

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5283056号
(P5283056)

(45) 発行日 平成25年9月4日 (2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年6月7日 (2013.6.7)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 62 頁)

(21) 出願番号	特願2007-288745 (P2007-288745)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成19年11月6日 (2007.11.6)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2009-112522 (P2009-112522A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成21年5月28日 (2009.5.28)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成22年11月1日 (2010.11.1)		弁理士 今崎 一司
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	福原 弘修
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	中林 久季
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に遊技球を打込んで行われる遊技により所定の払出条件が成立すると遊技球を払出す遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な抽選入球口と、
該抽選入球口への遊技球の入球に基づき抽選を行なう抽選手段と、
該抽選手段の抽選結果が当選になると、遊技者にとって通常よりも多くの遊技球が獲得可能な特別状態を発生させる特別状態発生手段と、

コンピュータを用いて構成され、前記抽選入球口への遊技球の入球の有無を監視して、
前記抽選入球口に遊技球が入球したタイミングに基づく処理によって抽選を行なうべく前記抽選手段を制御すると共に、該抽選手段の抽選結果に応じて前記特別状態発生手段を制御する主基板と、

該主基板によって制御され、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特別図柄表示装置と、

コンピュータを用いて構成され、前記主基板からの信号に基づく処理を行なう周辺基板と、

該周辺基板によって制御され、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特別図柄対応演出表示装置と、を備え、

前記特別図柄対応演出表示装置は、
前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選演出の動作を行う演出動作部と、

10

20

複数の表示部から構成されており前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選結果を示唆する第一表示部と、

該第一表示部とは異なる第二表示部と、を有し、

前記周辺基板は、

前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に前記特別図柄対応演出表示装置に対して出力制御を行い、前記演出動作部を動作させて抽選演出を行なう動作演出手段と、

前記演出動作部が抽選演出の動作を開始した後に前記第一表示部もしくは前記第二表示部の変動を開始して表示内容を更新し、更新した表示内容によって前記抽選結果を表示する抽選結果表示手段と、を有し、

前記抽選結果表示手段は、

前記抽選手段によって抽選が行われる毎に、

最初に前記演出動作部が抽選演出の動作を開始し、

その後前記第一表示部の表示変動を開始して表示内容を更新し、

当該抽選手段の抽選結果が落選であることを示す一次落選情報、または、前記複数の表示部のうち少なくとも一つの表示部が当選結果を表示した一次通過情報、のいずれかを当該第一表示部に対して出力制御を行ない、

このとき、当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれずに前記一次落選情報の表示が行なわれると前記第二表示部の表示内容の更新を行わない一方、

当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれると前記第二表示部の表示内容を更新して当該抽選手段の抽選結果が落選であることを示す最終落選情報、または、当該抽選手段の抽選結果が当選であることを示す最終当選情報、のいずれかを当該第二表示部に対して出力制御を行なうという通常段階演出を進行するのに対して、

所定の条件を満たした場合、当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれると、当該第一表示部のすべての表示部が当選結果を表示するまで、当該第二表示部の表示内容の更新を行わず再び最初の前記演出動作部が作動を開始し、その後当該第一表示部における当選結果を表示していない表示部の表示変動を開始して表示内容を更新するように当該第一表示部に対して出力制御を行なうことにより当該演出動作部の動作そして当該第一表示部に対する出力制御の実行という順番を繰り返し行ない、

前記複数の表示部のすべての表示部が当選結果を表示すると前記最終落選情報、または、前記最終当選情報、のいずれかを当該第二表示部に対して出力制御を行なうという前記通常段階演出の進行のテンポを崩す通常段階演出テンポ崩し演出制御手段を含むことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技領域に遊技球を打込んで行われる遊技により所定の払出条件が成立すると遊技球を払出す遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機に代表される遊技機であり、遊技領域に遊技球を打込んで行われる遊技により所定の払出条件が成立すると遊技球を払出すようにした遊技機としては、種々のものがあるが、中には、遊技領域に設けられた抽選入球口への遊技球の入球に基づくコンピュータのプログラム処理によって抽選を行う抽選手段を備え、この抽選手段による抽選の結果が当選になると、遊技者にとって通常よりも多くの遊技球が獲得可能な特別な状態（以下「特別状態」という）を発生させるようにした遊技機がある。ここで、この種の遊技機では、抽選がコンピュータでのプログラム処理によって行われるため、遊技者にとって、抽選の結果が当選となったのか或いは落選となったのかを外観からは認識することができない。そこで、この種の遊技機では、適宜の表示手段を用いて、この表示手段にて抽選結果を表示しているのが通常である。

そして、従来の遊技機では、表示手段が、目立つように、遊技盤の遊技領域の中央部分に配設されており、抽選入球口が、表示手段の下方に配設されている。このような構成では遊技者が球の動きの確認と表示手段の確認を行うと目の動きが逆となり慌しくなってしまうので、特許文献 1 の構成では、遊技球の始動入賞口の入賞によって、遊技盤の上部から下部にむけて、当選結果を示唆する演出を順に行っていく構成となっている。

【特許文献 1】特開 2 0 0 7 - 2 1 5 9 3 9 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 3 】

しかし、特許文献 1 の構成においては慌しい動きという問題は解決されたものの、連続的に演出が行われていくという単調な演出展開となってしまう、遊技の興趣の低下を招くおそれがあった。

本発明は、上記の実状を鑑みてなされたものであり、抽選入球口への遊技球の入球に基づいて行なわれた抽選の結果を表示手段にて表示する遊技機において、遊技の興趣の低下を抑制させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 4 】

(解決手段 1)

上記目標を達成するために、本発明の遊技機は、遊技領域に遊技球を打込んで行われる遊技により所定の払出条件が成立すると遊技球を払出す遊技機であって、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な抽選入球口と、該抽選入球口への遊技球の入球に基づき抽選を行なう抽選手段と、該抽選手段の抽選結果が当選になると、遊技者にとって通常よりも多くの遊技球が獲得可能な特別状態を発生させる特別状態発生手段と、コンピュータを用いて構成され、前記抽選入球口への遊技球の入球の有無を監視して、前記抽選入球口に遊技球が入球したタイミングに基づく処理によって抽選を行なうべく前記抽選手段を制御すると共に、該抽選手段の抽選結果に応じて前記特別状態発生手段を制御する主基板と、該主基板によって制御され、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特別図柄表示装置と、コンピュータを用いて構成され、前記主基板からの信号に基づく処理を行なう周辺基板と、該周辺基板によって制御され、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特別図柄対応演出表示装置と、を備え、前記特別図柄対応演出表示装置は、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選演出の動作を行う演出動作部と、複数の表示部から構成されており前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選結果を示唆する第一表示部と、該第一表示部とは異なる第二表示部と、を有し、前記周辺基板は、前記抽選手段によって抽選が行なわれる毎に前記特別図柄対応演出表示装置に対して出力制御を行い、前記演出動作部を動作させて抽選演出を行なう動作演出手段と、前記演出動作部が抽選演出の動作を開始した後に前記第一表示部もしくは前記第二表示部の変動を開始して表示内容を更新し、更新した表示内容によって前記抽選結果を表示する抽選結果表示手段と、を有し、前記抽選結果表示手段は、前記抽選手段によって抽選が行われる毎に、最初に前記演出動作部が抽選演出の動作を開始し、その後前記第一表示部の表示変動を開始して表示内容を更新し、当該抽選手段の抽選結果が落選であることを示す一次落選情報（例えば、第 1 表示器 4 4 の判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c の表示結果が全て「×」の表示）、または、前記複数の表示部のうち少なくとも一つの表示部が当選結果を表示した一次通過情報（例えば、第 1 表示器 4 4 の判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c の表示結果のいずれかが「GO」の表示）、のいずれかを当該第一表示部に対して出力制御を行ない、このとき、当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれずに前記一次落選情報の表示が行なわれると前記第二表示部の表示内容の更新を行わない一方、当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれると前記第二表示部の表示内容を更新して当該抽選手段の抽選結果が落選であることを示す最終落選情報（例えば、第 2 表示器 4 6 (7 セグメント LED) の表示結果が「1, 2, 4, 5, 6, 8」のうちいずれかの数字図柄）、または、当該抽選手段の抽選結果が当

10

20

30

40

50

選であることを示す最終当選情報（例えば、第2表示器46（7セグメントLED）の表示結果が「3, 7」のうちいずれかの数字図柄）、のいずれかを当該第二表示部に対して出力制御を行なうという通常段階演出を進行するのに対して、所定の条件を満たした場合（例えば、変動番号10～17の「第2段階演出変動A」又は 変動番号18～27の「第2段階演出変動B」のうちいずれかの変動表示パターンが選択された場合）、当該第一表示部にて前記一次通過情報の表示が行なわれると、当該第一表示部のすべての表示部が当選結果を表示するまで、当該第二表示部の表示内容の更新を行わず再び最初の前記演出動作部が作動を開始し、その後当該第一表示部における当選結果を表示していない表示部の表示変動を開始して表示内容を更新するように当該第一表示部に対して出力制御を行なうことにより当該演出動作部の動作そして当該第一表示部に対する出力制御の実行という順番を繰り返し行ない、前記複数の表示部のすべての表示部が当選結果を表示すると前記最終落選情報、または、前記最終当選情報、のいずれかを当該第二表示部に対して出力制御を行なうという前記通常段階演出の進行のテンポを崩す通常段階演出テンポ崩し演出制御手段を含むことを特徴とする。

10

この場合、主基板によって制御される特別図柄表示装置を具備し、特別図柄表示装置にて、抽選結果を遊技者が特定可能となるように抽選結果に対応した図柄を表示し抽選結果が当選であった場合に遊技者にとって通常よりも多くの遊技球を獲得可能な特別な状態を発生させるタイプの遊技機であり、このような遊技機において、特別図柄表示装置とは別途の抽選結果表示手段での新規な表示形態で表示を行うことによって、遊技の面白みを高めることができる。また、抽選結果表示手段を周辺基板によって制御することで、主基板での制御処理の負担を大きく増加させることなく、抽選結果表示手段にて多様な表示を行うことができ、抽選結果表示手段での多様な表示によって、遊技の面白みを高めることができる。

20

また、抽選入球口への遊技球の入球後、抽選結果表示手段にて表示内容を更新すべく表示の変動を開始するまでに、演出動作部の動作といったワンクッションの演出が存在することになる。ここで、遊技者は、抽選入球口への遊技球の入球によって行われた抽選の結果を表示する抽選結果表示手段での表示を、期待感を持って注目するのであるが、抽選結果表示手段での表示の変動が開始する前に上記のようなワンクッションの演出があることから、抽選入球口に遊技球が入球したことを確認した後に、期待感を持って抽選結果表示手段に注目するための心の準備ができる。よって、上記構成の遊技機によれば、抽選結果表示手段での表示の変動が開始する前に遊技者にゆとりをあたえることができこの点においても、遊技の興趣を向上させることができる。

30

また、抽選手段による抽選が行われる毎に、抽選結果表示手段にて抽選結果が表示されるのであるが、抽選結果が落選である場合、第一表示部にて一次落選情報の表示が行われると、第二表示部では表示内容が更新されない。すなわち、第二表示部は、抽選が行われる都度、表示内容を常に更新するものではなく、表示内容を変更する場合と変更しない場合とがあるものになる。よって、この点で、抽選結果表示手段全体での表示は、変化に富んだ表示となり、全ての表示部にて表示内容を更新する従来の遊技機に比して、表示についての面白みを向上させることができる。

また、第一表示部における当選結果が表示されたとしても、第二表示部における演出に移行しないで再度演出動作部の動作そして第一表示部における演出を行って当選数を増加させることによって、演出のテンポを変えることで（一旦、演出の流れを止めるような溜めをつくることで）単調さを解消することができる。

40

【0010】

（解決手段2）

解決手段1において、前記第一表示部は、前記演出動作部の下方に配設され、前記第二表示部は、前記第一表示部の下方に配設される。

この場合、遊技者は、遊技球の流下方向となる上方から下方に沿って視線を移すという自然な行為によって各種の演出装置（演出動作部、第一表示部、及び第二表示部）の演出

50

を順次見ることができる。従って、遊技者にとっては演出が分かり易くなり遊技に対する集中力を失わせることがなく、遊技の興趣を低減させることがない。

【 0 0 1 1 】

(解決手段 3)

解決手段 1 又は解決手段 2 において、前記遊技機は、パチンコ遊技機である。

なお、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作手段（本実施形態では、操作ハンドル 1 8 ）の操作に応じて遊技球を遊技領域（本実施形態では、遊技領域 1 2 ）に打ち込み、該打ち込んだ遊技球が遊技領域内に設けられた始動口（本実施形態では、始動口 5 3 ）に入賞することを条件として画像表示手段（本実施形態では、装飾図柄表示 L E D 4 7 ）で図柄情報（本実施形態では、左・中・右の装飾図柄）の変動表示を行い、図柄情報の表示結果を停止表示するものである。また、特別状態（本実施形態では、大当り遊技状態）の発生時には、遊技領域内に設けられた大入賞口（本実施形態では、大入賞口装置 6 0 ）を所定態様で開放して遊技球の入賞を可能にし、その入賞に基づいて遊技者に遊技特典（賞球の付与や磁気カードへのポイントの書き込み等）を付与するものである。

