変大当り」となる割合である。

10

#### 【0173】

また、大当り開始コマンドは、2バイト構成のデータであり、大当り開始コマンドには、BGMの変更の有無を判定する際に大当りの継続回数と比較される基準回数と、大当りにおける最大ラウンド数とをそれぞれ特定するためのデータが含まれている。具体的には、大当り開始コマンドの1バイト目のデータは、当該演出コマンドが大当り開始コマンドであることを示しており、2バイト目のデータは、基準回数及び最大ラウンド数を特定するためのデータとなっている。

20

#### 【0174】

一方、図24において、大当り遊技を開始するタイミングでない場合には、大当り遊技を終了するタイミングであるか否かを判別する(ステップS432)。大当り遊技を終了するタイミングであれば、大当り終了コマンドをセットする(ステップS433)。大当り終了コマンドは、エンディングコマンドとも称されるものであり、演出表示装置115に、「大当りが終了した旨」を表示させることを指示するためのコマンドである。

30

#### 【0175】

また、大当り遊技を終了するタイミングでもない場合には、大当り遊技中であるか否かを判別する(ステップS434)。大当り遊技中であれば、大当り遊技中コマンドをセットする(ステップS435)。大当り遊技中コマンドには、各ラウンドの開始時に発信されるラウンド数コマンドと、ラウンド中に遊技球が大入賞口に入賞しカウントスイッチ319によって検出された時に発信されるカウントコマンドとが含まれている。なお、ラウンド数コマンドは、大入賞口を開放状態にしたことを演出表示装置115に表示させるためのコマンドであり、ラウンド数に応じた複数種類(例えば16種類)のコマンドが用いられている。また、カウントコマンドは、各ラウンドにおいて大入賞口に入賞した遊技球の数(カウント値)を演出表示装置115に表示させるためのコマンドであり、カウント値に応じて例えば10種類のコマンドが用いられている。

40

#### 【0176】

大当り遊技処理についてさらに詳細に説明する。内部的に条件装置が作動して大当り処理が実行されると、先ず所定のラウンドカウンタが初期化される。このラウンドカウンタは例えばRAM316内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当り処理が終了となる。

#### 【0177】

上記のラウンドカウンタが初期化された後、所定の入賞球数カウンタに「0」がセット

50



され、続いて大入賞口（アタッカ装置 98）が開放される。そして、大入賞口の開放期間が設定最大期間（例えば 30 秒）内であるか否かが判断される。開放期間が設定最大期間内であれば、次に入賞球カウンタの値が 10 未満であるか否かが判断される。このとき入賞球カウンタの値が 10 に満たなければ、大入賞口に対応するカウントセンサの検出信号が ON になったか否かが判断される。大入賞口への入賞によりカウントセンサが ON になると、入賞球数カウンタに「1」が加算される。

#### 【0178】

「通常大当り」または「確変大当り」の場合、通常は設定最大期間である 30 秒が経過するか、あるいは入賞球が 10 カウントに達するかのいずれかの条件が満たされると 1 ラウンドが終了となる。これら 2 つの条件のいずれかが満たされると、ラウンド終了のために大入賞口が閉止される。そして、ラウンドカウンタの値が設定最大継続回数（例えば 15 ラウンド）に達したか否かが判断される。ラウンドカウンタの値が設定最大継続回数（15 ラウンド）に達していなければ、次にラウンドカウンタの値に「1」が加算されて入賞球数カウンタが「0」にリセットされる。

10

#### 【0179】

上記の処理は「通常大当り」または「確変大当り」中における 1 ラウンド目の処理に相当する内容である。この後、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数（15 ラウンド）に達したと判断されると、そこで大当り処理は終了となる。なお、「無喚起大当り」の場合は、設定最大継続回数が 2 ラウンドに設定されており、ラウンドカウンタの値が 2 ラウンドに達したと判断されると、そこで無喚起大当り処理が終了する。

20

#### 【0180】

次に、サブ統合基板 336 に搭載される統合 CPU 350 によって実行される処理について説明する。図 26 はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図 27 は 16 ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0181】

図 26 に示すように、パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、統合 CPU 350 は、初期設定処理を行う（ステップ S71）。この初期設定処理では、サブ統合基板 336 に搭載される統合 RAM 352 をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S71）が終了すると、16 ms 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S72）。

30

#### 【0182】

この実施の形態では、統合 CPU 350 は、2 ms 経過毎に割込を発生させ、2 ms 定常処理を実行する。2 ms 定常処理では、16 ms 経過監視カウンタをカウントアップする（16 ms 経過監視カウンタを 1 加算する）処理が実行され、16 ms 経過監視カウンタの値が 8 になったとき、すなわち、16 ms 経過したときに 16 ms 経過フラグ T をセットするとともに、16 ms 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、16 ms 経過フラグ T は、2 ms 定常処理にて 16 ms 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップ S72 で 16 ms 経過フラグがセットされている（16 ms 経過フラグ T が「1」）ときには、16 ms 経過フラグをリセットした後（ステップ S73）、16 ms 定常処理を行う（ステップ S74）。

40

#### 【0183】

この 16 ms 定常処理では、主制御基板 131 から受信した演出コマンドに基づいて演出表示装置 115、枠ランプ、遊技盤ランプ、スピーカ等を制御する処理が実行される。16 ms 定常処理が終了すると、再びステップ S72 に戻り、16 ms 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 16 ms 毎に上述したステップ S73～ステップ S74 を繰り返し行う。一方、ステップ S72 で 16 ms 経過フラグ T がセットされていない（16 ms 経過フラグ T が「0」）ときには、16 ms 経過フラグ T がセットされるまでループ処理

50

を行う。

【0184】

図27は、サブメイン処理にて16ms毎に実行される16ms定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms定常処理において、サブ統合CPU350は、ステップS91～ステップS95の処理を実行する。ステップS91のコマンド解析処理では、主制御基板131から受信した演出コマンドを解析する。ステップS92の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて演出表示装置115に関わる制御処理を実行する。具体的には、予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0185】

また、ステップS93の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音（例えばBGM）を発生させるための、スピーカに関わる制御処理を実行する。ステップS94のランプ制御処理では、遊技盤ランプ、枠ランプに関わる制御処理を実行する。ステップS95の情報出力処理では、電飾制御基板337にランプ演出コマンドを送信するとともに、電飾制御基板338に表示コマンドを送信する。ステップS96の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS92）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【0186】

なお、16ms定常処理におけるステップS91～ステップS96の処理は16ms以内に終了する。仮に、16ms定常処理を開始してから当該16ms定常処理の終了までに16ms以上かかったとしても、16ms定常処理を開始してから16ms経過したときに直ぐに16ms定常処理を最初から（後述するステップS91のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms定常処理の実行中に16ms経過したときには、16ms経過フラグのセットのみを行い、当該16ms定常処理の終了後にステップS72で16ms経過フラグがセットされていると判定されたときに16ms定常処理を開始する。

【0187】

また、この実施の形態では、16ms定常処理にて乱数更新処理（ステップS96）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16ms定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【0188】

図28は、コマンド解析処理（ステップS91）の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU350は、まず、主制御基板131から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS601）。この実施の形態では、主制御基板131から演出コマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、サブ統合基板336に搭載される統合RAM352における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS601では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、演出コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップS602）。

【0189】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップS603）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステップS603にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、サブ統合基板336に搭載される統合RAM352における変動表示パターン格納領域に格納する（ステップS604）。

【0190】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS603にてNO）、読み出した演出コマンドが確変大当たりコマンドであるか判別し（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 6 0 5 )、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば (ステップ S 6 0 5 にて Y E S)、確変大当りフラグをセットする (ステップ S 6 0 6)。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ (ステップ S 6 0 5 にて N O)、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする (ステップ S 6 0 7)。

【 0 1 9 1 】

図 2 9 は、演出制御処理 (ステップ S 9 2) の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合 C P U 3 5 0 は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップ S 7 0 0 ~ ステップ S 7 0 2 のうちいずれかの処理を行う。

【 0 1 9 2 】

処理選択フラグが「 0 」のときに実行される装飾図柄変動開始処理 (ステップ S 7 0 0) では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定するとともに、予告演出等の設定を行う。

【 0 1 9 3 】

処理選択フラグが「 1 」のときに実行される装飾図柄変動処理 (ステップ S 7 0 1) では、変動停止コマンドを受信したときに電飾制御基板 3 3 8 に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

【 0 1 9 4 】

処理選択フラグが「 2 」のときに実行される大当り表示処理 (ステップ S 7 0 2) では、主制御基板 1 3 1 から送信される大当り開始コマンドに応じて演出表示装置 1 1 5 に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示 (例えば、ラウンド表示等) をさせる制御を行う。

【 0 1 9 5 】

図 3 0 は、装飾図柄変動開始処理 (ステップ S 7 0 0) の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合 C P U 3 5 0 は、まず、変動表示パターン受信フラグがセットされているか判別する (ステップ S 7 1 0)。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理 (ステップ S 9 1) のステップ S 6 0 4 でセットされ、主制御基板 1 3 1 から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。ステップ S 7 1 0 で変動表示パターン受信フラグがセットされていない (ステップ S 7 1 0 にて N O)、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【 0 1 9 6 】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば (ステップ S 7 1 0 にて Y E S)、変動表示パターン受信フラグをリセットし (ステップ S 7 1 1)、受信した変動表示パターンコマンドにもとづく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか (当りパターンであるか) 判別する (ステップ S 7 1 2)。当りパターンであるか否かは、変動表示パターンコマンドの 2 バイト目のデータを参照することにより確認できる。

【 0 1 9 7 】

変動表示パターンが当りパターンでなければ (ステップ S 7 1 2 にて N O)、外れ図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 1 3)。また、変動表示パターンが当りパターンであれば (ステップ S 7 1 2 にて Y E S)、確変大当りフラグがセットされているか判別し (ステップ S 7 1 4)、確変大当りフラグがセットされていれば (ステップ S 7 1 4 にて Y E S)、確変大当り図柄の停止図柄を決定し (ステップ S 7 1 5)、確変大当りフラグがセットされていない (ステップ S 7 1 4 にて N O)、非確変大当り図柄の停止図柄または無喚起大当り図柄の停止図柄を決定する (ステップ S 7 1 6)。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理 (ステップ S 7 0 2) にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理 (ステップ S 7 0 1) で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当り表示

