

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-207635

(P2010-207635A)

(43) 公開日 平成22年9月24日(2010.9.24)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 320テーマコード (参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2010-148552 (P2010-148552)
 (22) 出願日 平成22年6月30日 (2010.6.30)
 (62) 分割の表示 特願2008-155089 (P2008-155089)
 の分割
 原出願日 平成16年10月18日 (2004.10.18)
 (31) 優先権主張番号 特願2004-218776 (P2004-218776)
 (32) 優先日 平成16年7月27日 (2004.7.27)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

(71) 出願人 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100090033
 弁理士 荒船 博司
 (74) 代理人 100093045
 弁理士 荒船 良男
 (72) 発明者 井置 定男
 群馬県桐生市宮本町3-7-28
 (72) 発明者 清水 要一
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 株
 式会社ソフィア内
 Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10

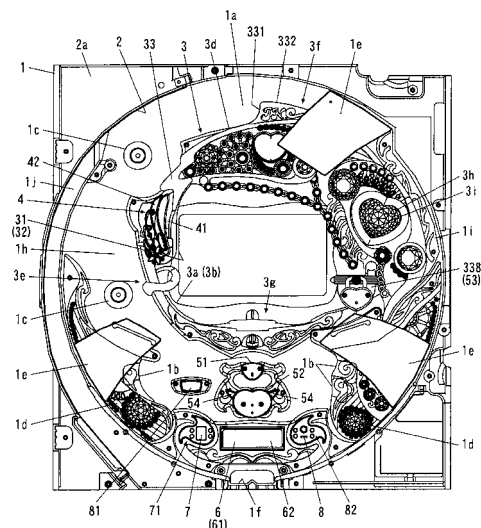
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別遊技状態の終了前から確変モードに突入したか否かを報知した場合であっても遊技の興趣低下を抑制することができる遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ遊技機は、特図表示器7では、確変図柄及び通常図柄の各々を含む複数種類の大当り図柄と、1種類の外れ図柄と、が表示されるようにする。表示装置31では、変動表示ゲーム結果が大当りとなる場合には、予め定められた複数種類の大当りとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、該選択した大当りの組合せの態様で停止表示させる一方で、外れの場合には、予め定められた複数種類の外れとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、該選択した外れの組合せの態様で停止表示させる。このとき、外れとなる装飾図柄の組合せ候補の数が、大当りとなる装飾図柄の組合せ候補の数よりも多くなるように設定する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けた始動領域への遊技球入賞により変動表示遊技を実行し、該変動表示遊技が特定の結果態様となる場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記特別遊技状態が発生すると、可動部材が作動して遊技球が入賞可能な状態となる変動入賞装置と、

前記変動表示遊技が実行され、複数の発光する表示部の点灯状態の組合せにより2のべき乗となる種類の図柄が表現可能な特図表示器と、

画像を表示可能な表示装置と、

遊技を統括的に制御するとともに、少なくとも前記特図表示器及び変動入賞装置を制御する遊技制御装置と、

前記遊技制御装置からの指示に基づいて前記表示装置の表示を制御する表示制御装置と、

が備えられ、

前記特図表示器には、前記特定遊技状態を伴う前記特定の結果態様となる確変図柄及び前記特定遊技状態を伴わない前記特定の結果態様となる通常図柄の各々を含む複数種類の大当り図柄と、1種類の外れ図柄と、が表示され、

前記遊技制御装置は、

前記始動領域への遊技球入賞に基づいて、前記変動表示遊技の実行結果を前記特定の結果態様とするか否かを決定するための第一の乱数値と、前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合に前記特定遊技状態を発生させるか否かを決定するための第二の乱数値と、を所定の記憶領域に各々記憶し、

前記記憶した第一の乱数値の判定結果により前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様とならない場合には、前記特図表示器にて一定時間変動表示を行った後に、前記1種類の外れ図柄で停止表示させる一方で、

前記記憶した第一の乱数値の判定結果により前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合には、前記確変図柄及び通常図柄の各々を含む複数種類の大当り図柄の候補の中から、前記記憶した第二の乱数値に対応する大当り図柄を選択し、前記特図表示器にて一定時間変動表示を行った後に、該選択した大当り図柄で停止表示させる制御を行い、

前記表示制御装置は、

前記遊技制御装置からの指令により、前記特図表示器で実行される変動表示遊技と同期させて、前記表示装置にて装飾図柄を用いた変動表示を実行するとともに、

前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合には、予め定められた複数種類の大当りとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、前記表示装置にて装飾図柄を変動表示させた後に、該選択した大当りの組合せの態様で停止表示させる一方で、

前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様とならない場合には、予め定められた複数種類の外れとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、前記表示装置にて装飾図柄を変動表示させた後に、該選択した外れの組合せの態様で停止表示させる制御を行い、

前記外れとなる装飾図柄の組合せ候補の数が、前記大当りとなる装飾図柄の組合せ候補の数よりも多くなるように設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示装置にはN箇所の表示領域が形成され、

前記N箇所の各表示領域にて、M種類の装飾図柄が変動表示され、

前記N箇所の各表示領域に同一の装飾図柄が停止表示される態様を前記大当りとなる装飾図柄の組合せ候補とすることで、該大当りとなる装飾図柄の組合せ候補の数がMとなり

10

20

30

40

50

、
前記外れとなる装飾図柄の組合せ候補の数が、MのN乗からMだけ減算した数となることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの指示に基づいて表示装置の表示を制御する表示制御手段と、を備え、始動条件の成立に基づいて前記表示装置にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様を導出することに関連して遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態を発生可能な遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、遊技盤上に、表示状態が変化する変動表示が可能な変動表示装置と、始動入賞口とを設け、該始動入賞口への遊技球の入賞に基づき、変動表示装置に複数の識別情報を変動表示させることで変動表示ゲームを行い、該変動表示ゲームの結果が特別組合せ態様（例えば、7、7、7等のぞろ目：特別の結果態様）となった場合に大当たり状態（特別遊技状態）を発生するようにしたパチンコ遊技機が知られている。

【0003】

20

上記特別遊技状態が発生した場合には、遊技盤上に配設されている変動入賞装置を遊技者にとって不利な第一の状態（例えば、閉（閉鎖）状態）から遊技者にとって有利な第二の状態（例えば、開（開放）状態）に変換するようになっている。特別遊技状態は変動入賞装置が第二の状態に変換してから第一の状態に復帰するまでを1サイクル（1ラウンド）とするサイクル遊技単位で実行され、所定回数のサイクル遊技が実行可能となっている。

【0004】

変動入賞装置が第二の状態に変換すると遊技球が入賞し易い状態となり、変動入賞装置への遊技球の1入賞に対して比較的多数（例えば、15個）の賞球排出が設定されているので、短期間に多量の賞球を得られることとなっている。なお、上記サイクル遊技の継続回数には所定の上限回数（例えば、15回）が設定されている。

30

【0005】

従来の遊技機では、変動表示ゲームの実行中および特別遊技状態の発生中等の、直ちに次の変動表示ゲームを始動できない変動表示ゲーム始動不可状態時に、始動入賞口へ遊技球が入賞した場合には、当該始動入賞に対する変動表示ゲームの始動を始動記憶（始動入賞記憶）として記憶する始動記憶手段（始動入賞記憶手段）が備えられているものが一般的である。

【0006】

この始動記憶手段に記憶可能な始動記憶数には、所定の上限数（例えば、4個）が設定されていて、該上限数に達した以降の始動入賞（オーバーフロー）に対しては、始動記憶は付与されず、賞球のみが排出されるようになっている。

40

【0007】

また、従来、特別遊技状態の終了後に次の特別遊技状態が発生するまでの間において、大当たりの発生確率を通常よりも高い確率（確変モード）に設定可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。この遊技機では、「左」、「中」、「右」の3つの可変表示部で構成される特別図柄用可変表示装置24が備えられ、3つの可変表示部にて奇数数字の図柄が揃って停止すると、特別遊技状態の終了後に確変モードが発生するようになっている。

一方で、同様に、特別遊技状態の終了後に次の特別遊技状態が発生するまでの間において、大当たりの発生確率を通常よりも高い確率（確変モード）に設定可能な遊技機でありな

50

がらも、特別遊技状態の終了後には確変突入かどうか直ちに判明せず、確変突入かどうかを遅延して報知し、確変モードへの突入か否か確認できるまで、遊技を自主的に継続させて、遊技者が遊技を止めることを少なくするようにした遊技機が考えられている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2004-202134号公報

【特許文献2】特開2002-271297号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

上記特許文献1の遊技機では、特別図柄用可変表示装置24の3つの可変表示部を見ることにより、特別遊技状態終了後に確変モードに突入するか否かを、特別遊技状態が発生した時点において遊技者が一見して把握できる構成なので、遊技の興趣が低下する恐れがある。そのため、上記特許文献2の遊技機のように、確変モードに突入したかどうかを遅延して報知するようにすることも考えられるが、このような構成では、特別遊技状態終了直後に確変モードに突入するか否かの視覚による確認を、誰ひとり行うことができない。

従って、遊技者が一見して把握することができない態様にて当該報知を行えば遊技の興趣低下を抑制することができる。

20

【0010】

そこで、本発明は、上記課題を解決するためになされたもので、特別遊技状態の終了前から確変モードに突入したか否かを報知した場合であっても遊技の興趣低下を抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

遊技領域に設けた始動領域への遊技球入賞により変動表示遊技を実行し、該変動表示遊技が特定の結果態様となる場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態を発生可能な遊技機において、

30

前記特別遊技状態が発生すると、可動部材が作動して遊技球が入賞可能な状態となる変動入賞装置と、

前記変動表示遊技が実行され、複数の発光する表示部の点灯状態の組合せにより2のべき乗となる種類の図柄が表現可能な特図表示器と、

画像を表示可能な表示装置と、

遊技を統括的に制御するとともに、少なくとも前記特図表示器及び変動入賞装置を制御する遊技制御装置と、

前記遊技制御装置からの指示に基づいて前記表示装置の表示を制御する表示制御装置と、

40

が備えられ、

前記特図表示器には、前記特定遊技状態を伴う前記特定の結果態様となる確変図柄及び前記特定遊技状態を伴わない前記特定の結果態様となる通常図柄の各々を含む複数種類の大当り図柄と、1種類の外れ図柄と、が表示され、

前記遊技制御装置は、

前記始動領域への遊技球入賞に基づいて、前記変動表示遊技の実行結果を前記特定の結果態様とするか否かを決定するための第一の乱数値と、前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合に前記特定遊技状態を発生させるか否かを決定するための第二の乱数値と、を所定の記憶領域に各々記憶し、

前記記憶した第一の乱数値の判定結果により前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の

50

結果態様とならない場合には、前記特図表示器にて一定時間変動表示を行った後に、前記1種類の外れ図柄で停止表示させる一方で、

前記記憶した第一の乱数値の判定結果により前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合には、前記確変図柄及び通常図柄の各々を含む複数種類の大当たり図柄の候補の中から、前記記憶した第二の乱数値に対応する大当たり図柄を選択し、前記特図表示器にて一定時間変動表示を行った後に、該選択した大当たり図柄で停止表示させる制御を行い、

前記表示制御装置は、

前記遊技制御装置からの指令により、前記特図表示器で実行される変動表示遊技と同期させて、前記表示装置にて装飾図柄を用いた変動表示を実行するとともに、

前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様となる場合には、予め定められた複数種類の大当たりとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、前記表示装置にて装飾図柄を変動表示させた後に、該選択した大当たりの組合せの態様で停止表示させる一方で、

前記変動表示遊技の実行結果が前記特定の結果態様とならない場合には、予め定められた複数種類の外れとなる装飾図柄の組合せ候補の中から1つの組合せを選択し、前記表示装置にて装飾図柄を変動表示させた後に、該選択した外れの組合せの態様で停止表示させる制御を行い、

前記外れとなる装飾図柄の組合せ候補の数が、前記大当たりとなる装飾図柄の組合せ候補の数よりも多くなるように設定されていることを特徴とする。

【0012】

請求項1に記載の発明によれば、遊技制御装置によって変動表示遊技の（抽選）結果が特図表示器に表示されるので、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生するか否かの確認を、特図表示器に表示される図柄の種類に応じて当該特別遊技状態が終了する前に行うことが可能となる。

この場合、特図表示器に表示される特定遊技状態を伴う大当たり（確変大当たり）を発生させる確変図柄及び特定遊技状態を伴わない大当たり（通常大当たり）を発生させる通常図柄がそれぞれ複数種類あるので、特に予備知識なく遊技を行う遊技者に対しては、特図表示器の表示の内容から特定遊技状態が発生するか否かの判断を行うことを困難にさせることができる。

従って、特別遊技状態の終了前から確変モードに突入したか否かを報知した場合であっても遊技の興趣低下を抑制することができる。

【0013】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、

前記表示装置にはN箇所の表示領域が形成され、

前記N箇所の各表示領域にて、M種類の装飾図柄が変動表示され、

前記N箇所の各表示領域に同一の装飾図柄が停止表示される態様を前記大当たりとなる装飾図柄の組合せ候補とすることで、該大当たりとなる装飾図柄の組合せ候補の数がMとなり、

前記外れとなる装飾図柄の組合せ候補の数が、MのN乗からMだけ減算した数となることを特徴とする。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技制御装置によって変動表示遊技の（抽選）結果が特図表示器に表示されるので、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生するか否かの確認を、特図表示器に表示される図柄の種類に応じて当該特別遊技状態が終了する前に行うことが可能となる。

この場合、特図表示器に表示される特定遊技状態を伴う大当たり（確変大当たり）を発生させる確変図柄及び特定遊技状態を伴わない大当たり（通常大当たり）を発生させる通常図柄がそれぞれ複数種類あるので、特に予備知識なく遊技を行う遊技者に対しては、特図表示器

の表示の内容から特定遊技状態が発生するか否かの判断を行うことを困難にさせることができる。

従って、特別遊技状態の終了前から確変モードに突入したか否かを報知した場合であっても遊技の興趣低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図2】前記遊技機の遊技盤のセンタケース部分を示す要部正面図である。

【図3】前記遊技盤における表示装置、第一及び第二変動入賞装置、第一及び第二始動入賞口の配置を示す遊技盤の概略図である。

10

【図4】前記遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図5】遊技機の遊技制御のゼネラルフローを示すフローチャートである。

【図6】遊技制御における特図ゲーム処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】特図ゲーム処理の特図普段処理を説明するためのフローチャートである。

【図8】特図普段処理における大当たり判定処理を示す模式図である。

【図9】特図普段処理における停止図柄設定処理で用いられる大当たり図柄判定用テーブルを示す図表である。

【図10】停止図柄設定処理において設定される大当たり図柄に基づく通常大当たりと確変大当たりとの振分を示す模式図である。

20

【図11】特図ゲーム処理のファンファーレ／インターバル終了処理を説明するためのフローチャートである。

【図12】ファンファーレ／インターバル終了処理の大入賞口開放データセット処理を説明するためのフローチャートである。

【図13】特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示の切換と、開放動作する変動入賞装置の切り換えとのタイミングを示すタイミングチャートである。

【図14】特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示の切換と、開放動作する変動入賞装置の切り換えとのタイミングを示すタイミングチャートである。

【図15】本実施形態の変形例となる特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示の切換と、開放動作する変動入賞装置の切り換えとのタイミングを示すタイミングチャートである。

30

【図16】本実施形態の別の変形例となる特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示の切換と、開放動作する変動入賞装置の切り換えとのタイミングを示すタイミングチャートである。

【図17】第2の実施形態において、特図普段処理における停止図柄設定処理で用いられる大当たり図柄判定用テーブルを示す図表である。

【図18】第2の実施形態において、ファンファーレ／インターバル終了処理の大入賞口開放データセット処理を説明するためのフローチャートである。

【図19】第2の実施形態において、特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示と、特図表示器の表示と、開放動作する変動入賞装置のタイミングを示すタイミングチャートである。

40

【図20】第2、第3の実施形態にかかる遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図21】第3の実施形態において、特図普段処理における停止図柄設定処理で用いられる大当たり図柄判定用テーブルを示す図表である。

【図22】第3の実施形態において、ファンファーレ／インターバル終了処理の大入賞口開放データセット処理を説明するためのフローチャートである。

【図23】第3の実施形態において、特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置の表示と、特図表示器の表示と、特図状態表示器の表示と、開放動作する変動入賞装置のタイミングを示すタイミングチャートである。

50

【図24】第3の実施形態において、特別遊技状態におけるラウンドの進行と、表示装置

の表示と、特図表示器の表示と、特図状態表示器の表示と、開放動作する変動入賞装置のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 2 5】報知スイッチの演出パターンに関する図で（A）演出パタンの選択確率を示す図、（B）各演出パタンの演出内容を示す図である。

【図 2 6】第 2、第 3 の実施形態において、特別遊技状態中における表示装置の表示と、特図表示器の表示と、特図状態表示器の表示と、外部情報出力手段の状態情報出力のタイミングを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、図面を参照して、本発明に係る第 1 の実施形態について説明する。

10

本実施形態は、本発明に係る遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について図 1 ～図 1 5 を参照して説明を行うものである。

【0017】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機は遊技盤 1 を備え、遊技盤 1 には、その前面の遊技領域 1 a 周囲の外側となる部分に遊技領域区画壁 2 の少なくとも一部を有するサイドケース 2 a が遊技盤 1 前面の遊技領域 1 a の外側を覆うように設けられている。すなわち、ガラス枠のガラス板（二重ガラスの内側のガラス板）の裏面と遊技盤 1 の前面とサイドケース 2 a の内周面側に設けられた遊技領域区画壁 2 とで囲まれる部分が遊技領域 1 a となる。

【0018】

20

遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1 a となる部分には、遊技球が入賞した場合に賞球を払い出す条件だけが成立する一般入賞口 1 b、…、遊技球の流下方向を変動させる障害釘（図示略）や風車 1 c、1 c と言われる方向変換部材、遊技盤 1 の前面を光を用いて装飾する左右のサイドランプ 1 d、1 d、遊技盤 1 の前面との間に遊技球が通過可能な間隔を開けて配置された複数の薄板状の装飾部材 1 e、…、入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 1 f が形成されている。

また、一般入賞口 1 b、…は、左右のサイドランプ 1 d、1 d にそれぞれ設けられるとともに、左右の一般入賞口 1 b、…に対応して、一般入賞口 1 b、…に入賞した遊技球を検出する左右の入賞口センサ 1 1、1 2（図 3 に図示）が設けられている。

【0019】

30

また、遊技盤 1 の遊技領域 1 a のほぼ中央部に、複数の識別情報（特別図柄：特図）による特図の変動表示ゲームを表示可能な表示装置 3 1 を備えた変動表示装置 3 が設けられ、該変動表示装置 3 は、奥に表示装置 3 1 の表示面 3 2 が配置された凹室 3 a を形成する後述のセンタケース 3 3 を有する。

また、遊技盤 1 においては、センタケース 3 3 の左側部に形成された第一大入賞口 4 1 を有する第一変動入賞装置 4 が設けられ、変動表示装置 3 の下に特図の変動表示ゲームを開始する権利を付与する第一始動入賞口 5 1 及び第二始動入賞口 5 2 が上下に並んで設けられ、これら第一及び第二始動入賞口 5 1、5 2 の下に第二大入賞口 6 1 を有する第二変動入賞装置 6 が設けられている。なお、後述するように本実施形態では、特図の変動表示ゲーム用の始動入賞口として前記第一及び第二始動入賞口 5 1、5 2 の他にさらに第三始動入賞口 5 3 が備えられている。従って、パチンコ遊技機は、前記第一変動入賞装置 4 及び第二変動入賞装置 6 が配置されると共に、遊技球が発射されて導入される遊技領域 1 a が前面側に形成された遊技盤 1 を備えている。また、遊技領域 1 a の第一及び第二始動入賞口 5 1、5 2 の下方に第二変動入賞装置 6 を配設している。

40

【0020】

これら第一～第三始動入賞口 5 1～5 3 に対応して、後述するように第一～第三始動口スイッチ 5 1 1、5 2 1、5 3 1 が設けられ、第一～第三始動入賞口 5 1～5 3 のいずれかに遊技球が入賞して、第一～第三始動口スイッチ 5 1 1、5 2 1、5 3 1 のいずれかから始動入賞信号が後述の遊技制御装置 9 に入力したことに基づいて、表示装置 3 1 及び後述の特図表示器 7 での特図の変動表示ゲームが開始されるようになっている。従って、第

50

一～第三始動入賞口 5 1～5 3 への遊技球の始動入賞が、特図の変動表示ゲームの始動条件となっている。すなわち、パチンコ遊技機は、始動条件の成立に基づいて表示装置 3 1 にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行するようになっている。

また、遊技領域 1 a のセンタケース 3 3 の下方に遊技球の入賞に基づいて始動条件を成立させることとなる第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 を設けている。

【0021】

また、本実施形態においては、変動表示装置 3 の表示装置 3 1 で特図の変動表示ゲームの表示が行われるが、この表示装置 3 1 で行われる特図の変動表示ゲームは、大当たり結果となった場合に特別遊技状態が発生する変動表示ゲームの演出として表示されるもので表示装置 3 1 に表示される特図は、実際には装飾図柄であり、本当の特図の変動表示ゲームは、遊技盤 1 前面の第二変動入賞装置 6 の左側方に設けられた特図表示器 7 で行われる。なお、変動表示装置 3 及び特図表示器 7 の詳細は後に説明する。

また、遊技盤 1 には、第一～第三始動入賞口 5 1～5 3 の何れかに遊技球が始動入賞して特図の変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数（特図始動記憶数）を表示する特図記憶表示器 7 1 が設けられている。また、特図記憶表示器 7 1 は、特図表示器 7 の周囲に配置された四つ（特図始動記憶の上限数）の LED から構成されている。

【0022】

また、遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1 a には、普通図柄（普図）の変動表示ゲームを表示する普図表示器 8 と、普図の変動表示ゲームの始動条件を付与する普図始動ゲート 8 1 と、普図始動ゲート 8 1 に遊技球が流入・通過して普図の変動表示ゲームが未処理となっている未処理回数（普図始動記憶数）を表示する普図記憶表示器 8 2 とが設けられている。なお、普図表示器 8 は、例えば、LED 等の発光部材により点灯する複数の図柄（例えば、丸と横線）からなり、これら図柄が順番に 1 つずつ点灯するように変動表示された後に、特定の図柄（例えば丸）が一定時間以上継続して点灯（変動表示が停止）した場合に当り結果となる。また、普図始動ゲート 8 1 には、普図始動ゲート 8 1 を通過する遊技球を検出するゲートスイッチ 8 3 が設けられている。

【0023】

また、普図記憶表示器 8 2 は、普図表示器 8 の周囲に配置された四つ（特図始動記憶の上限数）の LED から構成されている。また、普図始動ゲート 8 1 は、第一始動入賞口 5 1 と第二始動入賞口 5 2 との間となる上下位置で、これら第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 の左側方に配置されている。

【0024】

そして、第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 のうちの下側となる第二始動入賞口 5 1, 5 2 には、普通電動役物（普電）として左右二つの可動部材 5 4, 5 4 を有し、これら可動部材 5 4, 5 4 を備えた普電により、第二始動入賞口に遊技球が入賞不可能（もしくは入賞しづらい）遊技者に不利な閉（閉塞）状態と、第二始動入賞口に遊技球が入賞可能（もしくは入賞しやすい）遊技者に有利な開（開放）状態とに変換可能となっており、普図の変動表示ゲームが当り結果となった場合に、普電の可動部材 5 4, 5 4 が所定時間だけ開放状態となる。また、可動部材 5 4, 5 4 は、普電ソレノイド 5 5（図 3 に図示）により開閉駆動される。また、第一始動入賞口 5 1 に対応して第一始動入賞口 5 1 に入賞（始動入賞）した遊技球を検出する第一始動口スイッチ 5 1 1（図 3 に図示）が設けられ、第二始動入賞口 5 2 に対応して第二始動入賞口 5 2 に入賞（始動入賞）した遊技球を検出する第二始動口スイッチ 5 2 1（図 3 に図示）が設けられている。

【0025】

図 2 に示すように、前記変動表示装置 3 のセンタケース 3 3 は、図 1 及び図 3 に示すように、内側が凹室 3 a とされた概略棒状（筒状）に形成されている。そして、センタケース 3 3 は、遊技盤 1 に形成されたセンタケース用の取付開口部の前面側から裏面側に挿入された状態となっており、開口部の内周に沿って筒状の形状を有し、該筒状の部分の奥側の開口を閉塞するように表示装置 3 1 の表示面 3 2 が配置されている。そして、筒状のセンタケース 3 3 の前面側の開口部が、センタケース 3 3 の奥側に配置された表示装置 3 1

の表示面 3 2 をパチンコ遊技機の前方側から視認可能とする窓部 3 b となっている。
従って、遊技盤 1 の遊技領域 1 a の略中央部に、奥に表示装置 3 1 の表示面 3 2 が配置された凹室 3 a を形成するとともに、表示面 3 2 を前方から視認可能とする窓部 3 b を備えたセンタケース 3 3 を配設している。