10

【 発明の効果 】

【 0 0 1 2 】

本発明の構成によれば、演出のテンポを変えることで単調さを解消することができ、さらに遊技者の期待を高めることができるので興趣の低下を抑制することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

20

【 0 0 1 3 】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図 1 乃至図 3 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図 1 は、パチンコ機を示す正面図である。図 2 は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。図 3 は、パチンコ機 1 の裏面構成を示す背面図である。

【 0 0 1 4 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、前面枠 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、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 の前面一側には、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。また、本体枠 3 は、前枠体 8、遊技盤装着枠 9、及び機構装着枠 1 0 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 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠 2 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。なお、外枠 2 に対する本体枠 3 の開閉は、内枠開放スイッチ 3 6（図 5 参照）によって検出されるようになっている。

30

【 0 0 1 5 】

また、本体枠 3 は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠 9 が背面側に機構装着枠 1 0 がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠 3 は、従来の前枠（内枠、前面枠等と呼ばれることがある）と、機構板（裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある）との機能を兼ね備えている。

40

【 0 0 1 6 】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 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。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 3 3 が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部（図示しない）が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面（前面）の左側部には係合突部 3 3 と対応する係止凹部 3 4 が上下に 2 つ形成され（図 4 参照）、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 3 5 が上下に 2 つ形成されている。係合フック 3 5 は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

【 0 0 1 7 】

また、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 3 8 が形成され（図 4 参照）、遊技盤装着枠

50

9の左下部には、係止フック38と対応する付勢ロック部37が設けられている。遊技盤4を遊技盤装着枠9に装着した場合には、付勢ロック部37が係止フック38を下方に付勢して係止する。そして、付勢ロック部37によって係止フック38を下方に付勢することにより遊技盤4に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより、遊技盤4が遊技盤装着枠9の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【0018】

また、遊技盤4の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール11が設けられている。また、遊技盤装着枠9よりも下方に位置する前枠体8の前側下部の一側寄りには、重低音用スピーカ14が装着されている。また、前枠体8前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤4の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール15が傾斜状に装着されている。一方、前枠体8前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材16が装着されている。下前面部材16前面のほぼ中央には、下皿17が設けられ、片側寄りには操作ハンドル18が設けられている。

【0019】

また、図2に示すように、本体枠3（前枠体8）のヒンジ機構7が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠2に対して本体枠3を施錠する機能と、本体枠3に対して前面枠5を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置19が装着されている。施錠装置19は、外枠2に設けられた閉止具20に係脱可能に係合して本体枠3を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック21と、前面枠5の開放側の後面に設けられた閉止具22に係脱可能に係合して前面枠5を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック23とを備えている。

【0020】

しかして、シリンダー錠24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21と外枠2の閉止具20との係合が解除されて本体枠3が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック23と前面枠5の閉止具22との係合が解除されて前面枠5が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠24の前端部は、パチンコ機1の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体8及び下前面部材16を貫通して下前面部材16の前面に露出して配置されている。

【0021】

本体枠3前面の一側には、ヒンジ機構25によって前面枠5が前方に開閉可能に装着されている。前面枠5は、扉本体フレーム26、上皿28、及び演出スイッチ18a（操作ハンドル）を備えて構成されている。扉本体フレーム26は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体8の上端から下前面部材16の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム26のほぼ中央には、後述する遊技盤4の遊技領域12を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓30が形成されている。また、扉本体フレーム26の後側には、開口窓30よりも大きい矩形枠状をなす窓枠31が設けられ、該窓枠31には、透明板32が装着されている。なお、本体枠3に対する前面枠5の開閉は、扉開放スイッチ39（図5参照）によって検出されるようになっている。

【0022】

扉本体フレーム26の前側には、開口窓30の周囲において、左右両側部に枠ランプ27が、下部に上皿28が、上部に中高音用スピーカ29が装着されている。また、上皿28の左片側寄りには、演出スイッチ18aが配設されている。なお、枠ランプ27は、後述する特別対応図柄表示LED47にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、中高音用スピーカ29及び上述した重低音用スピーカ14は、特別対応図柄表示LED47にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、特別対応図柄表示LED47にて実行される演出に同期して枠ランプ27の点灯・消灯制御、中高音用スピーカ29及び重低音用スピーカ14の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、中高音用スピーカ29及び重低音用スピーカ14では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の

10

20

30

40

50

出力も行われる。

【 0 0 2 3 】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 1 0 5 と、球タンク 1 0 5 と払出装置 1 0 3 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 1 0 6 と、が配置されている。なお、タンクレール 1 0 6 によって球タンク 1 0 5 と接続される払出装置 1 0 3 (球払出手段) は、ユニット状に形成され、タンクレール 1 0 6 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号に基づいて所定個数の遊技球を払い出す。

【 0 0 2 4 】

また、タンクレール 1 0 6 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 1 0 7 が設けられている。なお、基板保護カバー 1 0 7 は、タンクレール 1 0 6 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 1 0 7 は、パチンコ機 1 の背面側に張り出しており、その下方に主制御基板 1 0 1 が配置されている。また、主制御基板 1 0 1 の遊技盤 4 背面側には周辺制御基板 1 1 1 (図 5 に符号のみ記載) が配置されている。しかして、主制御基板 1 0 1 及び周辺制御基板 1 1 1 の上方がパチンコ機 1 の背面側に張り出した基板保護カバー 1 0 7 によって覆われ、タンクレール 1 0 6 から落下した球によって主制御基板 1 0 1 及び周辺制御基板 1 1 1 が損傷するのを防止している。

【 0 0 2 5 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射制御装置 1 0 4 (球発射手段) が取り付けられている。この発射制御装置 1 0 4 は、発射位置に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 1 8 と関連付けられている。また、発射制御装置 1 0 4 の右側方には、払出制御基板 1 0 2 が設けられている。払出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 からの遊技球の払い出しを指示する信号を受信したことに基づいて払出装置 1 0 3 を駆動制御する。

【 0 0 2 6 】

次に、遊技盤 4 に設けられる各種構成部材及び装置について図 4 を参照して説明する。図 4 は遊技盤 4 を示す正面図である。

【 0 0 2 7 】

上述した案内レール 1 1 の内側には、遊技領域 1 2 が区画形成され、遊技領域 1 2 のほぼ中央部分から下側部分に亘って、演出装置 4 0 (特図対応演出表示装置) が配設されている。演出装置 4 0 は、遊技領域 1 2 のほぼ中央部分に配される上側演出部 4 0 a と、該上側演出部 4 0 a と連なるようにして遊技領域 1 2 の下側部分に配される下側演出部 4 0 b と、から構成される。なお、上側演出部 4 0 a 及び下側演出部 4 0 b は、それぞれ円形状を基本に領域が形成されることで、演出装置 4 0 は、正面視で (遊技者側から見て) 瓢箪形状をなして遊技領域 1 2 に配置されている。

【 0 0 2 8 】

上側演出部 4 0 a には、その上端部分に始動入賞装置 4 1 が配設され、該始動入賞装置 4 1 の下方には、複数個の発光部材 (本実施形態では、4 個の L E D) から構成される特別図柄記憶数表示 L E D 4 2、爆弾をモチーフとしたキャラクタを象った可動装飾体 4 3 (演出動作部)、及び液晶表示器から構成される第 1 表示器 4 4 (第一表示部) が上側から下側に向かって順に配設されている。第 1 表示器 4 4 は、図 2 3 に示すように、左・中・右の 3 つの判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c と、これら 3 つの判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c の下側表示領域に個々に設けられて各判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c と個々に対応する 3 つの移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c と、を備えている。なお、可動装飾体 4 3 及び第 1 表示器 4 4 は、それぞれ遊技領域 1 2 を流下する遊技球の侵入を阻止する円状壁部 4 8 の内部空間に配置されている。

【 0 0 2 9 】

始動入賞装置 4 1 は、上方から遊技球が入賞可能な始動口 5 3（抽選入球口）と、該始動口 5 3 に入賞した遊技球を検出する始動口スイッチ 5 4（図 5 参照：始動球検出手段）と、を備えている。始動口 5 3 の両側には、普通電動役物ソレノイド 5 5（図 5 参照）の駆動により下部を支点として回動可能な左右一対の可動片 5 6 が設けられている。そして、始動口 5 3 は、通常（普通電動役物ソレノイド 5 5 の OFF で）、可動片 5 6 が起立位置にあることで上方からの遊技球の受入れを狭めた状態（以下、これを閉鎖ともいう）にあり（但し、遊技球の入賞は可能である）、後述するゲート 5 7 への遊技球の通過に基づいて普通電動役物ソレノイド 5 5 が ON することで、可動片 5 6 が傾動（支点を中心として回動）して（以下、これを開放ともいう）上方からの遊技球の受入れを広めた状態に移行する。即ち、ゲート 5 7 への遊技球の通過によって始動口 5 3 への遊技球の入賞率が高まる（始動口 5 3 に遊技球が入賞し易くなる）ようになっている。また、始動口スイッチ 5 4 により遊技球が検出されたことに基づいて、特別図柄及び特別対応図柄の変動表示が開始される。即ち、始動口スイッチ 5 4 による遊技球の検出に応じて、後述する特別図柄表示 LED 5 1 における特別図柄の変動表示、及び特別対応図柄表示 LED 4 7 における特別対応図柄（識別対応情報）の変動表示が許可される（始動判定成立手段）。

10

【 0 0 3 0 】

なお、実施形態中では、ゲート 5 7 を遊技球が通過すると、これに基づいて常に普通電動役物ソレノイド 5 5 を ON にして始動入賞装置 4 1（可動片 5 6）を開放する構成としているが、この構成に限定しない。例えば、ゲート 5 7 を遊技球が通過すると、これに基づいて乱数抽出を行い、該乱数抽出に基づいて 1 0 0 % の確率で（例えば、抽出値の全てを開放決定値に設定する）始動入賞装置 4 1 を開放するようにしてもよい。また、ゲート 5 7 への遊技球の通過に基づいて乱数を抽出する（乱数抽出手段）構成とした場合、開放決定値を任意に設定する（開放決定手段）ことで、始動入賞装置 4 1 を開放するときと開放しないときとを設けてもよい。例えば、通常の遊技状態では、開放決定値を 1 割程度設定する（ほぼ 1 0 % の確率で始動入賞装置 4 1 を開放する）一方、特定の遊技状態中（例えば、確率変動制御中）では、開放決定値を 9 割程度設定する（ほぼ 9 0 % の確率で始動入賞装置 4 1 を開放する）ようにしてもよい。このような構成とすることで、通常時は殆ど始動入賞装置 4 1 を開放せずに、確率変動制御中では始動入賞装置 4 1 を頻繁に開放することで、次に大当たり遊技状態（特別状態）が発生するまで遊技球を減らすことなく、遊技を継続させることができるという遊技内容にでき、遊技の興趣を低減することがない。

20

30

【 0 0 3 1 】

特別図柄記憶数表示 LED 4 2 は、4 個の LED から構成され、始動口 5 3 への入賞が有効である（特別図柄の保留記憶数が 4 未満のとき）ときに、始動口スイッチ 5 4 により遊技球を検出する毎に LED を点灯させ、特別図柄表示 LED 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始する毎に点灯している LED を 1 つ消灯させる。このように、特別図柄記憶数表示 LED 4 2 は、所定条件が成立（始動口 5 3 に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（保留記憶数）を表示するようになっている。

【 0 0 3 2 】

可動装飾体 4 3 は、爆弾をモチーフとしたキャラクタの顔及び胴体部分（具体的には、爆弾の本体部分によってキャラクタの顔及び胴体部分が構成される）を形成する球形状の本体部材 7 0（可動基体）を備えている。本体部材 7 0 は、透光性を有する乳白色の合成樹脂から形成され、その内部には個々にフルカラー LED から構成される 4 個のキャラ装飾 LED 7 1（図 5 参照：多色発光体）が内蔵され、該 4 個のキャラ装飾 LED 7 1 の発光によって本体部材 7 0（キャラクタの顔及び胴体部分）が様々な色彩で光装飾されるようになっている。なお、球形状の本体部材 7 0 の外周部分には、キャラクタの両腕、両足、サングラス、口、及び頭頂部分の装飾品（爆弾の導火線部分に相当する）の各構成部材が取り付けられている。また、可動装飾体 4 3（キャラ装飾 LED 7 1 を内蔵した本体部材 7 0）は、回転モーター 7 2（図 5 参照：電氣的駆動源）の駆動によって左右両方向に回転可能に設けられると共に、上下モーター 7 3（図 5 参照：電氣的駆動源）の駆動によって上下方向に進退可能に設けられている。可動装飾体 4 3 の回転位置は、回転モーター