10

20

30

40

50

処理（ステップS 7 0 2）で大当り遊技状態を終了するときリセットするようにしてもよい。

#### 【 0 1 9 8 】

なお、この実施の形態では、第一特別図柄に対応する第一装飾図柄と、第二特別図柄に対応する第二装飾図柄と、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の両方に関連付けられた共通の装飾図柄列（以下、「共通装飾図柄列」と称す）とが表示されるようになっている。第一装飾図柄及び第二装飾図柄は、マル、バツ、サンカク等の図形の組合せで構成されており、確変大当り図柄である組合せ図柄と、非確変大当り（通常大当り）である組合せ図柄と、無喚起大当りである組合せ図柄と、が予め設定されている。つまり、変動表示パターンが当りパターンであれば、第一装飾図柄の確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、非確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、または無喚起大当り図柄として設定された複数の組合せ、のうちいずれかの組み合わせ図柄を停止図柄として決定する。

10

#### 【 0 1 9 9 】

一方、共通装飾図柄列は、数字を有する複数の（例えば3列）の図柄列からなり、変動表示パターンが当りパターンであれば、同一の奇数図柄の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を確変大当り図柄として決定し、同一の偶数図柄の組み合わせのうちいずれかの組み合わせの図柄を非確変大当り図柄または無喚起大当り図柄として決定する。また、ステップS 7 1 3で外れ図柄の停止図柄を決定するときに、リーチ態様を伴う変動表示パターンであるかを判別し、リーチ態様を伴う変動表示パターンであれば、左・中・右の共通装飾図柄のうち左および右の共通装飾図柄列が同一図柄であり、中の装飾図柄列は左および右の装飾図柄列とは異なる図柄となる停止図柄に決定する。一方、リーチ態様を伴わない変動表示パターンであれば、左・中・右の共通装飾図柄列のそれぞれが異なる図柄となるように停止図柄に決定する。

20

#### 【 0 2 0 0 】

次いで、統合CPU 3 5 0は、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判定を行う予告選択処理を実行した後（ステップS 7 1 7）、変動表示パターンと後述する予告種類格納領域に記憶される予告パターンとステップS 7 1 3, S 7 1 5, S 7 1 6で決定した共通装飾図柄列の停止図柄とに応じた表示コマンドをセットする（ステップS 7 1 8）。そして、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップS 7 1 9）。なお、ステップS 7 1 8でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS 9 5）にて電飾制御基板3 3 8に送信され、電飾制御基板3 3 8に搭載される表示CPU 3 5 8により当該表示コマンドを受信したことに基いて演出表示装置1 1 5にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップS 7 1 8で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始するときに決定した予告パターンにもとづく予告演出が実行されることを防止できる。

30

#### 【 0 2 0 1 】

続いて、特別図柄、第一装飾図柄、第二装飾図柄、及び共通装飾図柄列を含む演出表示に関する機能的な構成を、図3 1～図3 4のブロック図に基づいて説明する。図3 1は主制御基板1 3 1での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図3 2は主制御基板1 3 1での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図3 3は主制御基板1 3 1での普通抽選に関する機能的な構成を示し、図3 4は周辺基板3 1 1（主にサブ統合基板3 6及び電飾制御基板3 3 8）での第一演出及び第二演出に関する機能的な構成を示している。

40

#### 【 0 2 0 2 】

図3 1に示すように、主制御基板1 3 1には、第一大当り抽選に関する構成として、第一当り判定用テーブル4 1 1 a、第一当り図柄用テーブル4 1 2 a、第一当り時変動時間可変用テーブル4 1 3 a、及び第一外れ時変動時間可変用テーブル4 1 4 aが予め記憶されており、これらのテーブル4 1 1 a～4 1 4 aを基に、第一大当り抽選における抽選の

50

当否、第一特別図柄表示器 3 3 2 a における停止図柄、及び変動時間が決定される。第一当り判定用テーブル 4 1 1 a は、図 1 6 ( a ) を基に前述したように、大当り判定用乱数値と大当り（無喚起大当りを含む）の当否との関係を示すものであり、通常時と高確率時とで当選となる割合が異なっている。また、第一当り図柄用テーブル 4 1 2 a は、図 1 6 ( b ) を基に前述したように、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器 3 3 2 a における停止図柄との関係を示すものであり、大当り図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と四つの L E D 1 1 0 a の点灯状態との対応付けがなされている。また、第一当り時変動時間可変用テーブル 4 1 3 a は、第一大当り抽選における当否の結果が大当り（無喚起大当りを含む）の場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器 3 3 2 a における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものであり、第一外れ時変動時間可変用テーブル 4 1 4 a は、第一大当り抽選における当否の結果が外れの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器 3 3 2 a における第一特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、通常時のテーブル及び高確率時のテーブルのうち、いずれか一方のテーブルを遊技状態に基づいて選択する処理が第一抽選用確率選択手段 4 2 0 a によって行われる。

#### 【 0 2 0 3 】

また、主制御基板 1 3 1 には、第一入賞状態検出手段 3 1 8 a によって第一始動口 6 4 への入賞が検出されたとき、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、大当り判定用乱数を抽出する当り判定用乱数抽出手段 4 1 6 と、大当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段 4 1 7 a とが設けられている。また、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段 4 1 8 a が設けられている。また、当り判定用乱数抽出手段 4 1 6 によって大当り判定用乱数が抽出されると、第一当り判定用テーブル 4 1 1 a を用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段 4 3 0 a、及び第一当り図柄用乱数抽出手段 4 1 7 a によって大当り図柄用乱数が抽出されると、第一当り図柄用テーブル 4 1 2 a を用いて第一特別図柄表示器 3 3 2 a における停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段 4 3 1 a が設けられている。さらに、第一変動時間用乱数抽出手段 4 1 8 a によって変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段 4 3 0 a によって大当りであることが決定されると、第一当り時変動時間可変用テーブル 4 1 3 a を用いて第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段 4 3 0 a によって外れであることが決定されると、第一外れ時変動時間可変用テーブル 4 1 4 a を用いて第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段 4 3 2 a が設けられている。

#### 【 0 2 0 4 】

また、主制御基板 1 3 1 には、第一特別図柄表示器 3 3 2 a において第一特別図柄の変動を開始するとともに、第一変動時間決定手段 4 3 2 a によって決定された変動時間の経過後、第一停止図柄決定手段 4 3 1 a によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段 4 3 4 と、第一当否決定手段 4 3 0 a によって大当り（または無喚起大当り）であることが決定されると、第一特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な遊技状態を発生させる第一有利遊技状態発生手段 4 3 3 a と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段 4 3 0 a によって決定された大当りの有無に関する当否コマンド、及び第一特別図柄の変動態様（時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段 4 3 5 が設けられている。さらに、主制御基板 1 3 1 には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一入賞状態検出手段 3 1 8 a によって第一始動口 6 4 への入賞が検出された場合、一定球数（4 回）を上限として第一始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第一特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第一保留消化手段 4 2 2 a が設けられている。第一保留消化手段 4 2 2 a についてさらに詳細に説明する。図 3 1 に示すように、第一保留消化手段 4 2 2 a には、第一保留制御手段 4 4 1 a 及び第一消化制御手段 4 4 2 a が設けられており、第一保留制御手段 4 4 1 a は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一入賞状態検出手段 3 1 8 a によって第一始動口 6 4 への入賞が検出された場合、第一始動記憶数が上限値「4」に到達していな

10

20

30

40

50

ければ、第一始動記憶数の値を「1」増やすとともに、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数と、これらの乱数が第一特別図柄に関する乱数であることを示す判別フラグとを、特別図柄用乱数記憶手段440の中の、合計始動記憶数の値に対応する記憶領域440a~440hに格納する。一方、第一消化制御手段442aは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな特別図柄の変動が可能になった場合、合計始動記憶数が「0」でなければ、合計始動記憶数[1]に対応する記憶領域[1]440aに格納された判別フラグを基に、その記憶領域[1]に格納されている乱数が第一特別図柄に関する乱数であるか否かを判別し、第一特別図柄に関する乱数である場合には、合計始動記憶数[1]に対応する記憶領域440aから第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を読み出すとともに、前記第一始動記憶数の値を「1」減らし、且つ、各記憶領域nに記憶されている各乱数値及び判別フラグを、n-1の記憶領域にシフトさせる。ここで、当り判定用乱数抽出手段416、第一変動時間用乱数抽出手段418a、第一当否決定手段430a、及び第一停止図柄決定手段431a等を組合せたものが本発明の第一抽選手段に相当する。また、特別図柄変動制御手段434が本発明の表示制御手段に相当し、第一停止図柄決定手段431a及び第一変動時間決定手段432aを組合せたものが本発明の第一表示態様決定手段に相当する。

#### 【0205】

また、図32に示すように、主制御基板131には、第二大当り抽選に関する構成として、第二当り判定用テーブル411b、第二当り図柄用テーブル412b、第二当り時変動時間可変用テーブル413b、及び第二外れ時変動時間可変用テーブル414bが予め記憶されており、これらのテーブル411b~414bを基に、第二大当り抽選における抽選の当否、第二特別図柄表示器332bにおける停止図柄、及び変動時間が決定される。なお、各テーブルの構成は、第一大当り抽選における各テーブルの構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

#### 【0206】

また、主制御基板131の当り判定用乱数抽出手段416は、第二入賞状態検出手段318bによって第二始動口65への入賞が検出されたときも、ランダムカウンタ(図示しない)から、大当り判定用乱数を抽出するようになっている。また、主制御基板131には、第二大当り抽選に関する大当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段417bと、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段418bとが設けられている。また、当り判定用乱数抽出手段416によって大当り判定用乱数が抽出されると、第二当り判定用テーブル411bを用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段430b、及び第二当り図柄用乱数抽出手段417bによって大当り図柄用乱数が抽出されると、第二当り図柄用テーブル412bを用いて第二特別図柄表示器332bにおける停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段431bが設けられている。さらに、第二変動時間用乱数抽出手段418bによって変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段430bによって大当りであることが決定されると、第二当り時変動時間可変用テーブル413bを用いて第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段430bによって外れであることが決定されると、第二外れ時変動時間可変用テーブル414bを用いて第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段432bが設けられている。

#### 【0207】

また、前記の特別図柄変動制御手段434は、第二特別図柄表示器332bにおいて第二特別図柄の変動を開始するとともに、第二変動時間決定手段432bによって決定された変動時間の経過後、第二停止図柄決定手段431bによって決定された停止図柄で変動停止させる。つまり、特別図柄変動制御手段434は、第一入賞状態検出手段318a及び第二入賞状態検出手段318bによる遊技球の検出順序に従って第一特別図柄または第二特別図柄を順次変動させるとともに、第一停止図柄決定手段431aまたは第二停止図柄決定手段431bによって決定された停止図柄で第一特別図柄または第二特別図柄の変動を停止させる。また、第二当否決定手段430bによって大当りであることが決定され