【0026】

また、センタケース 3 3 が遊技領域 1 a の略中央部に配置されるとともに、後述の鎧部 3 d によりセンタケース 3 3 を上下に通過する遊技球の流下が遮られることにより、遊技領域 1 a は、センタケース 3 3 の左側で遊技球が流下可能な左側の遊技球流下領域 1 h と、センタケース 3 3 の右側で遊技球が流下可能な右側の遊技球流下領域 1 i とに分けられることになる。なお、センタケース 3 3 は、表示装置 3 1 の表示面 3 2 を前方に臨ませる窓部 3 b が遊技盤 1 の遊技領域 1 a の中央より僅かに上となる位置に配置されるが、センタケース 3 3 は窓部 3 b の左側より後述の装飾部 3 h を有する右側が大きな構造となっている。これにより、図 1 に示すように、左側の遊技球流下領域 1 h は、比較的広い面積を確保しているが、右側の遊技球流下領域 1 i は、左側の遊技球流下領域 1 h よりも極めて狭いものとなっている。

【0027】

また、変動表示装置 3 のセンタケース 3 3 は、取付基板 3 c と、鎧部 3 d と、第一及び第二ワープ装置 3 e, 3 f と、ステージ 3 g と、装飾部 3 h とを備えるとともに、上述の第一変動入賞装置 4 を備える。

取付基板 3 c は、センタケース 3 3 の上述の筒状部分の前端部の全周に渡って、錨状に外側に拡がって形成される。そして、取付基板 3 c の裏面を遊技盤 1 の前面に当接させることで、遊技盤 1 に対してセンタケース 3 3 が位置決めされ、この状態で、取付基板 3 c を遊技盤 1 にネジ止めすることにより、遊技盤 1 にセンタケース 3 3 が固定されるようになっている。なお、取付基板 3 c は、変動表示装置 3 の外周部分の装飾となっている。

【0028】

前記鎧部 3 d は、センタケース 3 3 の上部において、前方に向かって遊技領域 1 a 内に突出して形成され、鎧部 3 d の前端が遊技領域 1 a の前側を規制するガラス枠の内側となるガラス板の裏面近傍に配置される。そして、鎧部 3 d は、遊技球が変動表示装置 3 の上側から窓部 3 b (凹室 3 a) 内に進入するのを防止し、表示面 3 2 の視認性を確保するとともに、表示面 3 2 を保護するようになっている。さらに、ステージ 3 g 上への遊技球の変動表示装置 3 上部からの流入を制限するようになっている。

【0029】

また、鎧部 3 d の遊技領域 1 a の中央より右側には、第二ワープ装置 3 f の第二ワープ入口 3 3 1 となる上側に突出した突出部 3 3 2 が形成されている。そして、鎧部 3 d 上面の突出部 3 3 2 より左側は、左下がりに湾曲して傾斜し、突出部 3 3 2 から右側は、右下がりに湾曲して傾斜している。

なお、遊技領域 1 a の左側には、発射装置から発射された遊技球を遊技領域 1 a に導入させる導入部 1 j が形成され、導入部 1 j から遊技領域 1 a に導入された遊技球は、遊技領域 1 a 上部を左から右に移動し、障害釘に接触するなどによりセンタケース 3 3 の鎧部 3 d 上に流下するか、障害釘に接触して撥ねるなどにより鎧部 3 d に接触することなく左側の遊技球流下領域 1 h もしくは右側の遊技球流下領域 1 i を流下することになる。

【0030】

そして、鎧部 3 d に接触する遊技球は、その多くが突出部 3 3 2 の左側部となる段差を越えることなく、鎧部 3 d の突出部 3 3 2 より左側の左下がりに傾斜した上面に沿って左側の遊技球流下領域 1 h を流下することになる。これにより、遊技球の発射勢にもよるが、遊技領域 1 a に発射された遊技球は、その多くが最終的にセンタケース 3 3 の左側の遊技球流下領域 1 h を流下することになり、右側の遊技球流下領域 1 i を流下する遊技球が少なくなるように設定されている。なお、右側の遊技球流下領域 1 i を遊技球が流下した場合に、そのままアウト口 1 f に遊技球が流下する構成とすると、右側の遊技球流下領域 1 i を流下する遊技球が全て無駄となり、遊技者の興味が低下してしまうので、右側の遊

技球流下領域 1 i を流下した遊技球の流下方向が、第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 や第二変動入賞装置 6 を向くようになっていることが好ましい。

【0031】

従って、センタケース 3 3 上部に、遊技盤 1 前面から前方に突出する鎧部 3 d を設けるとともに、鎧部 3 d の上面は、遊技領域 1 a 内のセンタケース 3 3 の左右の遊技球が流下可能な遊技球流下領域 1 h, 1 i のうちの左側の遊技球流下領域 1 h の遊技球の流下量が右側の遊技球流下領域 1 i に比較して過大になるように、左下がりに傾斜して設けられている。なお、本実施形態では、鎧部 3 d に突出部 3 3 2 を設けることで、遊技球を鎧部 3 d 上面の左下がりに傾斜した左側に誘導しているが、鎧部 3 d の上面全体もしくは右端部を除く上面のほぼ全体を左下がりに傾斜するように形成しても良い。

10

【0032】

第一ワープ装置 3 e は、センタケース 3 3 の左側部の第一変動入賞装置 4 の下側に設けられ、遊技盤 1 の前面より前に設けられた第一ワープ入口と、遊技盤 1 の前面より後でセンタケース 3 3 の左側内周面の第一ワープ入口より下に設けられた第一ワープ出口と、これら第一ワープ入口と第一ワープ出口を繋ぐ第一ワープ通路とからなる。なお、第一ワープ装置 3 e のワープ通路は極めて短く、第一ワープ装置 3 e は、第一ワープ入口から流入した遊技球を遊技盤 1 前面より前から後に誘導して、遊技球をセンタケース 3 3 の凹室 3 a に誘導するようになっている。そして、凹室 3 a 内に導入された遊技球は、凹室 3 a の左側の内周面に沿って凹室 3 a の下側の内周面となるステージ 3 g 上に流下する。すなわち、第一ワープ装置 3 e は、右側の遊技球流下領域 1 h を流下する遊技球が第一ワープ入口に流入した場合に、流入した遊技球を第一ワープ出口からステージ 3 g 上に誘導するものである。

20

【0033】

第二ワープ装置 3 f は、上述の鎧部 3 d の上面の突出部 3 3 2 の左側面に形成された第二ワープ入口 3 3 1 と、センタケース 3 3 の右側部の装飾部 3 h の下部に形成された第二ワープ出口 3 3 6 と、装飾部 3 h の窓部 3 b 側に設けられ、第二ワープ入口 3 3 1 から第二ワープ出口 3 3 6 まで遊技球を流下させる第二ワープ通路 3 3 7 とを有するものとなっている。そして、第二ワープ出口 3 3 6 は、装飾部 3 h の下端部に形成された二穴クルーン 3 3 8 に臨んでおり、第二ワープ装置 3 f は、変動表示装置 3 上を流下する遊技球が第二ワープ入口 3 3 1 に流入した場合に、流入した遊技球を第二ワープ出口 3 3 6 を通して二穴クルーン 3 3 8 に導出するようになっている。

30

【0034】

二穴クルーン 3 3 8 は、周知のクルーンと同様にほぼ半球面状の上を向いた図示しない凹面を有するとともに、凹面に図示しない二つの穴を形成したもので、第二ワープ出口 3 3 6 から二穴クルーン 3 3 8 上に導出された遊技球は、二穴クルーン 3 3 8 の凹面上の円周にそってぐるぐる回りながら勢いが減衰され、二つの穴の何れかに流入するようになっている。そして、二つの穴の一方は、第二ワープ装置 3 f に繋がる一種のワープ装置に連結されており、センタケース 3 3 の右側の内周面に形成された図示しないクルーン出口から凹室 3 a 内に遊技球を導出するとともに、ステージ 3 g 上に遊技球を流下させるようになっている。

40

【0035】

一方、二つの穴の他方の穴側には、該穴に流入した遊技球を検出する後述の第三始動口スイッチ 5 3 1 (図 3 に図示) が設けられており、二穴クルーン 3 3 8 (の他方の穴) は、特図の変動表示ゲームの始動権利を付与する第三始動入賞口 5 3 となる。従って、第二ワープ装置 3 f は、第二ワープ入口 3 3 1 から流入した遊技球を二穴クルーン 3 3 8 で振分けて、ステージ 3 g もしくは第三始動入賞口 5 3 に遊技球を導出する構成となっている。また、第二ワープ装置 3 f には、第二ワープ入口 3 3 1 への遊技球の流入を検出するワープ入賞スイッチ 3 3 3 が設けられている。

【0036】

ステージ 3 g は、凹室 3 a となるセンタケース 3 3 の内周面側の下部となる底面を構成

50

するとともに、凹室 3 a 内に前記第一及び第二ワープ装置 3 e, 3 f により誘導される遊技球と外部から撥ねて進入する遊技球をステージ 3 g 上からステージ 3 g の下の第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 に誘導し、ステージ 3 g 上に載った遊技球を他の遊技球より高い確率で第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2 に入賞させるものである。

【0037】

前記装飾部 3 h は、センタケース 3 3 の前部の窓部 3 b より上側と右側とに一体に形成され、遊技盤 1 の前面より前側となって遊技球が流下できない状態に形成されている。そして、装飾部 3 h の前面より後側に L E D 等の電氣的発光部材が配置され、装飾部 3 h の前面部には、電氣的発光部材の発光を透過させて発光の方向や色等を変化させるレンズ部材が配置され、光による装飾が可能となっている。

また、装飾部 3 h の右上には、上述の装飾部材 1 e の 1 つが配置されている。

【0038】

また、装飾部 3 h は、第二ワープ入口 3 3 1 への遊技球の流入がワープ入賞スイッチ 3 3 3 に検出された場合に、発光による装飾を行うようになっている。なお、第二ワープ装置 3 f への遊技球の流入が検出された場合には、装飾部 3 h 以外のサイドランプ 1 d、1 d 等のランプ・L E D や、効果音（音楽、音声等を含む）等による演出が行われるとともに、表示装置 3 1 に演出画像を表示するものとしても良い。これにより、遊技者の注意が、二穴クルーン 3 3 8 に向けられ、第三始動入賞口 5 3 への始動入賞を期待させて興味を高めることができる。

【0039】

第一変動入賞装置 4 は、センタケース 3 3 の左側部にセンタケース 3 3 と一体に形成されるものであり、センタケース 3 3 の鏝部 3 d の左側端部の下側で、窓部 3 b の左上部前方となる位置に、図 2 に示すように、センタケース 3 3 の取付基板 3 c 及び遊技盤 1 を貫通する第一大入賞口 4 1 が形成されている。そして、第一大入賞口 4 1 の前、すなわち、第一大入賞口 4 1 と前後に重なる位置には、図 1 に示すように閉じた状態（閉塞状態、遊技者に不利な第一の状態）となった第一可動部材 4 2 が配置されている。第一可動部材 4 2 は、閉じた状態で第一大入賞口 4 1 を遊技球の入賞を不可とするように閉塞し、開いた状態（開放状態、遊技者に有利な第二の状態）で第一大入賞口 4 1 を遊技球の入賞を可とするように開放する。すなわち、パチンコ遊技機は、可動部材（第一可動部材 4 2 ）の作動によって遊技者にとって不利な第一の状態と遊技者にとって有利な第二の状態とに変換可能な第一変動入賞装置 4 を備えている。

【0040】

また、第一可動部材 4 2 は、閉じた状態で上下に長尺な形状を有し、その下端部を回動中心として左右に回動移動可能とされ、第一大入賞口ソレノイド 4 4 により回動駆動される。そして、第一可動部材 4 2 は、上下に立って閉じた状態から左に回動して左の遊技球流下領域 1 h に向けて延出するように、略水平となって開いた状態となり、逆に略水平な開いた状態から右に回動して略垂直な閉じた状態に戻るよう動作する。すなわち、前記第一変動入賞装置を、窓部の左側方にセンタケースと一体に形成するとともに、第一変動入賞装置 4 は、閉塞状態から開放状態に変換する際に、左側の遊技球流下領域 1 h に向けて開放動作する第一可動部材 4 2 を有する。

【0041】

また、第一可動部材 4 2 は、略水平に開いた状態でセンタケース 3 3 の左側部から左の遊技球流下領域 1 h 内に延出するとともに、開いた状態での上面が該上面上の遊技球を左から右かつ前から後に転動させるように左から右かつ前から後に第一大入賞口 4 1 に向かって下り傾斜している。すなわち、開いた状態の第一可動部材 4 2 は、左側の遊技球流下領域 1 h に延出して、左側の遊技球流下領域 1 h を流下する遊技球の一部を第一大入賞口 4 1 側に誘導して、第一変動入賞装置 4 （第一大入賞口 4 1 ）への入賞率を高めるようになっている。また、第一変動入賞装置 4 には、第一大入賞口 4 1 に入賞した遊技球を検出する第一カウントスイッチ 4 5 が設けられている。

【0042】

また、センタケース 33 の鏝部 3d は、上述のように遊技球を左側の遊技球流下領域 1h 側に誘導するようになっている。従って、第一変動入賞装置 4 の配置位置や第一変動入賞装置 4 自体の構造や第一変動入賞装置 4 の周辺の構造から第一変動入賞装置 4 が開いた状態（第二の状態）となった場合の入賞率が高められている。これにより、第一変動入賞装置 4 の単位時間当りの入賞率は、第二変動入賞装置 6 よりも極めて高くなるように構成されている。なお、実際の入賞率は、障害釘の配置（ゲージ）が大きく影響するが、ゲージも第一変動入賞装置 4 の方が第二変動入賞装置 6 より入賞率が高くなるように設定されている。

【0043】

また、図 3 の概略図に遊技球の流下経路を矢印で示すように、第一変動入賞装置 4 の第一可動部材 42 が開いた状態となった場合に、左側の遊技球流下領域 1h の右側部側を流下する遊技球の下方への流下を規制することになる。そして、流下を規制される遊技球は、遊技球流下領域 1h を流下する遊技球の一部であり、残りの遊技球は、下方に流下してその一部が、普図始動ゲート 81 と、第一及び第二始動入賞口 51, 52 と、第二変動入賞装置 6 とに向かうことになる。従って、第一変動入賞装置 4 の第一可動部材 42 が開いた状態の場合に、第一及び第二始動入賞口 51, 52 と、第二変動入賞装置 6 とに向かう遊技球が制限されることになる。しかし、第一変動入賞装置 4 と第一及び第二始動入賞口 51, 52 とが上下に重なっておらず、さらにこれらが比較的に離れていることから、遊技者には、第一可動部材 42 により普図始動ゲート 81 と、第一及び第二始動入賞口 51, 52 とへの遊技球の入賞が妨げられるような印象を受けない。

【0044】

また、第一変動入賞装置 4 が開いた状態となった場合に、左の遊技球流下領域 1h の右側、すなわち、遊技領域 1a の中央側となる普図始動ゲート 81 と第一及び第二始動入賞口 51, 52 側の遊技球の流下が規制されるので、極端に普図始動ゲート 81 と第一及び第二始動入賞口 51, 52 への入賞が第一可動部材 42 により妨げられないようにするために、ゲージやその他の部材により、左の遊技球流下領域 1h の右部分を流下する遊技球を遊技領域 1a の中央側に向かうように誘導可能となっていることが好ましい。なお、普図始動ゲート 81 は、ゲージの状態にもよるが、基本的に上述のように流下する遊技球が多くされた左側の遊技球流下領域 1h の下部に配置されており、1 つであっても比較的通過率が高くされている。

また、第一変動入賞装置 4 が開放状態となった場合に、第二変動入賞装置 6 は閉塞状態となり、第一変動入賞装置 4 が閉塞状態となった場合に、第二変動入賞装置 6 は開放状態となるので、開放状態となった第二変動入賞装置の入賞率が開放動作された第一可動部材 42 に影響されることがない。

【0045】

変動表示装置 3 の表示装置 31 は、遊技盤 1 の裏面側から図示しない取付部材によりセンタケース 33 の後端部にほぼ接するように配置されたもので、上述のように表示面 32 がセンタケース 33 の窓部 3b から前方に臨むようになっている。また、表示装置 31 は、例えば、LCD であるが、例えば、EL ディスプレイやその他のパネル状のディスプレイを好適に用いることができる。そして、表示装置 31 の表示面 32 は、例えば、左、中、右の 3 つの表示領域に分けられ、各表示領域で識別情報が変動表示される。

【0046】

この例においては、表示装置 31 に表示される識別情報（特図）は、仮のもので、装飾図柄となるものであり、実際の特図は特図表示器 7 に表示される。そして、表示装置 31 に表示される装飾図柄が、この例では、トランプカードに対応するものとなっており、A（エース）、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J（ジャック）、Q（クイーン）、K（キング）となる実際のトランプの図柄から 10 を除いた 12 種類の装飾図柄となっている。また、変動表示ゲーム終了時に各表示領域に表示されている識別情報が全て同じ（ぞろ目）となった場合に、大当たり結果（特別の結果態様）となって、特別遊技状態が発生するようになっている。そして、これら 12 種の装飾図柄のうちの A、3、7、J、Q

、Kの6種が所謂確変図柄となっており、大当たり図柄として、これら確変図柄のうちの一種が3つそろって表示された場合（特定の結果態様が導出された場合）に、特別遊技状態後に特定遊技状態としての確変状態が発生する。従って、変動表示ゲームが特定の結果態様を導出することに関連して、変動入賞装置の可動部材を遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態が発生可能となっている。

【0047】

また、特図の変動表示ゲームの変動表示が大当たり図柄で停止表示された際に、非確変状態図柄である2, 4, 5, 6, 8, 9が表示されても確変状態となる可能性があり、この例では、特別遊技状態の開始から終了までの間に、大当たりの停止図柄が見かけ上再抽選されて、非確変図柄から確変図柄に昇格する場合がある。この場合には、非確変図柄から確変図柄に昇格するまで遊技者は、確変状態となることを知らず、非確変図柄から確変図柄への昇格が確変状態の発生を報知する表示となる。なお、変動表示が大当たり図柄で停止表示された際に、確変図柄ならば、特別遊技状態の発生時に遊技者は確変状態の発生を知ることになる。また、表示装置31は、後述のサブ制御装置である表示制御装置（演出制御装置）で制御される。

【0048】

特図表示器7は、例えば、所謂7セグ型のLEDを用いた表示装置であり、表示装置31で表示される見かけ上の識別情報（特図）に対して実際の識別情報（特図）を表示する。なお、表示装置31で行われる変動表示ゲームと特図表示器7で行われる変動表示ゲームは、表示形態は異なるものの最終的な確変状態を伴わない大当たり、確変状態を伴う大当たり、外れの結果は同一となっており、全く同じ結果となる同じゲームとなっている。なお、特図表示器7では、変動表示ゲーム終了時（変動表示の停止時）に確変状態（特定遊技状態）を伴わない通常大当たり、確変状態を伴う確変大当たり、外れの結果を確定して表示するが、表示装置31においては、例えば、特別遊技状態となってから大当たりが確変状態を伴うか否かを表示するような場合もあり、最終的な結果を変動表示ゲーム終了時ではなくその後に表示する場合がある。

また、特図表示器7と表示装置31で、実質的に同じ変動表示ゲームがほぼ同時に開始されてほぼ同時に終了されるが、例えば、特図表示器7の方が僅かに早く変動表示ゲームを開始して僅かに早く終了しても良いし、その逆でも良い。

【0049】

また、特図表示器7は、基本的に数字を表示するための7セグ型の表示装置を用いているが、例えば、特図表示器7では、1桁の数字を表示可能な七つのセグメントと、1つのドットポイントとで8セグメントを有する場合に、0～9までの10個の図柄を表示するのではなく、各セグメントを点灯と消灯との二つの状態を有する表示部とし、2の8乗個の図柄を表示可能としている（なお、表示可能な全ての図柄を使用する必要はない）。従って、特図表示器7には、図柄として数字が表示される可能性もあるが、数字と全く異なる図柄が表示され、遊技者には意味の把握が困難な表示が行われる。すなわち、変動表示ゲーム中は、数字を含む可能性があるが、基本的に意味の把握が困難な多数の図柄が順次切り替えて表示されることで、変動表示が行われ、変動表示ゲーム終了時に、1つの図柄が表示されることになる。

【0050】

従って、遊技者、特に予備知識なくこの実施形態のパチンコ遊技機を初めて遊技する遊技者には、特図表示器7における変動表示ゲームの結果の表示が理解できず、通常大当たり、確変大当たり、外れの判断は、表示装置31の変動表示ゲームを見て行うことになる。なお、この実施形態では、特図表示器7の変動表示ゲームで外れとなる図柄（識別情報、特図）が1種類となっている。一方、大当たりとなる図柄は、後述するように、144種類存在し、そのうちの半分が通常大当たりの通常図柄で、残りの半分が確変大当たりの確変図柄となる。

10

20

30

40

50

【0051】

従って、変動表示ゲームを続けて行った場合に、大当たりとなるまで、すなわち、外れの場合に同じ図柄が特図表示器7に表示され、大当たりとなった場合に異なる図柄が表示されることから、遊技者は、特図表示器7から大当たりと外れとを容易に判断可能となる。しかし、大当たりとなる図柄数が多いことから、大当たりとなる図柄の表示から確変状態を伴うか伴わないかの判断を行うことは極めて困難である。なお、経験的または解析により特図と確率変動との対応表を作成し、これを用いることができれば、特図表示器7の表示から後述するメイン制御装置である遊技制御装置9による抽選結果を後述の表示制御装置10に制御された表示装置31を介さず直接確認することが可能となる。

【0052】

図1に示すように、第二変動入賞装置6は、一般的なアタッカー形式の第二可動部材62（開閉扉）によって開閉される第二大入賞口61（閉じた状態で図示）を備えている。また、第二変動入賞装置6には、第二大入賞口61に入賞した遊技球を検出する第二カウントスイッチ63が設けられるとともに、第二可動部材62を開閉駆動する第二大入賞口ソレノイド64が設けられている。従って、パチンコ遊技機が備える第二変動入賞装置6は、可動部材（第二可動部材62）の作動によって遊技者にとって不利な第一の状態（開放状態、開いた状態）と遊技者にとって有利な第二の状態（閉じた状態、閉塞（閉鎖）した状態）とに変換可能となっている。

【0053】

また、図4に示すように、パチンコ遊技機は、その制御系において、後述する遊技の進行を制御するメイン制御装置としての遊技制御装置9、この遊技制御装置9の制御下で表示装置31の演出表示に関する制御を行うサブ制御装置としての表示制御装置10、同じく遊技制御装置9の制御下で遊技球の発射制御、賞球の排出制御等を行うサブ制御装置としての排出発射制御装置13、表示制御装置10の制御下で効果音による演出を制御する音制御装置14と、同じく表示制御装置10の制御下でサイドランプ1d、1dや装飾部3hのLED等を用いた主に発光による演出を制御する装飾制御装置15（演出用の可動部材がある場合に可動部材の動作の制御を含む）等を備えている。

【0054】

このうち遊技制御装置9は、CPU、RAM、ROM等の機能を有する遊技用ワンチップマイコン91（以下、マイコン91）、入力インタフェース92、出力インタフェース93、外部通信端子94等により構成されている。

このうち、マイコン91は、CPUとして制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図（普図）の変動表示ゲームに関連する後述の各種乱数値なども生成している。各種乱数値には、特図（普図）の変動表示ゲームの大当たり（当り）判定用乱数値、特図表示器7及び表示装置31における大当たり図柄（特図）決定用乱数値等が含まれる。なお、特図表示器7と表示装置31とでは、変動表示の仕方が異なるが、大当たりと外れとが同じ乱数値で決定され、さらに、大当たりとなる図柄、すなわち、特別の結果態様は、同じ乱数値により決定される。また、大当たりが確変状態を伴うか否か（特定の結果態様となるか否か）は、大当たり図柄決定用乱数値で決定される。従って、特図表示器7における変動表示ゲームと、表示装置31における変動表示ゲームは、通常大当たり、確変大当たり、外れは、全く同じ結果となり、実質的に同じゲームとなる。

【0055】

また、大当たり図柄決定用乱数値は、後述するように、特定遊技状態を発生させることとなる場合、すなわち、変動表示ゲームが大当たりとなることが決定した場合に、開状態（第二の状態）となる変動入賞装置4、6を、第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に特別遊技状態中の複数ラウンドのうち何れのラウンドで切り換えるかを決定するためにも用いられる。