40

50

位置検出センサー 74 (図5参照) によって検出され、可動装飾体 43 の上下位置は、上下モーター位置検出センサー 75 (図5参照) によって検出される。

【0033】

第1表示器 44 は、左・中・右の3つの判定表示部 44a ~ 44c と、該判定表示部 44a ~ 44c と個々に対応した3つの移行表示部 45a ~ 45c と、を備えている。判定表示部 44a ~ 44c には、それぞれ「GO」の図柄情報(第1の装飾図柄)と「×」の図柄情報(第1の装飾図柄)とが変動表示され、表示結果として「GO」又は「×」のいずれか一方の図柄情報が停止表示される。移行表示部 45a ~ 45c は、各判定表示部 44a ~ 44c と後述する第2表示器 46 との間を個々に繋ぐような表示態様で表示される。具体的に、各移行表示部 45a ~ 45c は、それぞれ導火線を模した表示態様で表示され、あたかも導火線を伝って火が移動するような演出表示(以下、これを移行表示ともいう)を行う。これに対して、各判定表示部 44a ~ 44c は、個々に各移行表示部 45a ~ 45c の上端に位置し、導火線(移行表示部 45a ~ 45c)の先端部分における点火を模した表示態様で表示される。

10

【0034】

また、始動入賞装置 41 の下方であり且つ特別図柄記憶数表示 LED 42 の間(4個の LED の真ん中部分)、可動装飾体 43 の裏面側、及び第1表示器 44 の左右側方に位置する円状壁部 48 の前端壁には、それぞれ光装飾用の LED 94 ~ 96 が配設されている。

【0035】

20

下側演出部 40b には、上側演出部 40a と同様に、遊技領域 12 を流下する遊技球の侵入を阻止する円状壁部 49 が立設され、該円状壁部 49 の上端部分(具体的には、上側演出部 40a の円状壁部 48 と下側演出部 40b の円状壁部 49 との間)には、第2表示器 46 (第二表示部) が配設され、該第2表示器 46 の左右側方には、それぞれ特別対応図柄表示 LED 47 (特別図柄表示装置) が配設されている。

【0036】

第2表示器 46 は、フルカラーの7セグメント LED から構成されると共に、前述した導火線を象った移行表示部 45a ~ 45c の下端部分と繋がるようにして配設されている。

【0037】

30

左右一対の特別対応図柄表示 LED 47 は、それぞれ複数個の発光部材(本実施形態では、左右それぞれ5個ずつの LED) から構成されており、該 LED を点滅させて特別対応図柄を変動表示し、特別対応図柄の表示結果として所定の態様で LED を点灯するようになっている。なお、第2表示器 46 及び特別対応図柄表示 LED 47 の取付筐体部分は、導火線(移行表示部 45a ~ 45c) の下端部分(後述する爆弾の本体部分を象った下装飾駆動部 80 の上端部分)における爆発を象った意匠が施されている。

【0038】

また、円状壁部 49 の内部空間には、遊技状態を遊技者に認識させるための状態演出装置 50 (動作演出手段) が配設されている。円状壁部 49 の外側となる右上部分には、特別図柄表示 LED 51 が配設され、円状壁部 49 の外側となる左上部分には、4つの状態表示 LED 52a ~ 52d が配設されている。

40

【0039】

特別図柄表示 LED 51 (識別情報表示手段) は、複数個の発光部材(本実施形態では、5個の LED) から構成されており、該 LED を点滅させて特別図柄(識別情報)を変動表示し、特別図柄の表示結果として所定の態様で LED を点灯するようになっている。

【0040】

なお、5個の LED から構成される特別図柄表示 LED 51、及び左右それぞれ5個ずつ(計10個)の LED から構成される特別対応図柄表示 LED 47 は、それぞれ遊技者側から見て光装飾用の LED のように見えるように構成されている。言い換えれば、特別図柄及び特別対応図柄は、それぞれ表示認識が困難な構成となっており、各種図柄表示 L

50

ＥＤ５１，４７の表示結果からは抽選結果の判別が困難になっている。具体的に、特別対応図柄表示ＬＥＤ４７による特別対応図柄の変動表示は、計１０個の全てのＬＥＤが赤色点灯と緑色点灯とを周期的に交互に繰り返す態様で行われ、最終的に特別図柄の表示結果（当り又はハズレを示す計５個のＬＥＤからなる特別図柄表示ＬＥＤ５１の点灯態様）と対応した点灯態様で計１０個のＬＥＤが点灯制御される。但し、ここでいう表示認識が困難な構成とは、特別図柄表示ＬＥＤ５１及び特別対応図柄表示ＬＥＤ４７の点灯が視認し難い構成というものではなく、各ＬＥＤ５１，４７の点灯によって特別図柄及び特別対応図柄の変動表示が行われ、その点灯態様によって表示結果（当落の判定結果）が表示されていることを遊技者に意識させない構成のことである。具体的には、遊技者が演出装置４０の演出に注目していると意識がいかないような特別図柄表示ＬＥＤ５１及び特別対応図柄表示ＬＥＤ４７の位置又は大きさにすることで、特別図柄及び特別対応図柄を遊技者に意識させない構成にできる。

10

【００４１】

このため、始動入賞装置４１への入賞に基づく抽選結果の演出表示としては、前述した第１表示器４４による第１の装飾図柄の変動表示及びその表示結果（各判定表示部４４ａ～４４ｃでの「ＧＯ」又は「×」の表示）、さらには第１の装飾図柄の表示結果が所定の表示結果（具体的には、判定表示部４４ａ～４４ｃのうち少なくとも１つの表示部で「ＧＯ」が表示される表示結果）となったときに実行される第２表示器４６による第２の装飾図柄の変動表示及びその表示結果が遊技者が容易に認識できるものとなっている。但し、始動入賞装置４１への入賞に基づく演出としては、特別図柄の変動開始とほぼ同時に可動装飾体４３による演出動作が最初に行われ、遊技者は当該可動装飾体４３の動作開始によって第１の装飾図柄乃至第２の装飾図柄の変動表示が開始される旨を認識する。

20

【００４２】

状態表示ＬＥＤ５２ａは、後で詳述する確率変動制御中の遊技状態で電源が遮断されたときに、その後の電源投入時に所定時間点灯することで、確率変動制御（以下、これを確変ともいう）が実行されている旨を認識させるためのＬＥＤである。状態表示ＬＥＤ５２ｂは、後で詳述する時間短縮制御の実行期間中に点灯することで、時間短縮制御が実行されている旨を認識させるためのＬＥＤである。状態表示ＬＥＤ５２ｃ（当選状態默示手段）は、後で詳述する１５ラウンドの大当たり遊技状態の発生期間中に点灯することで、１５ラウンドの大当たり遊技状態が発生している旨を認識させるためのＬＥＤである。状態表示ＬＥＤ５２ｄ（当選状態默示手段）は、後で詳述する２ラウンドの大当たり遊技状態の発生期間中に点灯することで、２ラウンドの大当たり遊技状態が発生している旨を認識させるためのＬＥＤである。但し、１５ラウンド及び２ラウンドの大当たり遊技状態が発生している旨を個々に認識させるための各状態表示ＬＥＤ５２ｃ，５２ｄは、円状壁部４９外側の左上部分の小さな点灯でその旨を認識させるものであり、熟練していない遊技者にとっては、状態表示ＬＥＤ５２ｃ，５２ｄが点灯していても、その点灯が分かり難く、１５ラウンド又は２ラウンドの大当たり遊技状態が発生していることが不明朗となる。

30

【００４３】

状態演出装置５０は、その中心部分に爆弾の本体部分を象った意匠が施された外形円形状（具体的には、前側に若干膨らんだ球面形状）の下装飾駆動部８０を備えている。下装飾駆動部８０は、透光性を有する乳白色の合成樹脂によって形成されると共に、その裏面側にはフルカラーＬＥＤ８１（図５参照）が配設されており、該フルカラーＬＥＤ８１の発光によって下装飾駆動部８０の前面（爆弾の本体部分）が様々な色彩で光装飾されるようになっている。球面形状の下装飾駆動部８０の前面部分には、爆弾の導火線を象った指示部材８２と、「ＢＯＭ！」の文字とが一体的に取り付けられている。指示部材８２は、導火線の先端部分が指示部８２ａとして下装飾駆動部８０外周に突出して設けられている。また、下装飾駆動部８０は、下装飾駆動部モーター８３（図５参照）の駆動によって時計方向及び反時計方向に回転可能に設けられている。なお、下装飾駆動部８０の回転位置は、下装飾駆動部モーター位置検出センサー８４（図５参照）によって検出される。

40

【００４４】

50

下装飾駆動部 80 の外周には、複数個の状態表示 LED 85 ~ 87 が下装飾駆動部 80 を取り囲むようにして配設されている。状態表示 LED 85 は、前記状態表示 LED 52 c と同様に、15 ラウンドの大当り遊技状態の発生期間中に点灯することで、15 ラウンドの大当り遊技状態が発生している旨を認識させるための LED であり、その前面側は「V」の文字が記された透光性を有する部材によって被覆されている。状態表示 LED 86 は、15 ラウンドの大当り遊技状態の終了後における確率変動制御の実行期間中に点灯することで、15 ラウンド終了後の確率変動制御が実行されている旨を認識させるための LED であり、その前面側は「天国」の文字が記された透光性を有する部材によって被覆されている。状態表示 LED 87 は、16 個の LED から構成されており、該 16 個の LED の点灯 / 消灯によって、カウントダウン演出を実行するようになっている。なお、以下の説明では、便宜上、状態表示 LED 85 を「V」表示 LED 85 といい、状態表示 LED 86 を「天国」表示 LED 86 という。また、左端（「天国」表示 LED 86 の真下）に位置する状態表示 LED 87 から右上端に位置する状態表示 LED 87 までの全 16 個の状態表示 LED 87 を順に、16 回 ~ 1 回表示 LED 87 という。

10

【0045】

ここで、上記した状態演出装置 50 による状態表示の動作について説明する。まず、15 ラウンドの大当り遊技状態が発生すると、その旨を認識させるべく「V」表示 LED 85 が点灯されると共に、指示部 82 a によって「V」表示 LED 85 を指し示す位置まで下装飾駆動部 80 が回転される。なお、通常の遊技状態（15 ラウンドの大当り遊技状態中以外、15 ラウンドの大当り遊技状態後の確率変動制御中以外、及び時間短縮制御中以外）では、「天国」表示 LED 86、「V」表示 LED 85、及び 16 回 ~ 1 回表示 LED 87、が消灯状態にあり、下装飾駆動部 80 のフルカラー LED 81 がゆったりとした速度で青色点滅状態にあり、消灯した 1 回表示 LED 87 を指示部 82 a が指し示す位置（図 4 に示す指示部 82 a の位置、以下、これを通常位置という）で下装飾駆動部 80 が停止される。即ち、通常の遊技状態から 15 ラウンドの大当り遊技状態が発生すると、下装飾駆動部 80 が通常位置から時計方向に回転され、指示部 82 a が「V」表示 LED 85 を指し示す位置でその回転動作が停止される。

20

【0046】

また、15 ラウンドの大当り遊技状態が終了し、該大当り遊技状態の終了に伴う確率変動制御が開始されると、「V」表示 LED 85 が消灯されると共に、「天国」表示 LED 86 が点灯される。そして、下装飾駆動部 80 は、指示部 82 a によって「V」表示 LED 85 を指し示す位置から反時計方向に回転され、指示部 82 a が「天国」表示 LED 86 を指し示す位置でその回転動作が停止される。

30

【0047】

また、通常の遊技状態で 2 ラウンドの大当り遊技状態が発生すると、その旨を認識させるべく 16 回 ~ 1 回の 16 個全ての表示 LED 87 が白色点灯されると共に、指示部 82 a によって 16 回表示 LED 87 を指し示す位置まで下装飾駆動部 80 が回転される。即ち、通常の遊技状態で 2 ラウンドの大当り遊技状態が発生すると、下装飾駆動部 80 が通常位置から時計方向に回転され、指示部 82 a が 16 回表示 LED 87 を指し示す位置でその回転動作が停止されてカウントダウン演出が開始される。このときのカウントダウン演出としては、特別図柄の変動表示毎に 16 回 ~ 1 回の表示 LED 87 が順次消灯されていき、これと同時に、指示部 82 a が残りのカウントダウン演出回数を指し示す表示 LED 87 の位置に下装飾駆動部 80 が回転されていく。また、このとき、下装飾駆動部 80 裏面のフルカラー LED 81 はゆっくりしたテンポで青色点滅される。

40

【0048】

また、確率変動制御中に 2 ラウンドの大当り遊技状態が発生すると、当該 2 ラウンドの大当り遊技状態の終了後に 50 回の時間短縮制御が実行されるが、このときも、上記したカウントダウン演出と同様に、16 回 ~ 1 回の 16 個全ての表示 LED 87 が白色点灯されると共に、指示部 82 a によって 16 回表示 LED 87 を指し示す位置まで下装飾駆動部 80 が回転される。但し、この場合には、カウントダウン演出が時間短縮制御の残り回