ると、第二特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な遊技状態を発生させる第二有利遊技状態発生手段433bが設けられている。さらに、主制御基板131には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二入賞状態検出手段318bによって第二始動口65への入賞が検出された場合、一定球数(4回)を上限として第二始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第二特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第二保留消化手段422bが設けられている。第二保留消化手段422bについてさらに詳細に説明する。図32に示すように、第二保留消化手段422bには、第二保留制御手段441b及び第二消化制御手段442bが設けられており、第二保留制御手段441bは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二入賞状態検出手段318aによって第二始動口65への入賞が検出された場合、第二始動記憶数が上限値「4」に到達していなければ、第二始動記憶数の値を「1」増やすとともに、第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数と、これらの乱数が第二特別図柄に関する乱数であることを示す判別フラグとを、特別図柄用乱数記憶手段440の中の、合計始動記憶数の値に対応する記憶領域440a~440hに格納する。一方、第二消化制御手段442bは、第二特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな特別図柄の変動が可能になった場合、合計始動記憶数が「0」でなければ、合計始動記憶数[1]に対応する記憶領域[1]440aに格納された判別フラグを基に、その記憶領域[1]に格納されている乱数が第二特別図柄に関する乱数であるか否かを判別し、第二特別図柄に関する乱数である場合には、合計始動記憶数[1]に対応する記憶領域440aから第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を読み出すとともに、前記第二始動記憶数の値を「1」減らし、且つ、各記憶領域nに記憶されている各乱数値及び判別フラグを、n-1の記憶領域にシフトさせる。

10

20

#### 【0208】

つまり、第一保留消化手段422a及び第二保留消化手段422bによれば、第一大当り抽選における第一始動記憶数、及び第二大当り抽選における第二始動記憶数が個別にカウントされるとともに、いずれか一方の特別図柄の変動開始に先立ってその特別図柄に対応する始動記憶数カウンタのみが「1」減算される。ここで、当り判定用乱数抽出手段416、第二変動時間用乱数抽出手段418b、第二当否決定手段430b、及び第二停止図柄決定手段431b等を組合せたものが本発明の第二抽選手段に相当する。また、第二停止図柄決定手段431b及び第二変動時間決定手段432bを組合せたものが本発明の第二表示態様決定手段に相当する。

30

#### 【0209】

また、図33に示すように、主制御基板131には、普通抽選(第二始動口65への入賞のし易さを高めるための抽選)に関する構成として、普通当り判定用乱数抽出手段424、普通当り判定用テーブル426、及び普通当否決定手段425が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段424は、入球状態検出手段61(ゲートセンサ317)によって通過ゲート62への入球が検出されたとき、ランダムカウンタ(乱数発生手段)から、普通当り判定用乱数を抽出するものである。また、普通当り判定用テーブル426は、図16(c)に示すように、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとに分かれており、高確率時の普通当り判定テーブルでは、0~249までの250個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りを発生させることが決定される普通当り判定値が249個設定され、普通当りとなる確率が249/250となっている。一方、通常時の普通当り判定テーブルでは、0~249までの250個の普通当り判定用乱数のうち普通当り判定値が5個設定され、普通当り確率が5/250となっている。なお、高確率時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が1秒に設定され、一方、通常時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が30秒に設定されている。

40

#### 【0210】

また、普通当否決定手段425は、普通当り判定用乱数抽出手段424によって普通当り判定用の乱数が抽出されると、抽出された乱数と普通当り判定用テーブル426に記憶された普通当り判定値とを比較して、一致している場合に普通当りであると決定する。な

50

お、この際、遊技状態判定手段 4 2 3 によって、遊技状態が特定の遊技状態、すなわち確率変動大当り後の遊技状態（確率変動状態）または大当り（例えば通常大当り）後の一定期間における遊技状態（時短遊技状態）か否かが判定され、特定の遊技状態である場合には高確率時のテーブルが選択され、特定の遊技状態でない場合には通常時のテーブルが選択される。

#### 【 0 2 1 1 】

また、主制御基板 1 3 1 には、普通当否決定手段 4 2 5 によって普通抽選の当否が決定されると、普通図柄表示器 4 2 8 に普通図柄を変動表示させるとともに、変動時間（4 秒または 1 秒）の経過後、当否の結果を表示させる普通図柄変動制御手段 4 2 7 が設けられている。また、普通当否決定手段 4 2 5 による判定の結果、普通当りが確定した場合、普通図柄の変動停止後、第二始動口 6 5 を有する電動開閉入賞装置 6 9 を開放させ、遊技球が第二始動口 6 5 に入賞しやすくする開放制御手段 4 2 9 が設けられている。

10

#### 【 0 2 1 2 】

次に、サブ統合基板 3 3 6 を含む周辺基板 3 1 1 における、演出に関する構成について、図 3 4 等に基づき説明する。本例の演出表示装置 1 1 5 に表示される演出画像には、周期性をもって変動表示される装飾図柄、装飾図柄の変動中（リーチ状態の前）に複数の画像を予め定めた順序に従って段階的に発展表示させることが可能なステップ演出、及びリーチ成立後に表示させることが可能な発展演出等が含まれている。以下、装飾図柄、及びステップ演出について詳細に説明する。

#### 【 0 2 1 3 】

20

（装飾図柄について）

本例では、演出表示装置 1 1 5 に表示される装飾図柄として、図 3 6 の演出例に示すように、第一装飾図柄 5 0 1 と、第二装飾図柄 5 0 2 と、共通装飾図柄列 5 0 3 とが設けられている。第一装飾図柄 5 0 1 は第一特別図柄表示器 3 3 2 a に対応し、第二装飾図柄 5 0 2 は第二特別図柄表示器 3 3 2 b に対応しており、これらは、表示画面の上隅に互いに分離して表示されている。第一装飾図柄 5 0 1 及び第二装飾図柄 5 0 2 は、丸や三角等の図形の組合せから構成されており、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が開始されると、それに対応した装飾図柄が変動し、特別図柄の変動停止と略同時に、抽選結果に基づいた停止図柄（図形の組合せ）で停止する。なお、これらの装飾図柄 5 0 1 , 5 0 2 は、第一大当り抽選または第二大当り抽選のうちいずれの抽選に関する演出が行われているのかを画面上で認識させるために設けられたものであり、表示画面の隅部において比較的小さく表示されても、十分に認識することが可能である。

30

#### 【 0 2 1 4 】

これに対し、共通装飾図柄列 5 0 3 は、表示画面全体にわたって大きく表示されている。共通装飾図柄列 5 0 3 は、第一装飾図柄 5 0 1 及び第二装飾図柄 5 0 2 の両方に共通する図柄列であり、第一装飾図柄 5 0 1 の変動中は、第一特別図柄の変動（即ち第一大当り抽選）に対応した演出となり、第二装飾図柄 5 0 2 の変動中は、第二特別図柄の変動（即ち第二大当り抽選）に対応した演出となる。また、共通装飾図柄列 5 0 3 は、例えば、左・中・右の 3 つの装飾図柄列が設定されており、装飾図柄列毎に変動表示されるようになっている。一連の装飾図柄列は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄と、絵図柄からなる副装飾図柄とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄が表示されると共に各主装飾図柄の間に副装飾図柄が配されて一連の装飾図柄列が構成されている。そして、主装飾図柄と副装飾図柄とが周期性を持って上から下へと変動表示されるようになっており、左装飾図柄列 右装飾図柄列 中装飾図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時に三つの装飾図柄が大当り装飾図柄の組合せ（例えば「7」, 「7」, 「7」）で揃えば大当りとして特別遊技動画が表示されるようになっている。特に、三つの装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列（中装飾図柄列）が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している二つの装飾図柄（左装飾図柄及び右装飾図柄）が互いに同じ図柄である場合には、これらの装飾図柄を第一リーチ形成図柄として、リーチ状態が成立する。また、主装飾図柄は、「通常大当り」を示す複数の通常図柄と、「確変大当り

40

50



」を示す複数の確変図柄とからなり、通常図柄によって大当りの組合せが成立した場合には、「通常大当り」が発生し、確変図柄で大当りの組合せが成立した場合には、「確変大当り」が発生するようになっている。また、予め定めた「無喚起大当り」の組合せが成立した場合には、「無喚起大当り」が発生するようになっている。

#### 【0215】

なお、図36の演出例に示すように、表示画面の下部側には、二つの抽選における保留状態を示す状態表示手段505が、表示領域導出手段444によって表示されている。図36(b)の拡大図に示すように、状態表示手段505は、特別図柄用乱数記憶手段440に設けられた八個の記憶領域440a~hに夫々対応する八個の保留状態表示領域506a~hから構成されている。そして、図34に示すように、周辺基板311には、保留状態導出制御手段445が設けられており、これにより、特別図柄用乱数記憶手段440の中から各乱数が格納されている記憶領域を抽出するとともに、その記憶領域に対応付けられた保留状態表示領域に対して判別フラグの状態、すなわち特別図柄の種別や抽選の種別に関する情報を示す図柄を表示させるようにしている。なお、図36(b)に示す演出例では、記憶領域に対応する番号、すなわち順に行われる抽選の順番を示す数値を上段に表示し、抽選の種別(本例では始動口の形状)を示す図柄を下段に表示したものを示している。つまり、この例では、第一抽選が二回、第二抽選が四回で、合計六回の抽選が行われること、すなわち合計始動記憶数が6個であること、及び、六回の抽選が、第一抽選(1回目)、第二抽選(2回目)、第二抽選(3回目)、第一抽選(4回目)、第二抽選(5回目)、第二抽選(6回目)の、順番で行われることを、遊技者に認識させることができる。