【0056】

なお、特図表示器7において外れとなる特図（変動表示ゲームの外れとなる結果態様）は一種類であり、大当たり乱数値の判定結果が外れとなることで確定するが、表示装置3

10

20

30

40

50

1では、外れとなる結果態様は、12種類の識別情報を3つの表示領域で表示した場合の組み合わせから大当たりとなる組み合わせを除外した分だけ存在し、例えば、遊技制御装置9が通知する図柄と演出表示（変動表示）の変動パターンとから表示制御装置10が抽選等で外れ図柄を決定する。また、表示装置31の変動表示ゲームにおいては、様々な変動パターンの演出表示（変動表示ゲームの途中結果態様がリーチとなる場合のリーチ演出表示、リーチの発生や大当たりの発生を予告する予告演出表示等を含む）が存在するので、演出表示の変動パターンを決定する必要がある。そして、遊技制御装置9においては、演出表示の変動パターンのうちの主に変動表示時間（変動表示ゲームの開始から終了までの時間）を決定し、演出表示の詳細な変動パターンは表示制御装置10で決定される。これにより、特図表示器7と表示装置31との変動表示ゲームを同期させることができる。

10

【0057】

また、マイコン91は、RAMとして、第一から第三始動入賞口51, 52, 53に対応して設けられた始動口スイッチ511, 521, 531のオン信号の記憶、すなわち特図始動記憶（特図の変動表示ゲームの始動権利（実行権利）としての始動記憶及びその個数）の記憶領域、普図始動ゲート81に設けられたゲートスイッチ83のオン信号の記憶、すなわち普図始動記憶（普図の変動表示ゲームの始動権利（実行権利）としての始動記憶及びその個数）の記憶領域、CPUで生成されて更新記憶される各種乱数値の記憶領域、更新記憶される各種留乱数値を抽選用に抽出した際に、抽出した各種乱数値を記憶する記憶領域、各種データ（各種フラグや、各種カウンタのカウント値）を一時的に記憶する記憶領域等を有する。

20

また、マイコン91は、ROMとして、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、特図（普図）の変動表示ゲームの大当たり（当たり）発生を判定するための特図（普図）の変動表示ゲームの大当たり（当たり）判定値、特図の変動表示ゲームの結果態様としての大当たり図柄の判定値、表示装置31における特図の変動表示ゲームの演出表示の基本の変動パターン（変動表示時間）の判定値などが記憶されている。

【0058】

また、入力インタフェース92には、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第一～第三の始動入賞口51, 52, 53の始動口スイッチ511, 521, 531、左右の一般入賞口1b, …の左右の入賞口センサ11, 12、第一及び第二の変動入賞装置4, 6の第一及び第二カウントスイッチ45, 63、普図始動ゲート81のゲートスイッチ83などが接続されており、これらからの各種信号が入力されている。そして、これら各種信号は、該入力インタフェース92により中継されて、マイコン91に対し出力されている。

30

また、出力インタフェース93には、マイコン91から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該出力インタフェース93により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第一及び第二変動入賞装置4, 6の第一及び第二可動部材42, 62の駆動手段としての第一及び第二大入賞口ソレノイド44, 64、第二始動入賞口52の普電の左右二つの可動部材54, 54の駆動手段としての普電ソレノイド55、特図表示器7、特図記憶表示器71、普図表示器8、普図記憶表示器82、表示制御装置10、排出发射制御装置13、盤用外部情報16などに出力されている。

40

【0059】

なお、盤用外部情報16は、大当たり信号1（大当たり中に出力される）、大当たり信号2（大当たり＋確率変動＋変動時間短縮中に出力される）、図柄確定信号（特図の変動表示が終了する毎に1パルス出力する）などの遊技情報を出力する。これらの遊技情報は、電圧出力または接点出力で出力される。

また、遊技用ワンチップマイコン91には、外部（ホールコンピュータ等の管理装置）に対し遊技情報を詳細に出力可能な外部通信端子94が接続されている。なお、外部通信端子94は、遊技用ワンチップマイコン91の正当性を判定する検査装置と接続可能であり、遊技用ワンチップマイコン91に付与されているチップ毎のユニークな識別コードを検

50

査装置に対して出力可能になっている。当該識別コードにより遊技用ワンチップマイコンが一意に特定可能になると共に、当該識別コードに関連付けされた遊技機メーカー名、遊技機種名等も特定できるようになっている。さらに、後述するように表示制御装置 10 には、情報出力端子 17 が接続されている。

【0060】

表示制御装置 10（サブ制御装置）は、遊技制御装置 9（メイン制御装置）からの各種コマンドに基づいて、表示装置 31 に識別情報による特図の変動表示ゲームを含む各種の演出表示や、その他の各種情報表示などを行わせる表示制御を行う。

表示制御装置 10 は、より具体的には、演算処理用の CPU 10 a、ROM 10 b、RAM 10 c や、グラフィック用のプロセッサとして G D P（graphic display processor）10 d や各種画像データ等を記憶した画像 ROM 10 e、通信インタフェース 10 f、出力インタフェース 10 g、入力インタフェース 10 h 等を備え、表示装置 31 の表示の制御を行うものであり、遊技制御装置 9 から通信インタフェース 10 f を介してコマンドとして送られる大当たり判定結果、停止図柄、演出表示の変動パターン等に基づいて、変動表示ゲームにおける変動表示の制御を行うために、出力インタフェース 10 g を介して画像信号を表示装置 31 に出力する。

【0061】

表示制御装置 10 は、他に、上述のように遊技制御装置 9 からのコマンドに基づき、通信インタフェースを介して音制御装置 14 にコマンドを送信する。これに基づいて、音制御装置 14 は、図示しないスピーカによる発音動作を制御する。表示制御装置 10 は、他に、上述のように遊技制御装置 9 からのコマンドに基づき、通信インタフェースを介して装飾制御装置 15 にコマンドを送信する。これに基づいて、装飾制御装置 15 は、サイドランプ 1 d やセンタケース 33 の装飾部 3 h 等の装飾用ランプ・LED を制御したりする。

また、表示制御装置 10 には、入力インタフェース 10 h を介してワープ入賞スイッチ 333 が接続されており、第二ワープ装置 3 f への遊技球の流入をワープ入賞スイッチが検出したのを契機に、表示装置 31 の表示、各種ランプ、LED の点灯、効果音の発生等による演出を行うことが可能となっている。

【0062】

以上のことから、パチンコ遊技機は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置 9（遊技制御手段）と、遊技制御装置 9 からの指示に基づいて表示装置 31 の表示を制御する表示制御装置 10（表示制御手段）とを備えている。

排出発射制御装置 13 は、遊技制御装置 9 から出力される賞球制御指令やカードユニット（図示省略）等から出力される貸球制御指令に基づいて、排出装置から所要数の遊技球（賞球、貸球）を排出させる制御を行い、かつ、図示しない遊技球の発射操作の装置からの信号に基づいて、発射装置による遊技球の発射を制御する。

【0063】

以上のようなパチンコ遊技機における上述の遊技制御装置 9 による遊技の制御について図 5（A）及び図 5（B）に示すゼネラルフローのチャートを参照して説明する。

ゼネラルフローは、図 5（A）のフローチャートに示す起動処理と、図 5（B）のフローチャートに示すタイマ割込処理とからなる。

起動処理は、I O ポートや RAM の初期設定、割込処理用のソフトタイマの設定を行う初期化处理（ステップ S 1）と、その後、+ 1 方式の変動表示ゲームの大当たり判定用の大当たり乱数値を生成する際に、大当たり乱数値の一巡後に新たに使用する初期値を生成したり、大当たり以外の上述の各種乱数値の初期値を生成する第一乱数値更新処理（ステップ S 2）を繰り返し行う。すなわち、遊技制御装置 9 においては、初期化处理後、他の処理が行われていない場合には、第一乱数値更新処理が行われる。第一乱数値更新処理では、第二乱数値更新処理で用いられる乱数値の初期値（攪拌用乱数値）が更新される。なお、攪拌用乱数値の更新については、後の第二乱数値更新処理で乱数値の更新とともに説明する。

【0064】

タイマ割込処理は、この例において、1 m s e c 毎にソフト的な割込により実行される処理である。例えば、攪拌用乱数値更新処理やここでは説明しない他の割込処理が行われている場合に、1 m s e c 毎に割り込んで、以下の処理が行われる。

まず、タイマ割込処理を実行する際に、このタイマ割込処理以外の割込処理を禁止し、且つ、現在の処理に使用されているレジスタのデータを待避する（ステップ S 3）。

【0065】

次に、入力処理として、各種センサ（始動口スイッチ 5 1 1，5 2 1，5 3 1、左右の入賞口センサ 1 1，1 2、第一及び第二カウントスイッチ 4 5，6 3、ゲートスイッチ 8 3 等）からの入力信号のチャタリング除去等の処理を行う（ステップ S 4）。

次に、出力処理として、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（第一及び第二大入賞口ソレノイド 4 4，6 4、普電ソレノイド 5 5）やモータ等のアクチュエータの駆動の制御を行うとともに、特図表示器 7、特図記憶表示器 7 1、普図表示器 8、普図記憶表示器 8 2 の L E D の点灯の制御を行う。（ステップ S 5）。

【0066】

次に、コマンド送信処理として、メイン制御装置（遊技制御装置 9）からサブ制御装置（表示制御装置 1 0、排出发射制御装置 1 3）へ、前のタイマ割込処理で行われた各種処理で送信バッファ（例えば、遊技用ワンチップマイコン 9 1 の R A M のワークエリア内に設けられる）にセットされたコマンドが送信される（ステップ S 6）。

【0067】

次に、第二乱数値更新処理として、上述の + 1 方式の乱数値を生成する（ステップ S 7）。ここで、+ 1 の乱数値とは、例えば、0 から所定数（大当たり乱数値の場合、ここでは 2 8 4）までの値を乱数値として用いるとともに、所定の処理毎、ここでは、タイマ割込処理の乱数値更新処理毎（すなわち、約 1 m s e c 毎）に、マイコン 9 1 の R A M に設定された乱数値の記憶領域に記憶された数値に 1 を加算する処理を順次行い、加算後の値を前記記憶領域に更新記憶する。なお、更新された数値が最高値、例えば、2 8 4 になった次ぎの処理では、2 8 4 に 1 を加算するのではなく、記憶領域に 0 を記憶する。そして、例えば、所定のタイミングとして、第一～第三始動口スイッチ 5 1 1，5 2 1，5 3 1 に遊技球が入賞したタイミング（これらスイッチからの始動入賞信号がマイコン 9 1 に入力したタイミング）で、記憶領域に記憶された乱数値としての数値を抽出することで疑似乱数値を発生するものである。

【0068】

なお、+ 1 方式の乱数値をそのまま用いると、例えば、所定時間毎に同じ数値が記憶領域に記憶されることになり、時間に対してランダムではなく規則性が生じてしまう。そこで、上述の第一乱数値更新処理で生成される攪拌用乱数値を用いる。

基本的に、攪拌用乱数値も + 1 方式の乱数値であり、上述の攪拌用乱数値更新処理においては、マイコン 9 1 の R A M に設定された大当たり判定用の攪拌用乱数値の記憶領域において、0 から所定数（ここでは 2 8 4）までの値を攪拌用乱数値として用いるとともに、攪拌用乱数値更新処理毎に、マイコン 9 1 の R A M に設定された攪拌用乱数値の記憶領域に記憶された数値に 1 を加算する処理を順次行い、加算後の値を前記記憶領域に更新記憶する（なお、2 8 4 の次ぎは 0）。

そして、乱数値更新処理においては、処理毎に大当たり乱数値等の乱数値に 1 加算処理するが、乱数値が一周して同じ数値に戻る際に、同じ数値に戻らずに、R A M の攪拌用乱数値の記憶領域に記憶されている攪拌用乱数値を初期値としてこの初期値を用いる。

【0069】

従って、乱数値更新処理において、攪拌用乱数値の記憶領域から初期値として、例えば、1 1 を抽出すると、それ以降、乱数値更新処理では、乱数値の記憶領域の数値が 1 1、1 2、1 3、…、2 8 3、2 8 4、0、…、9、1 0 というように更新され、そして、乱数値が一周して元の数字に戻る乱数値更新処理においては、乱数値の記憶領域の数値に 1 加算することなく、再び、攪拌用乱数値の記憶領域から初期値を抽出して、抽出された初期値を乱数値の記憶領域に更新記憶する。これにより、所定数の乱数値が一巡した際に、

初期値分だけ時間に対して乱数値にずれが生じ、同じ時間間隔毎に同じ数値が乱数値となるのを防止し、+1方式の疑似乱数値の時間的な規則性を崩すことができる。

なお、乱数値更新処理では、大当たり乱数値の他に、普図の変動表示ゲームの当たり乱数値や、特図の大当たり図柄決定用乱数値等の上述の各種乱数値を更新する。

【0070】

次に、エラー監視処理を行う（ステップS8）。

次に、スイッチ監視処理として、上述の始動口スイッチ511、521、531、左右の入賞口センサ11、12、第一及び第二カウントスイッチ45、63、ゲートスイッチ83から信号入力があるか否か（遊技球の検出を示す信号が入力されているか否か）を監視する処理を行う（ステップS9）。

10

【0071】

そして、始動口スイッチ511、521、531からの始動入賞信号が入力した場合（特図の始動入賞をした場合）には、特図の始動記憶数を1加算するとともに、特図の大当たり判定用乱数値と大当たり図柄用乱数値とを抽出記憶する。なお、始動記憶数が上限数（例えば、4）の場合には、始動記憶数の加算も乱数値の抽出も行わない。

同様に、ゲートスイッチ83からの始動通過信号が入力した場合（普図の始動入賞をした場合）には、普図の始動記憶数を1加算するとともに、普図の当たり判定用乱数値を抽出記憶する。なお、始動記憶数が上限数（例えば、4）の場合には、始動記憶数の加算も乱数値の抽出も行わない。

また、特図及び普図の始動記憶数に基づいて、特図記憶表示器71、普図記憶表示器82への出力データがセットされ、次のタイマ割込処理の出力処理で、特図記憶表示器71、普図記憶表示器82のそれぞれに始動記憶数に対応してLEDの点灯・消灯が行われる。

20

【0072】

また、第一及び第二カウントスイッチ45、63の一方から入賞信号が入力した場合には、特別遊技状態のラウンドの終了条件となる入賞数をカウントする第一及び第二大入賞口カウンタの一方に1加算する。なお、第一及び第二変動入賞装置4、6は、各ラウンドにおいて排他的に一方だけが開放されるので、各ラウンドにおいては、第一及び第二大入賞口カウンタのうちの一方だけがカウントアップする。

そして、第一及び第二大入賞口カウンタがラウンドの終了条件となる値（例えば10）となった場合には、後述の特図ゲーム処理の大入賞口開放終了処理において、第一及び第二変動入賞装置4、6のうちの開状態となっていた変動入賞装置を閉状態とすることを許可する大入賞口開放終了フラグをセットする。なお、第一及び第二大入賞口カウンタの値は、後述の特図ゲーム処理の大入賞口を開放するファンファーレ、インターバル終了処理において、リセットされる。

30

【0073】

また、第一～第三始動口スイッチ511、521、531、左右の入賞口センサ11、12、第一及び第二カウントスイッチ45、63、から遊技球を検出した入賞信号が入力した場合には、遊技用ワンチップマイコン91のRAMの送信バッファに排出发射制御装置13に賞球を払い出しを行わせるための賞球コマンドをセットし、次のタイマ割込処理のコマンド送信処理において、排出发射制御装置13に賞球コマンドを送信させるようにする。

40

なお、各入賞口への遊技球の入賞（流入）時の賞球数（払い出される遊技球数）は、例えば、第一始動入賞口51（第一始動口スイッチ511）が3個、第二始動入賞口52（第二始動口スイッチ521）が5個、第三始動入賞口53（第三始動口スイッチ531）が5個、第一変動入賞装置4の第一大入賞口41（第一カウントスイッチ45）が15個、第二変動入賞装置6の第二大入賞口61（第二カウントスイッチ63）が15個、左右の一般入賞口1b、…（左右の入賞口センサ11、12）が10個となっており、賞球コマンドは賞球数を示す情報を含むものである。

【0074】

50

なお、上述のように第一及び第二変動入賞装置 4, 6 においては、構造的に、開放状態となった場合の単位時間当りの入賞率を第二変動入賞装置 6 より第一変動入賞装置 4 の方が高くなるように設定されている。従って、特別遊技状態の後述の各ラウンドにおいて、第一変動入賞装置 4 の方が第二変動入賞装置 6 より早くラウンドの終了条件となる個数の遊技球が入賞する。これにより、第一変動入賞装置 4 においては、第二変動入賞装置 6 より少ない発射球数（入球）で同じ賞球数（出球）を得ることが可能となり、1 ラウンド当りの差球が第二変動入賞装置 6 より第一変動入賞装置 4 の方が高くなる。

【0075】

従って、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 とで、1 ラウンドにて付与可能な遊技価値量を異ならせたことになる。また、第一変動入賞装置 4 の賞球数を 15 とし、第二変動入賞装置 6 の賞球数を 10 とすれば、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 とで、1 ラウンドにて付与可能な遊技価値量をより確実に異ならせることができる。

【0076】

次に、特図ゲーム処理として、特図の変動表示ゲーム（特図ゲーム）の開始・停止（終了）の制御や、特図の変動表示ゲームの大当たり、外れの決定や、大当たり時の特別遊技状態における第一及び第二変動入賞装置 4, 6 の開閉の制御等の処理が行われる（ステップ S10）。

特図ゲーム処理には、特図の始動記憶が有る（始動記憶数 > 0）場合に変動表示ゲームを開始する特図普段処理（処理番号 1、ステップ S17）、変動表示ゲームが開始された後に、特図の変動表示を停止し、乱数値による抽選で決定された特図の停止図柄を表示するとともに、確変状態（特定遊技状態）、時短状態、確変状態でも時短状態でもない通常状態の各モードへの移行を決定する特図変動終了処理（処理番号 2、ステップ S18）と、変動表示ゲームの結果に基づいて、外れならば、特図普段処理に戻るよう設定し、大当たりならば大当たりを報知するためファンファーレ演出動作（表示制御装置 10、音制御装置 14、装飾制御装置 15 を介しての表示、効果音、発光による特別遊技状態発生を報知する演出動作）を行うよう設定する特図表示終了処理（処理番号 3、ステップ S19）と、ファンファーレ動作やラウンド間のインターバル等の終了に伴い第一及び第二変動表示装置の一方を開放させるとともに、ラウンド数を更新してカウントアップするファンファーレ／インターバル終了処理（処理番号 4、ステップ S20）と、上述のように開放した第一及び第二変動表示装置の一方を閉塞するとともに、ラウンド数が上限数か否かを監視して特別遊技状態が継続するか否かを決定する大入賞口開放終了処理（処理番号 5、ステップ S21）と、ラウンド数が上限数の場合に、特別遊技状態（大当たり状態）を終了し、大当たり終了後のモードを確変状態、時短状態、通常状態のいずれかに決定する大当たり終了処理（処理番号 6、ステップ S22）とを有する。

【0077】

そして、特図ゲーム処理では、後述するように、上述の 6 つの処理のうちの 1 つの処理が選択して行われる。なお、実際には、前の処理の終了時に次ぎの処理が決定されることになる。また、特図ゲーム処理には、上述の処理以外に特図表示器 7 の変動表示を制御する処理がある。なお、特図ゲーム処理の詳細については後述する。

【0078】

次に、普図ゲーム処理として、普図の変動表示ゲーム（普図ゲーム）の開始、停止、普図の変動表示ゲームの当り、外れの決定、当りとなった場合の第二始動入賞口 52 の普電の開閉の制御等の処理が行われる（ステップ S11）。

すなわち、普図ゲーム処理では、上述のスイッチ監視処理において求められる普図始動記憶数が 0 の場合は処理を終了し、普図始動記憶数が 0 より大きい場合には、普図表示器 8 で、例えば、当り図柄（識別情報、例えば丸）とはずれ図柄（識別情報、例えば、横線）とを交互に表示する普図変動表示ゲームを行うための情報を出力インタフェース 93 の出力バッファに格納し、出力処理において、普図表示器 8 における普図の変動表示ゲームの制御が行われる。

【0079】

また、上述のように記憶された普図の変動表示ゲーム用の乱数値を予めマイコン 91 の ROM に記憶された当り判定値と比較し、当りと判定された場合には普図表示器 8 に当り図柄を停止表示させ、はずれと判定された場合には普図表示器 8 にはずれ図柄を停止させる制御を行わせるための情報を前記出力バッファに出力させる。なお、普図の変動表示ゲームにおいては、普図変動表示開始から所定時間後に停止表示が行われるように制御される。また、当り図柄の停止表示が行われる際、すなわち普図変動表示ゲームが当りと判定された場合には、当り図柄の停止表示後、第二始動入賞口 52 の普電の可動部材 54, 54 を所定時間開状態とするように、普電ソレノイド 55 を制御する。

【0080】

なお、本発明の特定遊技状態である確変状態となった際には、普図の変動表示時間も通常より確変状態では短くなり、時短処理が行われる（例えば、通常時に 30 秒の変動表示を時短時に 3 秒の変動表示とする）。また、普図の変動表示ゲームの第二始動入賞口 52 の普電の可動部材 54, 54 の開状態となる時間が通常時よりも確変状態時に長くしても良い（例えば、通常時の開放時間 0.3 秒を時短時に開放時間 1.5 秒とする）。また、通常時、1 回の当りに対して第二始動入賞口 52 の普電の可動部材 54, 54 が 1 回開状態となるのに対して確変状態時には、例えば、1 回の当りに対して前記普電が 2 回（もしくは 3 回）開状態となるものとしても良い。そして、確変状態（普図の時短状態）においては、例えば、上述の普図変動表示ゲームの変動表示時間の短縮、普図変動表示ゲームが当りとなった際の普電の開放時間の延長及び 1 回の当りにおける普電の開放回数の増加が組合わされて行われる。

なお、さらに普図変動表示ゲームの当りとなる確率を通常時の低確率から高確率に変動するものとしても良い。

【0081】

また、確変状態では、さらに、特図の変動表示ゲームにおける大当たり確率が例えば $1/285$ （低確率）から $1/57$ （高確率）に変更されることになるとともに、特図の変動表示ゲームの変動表示時間も短縮（時短）される。すなわち、確変状態とは、上述のような普図の変動表示ゲームの時短状態と、特図の変動表示ゲームの確変状態（低確率から高確率への変更、変動表示時間の短縮）とを合わせた処理である。なお、本発明の特定遊技状態を確変状態ではなく、時短状態としても良いし、上述のように挙げた特図及び普図の変動表示ゲームにおける通常状態とは異なる制御の 1 つもしくは任意に複数組合わせたものを特定遊技状態としても良い。

【0082】

また、本実施形態では、後述するように、大当たり図柄決定用乱数値で決定された大当たり時の停止図柄（変動表示ゲームの変動表示停止時に表示される特図）が確変図柄となった場合に、大当たり（特別遊技状態）後に確変状態となる。なお、確変状態は、確変状態となってから変動表示ゲームが 10000 回行われた時点で終了するが、変動表示ゲームが 10000 回行われる前に、大当たりが発生するか遊技店の営業時間が終了することになり、実質的には次ぎの大当たりが発生するまで確変状態が続くことになる。また、全ての特別遊技状態の後もしくは確変状態から通常大当たりが発生した際の特別遊技状態後に時短状態が発生し、時短状態は、変動表示ゲームが 100 回行われた時点で終了する。

【0083】

外部情報編集処理は、例えば、特図ゲーム処理における特図の変動表示ゲームの始動及び停止、通常大当たりの発生及び確変大当たりの発生等を示す信号や、各種センサからの入力に基づく入球数、出球数等をカウントするための信号等を編集して出力インタフェース 93 の図示しない出力バッファにセットするものである（ステップ S12）。そして、例えば、上述の出力処理等において、外部の管理装置に信号を出力する。

そして、以上の処理が、1 msec より短い時間で行われ、最後に待避したレジスタのデータを復帰するとともに、割込を許可する処理を行いタイマ割込処理を終了する（ステップ S13）。

【0084】

次に、特図ゲーム処理の詳細を説明する。

図6の特図ゲーム処理のフローチャートに示すように、遊技制御装置9における特図ゲーム処理においては、まず、大入賞口閉鎖監視処理が行われる（ステップS14）。大入賞口閉鎖監視処理は、後述するように、特別遊技状態（大当たり）となって、大入賞口カウンタとなっている場合に、開放状態を終了させて閉鎖（閉塞）状態とする条件の1つとして、大入賞口カウンタのカウント数がスイッチ監視処理により上限の10となった場合に、後述の特図ゲーム処理タイマに0をセットして処理を終了する。

【0085】

なお、特別遊技状態では、第一及び第二変動入賞装置4、6のうちの一方を開放状態としてから、開放状態となった方の変動入賞装置4、6の大入賞口41、61へ遊技球が10個入賞するか、開放状態となってから所定時間経過するかのいずれかの所定条件が成立した場合に、開放状態となった変動入賞装置4、6を閉塞状態とすることを1ラウンドとする。そして、特別遊技状態では、ラウンドを複数回継続してサイクル遊技を行うものとするとともに、継続回数すなわちラウンド数が上限数（例えば、15回）となった場合に、特別遊技状態を終了するようになっている。すなわち、特別遊技状態は、第一変動入賞装置4または第二変動入賞装置6を所定条件成立まで第一の状態から第二の状態へと変換する遊技状態を1ラウンドとして複数ラウンド繰り返す遊技状態である。