50

数をカウントダウンする報知演出として実行される。また、このとき、下装飾駆動部 8 0 裏面のフルカラー L E D 8 1 はミドルテンポで白色点滅される。具体的に、時間短縮制御は、大当り遊技状態の終了後に最大 5 0 回実行されるようになっており、残り 5 0 回 ~ 1 7 回の時間短縮制御となる場合は、指示部 8 2 a が 1 6 回表示 L E D 8 7 を指し示す位置で下装飾駆動部 8 0 の回転動作が停止されると共に、下装飾駆動部 8 0 が白色に光装飾されることで、残りの時間短縮制御が 1 7 回乃至 5 0 回である旨を認識させる。

【 0 0 4 9 】

その後、残り 1 6 回の時間短縮制御となる場合は、指示部 8 2 a が 1 6 回表示 L E D 8 7 を指し示した状態で、1 6 回 ~ 1 回の 1 6 個全ての表示 L E D 8 7 とフルカラー L E D 8 1 との発光色が赤色に切り替えられ（フルカラー L E D 8 1 はハイテンポの赤色点滅）、下装飾駆動部 8 0 は赤色に光装飾される。そして、残り 1 6 回の時間短縮制御から 1 回ずつ残り回数が減少していくに連れて、1 6 回 ~ 1 回の表示 L E D 8 7 が順次消灯されていき、これと同時に、指示部 8 2 a が残りの最大回数を指し示す表示 L E D 8 7 の位置に下装飾駆動部 8 0 が回転されていく。なお、このとき、1 6 回以下となる残りの時間短縮制御の回数に応じて、フルカラー L E D 8 1 の発光色（点滅色）が赤色（残り 1 6 ~ 1 1 回）、緑色（残り 1 0 ~ 6 回）、黄色（残り 5 ~ 1 回）の順で切り替えられる。即ち、残り 1 6 回 ~ 1 回の時間短縮制御となる場合は、下装飾駆動部 8 0 が白色以外の色調で光装飾されることで、残りの時間短縮制御が 1 回乃至 1 6 回である旨を認識させ、さらには、1 6 回 ~ 1 回の表示 L E D 8 7 の点灯が残り回数と対応して行われると共に、指示部 8 2 a が残り最大回数の表示 L E D 8 7 を指し示すようになっている。

【 0 0 5 0 】

上側演出部 4 0 a の左側方には、ゲート 5 7 が設けられている。ゲート 5 7 には、ゲート 5 7 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 5 8（図 5 参照：通過球検出手段）が設けられている。そして、ゲートスイッチ 5 8 による遊技球の検出に基づき、前記普通電動役物ソレノイド 5 5 が所定時間 ON されて可動片 5 6 が開放される。また、ゲート 5 7 には、光装飾用のゲート L E D 9 7（図 5 参照）が配設されている。

【 0 0 5 1 】

上側演出部 4 0 a の右側下方には、大入賞口装置 6 0（可変入賞装置）が配設されている。大入賞口装置 6 0 は、横長長方形形状の大入賞口と、大入賞口の前面に設けられ、大入賞口ソレノイド 6 1（図 5 参照）の駆動により下部を支点として回動可能な前面扉 6 2 と、大入賞口に入賞した遊技球を検出するカウントスイッチ 6 3（図 5 参照：可変入賞装置入賞球検出手段）と、を備えている。また、大入賞口に遊技球が入賞し、カウントスイッチ 6 3 によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、1 2 個）の遊技球の払い出しが行われる。なお、大入賞口装置 6 0 は、通常、前面扉 6 2 が起立し、遊技球が入賞不可能な閉鎖状態に制御され、大入賞口ソレノイド 6 1 を可動し、前面扉 6 2 の下部を支点としてパチンコ機 1 手前方向に回動させ、遊技球が入賞可能な開放状態に制御する。また、大入賞口装置 6 0 の下方には、大当り遊技状態中における残りラウンド表示用の大入賞口 L E D 9 8 が配設されている。大入賞口 L E D 9 8 は、7 セグメント L E D から構成され、大当り遊技状態中に残りのラウンド数を表示するようになっている。例えば、1 5 ラウンドの大当り遊技状態において、現在のラウンド数が 1 0 ラウンド目の実行中である場合、大入賞口 L E D 9 8 には残りラウンド数（現在のラウンドも含む）を示す「6」の数字が表示される。また、大入賞口 L E D 9 8（判別認識手段）は、残りラウンド表示を主機能とする他、後で詳述する「大当り（2 R 確変）」及び「大当り（2 R 非確変）」の 2 ラウンドの大当りであるか、「小当り」であるかを大入賞口への入賞に伴う変動表示の有無によって遊技者に認識させる当り判別用の表示を副機能として実行するようになっている。

【 0 0 5 2 】

下側演出部 4 0 b の下方となる遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 1 2 から排出するアウト口 6 4 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上方から遊技球が入賞可能な複数の一

般入賞口が設けられている。複数の一般入賞口は、始動入賞装置 4 1 の上方に配置される天入賞口 6 5 と、第 2 表示器 4 6 及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 の左側方に配置される左中入賞口 6 6 と、大入賞口装置 6 0 の上方に配置される右上入賞口 6 7 と、状態演出装置 5 0 の左側方に配置される左下入賞口 6 8 と、状態演出装置 5 0 の右側方に配置される右下入賞口 6 9 と、から構成されている。なお、大入賞口装置 6 0 の上方に配置される右上入賞口 6 7 は、回転体を象った取付部材を介して遊技領域 1 2 に取り付けられている。

【 0 0 5 3 】

天入賞口 6 5 に入賞した遊技球は、天入賞口スイッチ 6 5 a (図 5 参照：入賞球検出手段) によって検出され、当該検出に基づいて所定数 (例えば、 1 0 個) の遊技球の払い出しが行われる。また、天入賞口 6 5 には、光装飾用の天入賞口 L E D 6 5 b (図 5 参照) が設けられている。左中入賞口 6 6 に入賞した遊技球は、左中入賞口スイッチ 6 6 a (図 5 参照：入賞球検出手段) によって検出され、当該検出に基づいて所定数 (例えば、 1 0 個) の遊技球の払い出しが行われる。また、左中入賞口 6 6 には、光装飾用の左中入賞口 L E D 6 6 b (図 5 参照) が設けられている。右上入賞口 6 7 に入賞した遊技球は、右上入賞口スイッチ 6 7 a (図 5 参照：入賞球検出手段) によって検出され、当該検出に基づいて所定数 (例えば、 1 0 個) の遊技球の払い出しが行われる。また、右上入賞口 6 7 には、光装飾用の右上入賞口 L E D 6 7 b (図 5 参照) が設けられている。左下入賞口 6 8 に入賞した遊技球は、左下入賞口スイッチ 6 8 a (図 5 参照：入賞球検出手段) によって検出され、当該検出に基づいて所定数 (例えば、 1 0 個) の遊技球の払い出しが行われる。右下入賞口 6 9 に入賞した遊技球は、右下入賞口スイッチ 6 9 a (図 5 参照：入賞球検出手段) によって検出され、当該検出に基づいて所定数 (例えば、 1 0 個) の遊技球の払い出しが行われる。

【 0 0 5 4 】

また、以上説明した一般入賞口 6 5 ~ 6 9 及び各種入賞装置 (始動入賞装置 4 1、大入賞口装置 6 0) に入賞した遊技球は、各球検出スイッチによって検出された後、遊技盤 4 の裏面に排出されるが、これら全ての遊技球は、遊技盤 4 裏面に設けられた全入賞口入賞数計数スイッチ 5 9 (図 5 参照) によって検出されるようになっている。

【 0 0 5 5 】

また、遊技領域 1 2 の左側端部には、左サイドランプ L E D 9 1 (図 5 参照) を内蔵した左サイドランプ飾り 9 0 が設けられ、遊技領域 1 2 の右側端部には、右サイドランプ L E D 9 3 (図 5 参照) を内蔵した右サイドランプ飾り 9 2 が設けられている。また、遊技盤 4 の前面 (遊技領域 1 2 が形成される側) には、遊技球の流下方向を変化させる複数の障害釘 (障害部材) が植設されている。

【 0 0 5 6 】

ここで、上述した各種構成部材及び装置等が設けられた遊技盤 4 にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル 1 8 を操作することにより、パチンコ機 1 の裏面に設けられる発射制御装置 1 0 4 によって遊技球が打ち出される。発射制御装置 1 0 4 から打ち出された遊技球は、発射レール 1 5 及び案内レール 1 1 を通って遊技領域 1 2 の上部に放出され、遊技領域 1 2 を障害釘等に衝突しながらアウト口 6 4 に向かって流下する。そして、遊技領域 1 2 を流下する遊技球が始動口 5 3 に入賞すると、特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態 (例えば、大当たり遊技中でない状態や特別図柄及び特別対応図柄の変動表示中でない状態) であれば、特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始すると共に、特別対応図柄表示 L E D 4 7 にて特別対応図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示 L E D 5 1 における特別図柄の変動表示、及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 における特別対応図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。なお、始動口 5 3 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 5 4 によって検出されたことに基づいて所定数 (例えば、 3 個) の遊技球の払い出しが行われる。

【 0 0 5 7 】

また、遊技領域 1 2 を流下する遊技球がゲート 5 7 を通過し、ゲートスイッチ 5 8 によって検出されると、始動口 5 3 の可動片 5 6 が所定時間 (例えば、 0 . 5 秒) 開放されて

、始動口 5 3 に遊技球が入賞し易くなる。即ち、可変入賞装置 7 0 は、ゲートスイッチ 5 8 によって遊技球が検出されると、所定時間（例えば、通常状態時 0 . 5 秒、又は確率変動状態時 3 秒）開放状態に制御される。具体的には、ゲートスイッチ 5 8 による遊技球の検出に基づいて、普通電動役物ソレノイド 5 5 を可動して可動片 5 6 を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び普通電動役物ソレノイド 5 5 を可動して可動片 5 6 を閉鎖状態に制御する。可動片 5 6 を開放状態に制御することにより始動口 5 3 に遊技球が入賞し易い状態になり、可動片 5 6 を閉鎖状態に制御することにより始動口 5 3 に遊技球が入賞し難い状態になる。

【 0 0 5 8 】

また、特別図柄表示 L E D 5 1 での特別図柄の変動表示、及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 での特別対応図柄の変動表示が開始されてから、特別図柄表示 L E D 5 1 及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 に表示結果が導出されるまでの期間では、可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4、及び第 2 表示器 4 6 による演出が行われる。具体的には、特別図柄及び特別対応図柄の変動表示が開始されると、最初に、可動装飾体 4 3 の回転及び発光（具体的には、キャラ装飾 L E D 7 1 の発光）が行われる。このとき、可動装飾体 4 3 の回転動作の態様及び発光色は、それぞれ大当たり期待度に応じて複数通り設定されている。次に、第 1 表示器 4 4 の各判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c に、それぞれ「 G O 」又は「 x 」のいずれか一方が第 1 の装飾図柄の表示結果として表示される。このとき、「 G O 」の表示数が多いほど大当たり期待度が高く設定されている。そして、第 1 表示器 4 4（判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c）に 1 つ以上の「 G O 」が表示されると、「 G O 」が表示された判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c と対応する移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c が第 1 表示器 4 4 側から第 2 表示器 4 6 側に向かって移行表示し、次いで、第 2 表示器 4 6（7 セグメント L E D）による第 2 の装飾図柄（具体的には、1 ~ 8 の数字）の変動表示が開始され、最終的に第 2 の装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。なお、第 2 の装飾図柄の表示結果は、特別図柄及び特別対応図柄の表示結果と対応して導出されるようになっている。

【 0 0 5 9 】

ところで、始動口スイッチ 5 4 により遊技球が検出されると、所定範囲の大当たり判定用乱数を更新するカウンタから大当たり判定用乱数を抽出する。特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始するとき（及び、特別対応図柄表示 L E D 4 7 にて特別対応図柄の変動表示を開始するとき）に、大当たり判定用乱数に基づいて大当たりとするか否かの判定を行い、大当たりとする判定がなされた場合には、特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示、及び、特別対応図柄表示 L E D 4 7 にて特別対応図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に予め定められた特定の表示態様（大当たりとなる複数の L E D の点灯の組み合わせ：大当たり図柄）で特別図柄表示 L E D 5 1 及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 をそれぞれ点灯させて特別図柄及び特別対応図柄を停止表示（特別図柄及び特別対応図柄の表示結果を導出）した後、大当たり遊技状態に移行制御する。つまり、停止時の特別図柄が特定の表示態様（大当たりとなる複数の L E D の点灯の組み合わせ：大当たり図柄）となる場合には、特別対応図柄の停止図柄も特定の表示態様（大当たりとなる複数の L E D の点灯の組み合わせ：大当たり図柄）となり、大当たり遊技状態に移行制御する。