#### 【0216】

##### (ステップ演出)

ステップ演出では、最初のステップから最後のステップまでの間が時系列的に分割されており、各ステップに対して互いに異なる画像(動画)が定められている。そして、段階的に発展表示されるステップの数が互いに異なるように複数の演出パターンが設定されている。つまり、ステップの数が互いに異なる複数の演出パターンがステップ演出として演出パターン記憶手段(図示しない)に記憶されており、例えばステップの数が一つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップにおける画像のみが表示され、ステップの数が四つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップ~第四ステップにおける画像を段階的に発展表示させることが可能となる。また、このステップ演出は、大当りの予告表示として、演出表示装置115における共通装飾図柄列503の変動開始から、それらがリーチ状態となるまでの間の所定期間内において導出可能なものであり、段階的に発展表示されるステップの数が多いほど、大当りの信頼度が高くなるように出現率が振り分けられている。なお、大当りの信頼度とは、外れ時の演出として選択される確率が異なっている複数の演出がある場合、その選択率の異なりによって発生するものである。例えば、選択率が低い演出ほど大当りに対する信頼度が高くなり、期待値が高くなる。

#### 【0217】

図34に示すように、周辺基板311(手段17の発明における副制御手段に相当)には、主基板310(主制御手段に相当)から送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段451によって受信されると、これを基に演出表示装置115を制御するための各種機能が備えられている。

#### 【0218】

すなわち、第一大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第一当り時演出態様テーブル452aと、第一外れ時演出態様テーブル453aとが予め記憶されており、これらのテーブル452a、453aを基に、ステップ演出等における演出態様が決定されるようになっている。

#### 【0219】

まず、演出態様テーブル452a、453aについて詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル452aは、図35(a)に示すように、大当り(または無喚起大当り)の

場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、第一外れ時演出態様テーブル 4 5 3 a は、外れの場合に用いられるテーブルであり、図 3 5（b）に示すように、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

【0220】

図 3 4 に示すように、周辺基板 3 3 1 には、ランダムカウンタ（図示しない）からステップ演出決定用乱数を抽出する第一演出用乱数抽出手段 4 5 7 a と、ステップ演出の演出パターンを決定する第一演出態様決定手段 4 5 8 a とが設けられている。第一演出態様決定手段 4 5 8 a は、コマンド受信手段 4 5 1 を介して制御コマンドを受信すると、第一演出用乱数抽出手段 4 5 7 a によって演出用乱数を抽出するとともに、制御コマンドに含まれる当否コマンドが大当りを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段 4 5 7 a によって抽出された演出用乱数と、第一当り時演出態様テーブル 4 5 2 a とから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドが外れを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段 4 5 7 a によって抽出された演出用乱数と、第一外れ時演出態様テーブル 4 5 3 a とから演出パターンを決定するものである。具体的に、図 3 5 に示すように、当否コマンドが大当りを示すものであり、抽出された演出用乱数が「0」～「55」の範囲内に含まれている場合には、第一ステップ乃至第四ステップからなる演出パターン 1（PT1）が選択され、また、同条件（受信した制御コマンドが同一）の場合において、抽出された演出用乱数が「56」～「96」の範囲内に含まれている場合には、第一ステップ乃至第三ステップからなる演出パターン 2（PT2）が選択され、抽出されたステップ演出用乱数が「97」～「119」の範囲内に含まれている場合には、第一ステップ及び第二ステップからなる演出パターン 3（PT3）が選択され、抽出された演出用乱数が「120」～「127」の範囲内に含まれている場合には、第一ステップのみからなる演出パターン 4（PT4）が選択される。一方、当否コマンドが外れを示すものであるときは、抽出されたステップ演出用乱数が「0」～「7」の範囲内に含まれている場合には、演出パターン 1（PT1）が選択され、また、抽出された演出用乱数が「8」～「39」の範囲内に含まれている場合には、演出パターン 2（PT2）が選択され、抽出された演出用乱数が「40」～「79」の範囲内に含まれている場合には、演出パターン 3（PT3）が選択され、抽出された演出用乱数が「80」～「127」の範囲内に含まれている場合には、演出パターン 4（PT4）が選択される。

【0221】

なお、当り時には、演出パターン 1（PT1）の振分率（例えば 44%）が最も高く、次に、演出パターン 2（PT2）の振分率（例えば 32%）が高くなるように設定されている。これに対し、外れ時には、演出パターン 4（PT4）の振分率（例えば 38%）が最も高く、次に、演出パターン 3（PT3）の振分率（例えば 31%）が高くなるように設定されている。すなわち、当り時には、外れ時に比べ、第一ステップ乃至第四ステップを演出対象とする演出パターン 1 が導出されやすくなっている。つまり、後半に出現可能な画像は、当りの時に表示されやすくなっている。

【0222】

そして、図 3 4 に示すように、第一演出態様決定手段 4 5 8 a によって決定されたステップ演出の演出パターンは、演出パターン記憶手段（図示しない）から抽出されるとともに、第一演出表示制御手段 4 7 5 a に送られる。第一演出表示制御手段 4 7 5 a は、それらの演出の画像を画像記憶手段（図示しない）から読み出し演出表示装置 1 1 5 に導出する。ここで、第一演出表示制御手段 4 7 5 a が本発明の表示制御手段に相当する。

【0223】

一方、第一装飾図柄 5 0 1 の演出に関する機能的な構成として、第一装飾図柄変動制御手段 4 7 6 a が設けられている。第一装飾図柄変動制御手段 4 7 6 a は、コマンド受信手段 4 5 1 によって受信された制御コマンドを基に、停止図柄を第一装飾図柄記憶手段（図示しない）から読み出し変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄を停止させるものである。こ

で、第一装飾図柄変動制御手段 4 7 6 a が本発明の第一表示制御手段に相当する。

【 0 2 2 4 】

なお、上記では、第一大当り抽選に関する演出について説明したが、周辺基板 3 3 1 には、第二大当り抽選に関する演出を行うための機能的構成も備えられている。具体的には、第二大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当り時演出態様テーブル 4 5 2 b と、第二外れ時演出態様テーブル 4 5 3 b とが予め記憶されており、これらのテーブル 4 5 2 b , 4 5 3 b を基に、ステップ演出等における演出態様が決定されるようになっている。演出態様テーブル 4 5 2 b , 4 5 3 b は、第一大当り抽選に対応する演出態様テーブル 4 5 2 a , 4 5 3 a と同様の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【 0 2 2 5 】

また、周辺基板 3 3 1 には、第二大当り抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段 4 5 7 b、第二演出態様決定手段 4 5 8 b、第二演出表示制御手段 4 7 5 b、及び第二装飾図柄変動制御手段 4 7 6 b が設けられているが、これらの構成も第一大当り抽選に対応する機能的構成と同様の機能を有することから、詳細な説明を省略する。ここで、第二演出表示制御手段 4 7 5 b 及び第二装飾図柄変動制御手段 4 7 6 b が本発明の第二表示制御手段に相当する。

【 0 2 2 6 】

また、周辺基板 3 3 1 には、装飾図柄列変動表示手段 4 6 0 及び大当り表示手段 4 6 4 が設けられている。装飾図柄列変動表示手段 4 6 0 は、第一装飾図柄変動制御手段 4 7 6 a 及び第二装飾図柄変動制御手段 4 7 6 b の出力を基に、あるいはコマンド受信手段 4 5 1 によって受信された制御コマンドを基に、共通装飾図柄列 5 0 3 を変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて共通装飾図柄列 5 0 3 を順に停止させるものである。特に、複数の共通装飾図柄列 5 0 3 のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄を第一リーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させる。

【 0 2 2 7 】

また、大当り表示手段 4 6 4 は、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が所定の結果の場合、すなわち、「確変大当り」または「通常大当り」の場合に、その抽選にかかる共通装飾図柄列 5 0 3 の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるものである。なお、第一大当り抽選の抽選結果が「無喚起大当り」である場合には、「無喚起大当り」であることを表示させることなく、共通装飾図柄列 5 0 3 の変動停止後、その抽選にかかる演出を終了する。ここで、大当り表示手段 4 6 4 が本発明の当り情報表示制御手段に相当する。

【 0 2 2 8 】

このように、本例のパチンコ機 1 によれば、遊技領域 3 7 に、常時入賞可能な第一始動口 6 4 と、開放した場合に遊技球が入賞可能となる第二始動口 6 5 とが設けられており、第一始動口 6 4 及び第二始動口 6 5 のうち何れか一方の始動口に遊技球が入賞した場合には、それらの始動口 6 4 , 6 5 に対応する第一特別図柄表示器 3 3 2 a 及び第二特別図柄表示器 3 3 2 b、さらには演出表示装置 1 1 5 において所定の演出が導出され、両方の始動口 6 4 , 6 5 に遊技球が入賞した場合には、二種類の演出が、第一始動口 6 4 及び第二始動口 6 5 への遊技球の入賞順に従って導出される。また、「確率変動大当り」終了後の遊技状態等、特定の遊技状態になったことが判定されると、第二始動口 6 5 の開閉状態が制御され、遊技球の入賞が極めて困難な状態から極めて容易な状態へと変化する。このため、特定の遊技状態になると、第二始動口 6 5 に対して遊技球を入賞させることが容易となり、第一大当り抽選と第二大当り抽選とが並行して順に行われる機会が増大し、ひいては特定の遊技状態における有利性を大きく向上させることが可能になる。特に、第一大当り抽選及び第二大当り抽選のいずれに対しても保留消化処理が行われるため、特定の遊技状態になると、抽選を頻繁に行わせることが可能になるとともに、新たな抽選手段による楽しみが付加されるため、興趣を大幅に高めることができる。また、第一大当り抽選の演

10

20

30

40

50

出と第二大当り抽選の演出とを順次導出することが可能となるため、二つの演出によって、演出に対する注目を大幅に高めることができる。また、導出される演出の数が増えることにより、二つの抽選が並行して順に行われていることを容易に認識させ、抽選への期待感を大幅に増加させることが可能になる。特に二種類の表示態様が、遊技球の入賞順に従って順に導出されることから、二つの抽選が並行して同時に行われることを防止し、ひいては、大当り状態が重なって実行されることによる演出内容の煩雑さや、遊技の不自然さを防止することができる。

#### 【 0 2 2 9 】

なお、特定の遊技状態で抽選を頻繁に行わせるために、特定の遊技状態になると、保留球数の上限値を増加させるようにした遊技機も知られている。しかし、このように保留球数の上限値を増加させても、始動口に遊技球を入賞させ難い遊技機においては、抽選の頻度を増加させることができず、遊技者に満足感を与えることができない。これに対し、本発明では、特定の遊技状態になると、抽選手段の数が実質的に増え、しかも並行して順に演出表示が行われるため、通常時と比べ、大当り抽選の頻度を確実に、且つ大幅に増加させることが可能となり、抽選への期待感を大きく膨らませることができる。