【0086】

そして、大入賞口閉鎖監視処理において、大入賞口41、61への入賞数を監視することにより、後述するように特図ゲーム処理タイマにセットされた1ラウンドの終了条件となる所定時間がタイムアップしなくとも、入賞数が上限となった際に、特図ゲーム処理タイマに0がセットされることにより、特図ゲーム処理タイマがタイムアップし、変動入賞装置4、6開放後の処理である大入賞口開放終了処理を行うことができる。

【0087】

次に、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップS15）。

特図ゲーム処理タイマは、特図ゲーム処理の上述の六つの処理のいずれかにおいて、処理を行う必要がない時間がセットされるものである。例えば、変動表示ゲームが開始されると変動表示時間が終了するまで、上述の六つの処理のいずれの処理も必要がないので、変動表示ゲームを開始させる処理を含む特図普段処理において、変動表示時間を特図ゲーム処理タイマにセットすると、特図ゲーム処理タイマがタイムアップするまで、六つの処理のいずれも行われることなくスキップ（ステップS15でNOに分岐）して、特図ゲーム処理を終了する。

【0088】

一方、特図ゲーム処理タイマがタイムアップした場合には、次に上述の六つの処理のいずれを行うかを切り換える処理を行う（ステップS16）。

なお、処理の切り換えは、六つの処理のうちの直前に行われた処理において、次に行われる処理が決定され、例えば、処理番号により次に行う処理を指定する情報がマイコン91のRAMに記憶されている。この処理番号に基づいて、六つの処理のうちの一つの処理が行われる。

【0089】

次に、特図の変動表示ゲームの進行に対応して六つの処理を順番に説明する。まず、変動表示ゲームが終了した際と、特別遊技状態が終了した際とには、処理番号として1が設定される。そして、処理番号が1の特図普段処理が上述の特図ゲーム切換処理により選択され、特図普段処理が行われる（ステップS17）。

図7のフローチャートに示すように、特図普段処理では、特図始動記憶が有るか否か（特図始動記憶>0）が判定され（ステップS31）、特図始動記憶が無い場合（0の場合）は、パチンコ遊技機において遊技が行われていない可能性があり、客待ちデモコマンド設定処理が行われる（ステップS32）。客待ちデモコマンド処理では、ステップS31で始動記憶数が0と判定されてからの時間を計測し、所定時間がタイムアップしたか否か

を判定する。そして、客待ち判定用の所定時間がタイムアップしていない場合は、特図普段処理を終了するが、この際には、特図ゲーム処理タイマを0のままとするとともに、処理番号を1のままとする。

【0090】

従って、始動記憶数が有りと判定されるか、前記所定時間がタイムアップするまで、タイマ割込処理毎に特図ゲーム処理では、客待ちデモコマンド設定処理が繰り返し行われる。そして、所定時間がタイムアップした場合には、始動記憶数が所定時間経過しても1以上にならないことから、パチンコ遊技機では遊技者が遊技しておらず、客待ち状態となっていると判定し、遊技用ワンチップマイコン91のRAMの送信バッファに客待ちデモコマンドを設定する。これにより、次ぎのタイマ割込処理のコマンド送信処理において、表示制御装置10に対して表示装置31に客待ち時のデモンストレーション用の画像を表示するように命令する客待ちデモコマンドが送信され、表示制御装置10から出力される画像信号により、表示装置31にデモンストレーション画面が表示される。客待ちデモコマンドを設定した際にも、特図ゲーム処理タイマを0のままとするとともに、処理番号を1のままとする。

10

【0091】

一方、ステップS31で特図始動記憶有りと判定された場合には、大当たり判定処理を行う(ステップS33)。大当たり判定処理においては、上述のスイッチ監視処理において、第一～第三始動口スイッチのいずれかから始動入賞信号が入力したタイミングで抽出記憶された大当たり判定用乱数値と、マイコン91のROMに記憶された判定値とを比較して大当たりか否かを決定する。

20

具体的には、図8の模式図に示すように、乱数値更新処理において、0～284の数字が更新されており、スイッチ監視処理で、順次更新される0～284の数字のうちの一つが乱数値として始動入賞のタイミングで抽出記憶されている。一方、ROMには、確変状態以外の通常状態及び時短状態のモードにおける判定値として、例えば19が記憶されている。

従って、通常状態及び時短状態においては、抽出記憶された乱数値が19の場合に大当たりと判定され、それ以外の19を除く0～284の場合にはずれと判定される。

【0092】

また、確変状態のモードになった場合には、確変状態以外のモードでの一つの判定値がROMに記憶された確変状態用の五つの判定値、例えば、19, 71, 137, 223, 283に増加(変更)される。これにより、確変状態では、抽出された乱数値が19, 71, 137, 223, 283のいずれかであれば、大当たりと判定され、乱数値がそれ以外の場合にはずれと判定される。従って、確変状態の場合には、通常状態及び時短状態と比較して大当たり確率が5倍となる。

30

なお、始動記憶数が2以上の場合には、複数の乱数値が記憶されるが、先に記憶された乱数値から判定される。また、特図普段処理においては、始動記憶有りと判定されて大当たり判定が行われた際に、始動記憶数を1デクリメントするとともに、対応する乱数値を消去する。

【0093】

次ぎに、停止図柄設定処理を行う(ステップS34)。停止図柄設定処理においては、大当たり判定処理において、大当たりと判定された場合に、大当たり図柄決定用乱数値により大当たり図柄を決定して設定する処理を行う。また、大当たり図柄決定用乱数値は、大当たりが決定して特別遊技状態(大当たり)となって、特別遊技状態が終了した後に確変状態とするか否かの決定にも用いられる。なお、大当たり図柄乱数値は第一～第三始動口スイッチのいずれかから始動入賞信号が入力したタイミングで大当たり判定用の乱数値と共に抽出される。大当たり図柄乱数値は、大当たりの場合のみ参照され、外れの場合には参照されない。

40

【0094】

また、本実施形態では、特別遊技状態後に確変状態となることが決定した特別遊技状態

50

において、特別遊技状態の1ラウンド目開始時に確変図柄を大当たり図柄として表示している場合と、変動表示ゲームが停止表示された際に確変図柄を表示せずにダミーとなる非確変図柄を大当たり図柄として表示し、特定のラウンド数のラウンド開始時に見かけ上の再抽選表示を行い、非確変図柄から確変図柄に昇格する場合とがあり、前記大当たり図柄決定用乱数値によって、非確変図柄から確変図柄に昇格する特定のラウンド数（昇格タイミング）を決定する。

【0095】

さらに、本実施形態では、確変大当たりの報知として、特別遊技状態の開始から終了までの間に、第一変動入賞装置4が開放状態となった場合に特別遊技状態後に確変状態となるようになっている。また、特別遊技状態中は、各ラウンドにおいて、第一変動入賞装置4と第二変動入賞装置6とが排他的に制御され、どちらか一方の変動入賞装置4、6だけが開放状態となるようになっている。

従って、遊技制御装置9は、特別遊技状態で第一変動入賞装置4及び第二変動入賞装置6のうち任意の時点で何れか一方のみが第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段として機能する。

【0096】

また、特別遊技状態後に確変状態となることが決定した特別遊技状態において、第1ラウンド目から第一変動入賞装置4が開放状態となる場合と、第1ラウンド目から特定のラウンド数の一つ前のラウンドまでは、第二変動入賞装置6を開放状態とし、特定のラウンド数のラウンド開始時に第二変動入賞装置6に代えて第一変動入賞装置4が開放状態となる場合とがあり、前記大当たり図柄決定用乱数値によって、第二変動入賞装置6に代えて第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンド数を決定する。

【0097】

従って、前記変動入賞装置制御手段としての遊技制御装置9は、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態としての確変状態が発生する場合にのみ、第一変動入賞装置4を第二の状態（開放状態）に変換可能とし、特別遊技状態の発生から終了までの所定タイミングで第二の状態（開放状態）となる変動入賞装置4、6を、第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に切り換えることになる。

また、遊技制御装置9は、特定遊技状態が発生させることとなる場合に、開放状態となる変動入賞装置4、6を、第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に複数ラウンドのうち何れのラウンドで切り換えるかを決定する切換ラウンド決定手段として機能する。そして、変動入賞装置制御手段としての遊技制御装置9は、開放状態となる変動入賞装置4、6を、第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に切換ラウンド決定手段としての遊技制御装置9が決定したラウンドで切り換えることになる。

【0098】

なお、本実施形態において、大当たり図柄決定用乱数値によって決定される非確変図柄から確変図柄に昇格する特定のラウンド数と、第二変動入賞装置6に代えて第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンド数とは、同じ大当たり図柄判定用テーブルを用いることから、基本的に同じラウンド数となっているが、異なる判定テーブルを用いて、確変図柄に昇格するラウンド数と、第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンド数とを異なるものとしても良い。

【0099】

この場合に、第一変動入賞装置4が開放状態となることによる確変状態の発生の報知（予告）を際立たせるために、第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンド数を確変図柄に昇格するラウンド数より少ない（早い）ラウンド数とすることが好ましい。

また、同様の理由で、第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンド数と、確変図柄に昇格するラウンド数が同じ場合も、確変図柄が確定的に昇格表示される前に、第一変動入賞装置4が開放状態となることが好ましい。すなわち、表示報知手段としての遊技制御装置9及び表示制御装置10は、切換ラウンド決定手段としての遊技制御装置9が決定したラウンド以降で報知を行うようになっている。

【0100】

また、確変図柄に昇格する特定のラウンド数とは、例えば、1ラウンド目、5ラウンド目、10ラウンド目、15ラウンド目である。なお、1ラウンド目の場合には、基本的に昇格せずに最初から確変図柄が表示されるが、この例では、確変図柄の表示が開始されるラウンドを確変図柄への昇格があるラウンドとする。なお、1ラウンド目においても、変動表示ゲームが停止表示された際に確変図柄を表示せずにダミーとなる非確変図柄を大当たり図柄として表示し、1ラウンド開始時に見かけ上の再抽選の表示を行い、非確変図柄から確変図柄に昇格する場合があっても良い。

また、確変図柄への昇格は、基本的に、特定のラウンドの開始時に行われるが、15ラウンド目については、ラウンド開始時とラウンド終了後とのいずれかに行われる。

すなわち、確変図柄に昇格する昇格タイミングは、1ラウンド開始時、5ラウンド開始時、10ラウンド開始時、15ラウンド開始時、15ラウンド終了後のエンディング時となる。従って、昇格タイミングは、ラウンド開始時に限られるものではなく、エンディング時（最後のラウンドにおいて変動入賞装置4、6が閉じた後の特別遊技状態終了時）を含んでも良い。

【0101】

また、昇格タイミングとほぼ同様のタイミングで第二変動入賞装置6に代えて第一変動入賞装置4が開放状態となるが、昇格タイミングが1ラウンド目の場合には、第二変動入賞装置6が開放状態となることなく、第一変動入賞装置4が1ラウンド目すなわち特別遊技状態開始時から開放状態となり、最後のラウンドまで第一変動入賞装置4が開放状態（ラウンド毎に開閉を繰り返す状態）となる。

5ラウンド、10ラウンド、15ラウンドが昇格タイミングとなる場合には、その前のラウンドまで第二変動入賞装置6が開放状態（ラウンド毎に開閉を繰り返す状態）となり、昇格タイミングとなるラウンドの開始時に第一変動入賞装置4が開放状態となり、それ以降最後のラウンドまで、第一変動入賞装置4が開放状態（ラウンド毎に開閉を繰り返す状態）となる。

【0102】

また、昇格タイミングがエンディング時の場合には、最初のラウンドから最後のラウンドまで、第二変動入賞装置6が開放状態（ラウンド毎に開閉を繰り返す状態）となり、確変状態の発生が決定されていても第一変動入賞装置4が開放状態となることはない。この場合は、第一及び第二変動入賞装置の開放状態による確変状態の発生の報知は行われずに、エンディング時の確変図柄への昇格だけが確変状態の発生の報知となる。

また、確変状態を伴わない通常大当たりの場合も、最初のラウンドから最後のラウンドまで、第二変動入賞装置6が開放状態（ラウンド毎に開閉を繰り返す状態）となる。

【0103】

そして、上述の表示装置31及び特図表示器7の大当たり停止図柄の設定と、確変状態を発生させるか否かの決定、確変状態の発生する場合の確変図柄の昇格タイミングの決定と、確変状態が発生する場合の第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4への切換タイミングの決定は、前記乱数更新処理により更新され、スイッチ監視処理により始動入賞の際に抽出された大当たり図柄決定用乱数値に基づいて図9に示す大当たり図柄判定テーブル（判定テーブル）を検索することにより行われる。

【0104】

そして、図9の確変昇格なしの段に示すように、大当たり図柄乱数値が8～19の場合に、表示装置31の演出用の識別情報（特図）である装飾図柄としての大当たり図柄は、例えば、222とされる。以下、同様に、大当たり図柄乱数値が28～39の場合に大当たり図柄が444とされるように、非確変図柄222、444、555、666、888、999にそれぞれ12個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの $12 \times 6 = 72$ 個の大当たり図柄乱数値は、大当たり図柄を確変状態を伴わない大当たり図柄である6種の通常図柄のいずれかに決定するとともに、通常大当たりを発生させることを決定するものである。

【0105】

また、図9の確変昇格有りの1ラウンド(1R)の段に示すように、大当たり図柄乱数値が0~7の場合に、大当たり図柄は、例えば、AAAとされる。以下、同様に、大当たり図柄乱数値が20~27の場合に大当たり図柄が333とされるように、確変図柄AAA, 333, 777, JJJ, QQQ, KKKにそれぞれ8個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの $8 \times 6 = 48$ 個の大当たり図柄乱数値は、確変状態を伴う確変大当たり図柄である6種の確変図柄のいずれかに大当たり図柄を決定するとともに、確変大当たりを発生させることを決定するものである。さらに、こられの大当たり図柄乱数値は、1ラウンド目から確変図柄を表示するとともに第一変動入賞装置4を開放状態とすることを決定するものである。

10

【0106】

また、図9の確変昇格有りの5ラウンド(5R)の段に示すように、大当たり図柄乱数値が120の場合に、大当たり図柄は、例えば、AAAとされる。以下、同様に、大当たり図柄乱数値が121の場合に大当たり図柄が333とされるように、確変図柄AAA, 333, 777, JJJ, QQQ, KKKにそれぞれ1個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの6個の大当たり図柄乱数値は、大当たり図柄を確変大当たり図柄である6種の確変図柄のいずれかに決定するとともに、確変大当たりを発生させることを決定するものである。さらに、こられの大当たり図柄乱数値は、5ラウンド目から確変図柄を昇格表示し、その前のラウンドまではダミーの非確変図柄を表示する。また、5ラウンド目から第一変動入賞装置4を開放状態とし、その前のラウンドまでは第二変動入賞装置6を開放状態とすることを決定するものである。

20

【0107】

また、図9の確変昇格有りの10ラウンド(10R)の段に示す場合には、5ラウンド(5R)の段の場合と同様に、確変図柄AAA, 333, 777, JJJ, QQQ, KKKにそれぞれ1個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの6個の大当たり図柄乱数値は、大当たり図柄を6種の確変図柄のいずれかに決定するとともに、確変大当たりを発生させることを決定するものである。さらに、こられの大当たり図柄乱数値は、10ラウンド目から確変図柄を昇格表示するとともに第一変動入賞装置4を開放状態とすることを決定するものである。

【0108】

30

また、図9の確変昇格有りの15ラウンド(15R)の段に示す場合には、5ラウンド(5R)の段の場合と同様に、確変図柄AAA, 333, 777, JJJ, QQQ, KKKにそれぞれ1個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの6個の大当たり図柄乱数値は、大当たり図柄を6種の確変図柄のいずれかに決定するとともに、確変大当たりを発生させることを決定するものである。さらに、こられの大当たり図柄乱数値は、15ラウンド目から確変図柄を昇格表示するとともに第一変動入賞装置4を開放状態とすることを決定するものである。

【0109】

また、図9の確変昇格有りのエンディングの段に示す場合には、5ラウンド(5R)の段の場合と同様に、確変図柄AAA, 333, 777, JJJ, QQQ, KKKにそれぞれ1個ずつの大当たり図柄乱数値が割り当てられている。これらの6個の大当たり図柄乱数値は、大当たり図柄を6種の確変図柄のいずれかに決定するとともに、確変大当たりを発生させることを決定するものである。さらに、こられの大当たり図柄乱数値は、15ラウンド目が終了したエンディングの際にダミーの非確変図柄から確変図柄に昇格する表示を行う。なお、この場合には、最初から最後のラウンドまで第二変動入賞装置を開放状態とし、確変大当たりであっても第一変動入賞装置4を開放状態とすることはない。

40

【0110】

なお、ダミーとなる非確変図柄は、例えば、表示制御装置10が変動表示コマンドを受信時にダミーとなる非確変図柄決定用乱数値を抽出記憶するようにして、上述のような乱数値を用いた抽選により決定するものとしても良い。また、以上の処理により、図10の

50

模式図に示すように、大当たり図柄判定用乱数値が0～143までの144個あり、これらが通常大当たりとなる大当たり図柄判定用乱数値が72個で、確変大当たりとなる大当たり図柄判定用乱数値が72個となっているので、確変大当たりの発生確率は、大当たりの場合の1/2となる。なお、確率変動状態で通常大当たりとなった場合、もしくは、通常大当たりの場合には、大当たり（特別遊技状態）終了後に、変動表示ゲーム100回に渡る時短状態が発生する。

【0111】

また、大当たり図柄判定用乱数値は、特図表示器7においては、例えば、上述のように7セグの各セグメントの点灯、消灯から特図を表示することになり、上述の8つのセグメントの点灯と消灯の組合わせとなる256のうちの145個を特図として使用するようになっており、上述の144個の大当たり図柄判定用乱数値が144個の特図と1対1で対応するものとなっている。従って、特図表示器7の145個の特図のうちの144個が大当たり図柄となり、特図表示器7の特図に対応する大当たり図柄判定用乱数値に従って、特図表示器7の特図も大当たり図柄判定用テーブルに割り当てられた状態となり、各特図毎に、確変状態を伴うか否か、1、5、10、15の各ラウンドもしくはエンディングで確変図柄に昇格するか否か、1、5、10、15の各ラウンドで開放状態とする変動入賞装置4、6を第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に切り換えるかが決まった状態となる。

【0112】

また、この停止図柄設定処理では、特図の変動表示ゲームがはずれとなる場合の表示装置31及び特図表示器7でははずれの停止図柄を設定することになる。特図表示器7においては、はずれ図柄が1種なので、特図の変動表示ゲームがはずれとなることが決定した時点で停止図柄が決定される。

表示装置31においては、停止図柄の種類が12種の装飾図柄の3つの順列として、1728種あり、そのうちの上述の大当たり図柄12種を除いた1716種がはずれ図柄となる。そして、遊技制御装置9では、使用される図柄の種類を抽選等により決定し、これを表示制御装置10にコマンドとして送信することで、停止図柄としてははずれ図柄（各図柄の並び順等を含む）の決定は、上述のように、最終的に遊技制御装置9ではなく表示制御装置10が後述の演出表示の基本変動パターン（変動表示時間）に対応して決定する。

【0113】

そして、停止図柄設定処理の次ぎに、変動パターン設定処理が行われる（ステップS35）。変動パターン設定処理においては、基本的に表示装置31及び特図表示器7における変動表示時間（基本変動パターン）を設定する。なお、変動表示時間は、例えば、リーチとなる場合に長く設定される可能性があり、リーチとならない場合には基本的に短く設定される。

なお、リーチとは、変動表示ゲームにおいて、最後に停止する一部の図柄が停止する前に、最後に停止する一部の図柄を除いた他の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止した状態となり、最後に停止する一部の図柄が特定の図柄で停止すれば当たりとなる状態であり、結果が大当たりの場合には、必ずリーチとなる。なお、はずれとなる場合に、リーチとなる停止図柄とするか否かは、基本変動パターンに基づいて表示制御装置10で決定される。

【0114】

次ぎに変動表示コマンド設定処理が行われる（ステップS36）。

変動表示コマンド設定処理においては、上述の始動記憶数に基づいて、表示装置31で変動表示ゲームを開始することと、停止図柄設定処理で設定された停止図柄と、変動パターン設定処理で設定された変動パターンとの情報が、遊技制御装置9から表示制御装置10に送信される変動表示コマンドとして設定され、遊技用ワンチップマイコン91のRAMの送信バッファに記憶される。そして、次のタイマ割込処理のコマンド送信処理において、設定された変動表示コマンドが表示制御装置10に送信され、表示制御装置10の

制御により表示装置 31 において変動表示ゲームの変動表示が開始される。

【0115】

次に、特図ゲーム処理タイマを設定する（ステップ S37）。ここでは、特図ゲーム処理タイマに変動パターンのデータとして設定された変動表示時間がセットされるとともに、処理番号として 2 が設定され、次に特図ゲーム処理のステップ S16 の特図ゲーム切換処理が行われた場合には、特図変動終了処理が行われる。

従って、変動表示ゲームが変動表示されている間、特図ゲーム処理のステップ S15 において、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしていないと判定され、上述の六つの処理のいずれも行われぬ。そして、変動表示ゲームの変動表示が終了する時間となると特図ゲーム処理タイマがタイムアップして、特図ゲーム切換処理が行われ、処理番号 2 の特図変動終了処理が行われる（ステップ S18）。 10

【0116】

そして、特図変動終了処理においては、特図普段処理により決定された結果で変動表示ゲームの変動表示が停止され、停止図柄が表示された状態となる。そして、前回の特別遊技状態終了時に確変状態となっている場合、すなわち、前回の当たりが確変当たりの場合に、前回の当たり時に確変カウンタに 10000 がセットされている。そして、変動表示ゲームの変動表示終了時に、確変カウンタの値を 1 デクリメントする処理が行われる。なお、実際には、確変状態における当たり確率や遊技店の営業時間を考慮するとあり得ないが、確変カウンタが 0 となっている場合には、確変状態を終了する処理を行う。

【0117】

また、前回の特別遊技状態終了時に時短状態となっている場合に、前回の当たり時に時短カウンタに 100 がセットされている。そして、変動表示ゲームの変動表示終了時に、時短カウンタの値を 1 デクリメントする処理が行われる。そして、カウントダウン後、時短カウンタが 0 となっているか否か判定し、0 となっている場合には、時短状態を終了する処理を行う。すなわち、特図変動終了処理においては、確変カウンタ及び時短カウンタを監視し、確変カウンタが 0 となった場合には、確変モードから通常モードに移行し、時短カウンタが 0 となった場合には、時短モードから通常モードに移行させる処理を行う。 20

【0118】

そして、最後に、処理番号を 3 とするとともに、特図ゲーム処理タイマを 0 とし、次のタイマ割込処理の特図ゲーム処理で、処理番号 3 の特図表示終了処理を行う（ステップ S19）。 30

特図表示終了処理では、変動表示ゲームの終了に伴って、変動表示ゲームがはずれの場合には、次の変動表示ゲームを開始させるために、特図普段処理の処理番号 1 を設定するとともに、特図ゲーム処理タイマを 0 とし、次のタイマ割込処理の特図ゲーム処理で、処理番号 1 の上述の特図普段処理を行うようにする。

【0119】

一方、変動表示ゲームの結果が特別の結果態様としての当たりの場合には、ファンファーレ処理を行う。ファンファーレ処理は、当たりとなったことを報知する演出処理で、表示装置 31 において当たりが開始されることを示す表示を行わせるとともに、効果音や LED 等の発光部材の発光による演出を行う。従って、遊技制御装置 9 においては、上述のファンファーレの演出を行わせるために、表示制御装置 10 へのコマンドをセットし、次のタイマ割込処理のコマンド送信処理において、表示制御装置 10 にコマンドを送信する。 40

【0120】

さらに、変動表示ゲームの結果が当たりの場合には、処理番号を 4 とするとともに、ファンファーレ演出の予め設定された演出時間を特図ゲーム処理タイマにセットする。これにより、特図ゲーム処理タイマがタイムアップするまで、すなわち、ファンファーレ演出が終了するまで、上述の六つの処理のいずれも行われことがなく、特図ゲーム処理タイマがタイムアップした場合には、処理番号 4 のファンファーレ／インターバル終了処理が 50

行われる（ステップ S 2 0）。

【0121】

図 1 1 のフローチャートに示すように、ファンファーレ／インターバル終了処理においては、ファンファーレ演出動作が終了した状態か、後述するインターバルが終了した状態となっており、特別遊技状態のラウンド毎の第一及び第二変動入賞装置 4, 6 のいずれかを開放する遊技を開始する処理が行われる。