【 0 0 6 0 】

なお、特別図柄表示 L E D 5 1 における特別図柄の表示結果と、特別対応図柄表示 L E D 4 7 における特別対応図柄の表示結果と、は対応している。即ち、特別図柄表示 L E D 5 1 及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 にて特別図柄及び特別対応図柄の変動表示を開始するときに大当たりとしない判定がなされた場合には、特別図柄表示 L E D 5 1 にて特定の表示態様とは異なるはずれ状態となる態様で L E D を点灯させて特別図柄を停止表示すると共に、特別対応図柄表示 L E D 4 7 にて特定の表示態様とは異なるはずれ状態となる態様で L E D を点灯させて特別対応図柄を停止表示する。

【 0 0 6 1 】

また、第 2 表示器 4 6（7 セグメント L E D）にて変動表示される第 2 の装飾図柄は、特別図柄表示 L E D 5 1 にて変動表示される特別図柄及び特別対応図柄表示 L E D 4 7 に

て変動表示される特別対応図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示LED51及び特別対応図柄表示LED47にて行われる変動表示の内容を第2の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示LED51及び特別対応図柄表示LED47が特定の表示態様で点灯表示された場合には、大当り遊技状態に移行制御するが、万が一、第2表示器46にて第2の装飾図柄の表示結果が特定の表示態様と対応する表示結果となっても、特別図柄表示LED51が特定の表示態様で点灯表示されない場合には、大当り遊技状態に移行制御されない。

【0062】

また、可動装飾体43及び第1表示器44の演出は、第2演出器46による第2の装飾図柄の変動表示をより興味深く見せるためのものである。即ち、特別図柄及び特別対応図柄の変動表示が開始されると、先ず、演出装置40の上側に配置された爆弾キャラクタの可動装飾体43を回転させると共に様々な色彩で発光させ、次に、可動装飾体43の下方に配置されて導火線の点火を模した第1表示器44の判定表示部44a～44cの表示で点火が行われたか否かの演出（「GO」の表示で点火が行われ、「×」の表示で点火が行われない演出）を行い、次に、判定表示部44a～44cの下方に設けられて導火線を模した移行表示部45a～45cの移行表示で点火が導火線を伝って爆弾（爆弾の本体部分を象った下装飾駆動部80）に向う演出を行い、最終的に、第1表示器44と下装飾駆動部80との間に配置されて爆弾の爆発を象った第2演出器46で第2の装飾図柄の変動表示が開始される。

【0063】

さらに、本実施形態では、特別図柄表示LED51における特定の表示態様は、特別態様（確変図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非確変図柄）と、を含み、特別対応図柄表示LED47における特定の表示態様も同様に、特別態様（確変図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非確変図柄）と、を含んでいる。そして、特別図柄表示LED51において特別態様でLEDを点灯させて特別図柄を停止表示したことに基づいて大当り遊技状態（15ラウンドの大当り遊技状態又は確率変動制御を伴う2ラウンドの大当り遊技状態）に移行制御した後、通常状態よりも大当りとする判定がなされる確率が高い確率変動状態（本実施形態では、確率変動状態では、1/27.57の割合で大当りと判定、通常状態及び時間短縮状態では、1/275.7の割合で大当りと判定）に制御（確率変動制御）する。

【0064】

一方、特別図柄表示LED51において非特別態様でLEDを点灯させて特別図柄を停止表示したときには、大当り遊技状態（確率変動制御を伴わない2ラウンドの大当り遊技状態）に移行制御した後、特別図柄表示LED51において特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、50回）実行されるまで、及び特別対応図柄表示LED47にて特別対応図柄の変動表示が所定回数（例えば、50回）実行されるまで、特別図柄表示LED51にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまで、及び、特別対応図柄表示LED47にて特別対応図柄の変動表示を開始してから特別対応図柄を停止表示するまで、の変動時間を通常状態よりも短縮する時間短縮（以下、これを時短ともいう）状態に制御（時間短縮制御）する。時間短縮状態では、さらに、始動入賞装置41が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（本実施形態では、通常状態では、0.5秒、時間短縮状態では、5秒）が実行される。なお、通常状態とは、確率変動状態及び時間短縮状態とは異なる遊技状態のことである。また、時間短縮状態は、上述したものに限らず、特別図柄表示LED51及び特別対応図柄表示LED47における特別図柄及び特別対応図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、始動入賞装置41が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞装置70が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうちいずれか1つ、又は、任意の組み合わせ（全部でもよい）が実行された状態を時間短縮状態とすればよい。

【0065】

また、特別図柄表示LED51にて特別図柄の変動表示を実行中、又は、大当り遊技状

10

20

30

40

50

態の実行中、に始動口 5 3 に遊技球が入賞し、始動口スイッチ 5 4 により遊技球が検出された（所定条件成立）ことに基づいて抽出された大当たり判定用乱数は、所定個数（本実施形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される大当たり判定用乱数の個数は、特別図柄記憶数表示 LED 4 2 の点灯個数によって表示される。具体的には、特別図柄記憶数表示 LED 4 2 は、始動口 5 3 への入賞が有効である（特別図柄の保留記憶数が 4 未満のとき）ときに始動口スイッチ 5 4 により遊技球を検出する毎に特別図柄記憶数表示 LED 4 2 を点灯させ、特別図柄表示 LED 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始する毎に点灯している特別図柄記憶数表示 LED 4 2 を 1 つ消灯させる。このように、特別図柄記憶数表示 LED 4 2 は、所定条件が成立（始動口 5 3 に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（保留記憶数）を表示するものである。なお、大当たり判定用乱数の抽出値は、後述する主制御基板 1 0 1 の主制御 MPU 1 0 1 a に設けられた始動入賞記憶の保存領域に保留記憶データとして記憶される。また、このとき、段階演出判定用乱数、変動表示パターン用乱数等の各種乱数も保留記憶データとして記憶される。

10

【0066】

本実施形態では、特別図柄表示 LED 5 1 の LED が特定の表示態様で点灯されたことに基づく大当たり遊技状態では、前面扉 6 2 を回動して大入賞口装置 6 0 を開放状態に制御し、所定時間（例えば、30 秒）、あるいは所定個数（例えば、9 個）の入賞があるまで大入賞口を開放した状態に維持する。その後、前面扉 6 2 を回動して大入賞口装置 6 0 を閉鎖状態に制御する。そして、大入賞口装置 6 0 を開放状態に制御してから閉鎖状態に制御するまでのラウンドを所定回数（2 回又は 15 回）繰り返し実行（2 ラウンド実行又は 15 ラウンド実行）したときに大当たり遊技状態を終了させる。

20

【0067】

即ち、大当たり遊技状態に移行制御されると、大入賞口ソレノイド 6 1 を駆動し、前面扉 6 2 の下部を支点としてパチンコ機 1 手前方向に回動させて大入賞口装置 6 0 を開放状態に制御することにより大入賞口を開放する（遊技球が大入賞口に入賞可能な状態にする）。そして、所定期間（本実施形態では、30 秒）が経過したとき、又は、所定個数（本実施形態では、9 個）の遊技球が大入賞口に入賞してカウントスイッチ 6 3 によって検出されたとき、に大入賞口ソレノイド 6 1 を駆動し、前面扉 6 2 の下部を支点として起立させて大入賞口装置 6 0 を閉鎖状態に制御することにより大入賞口を閉成する（遊技球が大入賞口に入賞不可能な状態にする）。大入賞口装置 6 0 を閉鎖状態に制御した後、所定時間（例えば、2 秒）経過したことに基づいて、再び大入賞口装置 6 0 を開放状態に制御する開閉サイクル（以下、これをラウンド「R」ともいう）を所定回数（2 回又は 15 回）繰り返す制御を実行する。

30

【0068】

ところで、以上説明したように、本実施形態のパチンコ機 1 の構成としては、始動球検出手段（始動口スイッチ 5 4）の遊技球の検出に伴って識別情報（特別図柄）の変動表示を開始し、該特別図柄が特定の表示態様となると大当たり遊技状態が発生して大入賞口装置 6 0 を開放す遊技機（これを俗に第 1 種の遊技機という）であるが、前述したような遊技領域 1 2 内での各種構成部材の配置によって、あたかも第 3 種の遊技機を彷彿とさせるデザイン構成となっている。第 3 種の遊技機の構成としては、始動球検出手段の遊技球の検出に伴って識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となる等して、特定領域に遊技球が入賞すると権利発生状態が発生し、その権利発生状態中に特定の入賞口に入賞があると、大入賞口装置を開放する遊技機である。このような第 3 種の遊技機では、一般的に、左右一対の開閉片と、内部に特定領域とを備えた電動役物装置を遊技領域のほぼ中央部分に配置する。そして、該電動役物装置の右側方に特定の入賞口を備えた回転体を配置すると共にその下方に大入賞口装置を配置する。このため、可動装飾体 4 3 を備えた演出装置 4 0 が第 3 種の電動役物装置を彷彿とさせ、然も演出装置 4 0 の右側方に大入賞口装置 6 0 を配置すると共に、その上方に回転体を象った入賞口（右上入賞口 6 7）を配置することで、一瞥では第 3 種の遊技機と見間違えるようなデザイン構成となっている。これにより、主に第 1 種の遊技機で遊技を行う遊技者に限らず、主に第 3 種の遊技機で遊

40

50

技を行う遊技者に対しても、本実施形態のパチンコ機 1 に少なからず興味を持たせることができる。

【 0 0 6 9 】

次に、パチンコ機 1 の裏面側に設けられる主基板 1 0 0 と周辺基板 1 1 0 とについて説明する。図 5 は主基板 1 0 0 と周辺基板 1 1 0 とを示すブロック図である。

【 0 0 7 0 】

主基板 1 0 0 は、図 5 に示すように、主制御基板 1 0 1 及び払出制御基板 1 0 2 により構成されている。主制御基板 1 0 1 は、図 5 に示すように、マイクロプロセッサとしての主制御 M P U 1 0 1 a (表示制御手段、開閉制御手段)と、入出力デバイス(I / O デバイス)としての主制御 I / O ポート 1 0 1 b と、を備えている。主制御 M P U 1 0 1 a には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M と、一時的にデータを記憶する R A M と、が内蔵されている。また、不正を防止するための機能も内蔵されている。

【 0 0 7 1 】

主制御 M P U 1 0 1 a は、主制御 I / O ポート 1 0 1 b を介して、カウンスイッチ 6 3、始動口スイッチ 5 4、ゲートスイッチ 5 8、左下入賞口スイッチ 6 8 a、左中入賞口スイッチ 6 6 a、天入賞口スイッチ 6 5 a、右上入賞口スイッチ 6 7 a、右下入賞口スイッチ 6 9 a、全入賞口入賞数計数スイッチ 5 9、扉開放スイッチ 3 9、及び内枠開放スイッチ 3 6 からの検出信号がそれぞれ入力されており、これらの検出信号に基づいて、普通電動役物ソレノイド 5 5、大入賞口ソレノイド 6 1、特別図柄記憶数表示 L E D 4 2 (図 5 中には、特別図柄記憶数表示 L E D 基板と記載)、特別図柄表示 L E D 5 1 (図 5 中には、特別図柄表示 L E D 基板と記載)、及び状態表示 L E D 5 2 a ~ 5 2 d (図 5 中には、状態表示 L E D と記載)を駆動する駆動信号を、主制御 I / O ポート 1 0 1 b を介して出力する。なお、特別図柄記憶数表示 L E D 4 2、特別図柄表示 L E D 5 1、及び状態表示 L E D 5 2 a ~ 5 2 d への駆動信号は、主制御 I / O ポート 1 0 1 b から副基板として図柄制限抵抗基板 1 0 8 を介してにそれぞれ出力されている。

【 0 0 7 2 】

主制御基板 1 0 1 と払出制御基板 1 0 2 との基板間では、互いに、つまり双方向に各種コマンドがやり取りされ、主制御基板 1 0 1 と周辺制御基板 1 1 1 との基板間では、主制御基板 1 0 1 から周辺制御基板 1 1 1 へ、つまり一方向に各種コマンドが出力されている。

【 0 0 7 3 】

払出制御基板 1 0 2 は、図 5 に示すように、マイクロプロセッサとしての払出制御 M P U 1 0 2 a と、 I / O デバイスとしての払出制御 I / O ポート 1 0 2 b と、を備えている。払出制御 M P U 1 0 2 a には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M と、一時的にデータを記憶する R A M と、が内蔵されている。また、不正を防止するため機能も内蔵されている。

【 0 0 7 4 】

払出制御 M P U 1 0 2 a は、主制御基板 1 0 1 から出力された払出装置 1 0 3 (払出モータ)を駆動するコマンドが払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して入力されると、このコマンドに基づいて払出装置 1 0 3 (排出モータ)を駆動する駆動信号を、払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して出力する。これにより、払出装置 1 0 3 は賞球を払い出す。なお、払出制御 M P U 1 0 2 a は、図示しないプリペイドカードユニットから貸球要求信号が入力されると、貸球を払い出す。また、払出制御 M P U 1 0 2 a は、主制御基板 1 0 1 から出力された異常発生時のコマンドが払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して入力されると、このコマンドに基づいて発射制御装置 1 0 4 (発射モータ)の駆動を停止する駆動停止信号を、払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して出力する。これにより、発射制御装置 1 0 4 は異常発生時にその駆動が停止される。