#### 【 0 2 3 0 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、第一抽選手段（第一当否決定手段 4 3 0 a）の抽選結果が所定の結果である場合には、「確変大当り」または「無喚起大当り」のいずれか一方が発生させられ、第二抽選手段（第二当否決定手段 4 3 0 b）の抽選結果が所定の結果である場合には、「確変大当り」または「通常大当り」のいずれか一方が発生させられる。このため、通常時においては、第一抽選手段によって「確変大当り」または「無喚起大当り」の、いずれか一方が発生する可能性が高く、確率変動状態など特定の遊技状態になると、第二抽選手段（第二当否決定手段 4 3 0 b）によって「確変大当り」または「通常大当り」が発生する可能性が高くなる。ここで、「無喚起大当り」とは、大当りとしての価値が極めて低く且つ遊技者に対して「大当り」であることを呼び起こさせない大当りである。このため、第一有利遊技状態では、必ずしも大当りとしての価値（多量の遊技媒体の払出し）が与えられるわけではないが、このような価値のない大当りでは、大当りであることでさえ認識されない状態となる。換言すれば、第一抽選手段によって大当りが当たったことが認識された場合には、大当りの終了後、必然的に確率変動状態が発生することとなり、恰も大当りが少なくとも二回連続して発生することを保証しているかのように意識付けることができる。したがって、大当りが発生した場合における遊技者の不安感、すなわち「大当りが 1 回で終了するのでは」という、不安な気持ちを取り去ることができる。

#### 【 0 2 3 1 】

なお、本実施形態のパチンコ機 1 は、大当りが所定回数連続して発生することが保証された遊技機、すなわち所定回数連続した後に権利が消失する遊技機とは異なり、少なくとも二回連続して発生することが保証されているかのように認識させるものであるため、連続する回数を制限することなく、確率変動状態を継続することができる。したがって、通常遊技状態から大当りが発生した場合においては、少なくとも二回以上の大当りの価値を付与するとともに、それ以後も大当りを連続させることが可能となるため、遊技への意欲を大幅に高め、趣向性の高い遊技機を提供することができる。

#### 【 0 2 3 2 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、大当りでは最大ラウンド数が「 1 5 」に設定されているのに対し、無喚起大当りでは最大ラウンド数が「 2 」に設定されており、しかも開放時間も極めて短いため、大当りと無喚起大当りにおける有利性を明確に差別化することができ、第一抽選手段による大当りの発生と、その後の確率変動状態への移行とを確実に関連付けることが可能となる。なお、「無喚起大当り」では、最大ラウンド数が極めて少ないことから、払い出される遊技球の量も比較的少なく、ひいては当りであることを遊技者に気づかせ難くすることが可能である。特に、第一抽選手段の抽選結果が「無喚起大当り」である場合には、「無喚起大当り」であることを表示させないことから、大当りが

発生したことを一層認識させ難くし、第一始動口 6 4 への入賞に基づく当選結果と第二始動口 6 5 への入賞に基づく当選との因果関係を一層強く印象付けることが可能になる。

【 0 2 3 3 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、第一始動口 6 4 は遊技領域 3 7 の中央よりも下側に配設され、第二始動口 6 5 は遊技領域 3 7 の中央よりも右側に配設されているため、通常遊技状態では、第一始動口 6 4 に多くの遊技球を入賞させるよう、遊技領域 3 7 の中央付近を狙って、遊技球を発射させることが好ましく、一方、特定の遊技状態になると、第二始動口 6 5 へ入賞させることが可能となるため、遊技領域 3 7 の中央よりも右側に配設された第二始動口 6 5 に多くの遊技球を入賞させるよう、遊技領域 3 7 の右側付近を狙って遊技球を発射させること（所謂「右打ち」）が好ましくなる。したがって、遊技者は、通常時と特定の遊技状態の時とで、操作ハンドルを操作して遊技球の打ち方を替えるようになり、遊技機本来の興趣を向上させることができる。

10

【 0 2 3 4 】

また、第一始動口 6 4 は、遊技領域 3 7 の中央よりも下方であることから、第一始動口 6 4 に遊技球が集中し難くなり、常時入賞可能となる第一始動口 6 4 への入賞を抑え、その入賞を契機とする第一大当り抽選をある程度制限することが可能となる。一方、第二始動口 6 5 は、遊技領域 3 7 の中央よりも右側であることから、右打ちさせることにより、特定の遊技状態のときに実質的に有効となる第二始動口 6 5 への入賞を促進させることが可能となり、ひいては、その入賞を契機とする第二大当り抽選を頻繁に行わせることが可能になる。つまり、特定の遊技状態の際に行われる抽選の頻度を通常時に比べて大幅に増加させ、遊技意欲を大きく向上させることが可能になる。

20

【 0 2 3 5 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、普通当り抽選の当選確率を変化させることにより、第二始動口 6 5 を、殆ど開放しない状態から頻繁に開放する状態へと変化させるため、第二始動口 6 5 における遊技球の入賞のし易さを簡単に変化させることができる。

【 0 2 3 6 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、第一装飾図柄 5 0 1 及び第二装飾図柄 5 0 2 に加え、共通装飾図柄列 5 0 3 も表示されるため、第一装飾図柄 5 0 1 または第二装飾図柄 5 0 2 によって、どちらの抽選が行われているのかを容易に把握させることができ、しかも、演出内容や抽選結果を共通装飾図柄列 5 0 3 の変動及び停止によって認識させることができる。換言すれば、第一装飾図柄 5 0 1 及び第二装飾図柄 5 0 2 の大きさを比較的小さくしても変動の有無を認識させる得ることから、その分、共通装飾図柄列 5 0 3 の表示領域を増加させ、画面全体に共有装飾図柄列 5 0 3 を表示させた迫力のある演出が可能となる。また、第一装飾図柄 5 0 1 及び第二装飾図柄 5 0 2 は表示画面の隅部に分離して表示されるため、第一抽選手段による抽選と第二抽選手段による抽選とを明確に識別させることが可能になり、また、これらの装飾図柄 5 0 1 , 5 0 2 が共通装飾図柄列 5 0 3 の表示と重なることを防止できる。

30

【 0 2 3 7 】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、第一大当り抽選及び第二大当り抽選は、当否判定用のテーブルとして、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとを有しており、第一大当り抽選が高確率時のテーブルを選択する場合には、第二大当り抽選も高確率時のテーブルを選択することとなり、高確率時のテーブルの選択と通常時のテーブルの選択とが混在することがない。したがって、通常の遊技状態（いずれも低確率状態）における期待値と、確率変動状態（いずれも高確率状態）での期待値を明確に差別化することができる。

40

【 0 2 3 8 】

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 3 9 】

すなわち、上記実施形態では、第一大当り抽選における各種テーブルと、第二大当り抽

50

選における各種テーブルとを、別々のテーブルとして構築するものを示したが、同一のテーブルを共用するようにしてもよい。但し、上記実施形態のように夫々の抽選に対するテーブルを別個に構築することにより、抽選頻度を単に増加させるだけでなく、異なる内容の抽選が加わることから、演出内容や抽選結果等に対する興趣を大きく向上させることができる。

#### 【 0 2 4 0 】

また、上記実施形態では、第一始動口 6 4 を、開口度合が固定であるポケット型の入賞口から構成したものを示したが、第二始動口 6 5 と同じように、左右一對の可動片を有する電動開閉入賞装置から構成し、遊技状態に基づいて、第一始動口 6 4 への入賞のし易さを変化させるようにしてもよい。但し、本例のように、第一始動口 6 4 の開口度合を常に一定とさせるようにすれば、互いに異なるタイプの始動口の組合せにより、遊技性を高めることが可能になる。特に、通常時は、第一始動口 6 4 への入賞を狙い、一方、特定の遊技状態では、通過ゲート 6 2 への入球及び第二始動口 6 5 への入賞を狙うようにすることにより効率よく抽選を行わせることが可能となるため、所定の場所を狙いながら遊技球を発射させるといふ、遊技機本来の楽しさを一層高めることが可能になる。

#### 【 0 2 4 1 】

また、上記実施形態では、特定の遊技状態になると、普通抽選における当選確率、すなわち電動開閉入賞装置 6 9 が開放する割合を高めるとともに、普通図柄表示器 4 2 8 の変動時間を短縮することにより、第二始動口 6 5 への入賞のし易さを高めるものを示したが、変動時間を変化させることなく、普通抽選における当選確率のみを高めるようにしてもよい。

#### 【 0 2 4 2 】

また、上記実施形態では、装飾図柄列の変動、及びステップ演出等の演出を周辺基板 3 1 1 で実行させるもの、すなわち主制御基板 1 3 1 から発信されるコマンドを基に演出表示を制御するものを示したが、主制御基板 1 3 1 において全ての演出処理を行うようにしてもよい。但し、上記実施形態のように演出処理を分担するようにすれば、主制御基板 1 3 1 における処理の負担を軽減するとともに、これらの処理を一層多様化することができる。

#### 【 0 2 4 3 】

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。

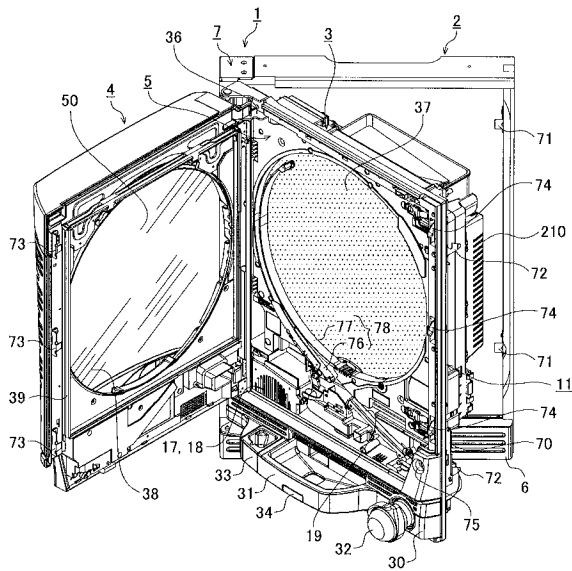
#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 2 4 4 】