まず、ラウンド数をカウントする連続動作回数カウンタの値を 1 デクリメントする（ステップ S 4 1）。なお、連続動作回数カウンタの値は、例えば、大当たり終了処理等において、リセットされて、最初 1 5 とされており、この処理がファンファーレ演出動作の直ぐ後の処理の場合には、1 5 がセットされた状態で 1 デクリメントして 1 4 となり、サイクル遊技の継続回数の上限数である 1 5 回目のラウンドが行われる際に、連続動作回数カウンタが 0 とされる。

10

【0122】

次に、ラウンド中に表示装置 3 1 で行われる表示や効果音や光による演出を制御するために表示装置コマンドを設定する（ステップ S 4 2）。これにより、次のタイマ割込処理のコマンド送信処理において、表示装置コマンドが表示制御装置 1 0 に送信される。次に、次の処理として、処理番号 5 の大入賞口開放終了処理をセットする（ステップ S 4 3）。なお、この処理により、例えば、表示装置 3 1 に表示されるラウンド数等が更新して表示されることになるが、後述の大入賞口開放データセットにおける処理と同様に確変昇格がある場合に、大当たり図柄を確変昇格させる見かけ上の再抽選表示が行われる。

20

次に、特図ゲーム処理タイマに、1 ラウンドの終了条件の一つとしての所定時間をセットする（ステップ S 4 4）。これにより、ラウンドが開始されて所定時間が経過した場合に、処理番号 5 の大入賞口開放終了処理が開始され、それまでは、上述の六つの処理のいずれも行われない。

なお、1 ラウンドの終了条件には、第一及び第二大入賞口 4 1, 6 1 への賞球数が上限数（1 0 個）となった場合があるが、所定時間が経過する前に賞球数が 1 0 個となった場合には、特図ゲーム処理のステップ S 1 4 の大入賞口閉鎖監視処理において、特図ゲーム処理タイマに 0 がセットされることで、所定時間の経過が無視されて、処理番号 5 の大入賞口開放終了処理が開始されることになる。

30

【0123】

次に、開始されるラウンド中に第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 とのいずれを開状態するかを設定する大入賞口開放データセットの処理を行う（ステップ S 4 5）。大入賞口開放データセットの処理では、図 1 2 のフローチャートに示すように、まず、上述の連続動作回数カウンタによりカウントされている現在のラウンド数を読み出す（ステップ S 5 1）。なお、連続動作回数カウンタは、カウントダウンしているもので、ここでは、ラウンドの上限数（1 5）から、連続動作回数カウンタの値を減算することによりラウンド数が求められる。

【0124】

次に、現在の特図表示器 7 で表示している大当たり図柄を大当たり図柄記憶領域から読み出す（ステップ S 5 2）。

40

そして、図 9 に示す上述の大当たり判定用テーブル（昇格タイミングテーブル）から大当たり図柄に基づいて確変昇格があるか否かと、確変昇格がある場合のラウンド数を求める（ステップ S 5 3）。

なお、特図表示器 7 で表示している特図表示器 7 の大当たり図柄と大当たり図柄判定用乱数値とは 1 対 1 で対応しているので、図 9 の大当たり判定用テーブルの大当たり図柄乱数値が実質的には大当たり図柄に対応し、大当たり図柄から確変昇格の有無及び確変昇格ラウンド数を判定可能となっている。なお、大当たり図柄判定用乱数値以外に大当たり図柄に対応するコードと、昇格タイミングとを関連づけた昇格タイミングテーブルを大当たり図柄判定用テーブルと別に設けても良い。

50

【0125】

以上の処理により、確変昇格があるか否かが判定されるとともに、確変昇格がある場合のラウンド数が求められ、今回開始されるラウンドにおいて確変昇格があるか否かが判定される。なお、確変昇格の有無及び確変昇格のラウンド数は、最初のラウンド開始時に求められれば、それを特別遊技状態が終了するまで記憶しておくものとしても良い。

次に、求められた確変昇格の有無及び確変昇格ラウンド数と現在のラウンド数とから、今回開始されるラウンドで確変昇格があるか否かが決定される。なお、上述の表示装置コマンド設定処理においても、同様に確変昇格の有無が決定され、確変昇格がある場合には、表示装置31に表示されている大当たり図柄をダミーの通常図柄から確変図柄に変更する。なお、確変昇格ラウンドが1ラウンドの場合には、ダミーの通常図柄を表示することなく、変動表示ゲーム終了時に、確変図柄を表示しても良い。

10

【0126】

そして、確変昇格が無い場合には、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41）が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を閉塞（第一大入賞口ソレノイド44の作動なし）とする閉塞データをセットし（ステップS55）、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61）が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を開放（第二大入賞口ソレノイド64の作動有り）とする開放データをセットする（ステップS56）。

【0127】

一方、確変昇格が有る場合には、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41）が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を開放（第一大入賞口ソレノイド44の作動有り）とする開放データをセットし（ステップS57）、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61）が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を閉塞（第二大入賞口ソレノイド64の作動なし）とする閉塞データをセットする（ステップS58）。

20

これにより、次のタイマ割込処理の出力処理において、第一及び第二大入賞口ソレノイド44、64にそれぞれセットされたデータ（制御信号）が出力され、データに基づいて、第一及び第二変動入賞装置の一方が開放される。

【0128】

これにより、1ラウンド、5ラウンド、10ラウンド、15ラウンドの何れかで確変昇格がある場合に、これらのラウンドの何れかのラウンドから上述のように第二変動入賞装置6に代えて第一変動入賞装置4を開放状態とすることになる。

30

そして、ファンファーレ／インターバル終了処理において、大入賞口開放データセット処理が終了した後に、外部情報出力セット処理が行われる（ステップS46）。ここでは、外部情報として、通常大当たりもしくは確変大当たりを管理装置側でカウントするための大当たり信号となるデータがマイコン91のRAMにセットされ、次のタイマ割込処理の出力処理において、盤用外部情報16から管理装置側に大当たり信号が送信される。なお、この処理は、特別遊技状態の最初となるファンファーレ終了時の処理だけで行われ、各ラウンド終了時には行われない。

次に、次のラウンドにおいて、終了条件となる入賞数をカウントする大入賞口カウンタのカウント数をクリアして、次のラウンドでの大入賞口閉鎖監視処理で大入賞口41、61の入賞数をカウント可能として、ファンファーレ／インターバル終了処理を終了する（ステップS47）。

40

【0129】

次に、ラウンドの終了条件の所定時間が経過するか、大入賞口41、61の賞球数が10となると、上述のように大入賞口開放終了処理が行われる（ステップS21）。

大入賞口開放終了処理では、ラウンドの終了条件が成立したに基づき、第一及び第二変動入賞装置4、6の両方を閉塞させる閉塞データを出力インタフェース93の出力バッファにセットする。また、連続動作回数カウンタが0か否かを判定し、連続動作回数カウンタが1以上の場合に、次の処理として処理番号4のファンファーレ／インターバル

50

終了処理を設定し、特図ゲーム処理タイマにラウンド間のインターバルの時間をセットする。これにより、インターバル時間の経過後、再び、第一及び第二変動入賞装置4、6の一方を開放させるラウンドを開始する処理が行われ、ラウンドが継続することになる。一方、継続動作回数カウンタが0の場合には、特別遊技状態の終了条件となる所定数のラウンドが消化されたことになり、次の処理として処理番号6の大当たり終了処理を設定する。

【0130】

大当たり終了処理（ステップS22）においては、例えば、表示装置31にエンディングの演出動作のためのコマンドを送信するためにコマンドを設定し、遊技用ワンチップマイコン91のRAMの送信バッファにコマンドを設定する。なお、この際に、上述のよう

10

【0131】

また、特別遊技状態終了後に確変状態となる場合には、確変カウンタに10000をセットし、特別遊技状態終了後に時短状態となる場合には、時短カウンタに100をセットする。

また、次の処理として処理番号1の特図普段処理を設定するとともに、特図ゲーム処理タイマにエンディング演出動作の所要時間をセットする。これにより、エンディング動作終了後に特図普段処理が開始される。

20

【0132】

また、上述の六つの処理の終了時や、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合に、特図表示器7の変動表示の制御を行う（ステップS23）。特図普段処理の終了時に、特図始動記憶有りとして表示装置31における変動表示ゲームを開始させる処理が行われた後の場合に、特図表示器7でも、変動表示ゲームの変動表示を開始する。なお、特図表示器7においては、144の大当たり図柄と1つのはずれ図柄とをランダムもしくは予め設定された順番で表示する。なお、この処理は、表示装置31における変動表示ゲーム中で、変動表示時間をセットされた特図ゲーム処理タイマがタイムアップする前で作動している間、特図ゲーム処理が行われるたびに行われる。そして、特図変動表示終了処理が行われた後の特図表示器7の変動表示の制御においては、上述のように決められた

30

【0133】

以上のような処理に基づく、特別遊技状態（大当たり）におけるラウンド毎（大当たり開始のファンファーレと終了のエンディングを含む）表示装置31の装飾図柄表示と、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41、大入賞口A）の開閉と、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61、大入賞口B）の開閉とを図13、14のタイミングチャートを参照して説明する。

40

【0134】

図13（A）に示すように、大当たり判定後の大当たり図柄設定において、確変昇格なしの大当たり図柄が選択された場合には、特別遊技状態の開始時（ファンファーレ）から終了時（エンディング）まで、表示装置31に大当たり図柄としての通常図柄が表示される。なお、特別遊技状態中は、常時大当たり図柄が表示されとは限らないが、ファンファーレ、1～15（最終）の各ラウンド（インターバル含む）、エンディングでそれぞれ1回は大当たり図柄が表示される。

また、確変昇格なしの場合には、第一変動入賞装置4は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第二変動入賞装置6は、1ラウンド～15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

50

【0135】

また、図13(B)に示すように、大当たり判定後の大当たり図柄設定において、確変昇格有りで確変昇格が1ラウンドの大当たり図柄が選択された場合には、特別遊技状態の開始時(ファンファーレ)から終了時(エンディング)まで、表示装置31に大当たり図柄としての確変図柄が表示される。すなわち、変動表示ゲームの変動表示停止時から確変図柄が表示され、実質的な確変昇格はないが、ここでは、これを1ラウンドで確変昇格したものとする。なお、上述のように変動表示ゲームの終了時にダミーの通常図柄を表示し、1ラウンド開始時に通常図柄から確変図柄に昇格させるようにしても良い。

また、確変昇格有りで1ラウンドで昇格の場合には、第二変動入賞装置6は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第一変動入賞装置4は、1ラウンド~15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

10

【0136】

また、図14(C)に示すように、大当たり判定後の大当たり図柄設定において、確変昇格有りで確変昇格が5ラウンドの大当たり図柄が選択された場合には、特別遊技状態の開始時(ファンファーレ)から4ラウンドまで、表示装置31に大当たり図柄としてのダミーとなる通常図柄が表示され、5ラウンドから15ラウンドまで、表示装置31に大当たり図柄としての確変図柄が表示される。すなわち、5ラウンドの開始時に通常図柄から確変図柄に昇格する表示が行われる。

また、確変昇格有りで5ラウンドで昇格の場合には、第二変動入賞装置6が1ラウンドから4ラウンドまで毎ラウンド毎に開閉を繰り返し、5ラウンドからは、開放状態となる変動入賞装置が第一変動入賞装置4に変更され、5ラウンド~15ラウンドまで毎ラウンド毎に第一変動入賞装置が開閉を繰り返すことになる。なお、昇格ラウンドが10ラウンドや15ラウンド等の他のラウンドの場合には、通常図柄から確変図柄への昇格表示と開放状態となる変動入賞装置の第二変動入賞装置から第一変動入賞装置への変更とが5ラウンドに代えて10ラウンドや15ラウンド等になるだけで、ほぼ同様の処理で行われる。

20

【0137】

また、図14(D)に示すように、大当たり判定後の大当たり図柄設定において、確変昇格有りで確変昇格がエンディングの大当たり図柄が選択された場合には、特別遊技状態の開始時(ファンファーレ)から15ラウンドまで、表示装置31に大当たり図柄としてのダミーとなる通常図柄が表示され、エンディング時に表示装置31に大当たり図柄としての確変図柄が表示される。すなわち、第二変動入賞装置6が開放状態から閉塞状態となった後のエンディング時に通常図柄から確変図柄に昇格する表示が行われる。

30

また、確変昇格有りでエンディングで昇格の場合には、第一変動入賞装置4は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第二変動入賞装置6は、1ラウンド~15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。すなわち、確変への昇格が最後のラウンドが終了した後に行われるので、確変への昇格以後に変動入賞装置4、6が開放されることがないので、第一変動入賞装置4が開放状態となることなく、確変大当たりであっても、特別遊技状態が終了する。

【0138】

以上のような処理においては、第一変動入賞装置4が開放状態(第二の状態)となることが、確変大当たりの報知となるとともに、確変大当たりとなった場合に1ラウンドから最終ラウンドまでの間の複数の特定ラウンドにおいて、ランダムに第一変動入賞装置4が開放される状態となるので、遊技者は、特別遊技状態の各ラウンドもしくは特定ラウンド毎に、第一変動入賞装置4が開放状態とならないかを期待を持って見ることになり、興趣が高められることになる。

40

また、第一変動入賞装置4が開放状態となった場合の方が、第二変動入賞装置6よりも1ラウンド当りの差球数が多くなる(入球-出球でマイナス側に多くなる)設定となっている場合には、第一変動入賞装置4が特別遊技状態中のなるべく早いラウンドで開放状態となった方が遊技者に有利となり、遊技者はより期待を持って第一変動入賞装置4が開放状態とならないかを見守ることになる。

50

【0139】

なお、上述のように、第一変動入賞装置4が開放状態となることによる確変大当たりの報知を際立たせる上では、第一変動入賞装置4が開放状態となってから通常図柄から確変図柄への昇格が確定する表示が行われることが好ましく、確変昇格となるラウンド開始時に先に第一変動入賞装置4を開放状態とした後に、確変図柄が確定表示されることが好ましい。そこで、上記実施形態では、通常図柄から確変図柄への昇格と、開放状態となる変動入賞装置4、6の第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4への変更とを別のラウンドで行うものとしても良い。この際には、確変図柄への昇格が行われるラウンドよりも、第一変動入賞装置4が開放状態となるラウンドを先にすることが好ましい。

【0140】

例えば、図15に示すように、開放状態となる変動入賞装置4、6の第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4への変更を5ラウンド開始時に行い、通常図柄から確変図柄への昇格の表示を、5ラウンドよりも後となるエンディングで行うような構成としても良い。この場合には、図柄の昇格タイミング判定用テーブルと、開放状態となる変動入賞装置の変更タイミング判定用テーブルとをそれぞれ別に作るものとするとともに、これらテーブルにおいて、上述のように、図柄の昇格表示よりも開放状態となる変動入賞装置の変更の方が早い時期（ラウンド）で行われるようにすれば良い。

【0141】

また、前記実施形態では、例えば、特別遊技状態中に解放される変動入賞装置4、6が第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に変更されると、変更されたラウンド以降のラウンドでは特別遊技状態が終了するまで、第一変動入賞装置4が開放状態とされるものとしたが、第一変動入賞装置4が開放状態となったラウンド以降のラウンドにおいて、再び第一変動入賞装置4に代えて第二変動入賞装置が開放状態となるようにしても良い。例えば、図16に示すように、特定のラウンドとして5ラウンド目で開放状態となる変動入賞装置4、6が第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に変更された後に、変動入賞装置が変更された特定のラウンドの次ぎのラウンドで再び、開放状態となる変動入賞装置4、6を第一変動入賞装置4から第二変動入賞装置6に変更し（戻し）、それ以降のラウンドにおいては、第二変動入賞装置6が開放状態となるようにする。

【0142】

このような構成とすることにより、例えば、第一変動入賞装置4と第二変動入賞装置6とで、1ラウンドにて付与可能な遊技価値量を異ならせる構成とし、かつ、第二変動入賞装置6に対して第一変動入賞装置4の1ラウンド当りの遊技価値量を多くした場合に、遊技者に有利になりすぎて、遊技店との利益のバランスが崩れるのを防止することができる。すなわち、特別遊技状態中の早いラウンドで開放状態となる変動入賞装置4、6が第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に変更されると、残りのラウンド全てにおいて、遊技者が通常の特別遊技状態より有利な状態となってしまう。しかし、開放状態となる変動入賞装置4、6が第二変動入賞装置6から第一変動入賞装置4に変更されることにより、特別遊技状態終了後に確変状態となることが報知された後に、再び、第二変動入賞装置6が開放状態となるようにすれば、僅かなラウンド数（例えば、1ラウンド）だけ、第一変動入賞装置4が開放状態となるので、遊技者に対して有利な状態となりすぎることがない。

【0143】

また、このような構成とすれば、遊技者に有利な状態となるのを、例えば、1ラウンド等の少ないラウンド数とすることにより、第二変動入賞装置6に対して第一変動入賞装置4の1ラウンド当りの遊技価値量をかなり大きくしても、遊技者に有利（遊技店に不利）になりすぎることがなく、第一変動入賞装置における一ラウンド当りの遊技価値量を遊技者に十分に印象づけるほど大きくして、遊技者の興味を高めることができる。

また、遊技場では従来から大当たり中の遊技者の獲得可能な遊技球の量の調整を行っているが、第一変動入賞装置4と第二変動入賞装置6の開放態様の組合せが多様であれば、これを考慮しての釘調整を行わざるを得ず、遊技場にかかる調整負担は軽くない。しかし

10

20

30

40

50

ながら、第一変動入賞装置 4 がただか 1 ラウンドしか開放しないのであれば、第二変動入賞装置 6 にのみ釘調整の作業を集中することができ、釘調整にかかる遊技場の負担を軽減することができる。

【0144】

以上のようなパチンコ遊技機は、遊技を統括的に制御する遊技制御手段（遊技制御装置 9）と、前記遊技制御手段からの指示に基づいて表示装置 31 の表示を制御する表示制御手段（表示制御装置 10）と、を備え、始動条件の成立に基づいて前記表示装置 31 にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様（大当たり図柄）を導出することに関連して、変動入賞装置 4、6 の可動部材（第一可動部材 42、第二可動部材 62）を遊技者にとって不利な第一の状態（閉塞・閉鎖状態）から遊技者にとって有利な第二の状態（開放状態）に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態（確率変動状態）を発生可能な遊技機（パチンコ遊技機）において、前記変動入賞装置 4、6 は、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 とから構成され、前記遊技制御手段は、前記特別遊技状態で前記第一変動入賞装置 4 及び前記第二変動入賞装置 6 のうち任意の時点で何れか一方のみが前記第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段（遊技制御装置 9）を備え、前記変動入賞装置制御手段は、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生する場合にのみ、前記第一変動入賞装置を前記第二の状態に変換可能とし、前記特別遊技状態の発生から終了までの所定タイミングで前記第二の状態となる変動入賞装置 4、6 を、前記第二変動入賞装置 6 から前記第一変動入賞装置 4 に切り換えるようになっている。

【0145】

従って、遊技機は、特別遊技状態となった場合に、遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換する変動入賞装置 4、6 を二つ備えている。そして、特別遊技状態となった場合に、基本的に第二変動入賞装置 6 だけが第二の状態となるが、特別遊技状態後に特定遊技状態が発生する場合には、特別遊技状態の開始から終了までの間に、第二変動入賞装置 6 に代えて第一変動入賞装置 4 だけが第二の状態となる。

【0146】

以上のことから、特別遊技状態中に第一変動入賞装置 4 が第二の状態となることにより、特別遊技状態後に特定遊技状態が発生するので、遊技者は、第一変動入賞装置 4 が第二の状態（開放状態）となるのを高い関心を持って注視することになり、第二変動入賞装置 6 に代って第一変動入賞装置 4 が第二の状態となることに興味を高められることになる。特に、特別遊技状態中の開始から終了まで第一変動入賞装置 4 が第二の状態となる可能性があり、遊技者は、特別遊技状態の開始から終了までの間、二つの変動入賞装置 4、6 のうちのいずれが第二の状態となるかについて興味が高められた状態となる。

【0147】

すなわち、遊技者は第一変動入賞装置 4 が第二の状態に変換することで、特別遊技状態終了後の特定遊技状態の発生を知ることができ、特別遊技状態中の変動入賞装置 4、6 の変換状態に大いに興味を得ることができる。

【0148】

また、前記特別遊技状態は、前記第一変動入賞装置 4 または前記第二変動入賞装置 6 を所定条件成立まで前記第一の状態から前記第二の状態へと変換する遊技状態を 1 ラウンドとして複数ラウンド繰り返す遊技状態であって、前記第一変動入賞装置 4 と前記第二変動入賞装置 6 とで、前記 1 ラウンドにて付与可能な遊技価値量を異ならせている。

【0149】

従って、第一変動入賞装置 4 が第二の状態となるか否かにより、付与される遊技価値量に変化し、実益とリンクすることからより大きな関心を持って特別遊技状態中の第二の状態となる変動入賞装置 4、6 の変換状態に興味を得ることができる。例えば、第一変動入賞装置 4の方が第二変動入賞装置 6 より 1 ラウンド当りの遊技価値量が多い場合に、遊技者は、特定遊技状態の発生に対する期待だけではなく、多くの遊技価値量を得られるよう

に、特別遊技状態中になるべく早く第一変動入賞装置 4 が第二の状態となることを望み、特別遊技状態の遊技に高い興味を持つことになる。また、逆に、第二変動入賞装置 6 の方が第一変動入賞装置 4 より 1 ラウンド当りの遊技価値量が多い場合に、遊技者は、特定遊技状態の発生が確定するように第一変動入賞装置 4 が第二の状態となることを望むが、できれば、特別遊技状態中の遊技価値量が増えるように、特別遊技状態の後半で、第一変動入賞装置 4 が第二の状態となることを望むことになる。従って、特別遊技状態中に第二変動入賞装置 6 が続けて第二の状態となって特定遊技状態の発生が確定することがなくても、特別遊技状態が終了する間際における興味が極めて高い状態となる。

【0150】

また、前記遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、前記特定遊技状態を発生させることとなる場合に、前記第二の状態となる変動入賞装置 4、6 を、前記第二変動入賞装置 6 から前記第一変動入賞装置 4 に前記複数ラウンドのうち何れのラウンドで切り換えるかを決定する切換ラウンド決定手段（遊技制御装置 9）を備え、前記変動入賞装置制御手段（遊技制御装置 9）は、前記第二の状態となる変動入賞装置 4、6 を、前記第二変動入賞装置 6 から前記第一変動入賞装置 4 に前記切換ラウンド決定手段が決定したラウンドで切り換えるようになっている。

【0151】

従って、上述のように、第二の状態となる変動入賞装置を、第二変動入賞装置 6 から第一変動入賞装置 4 に切り換えるタイミングにより実益が変化することから、より大きな関心を持って特別遊技状態中の変動入賞装置の変換状態に興味を得ることができる。特に、全てのラウンドの開始時、もしくは、特定の複数のラウンドの開始時に、遊技者が第二の状態となる変動入賞装置が、第二変動入賞装置から第一変動入賞装置に切り換えるか否かを高い関心を持って見守ることになり、ラウンド開始時の興味が高められる。

【0152】

また、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態が発生するか否かの遊技者への報知を表示（表示装置 31 による大当たり図柄としての確変図柄の表示であり、特に、通常図柄から確変図柄への昇格表示）により行う表示報知手段（遊技制御装置 9 及び表示制御装置 10）を備え、前記表示報知手段は、前記切換ラウンド決定手段が決定したラウンド以降で報知を行うものとなっている。

【0153】

従って、表示により特別遊技状態中に特定遊技状態の発生を報知するものとしても、第二の状態となる変動入賞装置 4、6 が切り替えられる際まで報知が行われないことから、特別遊技状態中に、変動入賞装置 4、6 の切り換えが行われるまで特定遊技状態の発生を知ることができないことから、より大きな関心を持って特別遊技状態中の変動入賞装置 4、6 の変換状態に興味を得ることができる。

【0154】

また、前記第一変動入賞装置 4 及び第二変動入賞装置 6 が配置されると共に、遊技球が流下する遊技領域 1a が前面側に形成された遊技盤 1 を備え、前記遊技盤 1 の遊技領域 1a の略中央部に、奥に前記表示装置 31 の表示面 32 が配置された凹室 3a を形成するとともに、前記表示面 32 を前方から視認可能とする窓部 3b を備えたセンタケース 33 を配設し、前記センタケース 33 上部に、遊技盤 1 前面から前方に突出する鏝部 3d を設けるとともに、前記鏝部 3d の上面は、遊技領域 1a 内の前記センタケース 33 の左右の遊技球が流下可能な遊技球流下領域 1h、1i のうちの左側の遊技球流下領域 1h の遊技球の流下量が右側の遊技球流下領域 1i に比較して過大になるように、左下がりに傾斜して設け、前記第一変動入賞装置 4 は、窓部 3b の左側方にセンタケース 33 と一体に形成されるとともに、前記第一の状態から第二の状態に変換する際に、左側の遊技球流下領域 1h に向けて開放動作する可動部材（第一可動部材 42）を有し、前記遊技領域 1a の前記センタケース 33 の下方に遊技球の入賞に基づいて前記始動条件を成立させることとなる始動入賞口（第一及び第二始動入賞口 51、52）を設け、前記遊技領域 1a の始動入賞口の下方に前記第二変動入賞装置 6 を配設している。