【 0 0 7 5 】

周辺基板 1 1 0 は、図 5 に示すように、周辺制御基板 1 1 1 により構成されている。周辺制御基板 1 1 1 は、図 5 に示すように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合 M P U 1

11a (抽選結果表示手段、積上げ当選演出制御手段、演出回数決定手段、演出実行制御手段、上限回数表示制御手段、実行回数表示制御手段、演出実行中表示制御手段)と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合ROM111bと、高音質の演奏を行う音源IC111cと、この音源IC111cが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ROM111d、を備えている。

【0076】

サブ統合MPU111aは、パラレル入出力ポートやシリアル入出力ポート等を内蔵しており、主制御基板101からコマンドを受け取ると、このコマンドに基づいて、演出に関する演出コマンドを作成し、この演出コマンドを、パラレル入出力ポートから音源IC111cに出力する。音源IC111cは、サブ統合MPU111aから出力された演出コマンドに応じて、音ROM111bから音情報を読み込み、上述した重低音用スピーカ14及び中高音用スピーカ29から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が出るよう制御を行う。また、サブ統合MPU111aは、演出コマンドに合わせて、枠ランプ27 (図5中には、枠装飾基板と記載)を駆動する駆動データを出力する一方、演出スイッチ18a (図5中には、演出スイッチ基板と記載)の操作に応じて操作信号を入力する。また、サブ統合MPU111aは、演出コマンドに合わせて、シリアル入出力ポートからランプ駆動基板112に、各種LEDを点灯/消灯(ON/OFF)するON/OFFデータと、各種モーターを駆動する駆動データと、を出力する。また、サブ統合MPU111aは、演出コマンドに合わせて、液晶表示器としての第1表示器44 (具体的には、判定表示部44a~44c、移行表示部45a~45c等)の演出表示を制御する。

【0077】

一方、サブ統合MPU111aは、上役物中継基板113とランプ駆動基板112とを介して、回転モーター位置検出センサー74 (図5中には、回転モーター位置検出センサー基板と記載)、及び上下モーター位置検出センサー75 (図5中には、上下モーター位置検出センサー基板と記載)からの検出信号がそれぞれ入力されており、これらの検出信号に基づいて、可動装飾体43の回転位置及び上下位置を検出するようになっている。また、サブ統合MPU111aは、下役物中継基板114とランプ駆動基板112とを介して、下装飾駆動部モーター位置検出センサー84 (図5中には、下装飾駆動部モーター位置検出センサー基板と記載)からの検出信号が入力されており、この検出信号に基づいて、下装飾駆動部80の回転位置を検出するようになっている。

【0078】

ランプ駆動基板112は、周辺制御基板111からシリアル出力されたON/OFFデータに応じて、図5に示すように、ゲートLED97 (図5中には、ゲートLED基板と記載)、大入賞口LED98 (図5中には、大入賞口LED基板と記載)、左サイドランプLED91 (図5中には、左サイドランプLED基板と記載)、右サイドランプLED93 (図5中には、右サイドランプLED基板と記載)、左中入賞口LED66b (図5中には、左中入賞口LED基板と記載)、右上入賞口LED67b (図5中には、右上入賞口LED基板と記載)、天入賞口LED65b (図5中には、天入賞口LED基板と記載)、LED (上部上LED)94 (図5中には、上部上LED基板と記載)、LED (上部中LED)95 (図5中には、上部中LED基板と記載)、LED (上部下LED)96 (図5中には、上部下LED基板と記載)、キャラ装飾LED71 (図5中には、キャラ装飾LED基板と記載)、フルカラーLED81と各状態表示LED85~87とからなる下部LED (図5中には、下部LED基板と記載)、第2表示器46の7セグメントLEDと特別対応図柄表示LED47とからなる演出表示LED (図5中には、演出表示LED基板と記載)にそれぞれ点灯信号を出力する。

【0079】

なお、上部上LED94、上部中LED95、上部下LED96、及びキャラ装飾LED71への点灯信号は、上役物中継基板113を介してそれぞれ出力されており、下部LED (フルカラーLED81、各状態表示LED85~87)及び演出表示LED (第2表示器46の7セグメントLED、特別対応図柄表示LED47)への点灯信号は、下役

10

20

30

40

50

物中継基板 1 1 4 を介してそれぞれ出力されている。

【 0 0 8 0 】

また、ランプ駆動基板 1 1 2 は、周辺制御基板 1 1 1 からシリアル出力された駆動データに応じて、図 5 に示すように、回転モーター 7 2 (図 5 中には、回転モーター基板と記載)、上下モーター 7 3 (図 5 中には、上下モーター基板と記載)、下装飾駆動部モーター 8 3 (図 5 中には、下装飾駆動部モーター基板と記載)にそれぞれ駆動信号を出力する。なお、回転モーター 7 2、及び上下モーター 7 3 への駆動信号は、上役物中継基板 1 1 3 を介してそれぞれ出力されており、下装飾駆動部モーター 8 3 への駆動信号は、下役物中継基板 1 1 4 を介して出力されている。

【 0 0 8 1 】

このように本実施形態では、特別図柄を変動表示する特別図柄表示 LED 5 1 を主基板 1 0 0 側の主制御 MPU 1 0 1 a で制御する一方、演出装置 4 0 を構成する各種装置 (可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4、第 2 表示器 4 6、及び状態演出装置 5 0) を周辺基板 1 1 0 側のサブ統合 MPU 1 1 1 a で制御するようになっている。このため、主基板 1 0 0 側の制御負担を軽減することができると共に、周辺基板 1 1 0 の制御によって演出装置 4 0 (可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4、第 2 表示器 4 6、及び状態演出装置 5 0) で多彩な演出を実行することができ、演出に対する興趣を低減しない構成にできる。

【 0 0 8 2 】

次に、パチンコ機 1 に実装される主制御基板 1 0 1 の主制御 MPU 1 0 1 a により実行される各種制御処理について説明する。図 6 はメインシステム処理の一例を示すフローチャートであり、図 7 は電源断発生時処理の一例を示すフローチャートであり、図 8 はタイマ割込処理の一例を示すフローチャートであり、図 9 は普通電動役物制御処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 0 は特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 1 は変動開始処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 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り、図 1 3 は変動中処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 4 は大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 5 は小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 6 及び図 1 7 は特別電動役物大当り制御処理の一例を示すフローチャートであり、図 1 8 は特別電動役物小当り制御処理の一例を示すフローチャートである。図 1 9 は主制御基板 1 0 1 で更新される乱数を示す一覧表図であり、図 2 0 は段階演出判定用テーブルを示す一覧表図であり、図 2 1 及び図 2 2 は変動表示パターンテーブルを示す一覧表図である。

【 0 0 8 3 】

パチンコ機 1 へ電力の供給が開始されるとメインシステム処理が開始される。このメインシステム処理が開始されると、図 6 に示すように、主制御基板 1 0 1 の主制御 MPU 1 0 1 a は、ステップ S 1 0 0 1 において電源投入時処理を実行する。この電源投入時処理では、主制御 MPU 1 0 1 a 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) 否かを判定する。バックアップデータが正常であれば主制御 MPU 1 0 1 a 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) を実行する。一方、バックアップデータが異常であれば主制御 MPU 1 0 1 a 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。

【 0 0 8 4 】

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、主制御 MPU 1 0 1 a 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、電源投入時処理では、主制御 MPU 1 0 1 a 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るときには主制御 MPU 1 0 1 a をクリアして通常の初期設定を行い、主制御 MPU 1 0 1 a にバックアップデータが保存されていないときには主制御 MPU 1 0 1 a をクリアして通常の初期設定を行う。

【 0 0 8 5 】

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周辺制御基板 1 1 1 に主

10

20

30

40

50

制御基板 101 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 101 が起動したことを周辺制御基板 111 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）にも主制御 MPU 101 a 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。

【0086】

ステップ S1001 に続いて、主制御 MPU 101 a では、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、主制御 MPU 101 A は、先ず、ステップ S1002 において、停電予告信号が検知されているか否かを判定する。なお、本実施形態では、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。つまり、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で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 101 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。

【0087】

そして、ステップ S1002 で主制御基板 101 に搭載される主制御 MPU 101 a により停電予告信号を検知すると、ステップ S1003 へと進み電源断発生時処理を実行する。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（本実施形態では、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主制御 MPU 101 a 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、本実施形態において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システム処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【0088】

ステップ S1002 で停電予告信号が検知されていない場合、つまり外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、ステップ S1004 へと進み、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。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。

【0089】

次に、電源断発生時処理について説明する。この電源断発生時処理が開始されると、図 7 に示すように、主制御基板 101 の主制御 MPU 101 a は、ステップ S1101 において、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う。そして、続くステップ S1102 において、主制御 MPU 101 a のチェックサムを算出し、主制御 MPU 101 a の所定領域に保存する。このチェックサムは、復電時に停電前の主制御 MPU 101 a 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。

【0090】

続いて、ステップ S1103 において、主制御 MPU 101 a 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。以上の処理を終えると、ステップ S1104 に進み、主制御 MPU 101 a へのアクセスを禁止し、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、上述した処理では、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。このような弊害を回避するため、本実施形態では、ウォッチドックタイマが設けられており、所定期間、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、こ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

10

20

30

40

50

同じプロセスで主制御MPU101aが起動することになる。

【0091】

次に、タイマ割込処理について説明する。本実施形態では、タイマ割込処理が4ms毎に実行されている。このタイマ割込処理が開始されると、図8に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、ステップS1201において、レジスタの退避処理を実行した後、続くステップS1202のスイッチ入力処理へと進む、このステップS1202では、各種スイッチ（ゲートスイッチ58、始動口スイッチ54、カウントスイッチ63、一般入賞口スイッチ65a、66a、67a、68a、69a、全入賞口入賞数計数スイッチ59等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【0092】

次のステップS1203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、本実施形態では、乱数更新処理1にて更新される乱数と、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。続くステップS1204の払出制御処理では、ステップS1202のスイッチ入力処理にて検出された信号に基づいて払出制御基板102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。

【0093】

また、次のステップS1205の普通電動役物制御処理では、始動入賞装置41の可動片56を開閉制御するための処理を実行する。そして、続くステップS1206の特別図柄・特別電動役物制御処理では、特別図柄表示LED51を変動表示する制御を実行すると共に、大入賞口ソレノイド61を制御して前面扉62の開閉制御を実行する。次のステップS1207の出力データ設定処理では、周辺制御基板111や払出制御基板102に送信する制御コマンドを作成する処理を実行する。次のステップS1208のコマンド送信処理では、ステップS1207の出力データ設定処理で作成された制御コマンドを周辺制御基板111や払出制御基板102に送信する処理を実行する。また、このコマンド送信処理では、パチンコ機1の外部（例えば、ホール側の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や、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（図6のステップS1001）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御基板111に送信する処理も行われる。そして、ステップS1202からステップS1208までの処理を実行すると、ステップS1209へと進み、レジスタの復帰処理を実行して、処理を終了する。

【0094】

ここで、前述した乱数更新処理1（ステップS1204）及び乱数更新処理2（ステップ1004）で主制御基板101に搭載される主制御MPU101aにより更新される各種乱数について、図19を参照して説明する。図19に示すように、本実施形態では、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：抽選手段）と、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2ラウンドの大当りとするか15ラウンドの大当りとするかの判定（ラウンド判定：特定判定手段）と、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）と、大当り判定において大当り遊技状態を発生させないと判定されたときに小当りとするか否かの判定（小当り判定：抽選手段）と、に用いられる大当り判定用乱数（抽選手段）、大当り判定用乱数の初期値を決定するために用いられる大当り判定用初期値決定用乱数、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段階演出を伴うはずれとするか否かの判定（段階演出判定）に用いられる段階演出判定用乱数、特別図柄表示LED51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用乱数（演出態様決定手段、第1演出態様決定手段、第2演出態様決定手段）、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特別図柄表示LED51に表示される特別図柄の表示結果（大当り図柄）を決定するために用いられる大当り図柄用乱数（特典付与判定手段、高確率状

10

20

30

40

50

態判定手段)、大当り図柄用乱数の初期値を決定するために用いられる大当り図柄用初期値決定用乱数、小当り判定において小当り遊技状態を発生させると判定されたときに特別図柄表示LED51に表示される特別図柄の表示結果(小当り図柄)を決定するために用いられる小当り図柄用乱数、小当り図柄用乱数の初期値を決定するために用いられる小当り図柄用初期値決定用乱数、等がある。