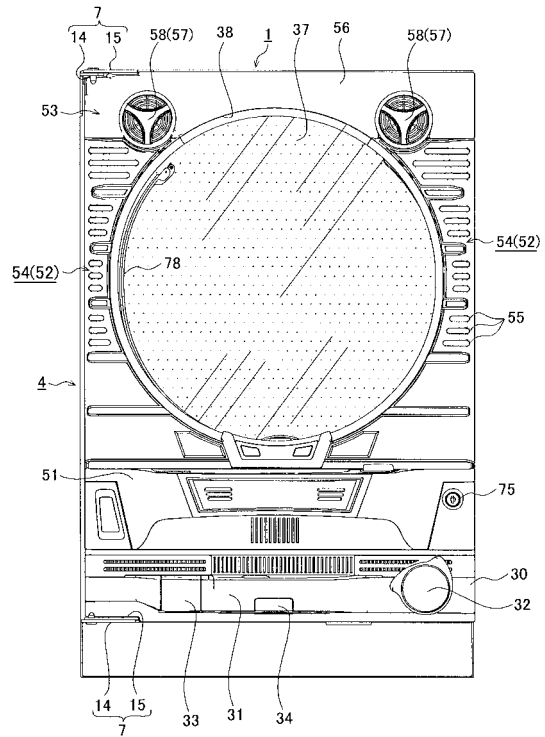
- 1   パチンコ遊技機（遊技機）
- 6 2   通過ゲート
- 6 4   第一始動口（第一入賞口）
- 6 5   第二始動口（第二入賞口）
- 6 9   電動開閉入賞装置
- 7 8   案内レール
- 1 1 5   演出表示装置（第一表示手段，第二表示手段）
- 1 3 1   主制御基板（主制御基板）
- 1 9 4   発射装置ユニット（発射装置）
- 3 1 1   周辺基板
- 3 1 8 a   第一入賞状態検出手段
- 3 1 8 b   第二入賞状態検出手段
- 3 3 2 a   第一特別図柄表示器（第一表示手段）
- 3 3 2 b   第二特別図柄表示器（第二表示手段）
- 3 3 8   電飾制御基板（副制御手段）
- 4 1 1 a   第一当り判定用テーブル

4 1 1 b	第二当り判定用テーブル	
4 1 2 a	第一当り図柄用テーブル	
4 1 2 b	第二当り図柄用テーブル	
4 1 3 a	第一当り時変動時間可変用テーブル	
4 1 3 b	第二当り時変動時間可変用テーブル	
4 1 4 a	第一外れ時変動時間可変用テーブル	
4 1 4 b	第二外れ時変動時間可変用テーブル	
4 1 6	当り判定用乱数抽出手段（第一抽選手段，第二抽選手段，第一当り判定用乱数抽出手段，第二当り判定用乱数抽出手段）	
4 1 7 a	第一当り図柄用乱数抽出手段	10
4 1 7 b	第二当り図柄用乱数抽出手段	
4 1 8 a	第一変動時間用乱数抽出手段（第一抽選手段）	
4 1 8 b	第二変動時間用乱数抽出手段（第二抽選手段）	
4 2 2 a	第一保留消化手段	
4 2 2 b	第二保留消化手段	
4 2 3	遊技状態判定手段	
4 2 5	普通当否決定手段（第三抽選手段）	
4 2 9	開放制御手段（開放制御手段）	
4 3 0 a	第一当否決定手段（第一抽選手段）	
4 3 0 b	第二当否決定手段（第二抽選手段）	20
4 3 1 a	第一停止図柄決定手段（第一表示態様決定手段）	
4 3 1 b	第二停止図柄決定手段（第二表示態様決定手段）	
4 3 2 a	第一変動時間決定手段（第一表示態様決定手段）	
4 3 2 b	第二変動時間決定手段（第二表示態様決定手段）	
4 3 3 a	第一有利遊技状態発生手段	
4 3 3 b	第二有利遊技状態発生手段	
4 3 4	特別図柄変動制御手段（表示制御手段）	
4 3 5	コマンド発信手段	
4 6 0	装飾図柄列変動表示手段	
4 6 4	大当り表示手段（当り情報表示制御手段）	30
4 7 5 a	第一演出表示制御手段（第一表示制御手段）	
4 7 5 b	第二演出表示制御手段（第二表示制御手段）	
4 7 6 a	第一装飾図柄変動制御手段（第一表示制御手段）	
4 7 6 b	第二装飾図柄変動制御手段（第二表示制御手段）	