【0155】

従って、第一変動入賞装置4を始動入賞口の上流に配置しても、ゲージ構成上において無理のないレイアウトが可能になり、第一変動入賞装置4、第二変動入賞装置6の双方への遊技球の案内を無理なく行うことができる。言い換えれば、表示装置31を前方に臨ませるセンタケース33を利用して第一変動入賞装置4を設けることで、第一変動入賞装置4が非作動中は、センタケース33が存在するだけの状態とほぼ同様となり、特別遊技状態中に作動する二つの変動入賞装置4、6を無理なく遊技領域1aに配置できる。また、第一変動入賞装置4が始動入賞口より上に配置されても第一変動入賞装置4が始動入賞口への入賞を妨げる印象を遊技者に与える虞がない。

【0156】

次に、本発明に係る第2の実施形態について図17から20及び図26を参照して説明する。

なお、本実施の形態の遊技機は、基本的に第1の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、ここでは、第1の実施形態の遊技機と相違する部分を中心に説明する。

【0157】

本実施形態では、遊技制御装置9に制御される特図表示装置としての特図表示器7として所謂7セグ型のLEDを用いた装置を用い、ここで実行される変動表示ゲームとして、複数の特別図柄を変動表示した後、1つの図柄が表示されるようにしている。すなわち、遊技制御装置9は特図表示制御手段をなす。なお、特図表示器7で実行される変動表示ゲームは、表示装置31で実行される変動表示ゲームと同じ結果が導出されるようになっている。

図17に示すように、この特図表示器7の変動表示ゲームで表示される特別図柄のうち大当たりとなる図柄は、表示装置31に表示される装飾図柄に対応した数字となっている。なお、装飾図柄のAには特別図柄の1が、以下同様にJには7セグの表示でA、Qには7セグの表示でb、Kには7セグの表示でCが対応している。また、はずれの場合の特別図柄は、図17の特別図柄の欄に示す図柄以外の図柄で、例えば0である。

【0158】

また、本実施形態では、特別遊技状態後に確変状態となることが決定した特別遊技状態においては、常に1ラウンド目開始時に確変図柄を大当たり図柄として表示するようになっており、第1の実施形態のように、最初にダミーとなる非確変図柄を表示して、特別遊技状態中に再抽選表示を行って、非確変図柄から確変図柄に昇格させることは行わない。よって、大当たり図柄乱数値は、図17に示すように、表示装置31に表示される装飾図柄および特図表示器7に表示される特別図柄の数に対応した12個の値を有しており、例えば、大当たり図柄乱数として0が選択されたときは、表示装置31に「222」が表示されるとともに、特図表示器7に「2」が表示されるようになっている。

【0159】

また、このように特別遊技状態の途中で確変図柄への昇格が行われないことから、図18に示す本実施形態における大入賞口開放データセットの処理においては、大当たり図柄を大当たり図柄記憶領域から読出す処理（ステップS60）が行われた後、読み出された大当たり図柄が確変図柄であるか否かが判定される（ステップS61）。

【0160】

そして、読み出された大当たり図柄が確変図柄でない通常図柄の場合には、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41）が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を閉塞（第一大入賞口ソレノイド44の作動なし）とする閉塞データをセットし（ステップS62）、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61）が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を開放（第二大入賞口ソレノイド64の作動有り）とする開放データをセットする（ステップS63）。

【0161】

一方、読み出された大当たり図柄が確変図柄である場合には、第一変動入賞装置4（第

10

20

30

40

50

一大入賞口41)が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を開放(第一大入賞口ソレノイド44の作動有り)とする開放データをセットし(ステップS64)、第二変動入賞装置6(第二大入賞口61)が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を閉塞(第二大入賞口ソレノイド64の作動なし)とする閉塞データをセットする(ステップS65)。

これにより、次のタイマ割込処理の出力処理において、第一及び第二大入賞口ソレノイド44、64にそれぞれセットされたデータ(制御信号)が出力され、データに基づいて、第一及び第二変動入賞装置の一方が開放されようになっている。

【0162】

以上のような処理に基づく特別遊技状態(大当たり)におけるラウンド毎(大当たり開始のファンファーレと終了のエンディングを含む)表示装置31の装飾図柄表示と、特図表示器7の特別図柄表示と、第一変動入賞装置4(第一大入賞口41、大入賞口A)の開閉と、第二変動入賞装置6(第二大入賞口61、大入賞口B)の開閉とを図19のタイミングチャートを参照して説明する。

【0163】

大当たり判定処理(ステップS33)後の停止図柄設定処理(ステップS34)での大当たり図柄設定において、確変図柄でない通常図柄が大当たり図柄として選択された場合には、図19(A)に示すように、特別遊技状態の開始時(ファンファーレ)から終了時(エンディング)まで、表示装置31に大当たり図柄としての通常図柄が表示される。なお、特別遊技状態中は、常時、表示装置31に大当たり図柄が表示されるとは限らないが、ファンファーレ、1~15(最終)の各ラウンド(インターバル含む)、エンディングでそれぞれ1回は大当たり図柄が表示される。また、特別遊技状態中には常時、特図表示器7に大当たり図柄設定において選択された大当たり図柄が表示される。すなわち、図17に示すように、例えば、大当たり図柄設定において、大当たり図柄乱数として「0」が選択された場合、表示装置31には装飾図柄として通常図柄の「222」が表示され、特図表示器7には特別図柄として通常図柄の「2」が表示される。また、第一変動入賞装置4は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第二変動入賞装置6は、1ラウンド~15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

【0164】

また、大当たり判定処理(ステップS33)後の停止図柄設定処理(ステップS34)での大当たり図柄設定において、確変図柄が大当たり図柄として選択された場合には、図19(B)に示すように、特別遊技状態の開始時(ファンファーレ)から終了時(エンディング)まで、表示装置31に大当たり図柄としての確変図柄が表示される。また、特別遊技状態中には常時、特図表示器7に大当たり図柄設定において選択された大当たり図柄が表示される。すなわち、図17に示すように、例えば、大当たり図柄設定において、大当たり図柄乱数として「6」が選択された場合、表示装置31には装飾図柄として確変図柄の「AAA」が表示され、特図表示器7には特別図柄として確変図柄の「1」が表示される。また、第二変動入賞装置6は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第一変動入賞装置4は、1ラウンド~15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

【0165】

そして、上述したように、第一及び第二変動入賞装置においては、構造的に、開放状態となった場合の単位時間あたりの入賞率を第二変動入賞装置6より第一変動入賞装置4の方が高くなるように設定されている。すなわち、第一変動入賞装置4の遊技球の拾球率が第二変動入賞装置6の拾球率よりも高くなるように設定されている。よって、第一変動入賞装置4の方が1ラウンドで入賞可能な所定の球数に早く達するので、各ラウンドが早く消化され、結果として特別遊技状態となっている時間が第二変動入賞装置6に比べて短くなる。

【0166】

ここで、本実施の形態においては、例えば、拾球率の高い第一変動入賞装置4の賞球数を14個とし、拾球率の低い第二変動入賞装置6の賞球数を15個として、得られる賞球

10

20

30

40

50

の総数が略同じになるようにし、第一及び第二変動入賞装置の差球数（入球－出球）が略同じとなるようにしている。これによって、確変図柄、通常図柄のいずれの図柄で大当たりとなっても得られる球数は同じであるが、確変図柄で大当たりとなったときは、通常図柄で大当たりとなったときよりも特別遊技状態の実行時間が短くなるようにしている。

【0167】

このようにすることで、遊技店にとっては、売上にかかわらない特別遊技状態が早く終了するので、結果として売上が向上する。また、遊技者にとっては、確変図柄で大当たりとなったときの特別遊技状態の実行時間が短くなっても、得られる賞球の数は通常図柄の場合と同じであり、また、確率変動による次の大当たりへの期待感のため、興味が低下することはない。

【0168】

以上のことから、遊技を統括的に制御する遊技制御手段（遊技制御装置9）と、遊技制御手段（遊技制御装置9）からの指示に基づいて表示装置31の表示を制御する表示制御手段（表示制御装置10）と、を備え、始動条件の成立に基づいて表示装置31にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様（大当たり図柄）を導出することに関連して、変動入賞装置4、6の可動部材（第一可動部材42、第二可動部材62）を遊技者にとって不利な第一の状態（閉塞・閉鎖状態）から遊技者にとって有利な第二の状態（開放状態）に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態（確率変動状態）を発生可能な遊技機（パチンコ遊技機）において、変動入賞装置は、第一変動入賞装置4と第二変動入賞装置6とから構成され、遊技制御手段（遊技制御装置9）は、特別遊技状態で第一変動入賞装置4及び第二変動入賞装置6のうち任意の時点で何れか一方のみが前記第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段（遊技制御装置9）を備え、変動入賞装置制御手段は、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する場合には、第一変動入賞装置4を第二の状態に変換可能とし、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生しない場合には、第二変動入賞装置6を第二の状態に変換し、第一変動入賞装置4を第二変動入賞装置6への入賞経路上に設けて第一変動入賞装置4の遊技球の拾球率が第二変動入賞装置6の遊技球の拾球率より大きくなるようにするとともに、第一変動入賞装置4の遊技球の入賞に基づく賞球数を、第二変動入賞装置6の遊技球の入賞に基づく賞球数よりも少なく設定したこととなる。

【0169】

また、本実施形態の遊技機は、図20に示すように、遊技制御装置9に制御される状態表示装置としての特図状態表示器18を備え、遊技制御装置9に制御される外部情報出力装置としての盤用外部情報16から、特図状態表示器18による報知の内容を状態情報として遊技機外部の管理装置などの外部装置に出力できるようになっている。

なお、図20に示されている報知用スイッチ19は、後述する第3の実施形態の遊技機で用いるものであり、本実施形態の遊技機には備えられていない。

特図状態表示器18は、遊技制御装置9に制御され、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態としての確変状態が発生するか否かを特別遊技状態中に報知するものであって、例えば、遊技盤面に設けられた赤と緑の2色の発光が可能なLEDであり、確変状態となるときは赤色、ならないときは緑色に発光して報知するようになっている。すなわち、遊技制御装置9は状態表示制御手段をなす。

そして、外部情報出力装置は遊技制御装置9に制御されて、特図状態表示器18において特別遊技状態の終了後に確変状態となることが報知されたときに、これを状態情報として盤用外部情報16から遊技機の外部に設けられる管理装置などの外部装置に出力するようになっている。すなわち、遊技制御装置9は外部情報出力手段をなす。なお、外部通信端子94からこれらの情報を出力するようにしても良く、この場合は外部通信端子94も外部情報出力装置となる。

【0170】

図26（A）に示すように、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない場合において

は、特図状態表示器 18 は、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない通常状態になることを特別遊技状態中に報知し、このとき緑色に点灯するようになっている。このとき、外部情報出力手段は状態情報を出力しない。また、図 26 (B) に示すように、特別遊技状態の終了後に確変状態となる場合においては、特図状態表示器 18 は、特別遊技状態の終了後に確変状態になることを特別遊技状態中に報知し、このとき赤色に点灯するようになっている。さらに、このとき外部情報出力手段は状態情報を出力する。

【0171】

上述したように、特別遊技状態の終了後に確変状態となるときは、第一変動入賞装置 4 が開放し、確変状態とならないときは第二変動入賞装置 6 が開放するようになっており、このことから特図状態表示器 18 における状態表示と第一及び第二変動入賞装置のいずれが開放されているかは対応している。よって、外部装置においては、特図状態表示器 18 における状態表示に対応して外部情報出力手段が出力する状態情報をもとに、第一及び第二変動入賞装置のどちらが開放されているかを判断することができる。

これによって、各変動入賞装置における出球数や特別遊技状態が実行されている時間などのデータを別々に把握することができ、これらのデータを各変動入賞装置への遊技球の拾球率の調整（具体的には、大入賞口 41, 61 に誘導される遊技球の割合を釘調整する）などに利用することができる。

【0172】

なお、特図状態表示器 18 は、遊技者に特定遊技状態が発生するか否かを報知できるものであれば良く、例えば、所謂 7 セグを用いた特図表示器 7 において、その表示色が変更されることで報知するようにしても良い。

【0173】

以上のことから、表示装置 31 で実行される変動表示ゲームと導出される結果が同じとなる変動表示ゲームを、表示装置 31 とともに実行する特図表示装置（特図表示器 7）と、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態（確率変動状態）が発生する場合に、特定遊技状態の発生を報知する表示を行う状態表示装置（特図状態表示器 18）とを備え、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特図表示装置で実行される変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を直接制御する特図表示制御手段と、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する特別遊技状態中にのみ特定遊技状態が発生することを状態表示装置を用いて報知する制御を行う状態表示制御手段とを備えることとなる。

【0174】

また、変動入賞装置制御手段（遊技制御装置 9）は、状態表示装置（特図状態表示器 18）が特定遊技状態（確率変動状態）の発生を報知する特別遊技状態中に、第一変動入賞装置 4 を前記第二の状態に変換し、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知しない特別遊技状態中に、第二変動入賞装置 6 を前記第二の状態に変換し、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特別遊技状態中に、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知するか否かを示す状態情報を当該遊技機外部に出力する外部情報出力手段（盤用外部情報 16）を備えることとなる。

【0175】

第 2 の実施形態に示した以上のような遊技機は、遊技を統括的に制御する遊技制御手段（遊技制御装置 9）と、遊技制御手段（遊技制御装置 9）からの指示に基づいて表示装置 31 の表示を制御する表示制御手段（表示制御装置 10）と、を備え、始動条件の成立に基づいて表示装置 31 にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様（大当たり図柄）を導出することに関連して、変動入賞装置 4, 6 の可動部材（第一可動部材 42、第二可動部材 62）を遊技者にとって不利な第一の状態（閉塞・閉鎖状態）から遊技者にとって有利な第二の状態（開放状態）に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態が発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態（確率変動状態）が発生可能な遊技機（パチンコ遊技機）であって、変動入賞装置は、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 とから構成され、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特別遊技状態で第一変動入賞装置 4 及び第二

変動入賞装置 6 のうち任意の時点で何れか一方のみが前記第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段（遊技制御装置 9）を備え、変動入賞装置制御手段は、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する場合には、第一変動入賞装置 4 を第二の状態に変換可能とし、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生しない場合には、第二変動入賞装置 6 を第二の状態に変換し、第一変動入賞装置 4 を第二変動入賞装置 6 への入賞経路上に設けて第一変動入賞装置 4 の遊技球の拾球率が第二変動入賞装置 6 の遊技球の拾球率より大きくなるようにするとともに、第一変動入賞装置 4 の遊技球の入賞に基づく賞球数を、第二変動入賞装置 6 の遊技球の入賞に基づく賞球数よりも少なく設定している。

【0176】

従って、第一変動入賞装置 4 の遊技球の拾球率が第二変動入賞装置 6 の遊技球の拾球率より大きくなるようにするとともに、第一変動入賞装置 4 の遊技球の入賞に基づく賞球数を、第二変動入賞装置 6 の遊技球の入賞に基づく賞球数よりも少なく設定したことで、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 の何れが開放する特別遊技状態であっても、概ね同程度の遊技球獲得を可能とすると共に、特定遊技状態が発生することとなる特別遊技状態の消化時間を早めることができる。結果として、遊技店の売上に関わらない時間が短縮されるため、遊技店の売上が向上する。なお、特別遊技状態の時間が短縮しても特定遊技状態への期待感によって興味が低下することはない。

【0177】

また、第 1 の実施形態と同様に、第一変動入賞装置 4 及び第二変動入賞装置 6 が配置されると共に、遊技球が流下する遊技領域 1 a が前面側に形成された遊技盤 1 を備え、遊技盤 1 の遊技領域 1 a の略中央部に、奥に表示装置 3 1 の表示面 3 2 が配置された凹室 3 a を形成するとともに、表示面 3 2 を前方から視認可能とする窓部 3 b を備えたセンタケース 3 3 を配設し、センタケース 3 3 上部に、遊技盤 1 前面から前方に突出する鍔部 3 d を設けるとともに、鍔部 3 d の上面は、遊技領域 1 a 内のセンタケース 3 3 の左右の遊技球が流下可能な遊技球流下領域 1 h, 1 i のうちの左側の遊技球流下領域 1 h の遊技球の流下量が右側の遊技球流下領域 1 i に比較して過大になるように、左下がりに傾斜して設け、第一変動入賞装置 4 は、窓部 3 b の左側方にセンタケース 3 3 と一体に形成されるとともに、第一の状態から第二の状態に変換する際に、左側の遊技球流下領域 1 h に向けて開放動作する可動部材（第一可動部材 4 2）を有し、遊技領域 1 a のセンタケース 3 3 の下方に遊技球の入賞に基づいて前記始動条件を成立させることとなる始動入賞口（第一及び第二始動入賞口 5 1, 5 2）を設け、遊技領域 1 a の始動入賞口の下方に第二変動入賞装置 6 を配設している。

【0178】

また、表示装置 3 1 で実行される変動表示ゲームと導出される結果が同じとなる変動表示ゲームを、表示装置 3 1 とともに実行する特図表示装置（特図表示器 7）と、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態（確率変動状態）が発生する場合に、特定遊技状態の発生を報知する表示を行う状態表示装置（特図状態表示器 1 8）とを備え、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特図表示装置で実行される変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を直接制御する特図表示制御手段と、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する特別遊技状態中にのみ特定遊技状態が発生することを状態表示装置を用いて報知する制御を行う状態表示制御手段とを備える。

【0179】

従って、特図表示装置（特図表示器 7）において表示装置 3 1 で実行される変動表示ゲームと結果が同じとなる変動表示ゲームが実行されるとともに、状態表示装置（特図状態表示器 1 8）によって特定遊技状態が発生することが報知されるので、表示装置 3 1 における装飾表示を制約することなく、遊技者に遊技状態を案内することができる。

【0180】

また、変動入賞装置制御手段（遊技制御装置 9）は、状態表示装置（特図状態表示器 1 8）が特定遊技状態（確率変動状態）の発生を報知する特別遊技状態中に、第一変動入賞装置 4 を第二の状態に変換し、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知しない特別遊技

状態中に、第二変動入賞装置 6 を第二の状態に変換し、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特別遊技状態中に、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知するか否かを示す状態情報を当該遊技機外部に出力する外部情報出力手段（盤用外部情報 16）を備えることを特徴としている。

【0181】

従って、変動入賞装置制御手段は、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知する特別遊技状態中に、第一変動入賞装置 4 を第二の状態に変換し、報知しない場合に第二変動入賞装置 6 を第二の状態に変換し、遊技制御手段（遊技制御装置 9）は、特別遊技状態の発生中に、状態表示装置（特図状態表示器 18）が特定遊技状態の発生を報知するか否かを示す状態情報を外部装置に出力する外部情報出力手段を備えることで、遊技機の出球を管理する管理装置などの遊技機外部の外部装置において、状態情報を元に第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 のいずれが第二の状態に変換されたかが判別できるようになる。これによって、各変動入賞装置による出球数や実行時間を把握でき、各変動入賞装置の遊技球の拾球率を適切に調整することができるようになる。

【0182】

また、特別遊技状態の発生中に、変動表示ゲームにおいて導出された特定の結果態様（大当たり図柄）を表示する特図表示手段（特図表示器 7）と、特別遊技状態の発生中に、該特別遊技状態の終了後に特定遊技状態（確率変動状態）が発生するか否かを報知する表示報知手段（特図状態表示器 18）と、を備えている。

【0183】

従って、特図表示手段において結果態様が表示されるとともに、表示報知手段によって特定遊技状態が発生することが報知されるので、表示装置 31 における装飾表示を制約することなく、遊技者に遊技状態を案内することができる。

【0184】

また、進行中の遊技に関する遊技情報を含む予め定められた情報を外部装置に出力するための外部情報出力手段（盤用外部情報 16）を備え、外部情報出力手段は、表示報知手段（特図状態表示器 18）による報知の内容を状態情報として前記外部装置に出力する。

【0185】

従って、特別遊技状態の発生中に、表示報知手段による報知の内容を外部情報出力手段が外部装置に出力することで、遊技機の出球を管理する管理装置などの遊技機外部の外部装置において、第一変動入賞装置 4 と第二変動入賞装置 6 のいずれが開放されたかが判別できるようになる。これによって、各変動入賞装置による出球数や実行時間を把握でき、各変動入賞装置 4、6 の遊技球の拾球率を適切に調整することができるようになる。

【0186】

次に、本発明に係る第 3 の実施形態について図 20 から 26 を参照して説明する。なお、本実施形態の遊技機は、基本的に第 2 の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、ここでは、第 2 の実施形態の遊技機と相違する部分を中心に説明する。

【0187】

本実施形態の遊技機は、図 20 に示すような制御系を有しており、図 4 に示すような第 1 の実施形態の遊技機の制御系に加え、特図状態表示器 18、報知用スイッチ 19 を備えている。

特図状態表示器 18 は、第 2 の実施形態で説明したように、特別遊技状態の終了後に特定遊技状態としての確変状態が発生するか否かを特別遊技状態中に報知するものであって、例えば、遊技盤面に設けられた赤と緑の 2 色の発光が可能な LED であり、確変状態となるときは赤色、ならないときは緑色に発光して報知するようになっている。

また、報知用スイッチ 19 は、後述するように、遊技者がこれ进行操作することで、変動表示ゲームの信頼度が報知表示装置 31 及び音声によって報知されるものである。

【0188】

また、本実施形態の遊技機では、特別遊技状態後に確変状態となることが決定した特別

10

20

30

40

50

遊技状態においては、1ラウンド目開始時に確変図柄を表示して確変状態になることを報知する場合と、ダミーとなる通常図柄（非確変図柄）を表示して、特別遊技状態の終了時（エンディング）に確変状態になることを報知する場合とがある。

なお、1ラウンド目開始時に確変図柄を表示する場合も、特別遊技状態の終了時（エンディング）に確変状態になることを報知するようになっている。

よって、通常図柄を表示して特別遊技状態の終了時に確変状態になることを報知する場合は、特別遊技状態の終了時（エンディング）のみに確変状態になることが報知される場合といえる。

【0189】

図21に示すように、大当たり図柄乱数値は、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない通常図柄の各々に対して2個ずつ割り当てられている。

また、特別遊技状態の終了後に確変状態となる場合として、すべての図柄の各々に1個ずつ割り当てられている。このうち、通常図柄に割り当てられているものは、特別遊技状態の終了時のみに確変状態となることが報知される場合であり、確変図柄に割り当てられているものは、1ラウンド目開始時に確変状態となることが報知される場合である。

そして、特図状態表示器18において特別遊技状態の終了後に確変状態となるか否かが報知されるようになっており、図21の状態表示の欄で「-」の場合は、通常状態となることを報知する緑色に発光し、「○」の場合は確変状態となることを報知する赤色に発光するようになっている。

【0190】

図22には、本実施形態における大入賞口開放データセットの処理を示した。上述のように特別遊技状態の後に確変状態となる場合に、1ラウンド目から確変図柄が表示されて報知される場合と、最後にのみ確変となることが報知される場合があることから、まず、大当たり図柄乱数値を大当たり図柄記憶領域から読出す処理（ステップS66）が行われた後、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて、特図状態表示器18の状態表示の結果が確変であるか否かが判定される（ステップS67）。

【0191】

そして、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて状態表示の結果が確変でないと判定された場合には、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41）が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を閉塞（第一大入賞口ソレノイド44の作動なし）とする閉塞データをセットし（ステップS69）、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61）が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を開放（第二大入賞口ソレノイド64の作動有り）とする開放データをセットする（ステップS70）。

【0192】

一方、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて状態表示の結果が確変であると判定された場合には、1ラウンド目から確変図柄が表示されて報知される場合か、通常図柄が表示されて最後にのみ確変状態となることが報知される場合かを判定する（ステップS68）。すなわち、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて大当たり図柄が確変図柄か通常図柄かを判定する。

そして、特別遊技状態の終了時（エンディング）のみに確変状態になることが報知される場合、すなわち、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて大当たり図柄が通常図柄であると判定された場合は、上述の確変であるか否かの判定で確変でないと判定された場合と同様に、第一変動入賞装置の閉鎖（ステップS69）と第二変動入賞装置の開放（ステップS70）のデータがセットされる。

【0193】

また、1ラウンド目から確変図柄が表示されて報知される場合、すなわち、読み出された大当たり図柄乱数値に基づいて大当たり図柄が確変図柄であると判定された場合は、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41）が開放するように、出力インタフェース93の出力バッファに第一変動入賞装置4を開放（第一大入賞口ソレノイド44の作動有り）とす

10

20

30

40

50

る開放データをセットし（ステップS71）、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61）が開放しないように、出力インタフェース93の出力バッファに第二変動入賞装置6を閉塞（第二大入賞口ソレノイド64の作動なし）とする閉塞データをセットする（ステップS72）。