【0095】

これらの乱数のうち、乱数更新処理1では、大当り判定用乱数、大当り判定用初期値決定用乱数、大当り図柄用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、小当り図柄用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数の更新を行う。即ち、大当り遊技状態の発生及び条件作動装置の前面扉62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4ms毎に更新され、乱数更新処理1は、当落判定(大当り判定及び小当り判定)に関わる当落乱数更新処理となる。また、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、条件作動装置の前面扉62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、大当り判定用初期値決定用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、小当り図柄用初期値決定用乱数、段階演出判定用乱数、及び変動表示パターン用乱数の更新を行う。即ち、乱数更新処理2は、当落判定(大当り判定及び小当り判定)に関わらない非当落乱数更新処理となる。

【0096】

なお、大当り判定用初期値決定用乱数は、0~549までの550個の乱数からなる。大当り判定用乱数は、0~549までの550個の乱数からなる。大当り図柄用初期値決定用乱数は、0~199までの200個の乱数からなる。大当り図柄用乱数は、0~199までの200個の乱数からなる。小当り図柄用初期値決定用乱数は、0~19までの20個の乱数からなる。小当り図柄用乱数は、0~19までの20個の乱数からなる。段階演出判定用乱数は、0~249までの250個の乱数からなる。変動表示パターン用乱数は、0~999までの1000個の乱数からなる。

【0097】

次に、普通電動役物制御処理について説明する。この普通電動役物制御処理が開始されると、図9に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、ステップS1301において普通電動役物が作動中(始動入賞装置41の可動片56が開放中)であるかを判定する。具体的には、可動片56を開放するための普通電動役物ソレノイド55がONしているか否か、つまり普通電動役物ソレノイド55に対する駆動信号の出力中であるか否かを判定する。普通電動役物が作動中であれば、後述するステップS1307へと進む。普通電動役物が作動中でなければ、次に、ゲート57を遊技球が通過したか否かを判定する。具体的には、ゲートスイッチ58がONとなって検出信号が出力されたか否かを判定する。そして、ゲート57を遊技球が通過していなければ、そのまま本ルーチンを終了する。

【0098】

一方、ゲート57を遊技球が通過していれば、ステップS1303へと進み、普通電動役物の開放延長機能が作動中(時間短縮制御の実行中)であるかを判定する。普通電動役物の開放延長機能の作動中であれば、普通電動役物の開放延長機能作動時の普通電動役物の作動時間(始動入賞装置41の可動片56の開放時間)を設定する(ステップS1304)一方、普通電動役物の開放延長機能の作動中でなければ、普通電動役物の開放延長機能未作動時の普通電動役物の作動時間(始動入賞装置41の可動片56の開放時間)を設定して(ステップS1305)、ステップS1306に進む。具体的に、ステップS1304では、開放延長機能作動時の作動時間として5秒が設定される。つまり、時間短縮制御が実行されているときには、ゲート57を遊技球が通過してゲートスイッチ58がONすると、始動入賞装置41の可動片56を5秒開放する。一方、ステップS1305では、開放延長機能未作動時の作動時間として0.5秒が設定される。つまり、時間短縮制御が実行されていないときには、ゲート57を遊技球が通過してゲートスイッチ58が

ONすると、始動入賞装置41の可動片56を0.5秒開放する。

【0099】

ステップS1306では、普通電動役物の作動（可動片56の開放）を開始し、次いで、ステップS1307へと進み、ステップS1304又はステップS1305で設定された作動時間が経過したか否かを判定する。作動時間が経過していれば、ステップS1309へと進み、普通電動役物の作動を停止し（可動片56を閉鎖し）、本ルーチンを終了する。一方、作動時間が経過していなければ、ステップS1308へと進み、普通電動役物に最大入賞数の入賞があったか否か、つまり始動入賞装置41の始動口53に予め定めた所定数の遊技球が入賞したか否かを判定する。最大入賞数の入賞があったときは、ステップS1309へと進み、普通電動役物の作動を停止した後に、また、最大入賞数の入賞がないときは、そのまま本ルーチンを終了する。

10

【0100】

次に、特別図柄・特別電動役物制御処理について説明する。この特別図柄・特別電動役物制御処理が開始されると、図10に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、ステップS1401において始動口53に遊技球が入賞したか否かを判定する。具体的には、始動口スイッチ54がONとなって検出信号が出力されたか否かを判定し、始動口スイッチ54から検出信号が出力された場合には始動口53に遊技球が入賞したと判定しステップS1402へと進む。なお、ステップS1401において始動口スイッチ54がONとなったと判定されると、各種乱数（大当り判定用乱数、段階演出判定用乱数、変動表示パターン用乱数等）を取得する。

20

【0101】

そして、ステップS1401において、始動口53に遊技球が入球して所定の乱数を取得すると、続くステップS1402では、主制御MPU101aに設けられている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断する。そして、保留球数カウンタの値が4未満であれば、ステップS1403へと進み、ステップS1401で取得した所定の乱数を主制御MPU101aに記憶格納させるための保留記憶処理が行われる。なお、ステップS1401において始動口スイッチ54がONでない場合、及びステップS1402において保留球数カウンタの値が4以上である場合、には保留記憶処理を実行しないようになっている。

30

【0102】

ステップS1403における保留記憶処理では、保留球数カウンタに「1」を加算する処理と、保留球数カウンタの加算に伴って特別図柄記憶数表示LED42に表示される保留球数の数を変更する処理（保留球数を特別図柄記憶数表示LED42の点灯数で示す処理）と、取得した乱数値（例えば、大当り判定用乱数、継続回数判定乱数、確率変更判定乱数、小当り判定乱数等）を主制御MPU101aに設けられた保留記憶の保存領域に保留球数カウンタのカウント値に対応させて記憶する処理と、を行う。このように、保留球数カウンタは、保留記憶の保存領域に記憶される乱数値の数を示すカウンタである。また、ステップS1402において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S1401で取得した乱数値を破棄する。

40

【0103】

なお、ステップS1401で始動口53に遊技球が入球したと判断したときには、ステップS1401～ステップS1403の間で各種乱数を取得すればよく、例えば、ステップS1401で各種乱数を取得せずに、ステップS1402で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、保留記憶処理（ステップS1403）で取得するようにしてもよい。

【0104】

その後、特別図柄・特別電動役物制御処理では、主制御MPU101aが遊技の進行状態を示す特別処理フラグの値を参照して次に行う処理を決定する（ステップS1404a～S1404f）。具体的に、ステップS1404aでは、特別処理フラグが[0]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[0]であればステップS1405の変動開始処理

50

を行う。特別処理フラグが[0]でなければ、ステップS 1 4 0 4 bに進み、特別処理フラグが[1]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[1]であればステップS 1 4 0 6の変動表示パターン設定処理を行う。特別処理フラグが[1]でなければ、ステップS 1 4 0 4 cに進み、特別処理フラグが[2]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[2]であればステップS 1 4 0 7の変動中処理を行う。特別処理フラグが[2]でなければ、ステップS 1 4 0 4 dに進み、特別処理フラグが[3]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[3]であればステップS 1 4 0 8の大当り遊技開始処理を行う。特別処理フラグが[3]でなければ、ステップS 1 4 0 4 eに進み、特別処理フラグが[4]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[4]であればステップS 1 4 0 9の小当り遊技開始処理を行う。特別処理フラグが[4]でなければ、ステップS 1 4 0 4 fに進み、特別処理フラグが[5]であるか否かを判定し、特別処理フラグが[5]であればステップS 1 4 1 0の特別電動役物大当り制御処理を行う。特別処理フラグが[5]でなければ、ステップS 1 4 1 1の特別電動役物小当り制御処理を行う。

10

【 0 1 0 5 】

なお、本実施形態では、大当り判定用乱数による抽選結果として、「ハズレ」、「大当り(1 5 R)」、「大当り(2 R 確変)」、「大当り(2 R 非確変)」、及び「小当り」の5種類が用意されている。具体的には、抽選結果の「ハズレ」は、大入賞口装置60の前面扉62が基本的には開放状態とならないものである。また、「大当り」は、前面扉62が開放状態の時に大入賞口に所定数として例えば9個の遊技球が入賞するか、又は所定時間が経過すると1ラウンドとして前面扉62を閉鎖状態とし、そのラウンドを、例えば2ラウンド(2 R)又は15ラウンド(1 5 R)繰り返すものである。さらに、「小当り」は、前面扉62を例えば0.8秒間、開放状態とした後に閉鎖状態とし、このラウンドを例えば2ラウンド繰り返すものであり、「大当り」と比較して、遊技球の払い出しが少ないものの、「ハズレ」と「大当り」しかなかった従来のパチンコ機よりも、「当り」の種類が多くなり、より興味が高められるようになっている。

20

【 0 1 0 6 】

また、大当り判定用乱数による抽選結果としての「小当り」によって、大入賞口装置60の前面扉62が「大当り(2 R 確変)」又は「大当り(2 R 非確変)」の時と同様の動きをするので、その大入賞口装置60の前面扉62が閉鎖動作をしても、「大当り(2 R 確変)」又は「大当り(2 R 非確変)」によるものであるのか否かを不明確にすることができ、「大当り(2 R 確変)」又は「大当り(2 R 非確変)」かも知れないと、遊技者をワクワク、ドキドキさせることができる。

30

【 0 1 0 7 】

また、大当り判定用乱数による抽選結果としての「大当り」は、「当り」が抽選される抽選確率を通常時の確率とする「大当り(2 R 非確変)」の「非確変大当り」と、抽選確率を通常時の確率よりも高確率に変更する「大当り(1 5 R)」及び「大当り(2 R 確変)」の「確変大当り」の2種類が用意されている。そして、「確変大当り」が抽選されることで、「当り」が抽選される抽選確率が、通常時の確率よりも高確率(例えば、通常時の確率の10倍の確率)となるので「当り」が抽選され易くなり、連続して「大当り」が抽選される場合があり、「大当り」が連続することで、より多くの遊技球が払い出されて、より興味の高められるようになっている。

40

【 0 1 0 8 】

本実施形態の特別図柄・特別電動役物制御処理において、特別処理フラグが[0]のときに実行される変動開始処理(ステップS 1 4 0 5)では、特別図柄保留球数を確認し、特別図柄保留球数が0でなければ、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、ステップS 1 4 0 1において取得した大当り判定用乱数に応じた抽選結果としての「大当り」、「小当り」及び「ハズレ」のいずれであるかの判定を行い、特別処理フラグを[1]に更新する。特別処理フラグが[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 1 4 0 6)では、特別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、特別図柄の変動表示パターンを決定し、当

50

該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示LED51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）をタイマにセットし、特別処理フラグを〔2〕に更新する。特別処理フラグが〔2〕のときに実行される変動中処理（ステップS1407）では、変動表示パターン設定処理（ステップS1406）で変動時間が設定されたタイマ等を監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて特別図柄表示LED51における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行うと共に、変動開始処理（ステップS1405）にて抽選結果が「大当たり」であれば特別処理フラグを〔3〕に更新し、「小当たり」であれば特別処理フラグを〔4〕に更新し、「ハズレ」であれば特別処理フラグを〔0〕に更新する。

【0109】

10

また、特別処理フラグが〔3〕のときに実行される大当たり遊技開始処理（ステップS1408）では、大当たり遊技状態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、大入賞口装置60における前面扉62の開放回数等の設定を行う。特別処理フラグが〔4〕のときに実行される小当たり遊技開始処理（ステップS1409）では、小当たり遊技状態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、大入賞口装置60における前面扉62の開放回数等の設定を行う。

【0110】

また、特別処理フラグが〔5〕のときに実行される特別電動役物大当たり制御処理（ステップS1410）では、詳しくは後述するが具体的には、カウントスイッチ63によって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数の遊技球が大入賞口に入賞したとき、又は、設定された開放時間がタイムアップしたとき大入賞口を閉鎖状態にするための処理を行う。また、大当たり遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達していなければ、再び、大入賞口を開放状態にするための処理を行い、大当た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、特別処理フラグを〔0〕に更新する。

20

【0111】

また、特別処理フラグが〔6〕のときに実行される特別電動役物小当たり制御処理（ステップS1411）では、詳しくは後述するが具体的には、カウントスイッチ63によって検出された遊技球の個数を判別し、所定個数の遊技球が大入賞口に入賞したとき、又は、設定された開放時間がタイムアップしたとき大入賞口を閉鎖状態にするための処理を行う。また、小当たり遊技状態における大入賞口の開放回数が所定回数（本実施形態では、2回）に達していなければ、再び、大入賞口を開放状態にするための処理を行い、小当たり遊技状態における大入賞口の開放回数が所定回数に達したときには、特別処理フラグを〔0〕に更新する。

30

【0112】

次に、変動開始処理について説明する。この変動開始処理が開始されると、図11に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、特別処理フラグが〔0〕であるか否かを再確認（判定）し（ステップS1501）、特別処理フラグが〔0〕でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが〔0〕であることを判定すると、ステップS1502において、保留球数カウンタの値が0であるか否かを判定する。上述したように、保留球数カウンタの値は、保留記憶の保存領域に格納される乱数値の数を示すものであるため、ステップS1502で保留球数カウンタの値が0であれば、保留記憶がないと判別されて、図示は省略するが大当たり終了フラグをOFFにして、本ルーチンを終了する。なお、詳細は後述するが、大当たり終了フラグは、大当たり遊技が終了するとONとなるものである。