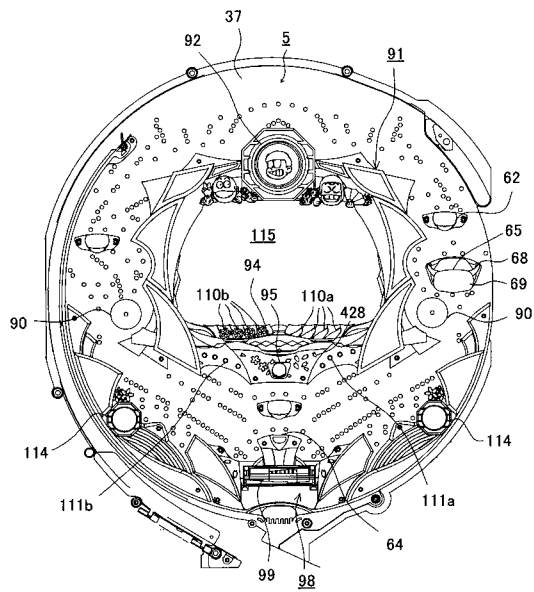
【図 1】



【図 2】

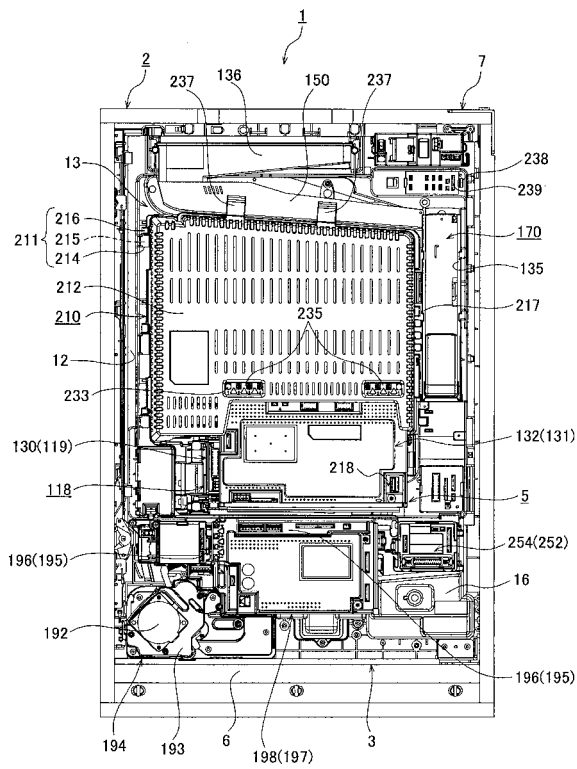


【図 3】

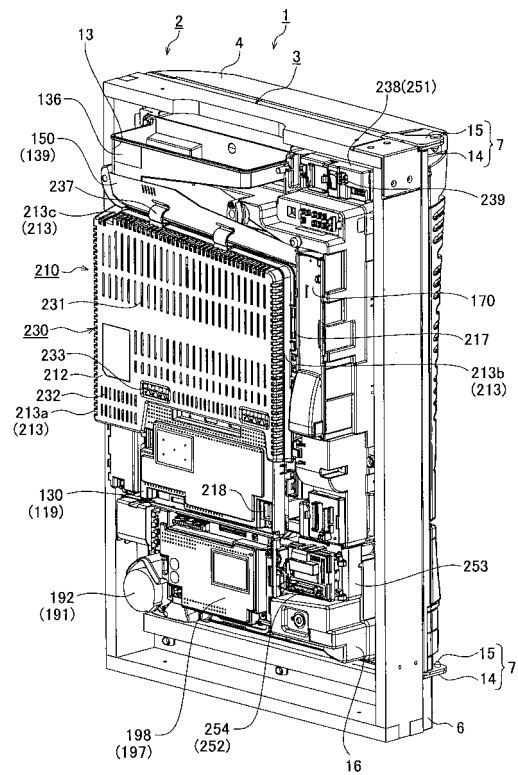




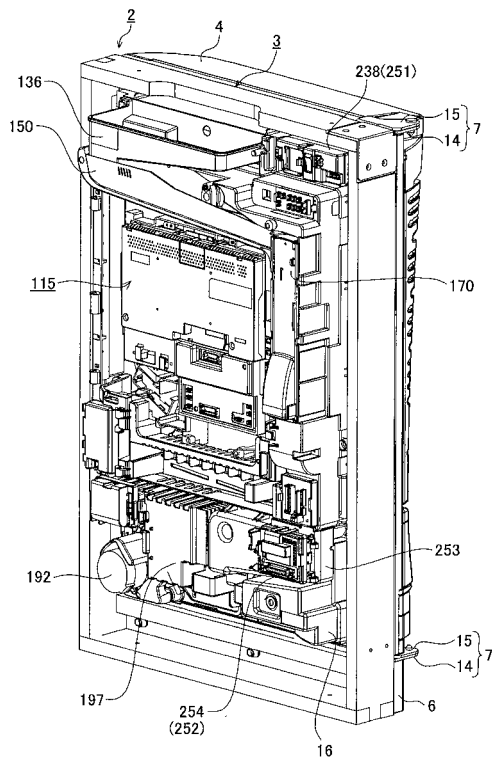
【図 5】



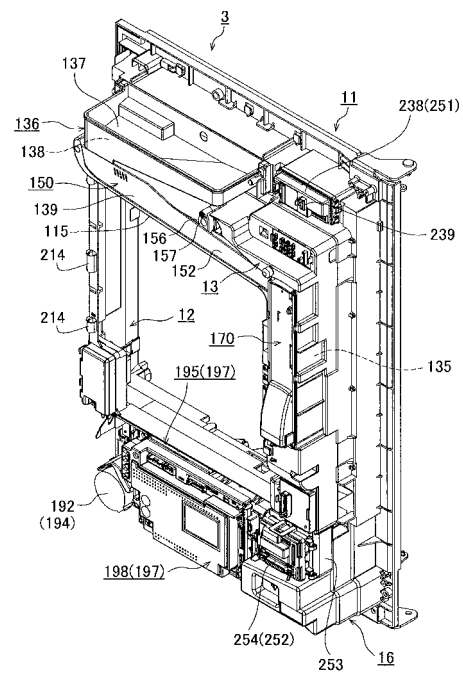
【図 6】



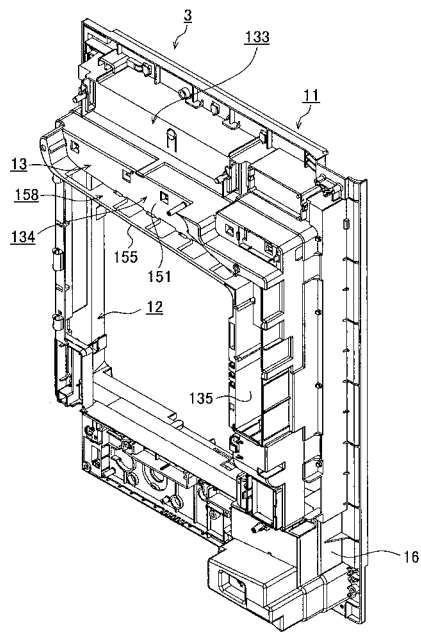
【図 7】



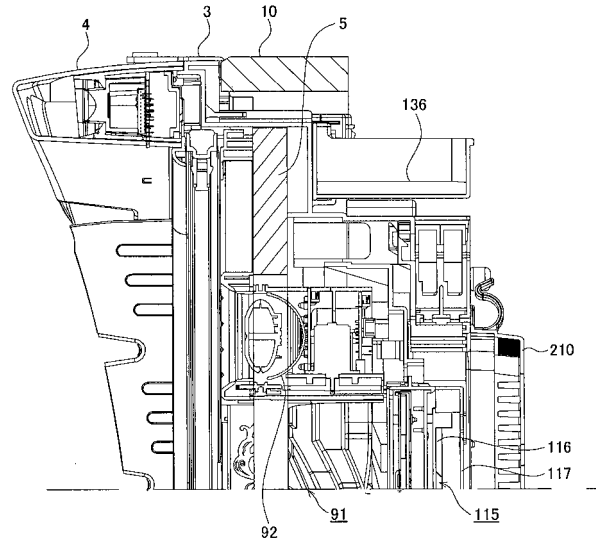
【図 8】



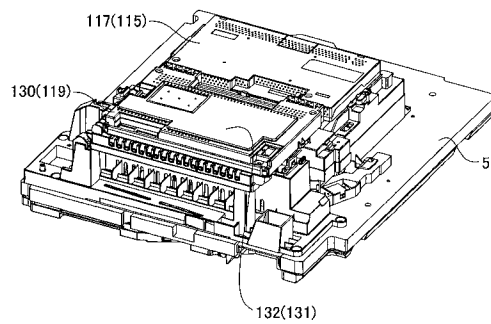
【図 9】



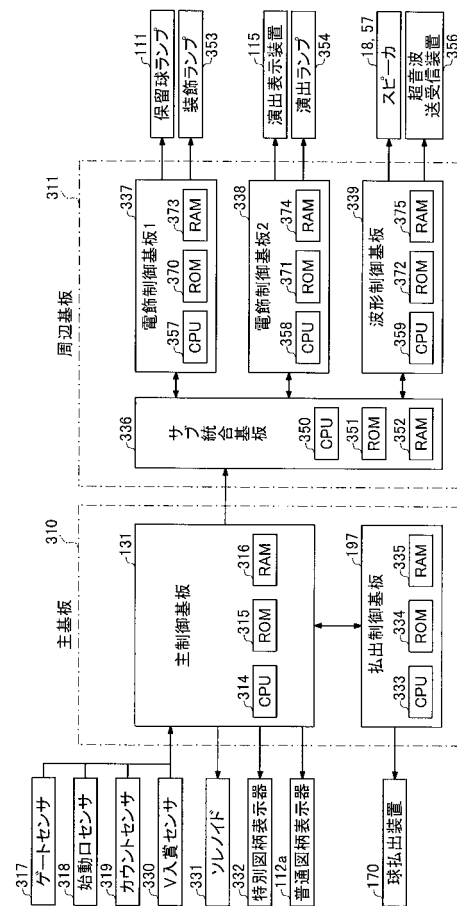
【図 10】



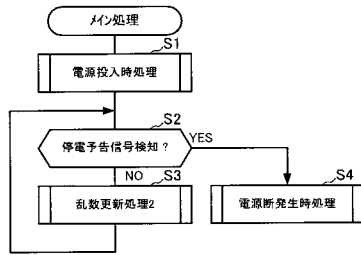
【図 11】



【図 12】



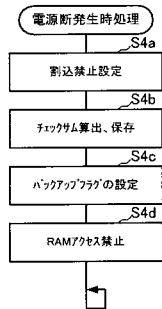
【図 13】



【図 15】



【図 14】



【図 16】

(a)

	範囲		割合	大当たり乱数
第一抽選	0~299	通常時	1/300	7
		高率時	8/300	7, 17, 107, 117, 157, 207, 217, 257
第二抽選	0~299	通常時	1/300	207
		高率時	8/300	7, 37, 77, 107, 137, 207, 237, 277

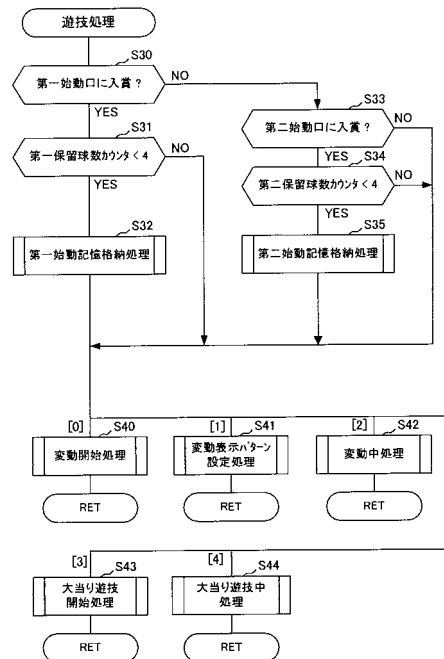
(b)

	範囲	確変図柄乱数	割合
第一抽選	0~9	0~4	5/10
第二抽選	0~99	0~49	50/100

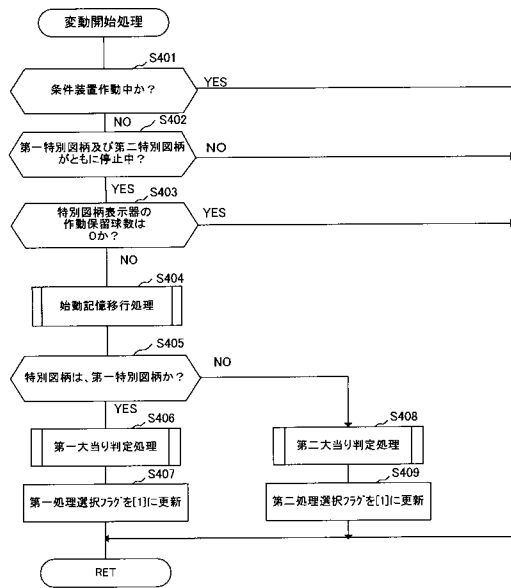
(c)