これにより、次のタイマ割込処理の出力処理において、第一及び第二大入賞口ソレノイド44、64にそれぞれセットされたデータ（制御信号）が出力され、データに基づいて、第一及び第二変動入賞装置の一方が開放されようになっている。

【0194】

以上のような処理に基づく特別遊技状態（大当たり）におけるラウンド毎（大当たり開始のファンファーレと終了のエンディングを含む）表示装置31の装飾図柄表示と、特図表示器7の特別図柄表示と、特図状態表示器18の状態表示と、第一変動入賞装置4（第一大入賞口41、大入賞口A）の開閉と、第二変動入賞装置6（第二大入賞口61、大入賞口B）の開閉とを図23のタイミングチャートを参照して説明する。

【0195】

大当たり判定処理（ステップS33）後の停止図柄設定処理（ステップS34）での大当たり図柄設定において、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない大当たり図柄判定値が選択された場合には、図23（A）に示すように、特別遊技状態の開始時（ファンファーレ）から終了時（エンディング）まで、表示装置31に大当たり図柄としての通常図柄が表示される。なお、特別遊技状態中は、常時、表示装置31に大当たり図柄が表示されるとは限らないが、ファンファーレ、1～15（最終）の各ラウンド（インターバル含む）、エンディングでそれぞれ1回は大当たり図柄が表示される。また、特別遊技状態中には常時、特図表示器7に大当たり図柄設定において選択された大当たり図柄が表示される。さらに、特図状態表示器18は特別遊技状態中に緑色に点灯して、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない通常状態になることを報知する。

【0196】

すなわち、図21に示すように、例えば、大当たり図柄設定において、大当たり図柄乱数として「0」が選択された場合、表示装置31には装飾図柄として通常図柄の「222」が表示され、特図表示器7には特別図柄として通常図柄の「2」が表示されるとともに、特図状態表示器18の状態表示は「ー」となり緑色に点灯する。また、第一変動入賞装置4は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第二変動入賞装置6は、1ラウンド～15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

【0197】

また、大当たり判定処理（ステップS33）後の停止図柄設定処理（ステップS34）での大当たり図柄設定において、特別遊技状態の終了後に確変状態になるとともに、1ラウンド目から確変図柄が表示されて報知される大当たり図柄判定値が選択された場合には、図23（B）に示すように、特別遊技状態の開始時（ファンファーレ）から終了時（エンディング）まで、表示装置31に大当たり図柄としての確変図柄が表示される。さらに、特別遊技状態の終了時（エンディング）において、表示装置31の装飾図柄表示で確変状態となることが報知される。また、特別遊技状態中には常時、特図表示器7に大当たり図柄設定において選択された大当たり図柄が表示される。さらに、特図状態表示器18は特別遊技状態中に赤色に点灯して、特別遊技状態の終了後に確変状態となることを報知する。

【0198】

すなわち、図21に示すように、例えば、大当たり図柄設定において、大当たり図柄乱数として「18」が選択された場合、表示装置31には装飾図柄として確変図柄の「AA A」が表示され、特図表示器7には特別図柄として確変図柄の「1」が表示されるとともに、特図状態表示器18の状態表示は「○」となり赤色に点灯する。また、第二変動入賞装置6は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第一変動入賞装置4は、1ラウンド～15ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

【0199】

また、大当たり判定処理（ステップ S 3 3）後の停止図柄設定処理（ステップ S 3 4）での大当たり図柄設定において、特別遊技状態の終了後に確変になるとともに、通常図柄が表示されて最後にのみ確変状態となることが報知される大当たり図柄判定値が選択された場合には、図 2 4 に示すように、特別遊技状態の開始時（ファンファーレ）から終了時（エンディング）まで、表示装置 3 1 に大当たり図柄としての通常図柄が表示される。そして、特別遊技状態の終了時（エンディング）において、表示装置 3 1 の装飾図柄表示で確変状態となることが報知される。また、特別遊技状態中には常時、特図表示器 7 に大当たり図柄設定において選択された大当たり図柄が表示される。さらに、特図状態表示器 1 8 は特別遊技状態中に赤色に点灯して、特別遊技状態の終了後に確変状態となることを報知する。

10

【0200】

すなわち、図 2 1 に示すように、例えば、大当たり図柄設定において、大当たり図柄乱数として「6」が選択された場合、表示装置 3 1 には装飾図柄として通常図柄の「2 2 2」が表示され、特図表示器 7 には特別図柄として通常図柄の「2」が表示されるとともに、特図状態表示器 1 8 の状態表示は「○」となり赤色に点灯する。また、第二変動入賞装置 6 は、特別遊技状態中閉塞した状態を保ち、第一変動入賞装置 4 は、1 ラウンド～1 5 ラウンドまで、毎ラウンド毎に開閉を繰り返すことになる。

【0201】

また、本実施形態の遊技機は、表示制御装置 1 0 に制御され、遊技制御装置 9 から出力される演出コマンドに基づいて変動表示ゲームの信頼度を報知表示装置 3 i 及び音声によって遊技者に報知可能な信頼度報知手段を備える。この信頼度報知手段は、遊技者が操作可能な報知用スイッチ 1 9 を有しており、遊技者がこの報知用スイッチ 1 9 を操作した際に信頼度を報知するようになっている。報知用スイッチ 1 9 は、遊技者が操作しやすい場所に設けられており、例えば、遊技機の前面側にある、発射する遊技球を入れる上皿の前部に設けられている。すなわち、遊技制御装置 9、表示制御装置 1 0、報知表示装置 3 i、報知用スイッチ 1 9 が信頼度報知手段をなす。

20

【0202】

本実施形態の遊技機では、信頼度報知の態様として 6 種類の報知態様が用意され、遊技制御装置 9 から表示制御装置 1 0 に出力される変動表示ゲームに関する演出コマンドに基づいて表示制御装置 1 0 で適宜選択されるようになっている。

30

【0203】

遊技制御装置 9 は、大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値、確率変動や時間短縮、始動記憶数などの遊技状態、演出選択用の乱数値などに基づいて、数十種類の演出コマンドの中から一種類の演出コマンドを適宜選択し、表示制御装置 1 0 に出力するようになっている。そして、表示制御装置 1 0 は、この演出コマンドを受けて演出パターンを選択し、この演出パターンに基づいて報知態様を選択する。

【0204】

図 2 5（A）の左欄に示すように、演出パターンは 0 から 5 までの 6 つの値を有しており、表示制御装置 1 0 において、遊技制御装置 9 から出力された演出コマンドに基づいて予め定められた振分規則に従い 0 から 5 までの 6 つの値から 1 つの値が選択される。なお、演出パターンのうち、「0」、「1」は変動表示ゲームの結果がはずれで、かつ、リーチにならない場合に選択され、「2」、「3」は、変動表示ゲームの結果がはずれで、かつ、リーチになる場合に選択される。また、「4」、「5」は、変動表示ゲームの結果が当たりである場合に選択される。

40

【0205】

また、図 2 5（B）に示すように、報知態様としては 6 種類あって、報知態様 1 では報知表示装置 3 i が白色に発光するとともに、報知音として音声 1（例えば「ウフ」）が発せられる。また、報知態様 2 では、報知表示装置 3 i が青色に発光するとともに、報知音として音声 2（例えば「イエーイ」）が発せられる。報知態様 3 では、報知表示装置 3 i が緑色に発光するとともに、報知音として音声 3（例えば「キャハ」）が発せられる。報

50

知態様4では、報知表示装置3iが黄色に発光するとともに、報知音として音声4（例えば「アハッ」）が発せられる。報知態様5では、報知表示装置3iが赤色に発光するとともに、報知音として音声5（例えば「チャンス」）が発せられる。報知態様6では、報知表示装置3iが虹色（白、青、緑、黄、赤をサイクリックに変化させる）に発光するとともに、報知音として音声6（例えば「シャキーン」）が発せられる。

大当たりの信頼度は報知態様1が最も低く、報知態様2, 3, 4, 5と順に信頼度が高くなり、報知態様6では100%大当たりとなっている。

【0206】

この6種類の報知態様の出現確率は、図25（A）に示された数値を256で割った値となっており、遊技制御装置9から表示制御装置10に出力された演出コマンドに基づいて選択された演出パターン別に、図25（A）に示される確率となるように表示制御装置10が抽選して決めている。なお、抽選方法は前述の乱数を用いた方法と同様である。例えば、演出パターンが「0」であった場合、報知態様1が出現する確率は168/256であり、報知態様2が出現する確率は72/256であり、報知態様3が出現する確率は16/256である。また、報知態様4, 5, 6は出現しない。

【0207】

以上のように、変動表示ゲームの大当たりの信頼度を報知することで遊技者の興味を向上させることができる。

なお、信頼度報知手段によって信頼度を報知可能な期間は、変動表示ゲームの変動開始から所定の期間だけであって、例えば、報知用スイッチ19自体がこの期間だけ光るようにして遊技者にわかるようにしても良い。

【0208】

本実施形態の遊技機における特図状態表示器18の状態表示と外部情報出力手段による外部情報出力について図26を参照して説明する。

特別遊技状態の終了後に確変状態とならない場合と、確変状態となることが決定した特別遊技状態において、1ラウンド目開始時に確変図柄を表示して確変状態になる場合は、第2の実施形態と同様となっている。

すなわち、図26（A）に示すように、特別遊技状態の終了後に確変状態とならない場合は、特図状態表示器18が特別遊技状態の終了後に確変とならない通常状態になることを報知（緑色に点灯）し、外部情報出力手段は状態情報を出力しない。

また、図26（B）に示すように、特別遊技状態の終了後に確変状態となる場合は、特図状態表示器18が特別遊技状態の終了後に確変状態になることを報知（赤色に点灯）し、外部情報出力手段は状態情報を出力する。

【0209】

そして、特別遊技状態後に確変状態となることが決定した特別遊技状態において、ダミーとなる通常図柄（非確変図柄）を表示して、特別遊技状態の終了時（エンディング）にのみ確変状態になることを報知する場合は、図26（C）に示すように、特図状態表示器18が特別遊技状態の終了後に確変状態になることを報知（赤色に点灯）し、外部情報出力手段は状態情報を出力する。

なお、図26（C）に示す場合においては、特図状態表示器18の状態表示に従って外部情報出力手段は状態情報を出力するが、変動入賞装置は第二変動入賞装置6が開放されている。すなわち、本実施形態の遊技機においては、外部情報出力手段からの状態情報の出力といずれの変動入賞装置が開放しているかは必ずしも一致しない。このため、本実施の形態の遊技機においては、第2の実施形態で説明したような外部情報出力をもとに外部装置において開放している変動入賞装置を判定し、各変動入賞装置のデータを収集することは行わない。

【0210】

特許請求の範囲に記載した以外の本発明の観点の代表的なものとして、次のものがあげられる。

（1）遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの指示に基づい

て表示装置の表示を制御する表示制御手段と、を備え、始動条件の成立に基づいて前記表示装置にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様を導出することに関連して、変動入賞装置の可動部材を遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態を発生可能な遊技機において、前記変動入賞装置は、第一変動入賞装置と第二変動入賞装置とから構成され、前記遊技制御手段は、前記特別遊技状態で前記第一変動入賞装置及び前記第二変動入賞装置のうち任意の時点で何れか一方のみが前記第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段を備え、前記変動入賞装置制御手段は、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生する場合にのみ、前記第一変動入賞装置を前記第二の状態に変換可能とし、前記特別遊技状態の発生から終了までの所定タイミングで前記第二の状態となる変動入賞装置を、前記第二変動入賞装置から前記第一変動入賞装置に切り換えることを特徴とする遊技機。

10

(2) 前記特別遊技状態は、前記第一変動入賞装置または前記第二変動入賞装置を所定条件成立まで前記第一の状態から前記第二の状態へと変換する遊技状態を1ラウンドとして複数ラウンド繰り返す遊技状態であって、前記第一変動入賞装置と前記第二変動入賞装置とで、前記1ラウンドにて付与可能な遊技価値量を異ならせたことを特徴とする(1)に記載の遊技機。

(3) 前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態を発生させることとなる場合に、前記第二の状態となる変動入賞装置を、前記第二変動入賞装置から前記第一変動入賞装置に前記複数ラウンドのうち何れのラウンドで切り換えるかを決定する切換ラウンド決定手段を備え、前記変動入賞装置制御手段は、前記第二の状態となる変動入賞装置を、前記第二変動入賞装置から前記第一変動入賞装置に前記切換ラウンド決定手段が決定したラウンドで切り換えることを特徴とする(2)に記載の遊技機。

20

(4) 前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態が発生するか否かの遊技者への報知を表示により行う表示報知手段を備え、前記表示報知手段は、前記切換ラウンド決定手段が決定したラウンド以降で報知を行うことを特徴とする(3)に記載の遊技機。

(5) 前記第一変動入賞装置及び第二変動入賞装置が配置されると共に、遊技球が流下する遊技領域が前面側に形成された遊技盤を備え、前記遊技盤の遊技領域の略中央部に、奥に前記表示装置の表示面が配置された凹室を形成するとともに、前記表示面を前方から視認可能とする窓部を備えたセンタケースを配設し、前記センタケース上部に、遊技盤前面から前方に突出する鍔部を設けるとともに、前記鍔部の上面は、遊技領域内の前記センタケースの左右の遊技球が流下可能な遊技球流下領域のうちの左側の遊技球流下領域の遊技球の流下量が右側の遊技球流下領域に比較して過大になるように、左下がりに傾斜して設け、前記第一変動入賞装置は、窓部の左側方にセンタケースと一体に形成されるとともに、前記第一の状態から第二の状態に変換する際に、左側の遊技球流下領域に向けて開放動作する可動部材を有し、前記遊技領域の前記センタケースの下方に遊技球の入賞に基づいて前記始動条件を成立させることとなる始動入賞口を設け、前記遊技領域の始動入賞口の下方に前記第二変動入賞装置を配設したことを特徴とする(1)～(4)の何れかに記載の遊技機。

30

40

(6) 遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの指示に基づいて表示装置の表示を制御する表示制御手段と、を備え、始動条件の成立に基づいて前記表示装置にて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特定の結果態様を導出することに関連して、変動入賞装置の可動部材を遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換することによって遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生するとともに、該特別遊技状態終了後の遊技進行が有利になる特定遊技状態を発生可能な遊技機において、前記変動入賞装置は、第一変動入賞装置と第二変動入賞装置とから構成され、前記遊技制御手段は、前記特別遊技状態で前記第一変動入賞装置及び前記第二変動入賞装置のうち任意の時点で何れか一方のみが前記第二の状態となるように変換制御する変動入賞装置制御手段を備え、前記変動入賞装置制御手段は、前

50

記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生する場合には、前記第一変動入賞装置を前記第二の状態に変換可能とし、前記特別遊技状態の終了後に前記特定遊技状態が発生しない場合には、前記第二変動入賞装置を前記第二の状態に変換し、前記第一変動入賞装置を前記第二変動入賞装置への入賞経路上に設けて前記第一変動入賞装置の遊技球の拾球率が前記第二変動入賞装置の遊技球の拾球率より大きくなるようにするとともに、前記第一変動入賞装置の遊技球の入賞に基づく賞球数を、前記第二変動入賞装置の遊技球の入賞に基づく賞球数よりも少なく設定したことを特徴とする遊技機。

(7) 前記第一変動入賞装置及び第二変動入賞装置が配置されると共に、遊技球が流下する遊技領域が前面側に形成された遊技盤を備え、前記遊技盤の遊技領域の略中央部に、奥に前記表示装置の表示面が配置された凹室を形成するとともに、前記表示面を前方から視認可能とする窓部を備えたセンタケースを配設し、前記センタケース上部に、遊技盤前面から前方に突出する鍔部を設けるとともに、前記鍔部の上面は、遊技領域内の前記センタケースの左右の遊技球が流下可能な遊技球流下領域のうちの左側の遊技球流下領域の遊技球の流下量が右側の遊技球流下領域に比較して過大になるように、左下がりに傾斜して設け、前記第一変動入賞装置は、窓部の左側方にセンタケースと一体に形成されるときともに、前記第一の状態から第二の状態に変換する際に、左側の遊技球流下領域に向けて開放動作する可動部材を有し、前記遊技領域の前記センタケースの下方に遊技球の入賞に基づいて前記始動条件を成立させることとなる始動入賞口を設け、前記遊技領域の始動入賞口の下方に前記第二変動入賞装置を配設したことを特徴とする(6)に記載の遊技機。

(8) 前記表示装置で実行される変動表示ゲームと導出される結果が同じとなる変動表示ゲームを、前記表示装置とともに実行する特図表示装置と、前記特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する場合には、特定遊技状態の発生を報知する表示を行う状態表示装置とを備え、前記遊技制御手段は、前記特図表示装置で実行される変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を直接制御する特図表示制御手段と、前記特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が発生する特別遊技状態中にのみ特定遊技状態が発生することを前記状態表示装置を用いて報知する制御を行う状態表示制御手段とを備えることを特徴とする(6)または(7)に記載の遊技機。

(9) 前記変動入賞装置制御手段は、前記状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知する特別遊技状態中に、第一変動入賞装置を前記第二の状態に変換し、前記状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知しない特別遊技状態中に、第二変動入賞装置を前記第二の状態に変換し、前記遊技制御手段は、特別遊技状態中に、前記状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知するか否かを示す状態情報を当該遊技機外部に出力する外部情報出力手段を備えることを特徴とする(8)に記載の遊技機。

(1)に記載の発明では、遊技機は、特別遊技状態となった場合に、遊技者にとって不利な第一の状態から遊技者にとって有利な第二の状態に変換する変動入賞装置を二つ備えている。そして、特別遊技状態となった場合に、基本的に第二変動入賞装置だけが第二の状態となるが、特別遊技状態後に特定遊技状態が発生する場合には、特別遊技状態の開始から終了までの間に、第二変動入賞装置に代えて第一変動入賞装置だけが第二の状態となる。なお、特別遊技状態の開始時に第二変動入賞装置に代えて第一変動入賞装置が第二の状態となる場合には、実質的に第二変動入賞装置は第二の状態となることがなく、特別遊技状態の開始時から第一変動入賞装置が第二の状態となる。また、特別遊技状態の終了時に第二変動入賞装置に代えて第一変動入賞装置が第二の状態となるものとした場合に、特別遊技状態が終了してしまうので、実質的には第一変動入賞装置が第二の状態となることがないまま、特別遊技状態終了後に特定遊技状態となる場合があっても良い。

以上のことから、特別遊技状態中に第一変動入賞装置が第二の状態となることにより、特別遊技状態後に特定遊技状態が発生するので、遊技者は、第一変動入賞装置が第二の状態(開放状態)となるのを高い関心を持って注視することになり、第二変動入賞装置に代って第一変動入賞装置が第二の状態となることに興味を高められることになる。特に、特別遊技状態中の開始から終了まで第一変動入賞装置が第二の状態となる可能性があり、遊技者は、特別遊技状態の開始から終了までの間、二つの変動入賞装置のうちのいずれが第

二の状態となるかについて興味が高められた状態となる。

すなわち、遊技者は第一変動入賞装置が第二の状態に変換することで、特別遊技状態終了後の特定遊技状態の発生を知ることができ、特別遊技状態中の変動入賞装置の変換状態に大いに興味を得ることができる。

(2)に記載の発明では、請求項1の作用効果に加えて、第一変動入賞装置が第二の状態となるか否かにより、付与される遊技価値量が増え、実益とリンクすることからより大きな関心を持って特別遊技状態中の変動入賞装置の変換状態に興味を得ることができる。例えば、第一変動入賞装置の方が第二変動入賞装置より1ラウンド当りの遊技価値量が多い場合に、遊技者は、特定遊技状態の発生に対する期待だけではなく、多くの遊技価値量を得られるように、特別遊技状態中になるべく早く第一変動入賞装置が第二の状態となることを望み、特別遊技状態の遊技に高い興味を持つことになる。また、逆に、第二変動入賞装置の方が第一変動入賞装置より1ラウンド当りの遊技価値量が多い場合に、遊技者は、特定遊技状態の発生が確定するように第一変動入賞装置が第二の状態となることを望むが、できれば、特別遊技状態中の遊技価値量が増えるように、特別遊技状態の後半で、第一変動入賞装置が第二の状態となることを望むことになる。従って、特別遊技状態中に第二変動入賞装置が続けて第二の状態となって特定遊技状態の発生が確定することがなくても、特別遊技状態が終了する間際における興味が極めて高い状態となる。

(3)に記載の発明では、第二の状態となる変動入賞装置を、第二変動入賞装置から第一変動入賞装置に切り換えるタイミングにより実益が変化することから、より大きな関心を持って特別遊技状態中の変動入賞装置の変換状態に興味を得ることができる。

特に、全てのラウンドの開始時、もしくは、特定の複数のラウンドの開始時に、遊技者が第二の状態となる変動入賞装置が、第二変動入賞装置から第一変動入賞装置に切り換えるか否かを高い関心を持って見守ることになり、ラウンド開始時の興味が高められる。

(4)に記載の発明では、表示により特別遊技状態中に特定遊技状態の発生を報知するものとしても、第二の状態となる変動入賞装置が切り替えられる際まで報知が行われないことから、特別遊技状態中に、変動入賞装置の切り換えが行われるまで特定遊技状態の発生を知ることができず、より大きな関心を持って特別遊技状態中の変動入賞装置の変換状態に興味を得ることができる。

(5)に記載の発明では、第一変動入賞装置を始動入賞口の上流に配置しても、ゲージ構成上において無理のないレイアウトが可能になり、第一変動入賞装置、第二変動入賞装置の双方への遊技球の案内を無理なく行うことができる。言い換えれば、表示装置を前方に臨ませるセンタケースを利用して第一変動入賞装置を設けることで、第一変動入賞装置が非作動中は、センタケースが存在するだけの状態とほぼ同様となり、特別遊技状態中に作動する二つの変動入賞装置を無理なく遊技領域に配置できる。また、第一変動入賞装置が始動入賞口より上に配置されても第一変動入賞装置が始動入賞口への入賞を妨げる印象を遊技者に与える虞がない。

(6)に記載の発明では、第一変動入賞装置の遊技球の拾球率が前記第二変動入賞装置の遊技球の拾球率より大きくなるようにするとともに、第一変動入賞装置の遊技球の入賞に基づく賞球数を、第二変動入賞装置の遊技球の入賞に基づく賞球数よりも少なく設定したことで、第一変動入賞装置と第二変動入賞装置の何れが開放する特別遊技状態であっても、概ね同程度の遊技球獲得を可能とすると共に、特定遊技状態が発生することとなる特別遊技状態の消化時間を早めることができる。結果として、遊技店の売上に関わらない時間が短縮されるため、遊技店の売上が向上する。なお、特別遊技状態の時間が短縮しても特定遊技状態への期待感によって興味が低下することはない。

(7)に記載の発明では、(5)に記載の発明の効果と同様の効果を得ることができる。

(8)に記載の発明では、特図表示装置において表示装置で実行される変動表示ゲームと結果が同じとなる変動表示ゲームが実行されるとともに、状態表示装置によって特定遊技状態が発生することが報知されるので、表示装置における装飾表示を制約することなく、遊技者に遊技状態を案内することができる。

(9)に記載の発明では、変動入賞装置制御手段は、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知する特別遊技状態中に、第一変動入賞装置を第二の状態に変換し、また、報知しない場合に第二変動入賞装置を第二の状態に変換し、遊技制御手段は、特別遊技状態の発生中に、状態表示装置が特定遊技状態の発生を報知するか否かを示す状態情報を外部装置に出力する外部情報出力手段を備えることで、遊技機の出球を管理する管理装置などの遊技機外部の外部装置において、状態情報を元に第一変動入賞装置と第二変動入賞装置のいずれが第二の状態に変換されたかが判別できるようになる。

これによって、各変動入賞装置による出球数や実行時間を把握でき、各変動入賞装置の遊技球の拾球率を適切に調整することができるようになる。

【0211】

10

なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0212】

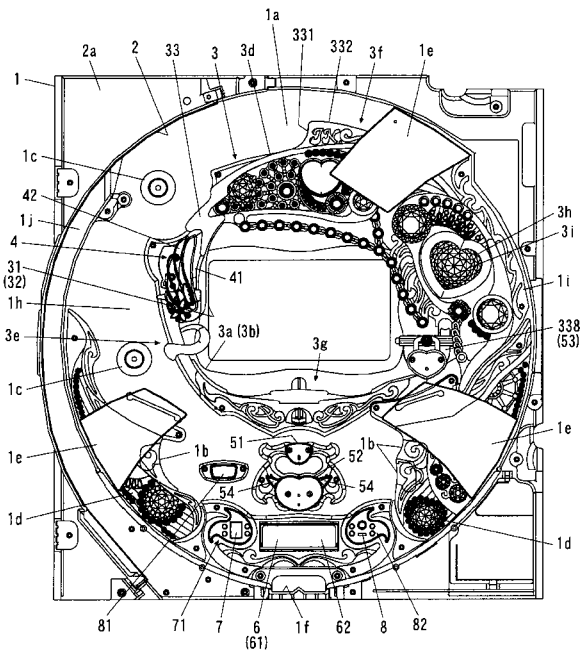
- 1 遊技盤
- 1 a 遊技領域
- 1 h 左の遊技球流下領域
- 1 i 右の遊技球流下領域
- 3 1 表示装置
- 3 2 表示面
- 3 3 センタケース
- 3 a 凹室
- 3 b 窓部
- 3 d 鍍部
- 4 第一変動入賞装置
- 4 1 第一大入賞口（大入賞口A）
- 4 2 第一可動部材
- 5 1 第一始動入賞口
- 5 2 第二始動入賞口
- 6 第二変動入賞装置
- 6 1 第二大入賞口（大入賞口B）
- 6 2 第二可動部材
- 7 特図表示器（特図表示装置）
- 9 遊技制御装置（遊技制御手段、変動入賞装置制御手段、切換ラウンド決定手段、表示報知手段、特図表示制御手段、状態表示制御手段、外部情報出力手段）
- 10 表示制御装置（表示制御手段、表示報知手段）
- 16 盤用外部情報（外部情報出力装置）
- 18 特図状態表示器（状態表示装置）
- 19 報知用スイッチ

20

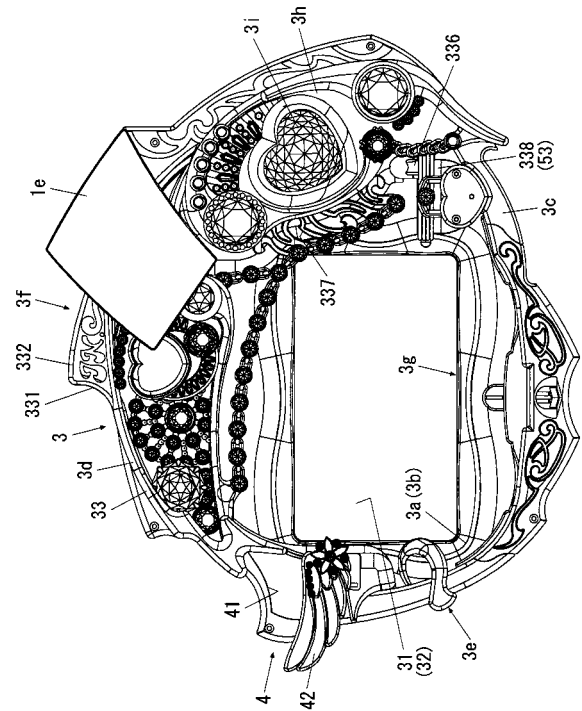
30

40

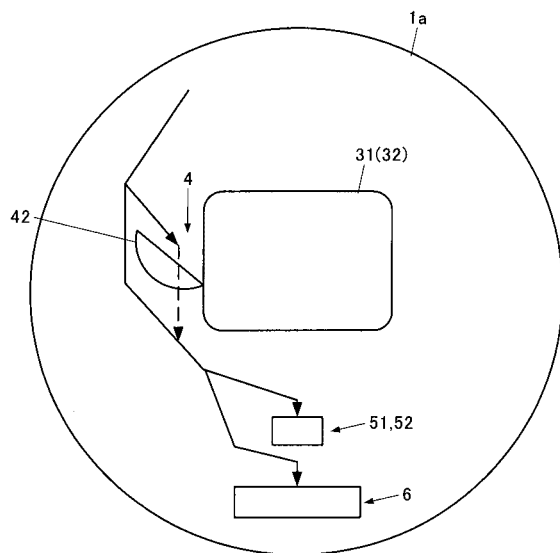
【図 1】



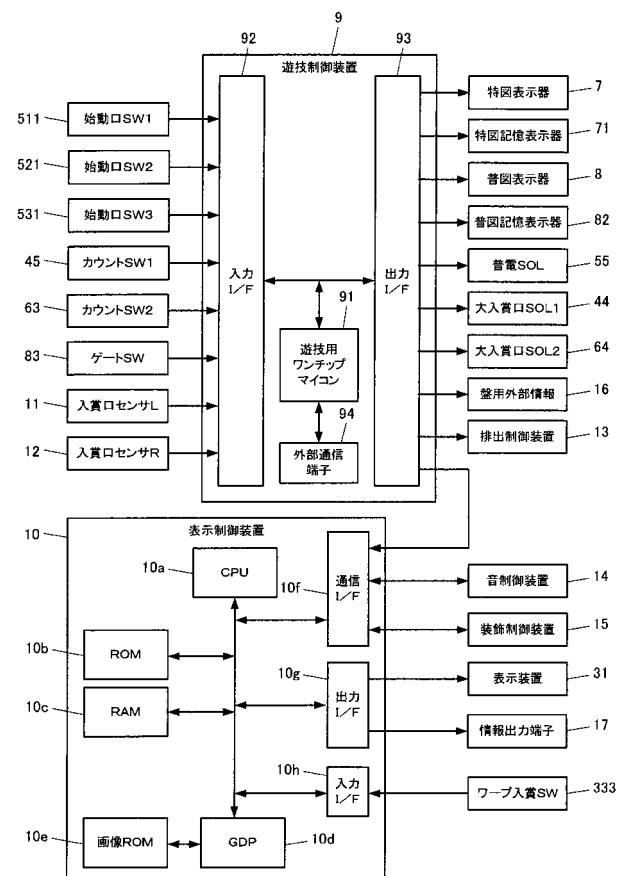
【図 2】



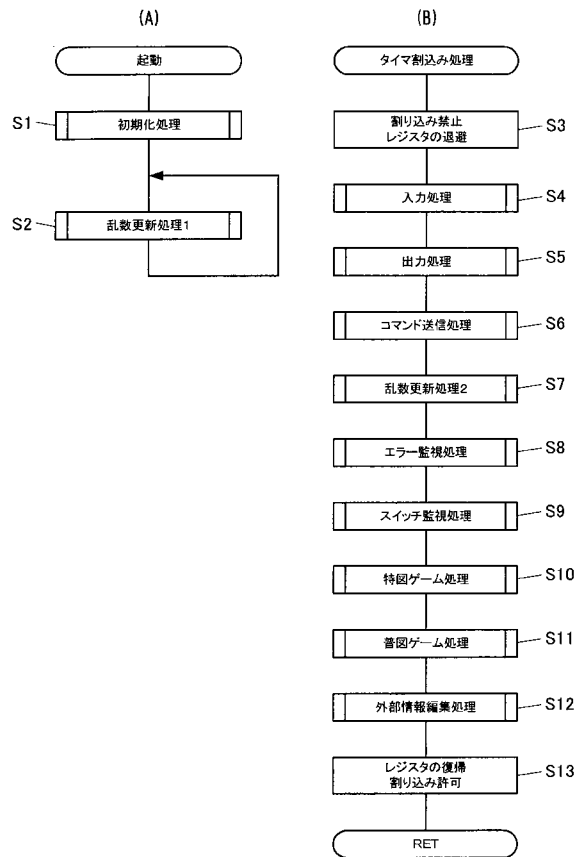
【図 3】



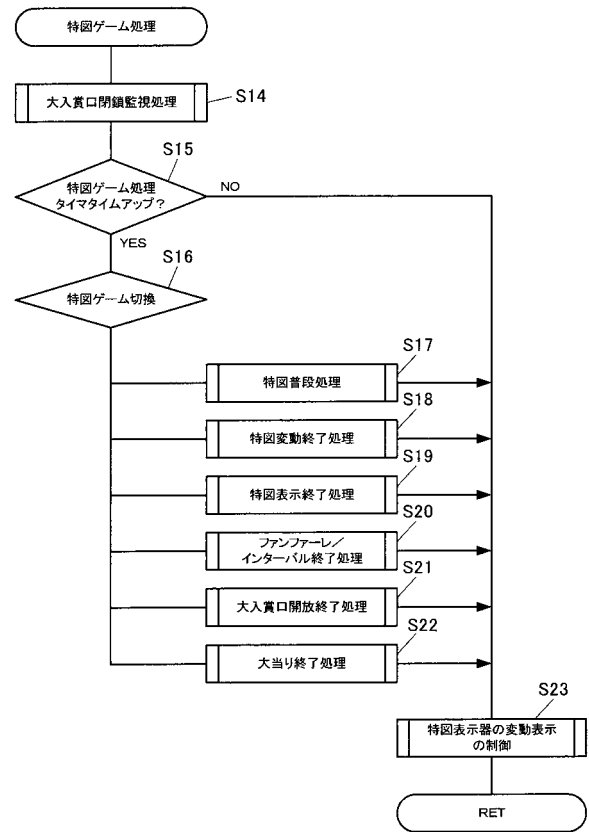
【図 4】



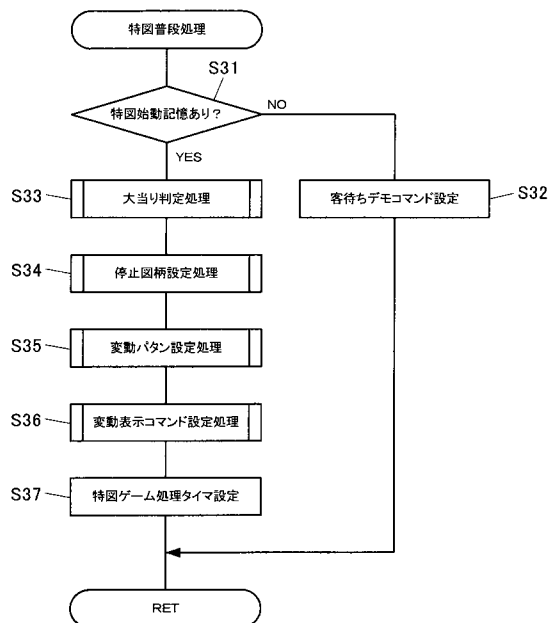
【図 5】



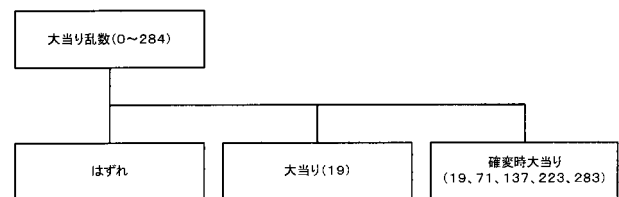
【図 6】



【図 7】



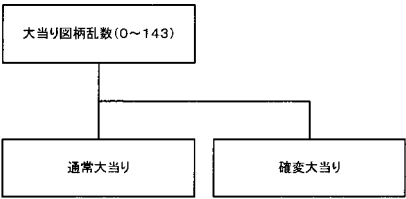
【図 8】



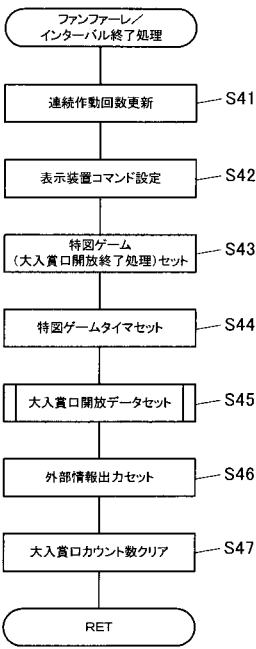
【図 9】

確変昇格	昇格タイミング	装飾図柄	大当り図柄乱数
確変昇格なし	—	222	8～19
		444	28～39
		555	40～51
		666	52～63
		888	72～83
		999	84～95
確変昇格あり	1R	AAA	0～7
		333	20～27
		777	64～71
		JJJ	96～103
		QQQ	104～111
		KKK	112～119
	5R	AAA	120
		333	121
		777	122
		JJJ	123
		QQQ	124
		KKK	125
	10R	AAA	126
		333	127
		777	128
		JJJ	129
		QQQ	130
		KKK	131
	15R	AAA	132
		333	133
		777	134
		JJJ	135
		QQQ	136
		KKK	137
	エンディング	AAA	138
		333	139
		777	140
		JJJ	141
		QQQ	142
		KKK	143

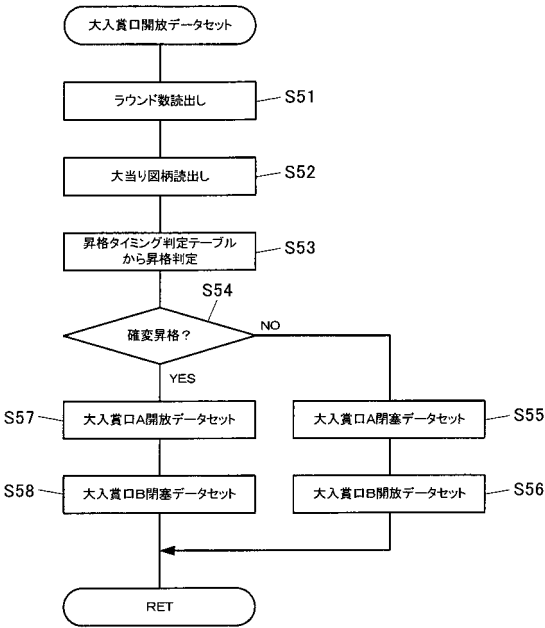
【図 10】



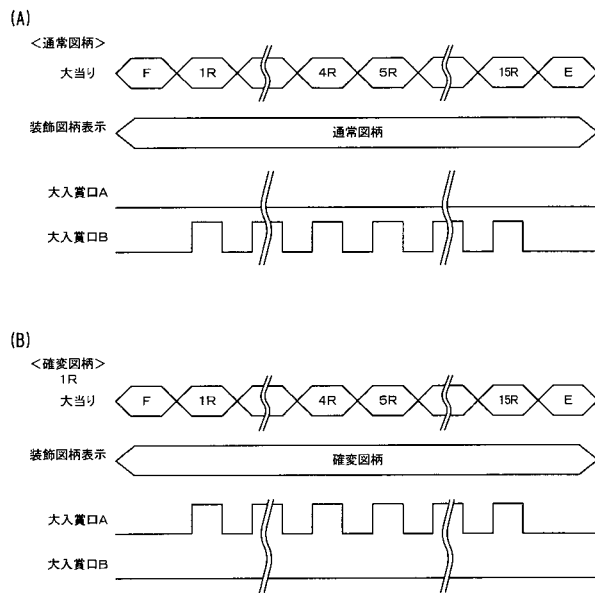
【図 11】



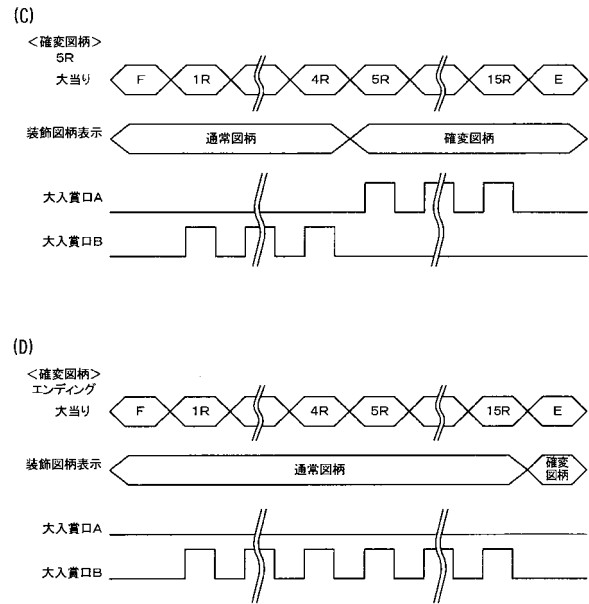
【図 12】



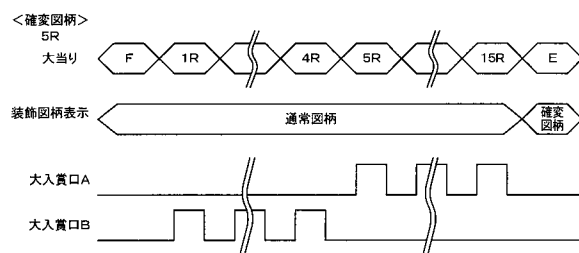
【図 1 3】



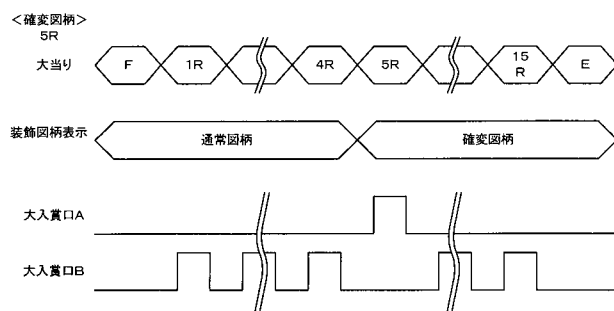
【図 1 4】



【図 1 5】



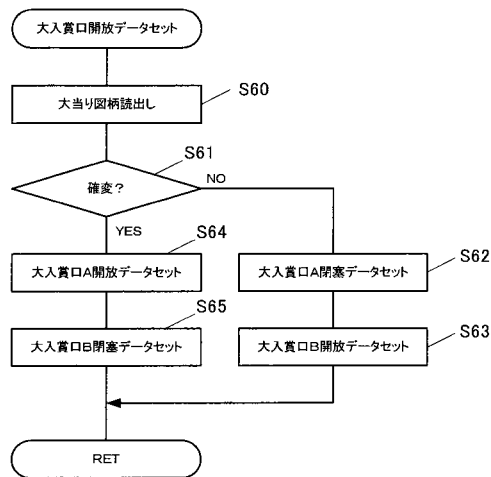
【図 1 6】



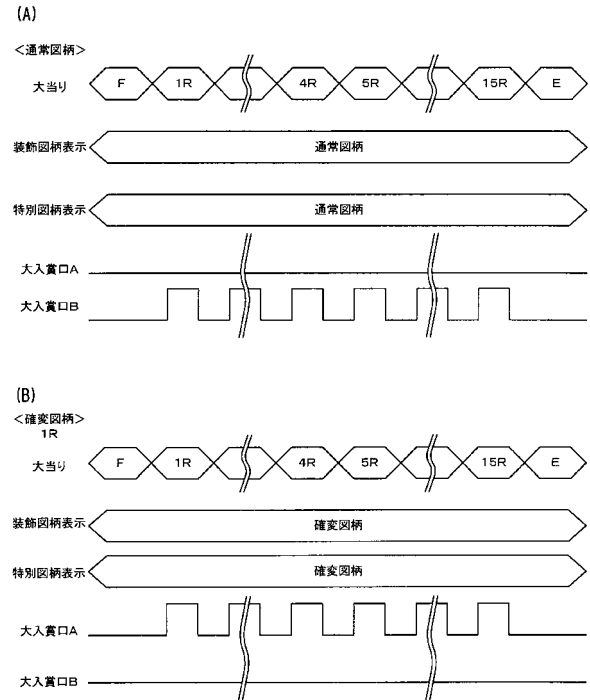
【図 1 7】

確変	装飾図柄	特別図柄	大当り図柄乱数
通常	222	2	0
	444	4	1
	555	5	2
	666	6	3
	888	8	4
	999	9	5
確変	AAA	1	6
	333	3	7
	777	7	8
	JJJ	A	9
	QQQ	b	10
	KKK	C	11

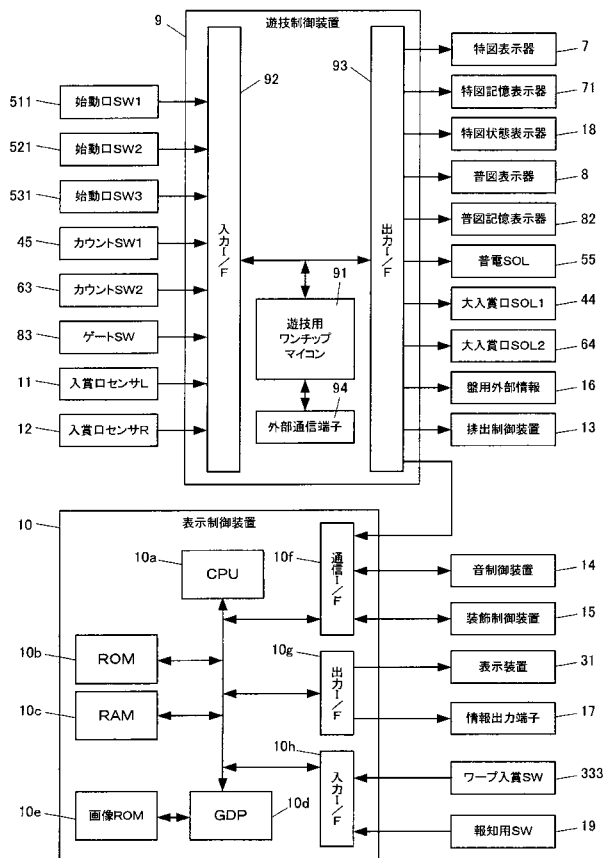
【図 18】



【図 19】



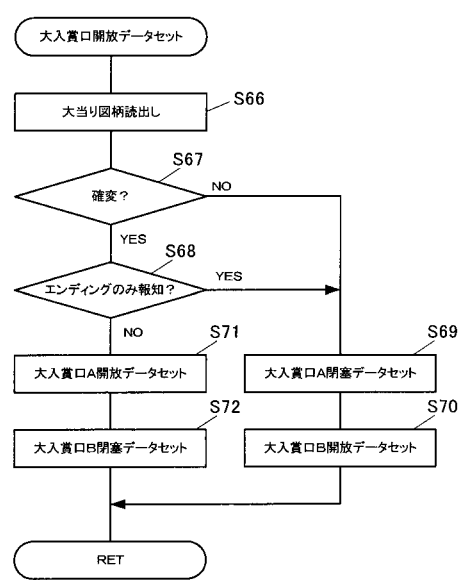
【図 20】



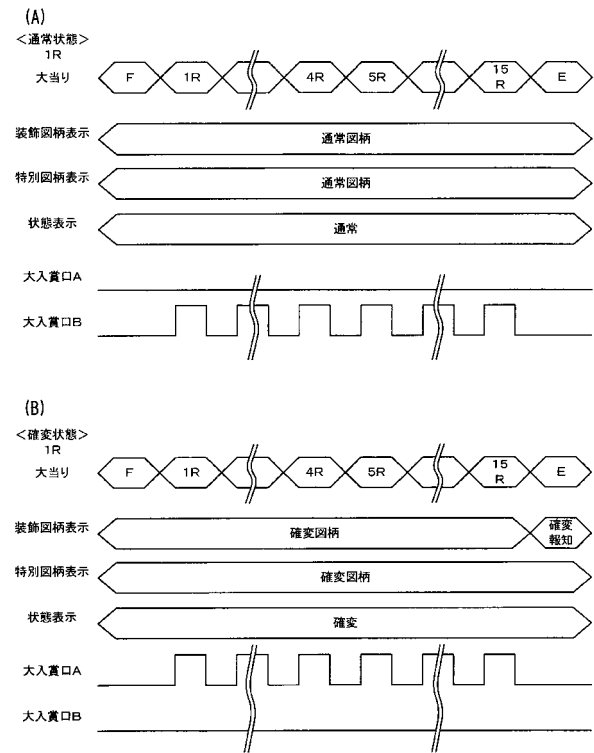
【図 21】

確変	装飾図柄	特別図柄	状態表示	大当り図柄乱数
通常	222	2	—	0、12
	444	4	—	1、13
	555	5	—	2、14
	666	6	—	3、15
	888	8	—	4、16
	999	9	—	5、17
確変	222	2	○	6
	444	4	○	7
	555	5	○	8
	666	6	○	9
	888	8	○	10
	999	9	○	11
	AAA	1	○	18
	333	3	○	19
	777	7	○	20
	JJJ	A	○	21
	QQQ	b	○	22
	KKK	C	○	23

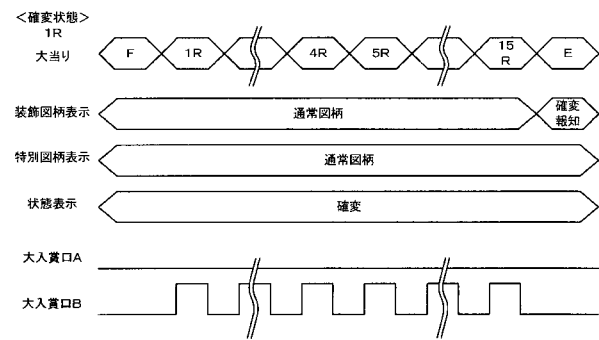
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】

(A)

演出ボタン	報知 態様1	報知 態様2	報知 態様3	報知 態様4	報知 態様5	報知 態様6
0	168	72	16	0	0	0
1	88	84	84	0	0	0
2	109	74	40	32	1	0
3	0	0	0	72	184	0
4	48	48	48	48	32	32
5	8	8	8	56	144	32

(B)

演出ボタン	報知 態様1	報知 態様2	報知 態様3	報知 態様4	報知 態様5	報知 態様6
報知表示	白	青	緑	黄	赤	虹
報知音	音声1	音声2	音声3	音声4	音声5	音声6

【図 26】