	範囲		当り確率	変動時間
第二抽選	0~249	通常時	5/250	30秒
		高率時	249/250	1秒

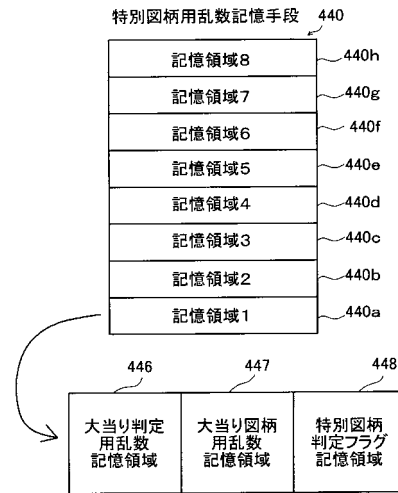
【図 17】



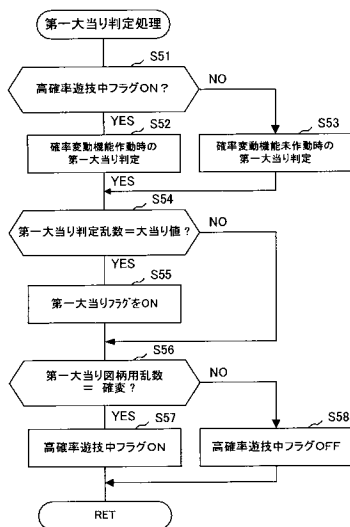
【図 18】



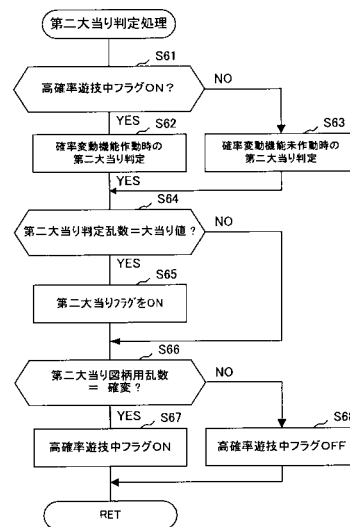
【図 19】



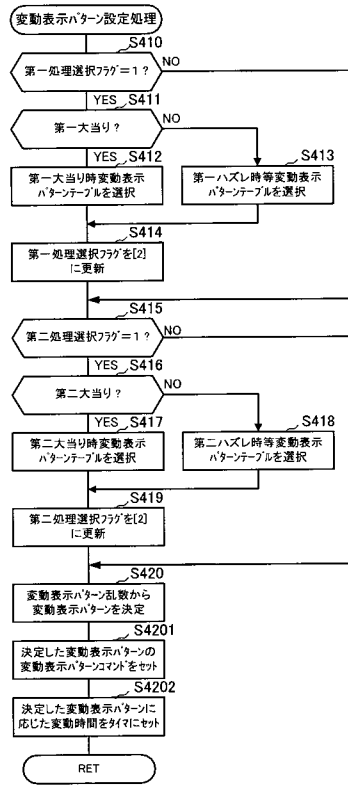
【図 20】



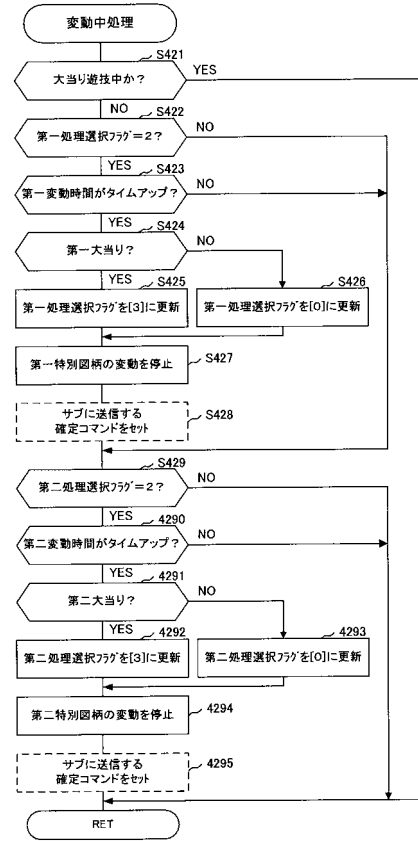
【図 21】



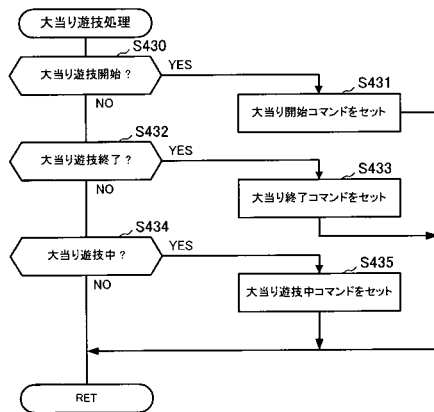
【図 22】



【図 23】



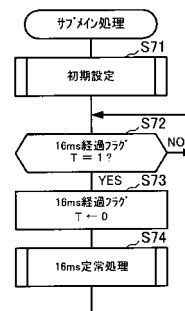
【図 24】



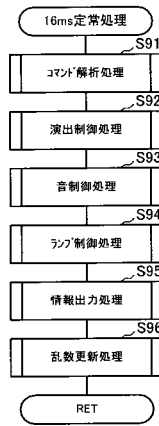
【図 25】

大当り開始コマンド	大当り確率	継続率%
2001H	1/270	68
2002H	1/393	68
2003H	1/495	68
2004H	1/270	75
2005H	1/393	75
2006H	1/495	75
2007H	1/270	84
2008H	1/393	84
2009H	1/495	84

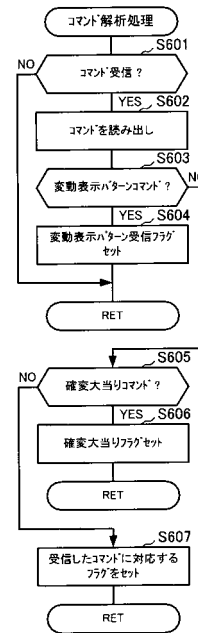
【図 26】



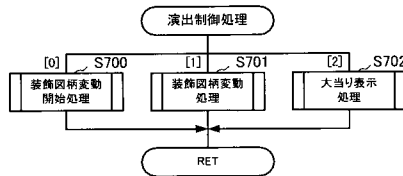
【図 27】



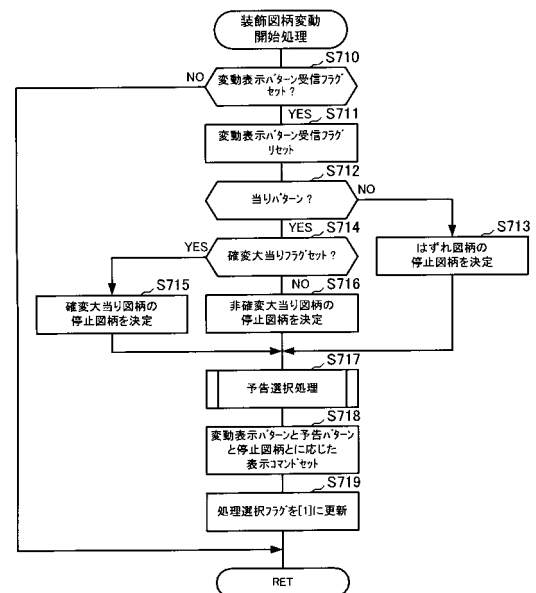
【図 28】



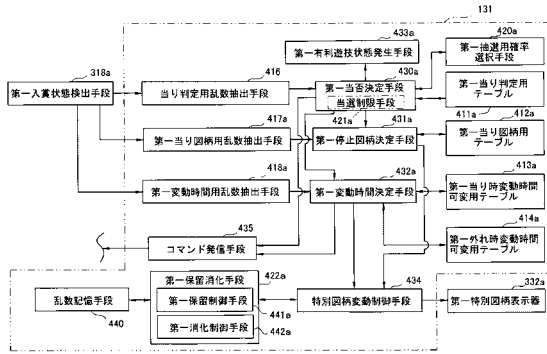
【図 29】



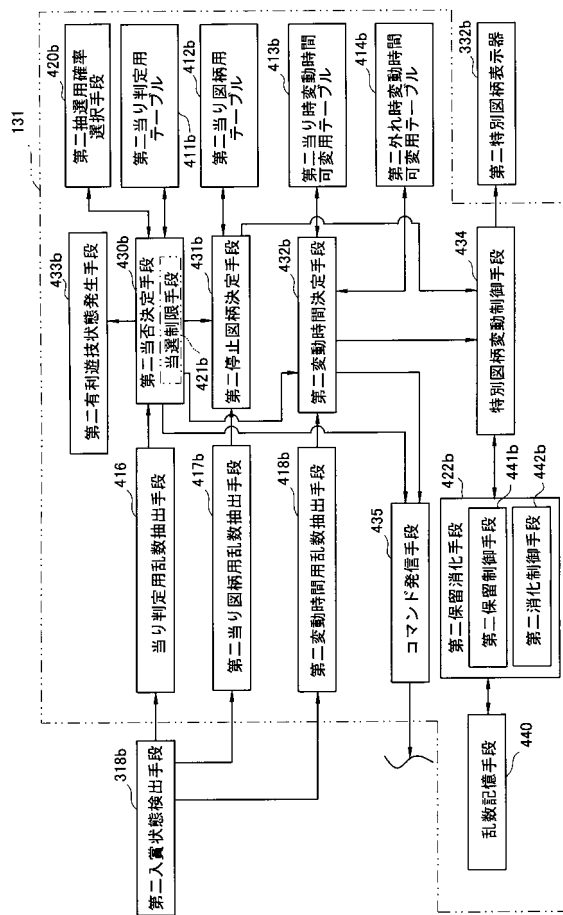
【図 30】



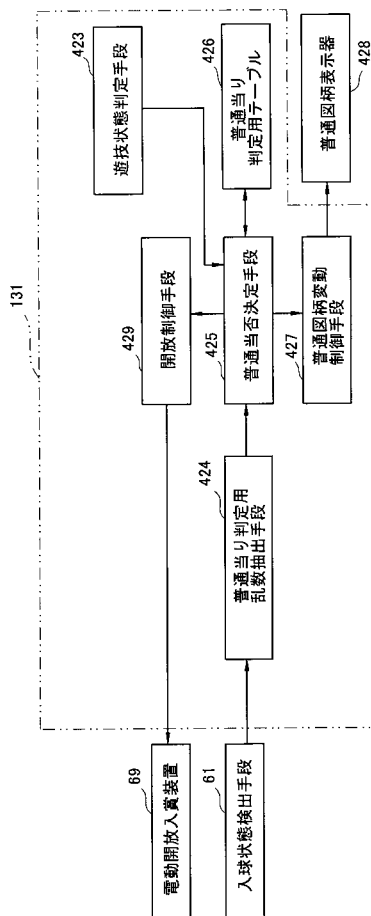
【図 3 1】



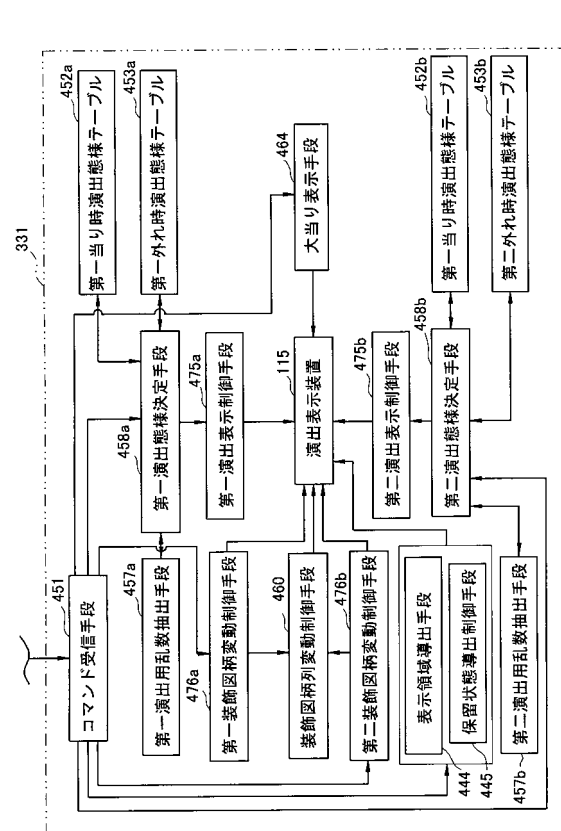
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】

452a,452b

当り時演出状態テーブル

乱数値	振分率	パターン
0 ～ 55	44%	PT1 : S1～S4
56 ～ 96	32%	PT2 : S1～S3
97 ～ 119	18%	PT3 : S1～S2
120 ～ 127	6%	PT4 : S1

(a)

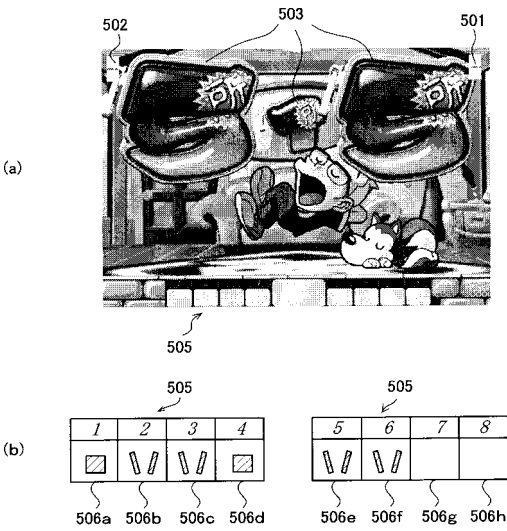
453a,453b

外れ時演出状態テーブル

乱数値	振分率	パターン
0 ～ 7	6%	PT1 : S1～S4
8 ～ 39	25%	PT2 : S1～S3
40 ～ 79	31%	PT3 : S1～S2
80 ～ 127	38%	PT4 : S1

(b)

【図 3 6】





---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-180866(JP,A)  
特開2005-160740(JP,A)  
特開2003-144669(JP,A)  
特開2005-348835(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02