40

【0113】

一方、ステップS1502で保留球数カウンタの値が0でなければ、ステップS1503に進み、主制御MPU101aに設けられた保留記憶の保存領域に記憶される各種乱数をシフトした後、保留記憶の保存領域のうち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各種乱数（大当たり判定用乱数、段階演出判定用乱数、変動表示パターン用乱数等）を読み出す処理を行う。具体的には、保留記憶の保存領域にて保留球数カウンタのn

50

($n = 1, 2, 3, 4$) に対応する保存領域に記憶されている各種乱数を保留記憶の保存領域における保留球数カウンタの $n - 1$ ($n = 0, 1, 2, 3$) に対応する保存領域に記憶させる。次いで、ステップ S 1 5 0 4 に進み、保留球数カウンタを「1」減算する処理を行う。

【0114】

ステップ S 1 5 0 4 に続いて、ステップ S 1 5 0 5 では、確率変動機能の作動中（確率変動制御の実行中）であるか否かを判定する。この判定は、確変フラグが ON であるか否かを判定するものである。確変フラグは、「大当り」を抽選する抽選確率が高確率の状態であるときには ON、抽選確率が通常時の状態であるときには OFF にそれぞれ設定されている。確率変動機能の作動中でなければ、確率変動機能未作動時の大当り判定テーブルを選択する（ステップ S 1 5 0 6）一方、確率変動機能の作動中であれば、確率変動機能作動時の大当り判定テーブルを選択して（ステップ S 1 5 0 7）、ステップ S 1 5 0 8 に進む。そして、ステップ S 1 5 0 8 では、ステップ S 1 5 0 6 又はステップ S 1 5 0 7 で選択した大当り判定テーブルを参照して、保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域から読み出した大当り判定用乱数が大当り値と一致するか否かを判定する。大当り判定用乱数が大当り値と一致するとき、即ち大当り判定用乱数の抽選結果が「大当り」となるときは、ステップ S 1 5 0 9 で普通電動役物の作動を停止（始動入賞装置 4 1 の可動片 5 6 を閉鎖）した後、続くステップ S 1 5 1 0 で大当りフラグを ON し、ステップ S 1 5 1 1 において、特別処理フラグを [1] に更新する。特別処理フラグを [1] に更新することにより、次にタイマ割込処理が発生し、特別図柄・特別電動役物制御処理（図 9 参照）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 S 1 4 0 6）が実行可能となる。

【0115】

また、ステップ S 1 5 0 8 の判定において、大当り判定用乱数が大当り値と一致しないとき、即ち大当り判定用乱数の抽選結果が「大当り」以外となるときは、ステップ S 1 5 1 2 に進み、小当り判定テーブルを参照して、保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの 0 に対応する保存領域から読み出した大当り判定用乱数小当り値と一致するか否かを判定する。そして、大当り判定用乱数小当り値と一致するとき、即ち大当り判定用乱数の抽選結果が「小当り」となるときは、ステップ S 1 5 1 3 で小当りフラグを ON し、続くステップ S 1 5 1 1 において、特別処理フラグを [1] に更新する。一方、大当り判定用乱数小当り値と一致しないとき、即ち大当り判定用乱数の抽選結果が「ハズレ」となるときは、そのままステップ S 1 5 1 1 に進み特別処理フラグを [1] に更新する。

【0116】

なお、本実施形態では、例えば、確変状態時大当り判定テーブルでは、0 ~ 5 4 9 までの 5 5 0 個の大当り判定用乱数のうち大当り判定用乱数と一致することにより「大当り」と判定される大当り判定値が 2 0 個設定されており、「大当り」が抽選される抽選確率が $1 / 27.5$ となっている。一方、非確変時大当り判定テーブルでは、0 ~ 5 4 9 までの 5 5 0 個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が 2 個設定されており、「大当り」の抽選確率が $1 / 275$ となっている。

【0117】

また、本実施形態では、例えば、「大当り」のうち「大当り（15R）」、「大当り（2R 確変）」、「大当り（2R 非確変）」のそれぞれを決定する割合が 53 : 30 : 17 となるように、つまり 0 ~ 199 までの 200 個の大当り図柄用乱数のうち「大当り（15R）」に決定される判定値が 106 個設定され、「大当り（2R 確変）」に決定される判定値が 60 個設定され、「大当り（2R 非確変）」に決定される判定値が 34 個設定されている。即ち、大当り判定用乱数によって「大当り」か否かが決定され、「大当り」が決定されると、大当り図柄用乱数によってその「大当り」が「大当り（15R）」、「大当り（2R 確変）」、「大当り（2R 非確変）」のいずれであるかを決定する。

【0118】

さらに、本実施形態では、大当り判定用乱数によって「大当り」でないことが決定され

10

20

30

40

50

たときでも、「小当り」が決定されることがある。つまり、小当り判定テーブルでは、0～549までの550個の大当り判定用乱数のうち大当り判定用乱数と一致することにより「小当り」と判定される小当り判定値（大当り判定値以外の値）が40個設定されており、確変状態時及び非確変状態時のいずれにおいても、「小当り」が抽選される抽選確率が2/275となっている。言い換えれば、0～549までの550個の大当り判定用乱数のうち「大当り」及び「小当り」以外の「ハズレ」と判定されるハズレ判定値は、確変状態時で470（＝550－（20＋60））個設定され、非確変状態時で488（＝550－（2＋60））個設定されている。

【0119】

また、非確変状態時では、「大当り（2R確変）」が抽選される抽選確率は、0.3/275とされ、「大当り（2R非確変）」が抽選される抽選確率は、0.17/275とされる。このため、非確変状態時では、「小当り」が抽選される抽選確率（2/275）は、「大当り（2R確変）」及び「大当り（2R非確変）」が抽選される確率よりも高い確率とされており、大入賞口装置60が「小当り」と同様の開閉動作をする「大当り（2R確変）」及び「大当り（2R非確変）」の抽選価値を高めることができるようになって

10

【0120】

次に、変動表示パターン設定処理について説明する。この変動表示パターン設定処理が開始されると、図12に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、特別処理フラグが[1]であるか否かを再確認（判定）し（ステップS1601）、特別処理フラグが[1]でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが[1]であることを判定すると、ステップS1602において、大当りフラグがONであるか否かを判定し、大当りフラグがON、つまり抽選結果が「大当り」であればときには、ステップS1603へと進み、次にその「大当り」が「大当り（15R）」であるか否かを判定する。「大当り（15R）」であるときには、ステップS1604へと進み、主制御MPU101aに記憶されている15R当り時変動表示パターンテーブル（図21参照）を選択する。一方、ステップS1603において、「大当り（15R）」でないときには、ステップS1605へと進み、主制御MPU101aに記憶されている2R当り時変動表示パターンテーブル（図21参照）を選択する。

20

【0121】

また、ステップS1602において、大当りフラグがONでないときには、ステップS1606へと進み、小当りフラグがONであるか否かを判定する。小当りフラグがONであるとき、つまり抽選結果が「小当り」であるときには、ステップS1607へと進み、主制御MPU101aに記憶されている小当り時変動表示パターンテーブル（図21参照）を選択する。一方、ステップS1606において、小当りフラグがONでないとき、つまり抽選結果が「ハズレ」であるときには、ステップS1608へと進み、保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの0に対応する保存領域から読み出した段階演出判定用乱数が決定値と一致するか否かを判定する。具体的には、図20に示す段階演出判定用テーブルを用いてステップS1608の判定が行われる。段階演出判定用乱数が決定値と一致するときは、ステップS1609へと進み、主制御MPU101aに記憶されているはずれ段階演出時変動表示パターンテーブル（図22参照）を選択する。一方、ステップS1608において、段階演出判定用乱数が決定値と一致しないときは、ステップS1610へと進み、主制御MPU101aに記憶されているはずれ時変動表示パターンテーブル（図22参照）を選択する。

30

40

【0122】

そして、変動表示パターンテーブルが選択されると、ステップS1611において、変動表示パターン用乱数を用いて先に選択した変動表示パターンテーブルから対応する変動表示パターンを決定し、続くステップS1612において、決定した変動表示パターンを選択値としてセットしてステップS1613へと進む。このステップS1613では、ステップS1612において決定した変動表示パターンに応じた変動時間をタイマにセット

50

する。そして、ステップ S 1 6 1 4 へと進み、特別処理フラグを [2] に更新し、このルーチンを終了する。

【 0 1 2 3 】

なお、ステップ S 1 6 1 2 でセットされた変動表示パターンの選択値に基づき、前述した出力データ設定処理（ステップ S 1 2 0 7）で変動表示パターンコマンドが作成され、当該変動表示パターンコマンドは、コマンド送信処理（ステップ S 1 2 8）にて周辺制御基板 1 1 1 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送信処理で周辺制御基板 1 1 1 に送信するときには、特別図柄遊技にて特別図柄表示 L E D 5 1 に駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。

【 0 1 2 4 】

ここで、変動表示パターンコマンドは、2 バイト構成のデータであり、各変動表示パターンコマンドには、特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの変動時間や段階演出を特定するためのデータが含まれる。この 2 バイト構成の変動表示パターンコマンドのうち、1 バイト目は、変動表示パターンであることを特定可能なデータであり、2 バイト目は、変動番号（変動表示パターン）を特定可能なデータである。即ち、周辺制御基板 1 1 1 に搭載されるサブ統合 M P U 1 1 1 a は、1 バイト目のデータに基づいて変動表示パターンであることを認識可能であり、さらに、2 バイト目のデータにもとづいて変動表示パターンを特定する。

【 0 1 2 5 】

ここで、ステップ S 1 6 1 1 で決定される変動表示パターンを図 2 0 乃至図 2 2 を参照して説明する。図 2 0 は段階演出判定用テーブルを示す一覧表図であり、図 2 1 は小当たり時、2 R 当たり時、及び 1 5 R 当たり時の変動表示パターンテーブルを示す一覧表図であり、図 2 2 は段階演出時及びはずれ時の変動表示パターンテーブルを示す一覧表図である。可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4、乃至第 2 表示器 4 6（以下、これらの構成部材を段階演出装置ともいう）は、特別図柄の変動時間（特別図柄表示 L E D 5 1 にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間）に、変動表示パターンに従った段階演出を実行する。また、このとき、特別対応図柄表示 L E D 4 7 は、特別対応図柄の変動表示を実行し、特別図柄の表示結果の停止表示に合わせて当該表示結果と対応する特別対応図柄の表示結果を停止表示する。

【 0 1 2 6 】

変動番号 1 の「第 1 段階演出変動 1」とは、可動装飾体 4 3 及び第 1 表示器 4 4 の判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c の演出（以下、これを第 1 段階演出ともいう）を伴う一方、第 1 表示器 4 4 の移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c 及び第 2 表示器 4 6 の演出（以下、これを第 2 段階演出ともいう）を伴わない変動表示パターンである。変動番号 2 の「第 1 段階演出変動 2」、変動番号 3 の「第 1 段階演出変動 3」、及び変動番号 4 の「第 1 段階演出変動 4」とは、特別図柄及び特別対応図柄の変動時間が「第 1 段階演出変動 1」よりも短い変動表示パターンである。

【 0 1 2 7 】

変動番号 5 ~ 9 の「第 2 段階演出変動」とは、可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4（判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c、移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c）、乃至第 2 表示器 4 6 の演出（第 1 及び第 2 の各段階演出）を伴って、第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動を実行する変動表示パターンである。

【 0 1 2 8 】

変動番号 1 0 ~ 1 7 の「第 2 段階演出変動 A」とは、可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4（判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c、移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c）、乃至第 2 表示器 4 6 の演出（第 1 及び第 2 の各段階演出）を伴って、第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動を実行した後、コマ送り変動を実行する変動表示パターンである。

【 0 1 2 9 】

変動番号 1 8 ~ 2 7 の「第 2 段階演出変動 B」とは、可動装飾体 4 3、第 1 表示器 4 4（判定表示部 4 4 a ~ 4 4 c、移行表示部 4 5 a ~ 4 5 c）、乃至第 2 表示器 4 6 の演出

10

20

30

40

50

(第1及び第2の各段階演出)を伴って、判定表示部44a~44cでの判定演出を連続的(2回又は3回)に行い、その後、第2表示器46にてノーマル変動を実行した後にコマ送り変動を実行する変動表示パターンである。このうち、変動番号18~22の「第2段階演出変動B」は、判定表示部44a~44cでの判定演出を連続的に2回行う「第2段階演出変動B(連続2)」となり、変動番号23~27の「第2段階演出変動B」は、判定表示部44a~44cでの判定演出を連続的に3回行う「第2段階演出変動B(連続3)」となる。即ち、判定表示部44a~44cでの判定演出を1回行った後、第2表示器46にてノーマル変動を実行した後にコマ送り変動を実行する変動表示パターンが変動番号10~17の「第2段階演出変動A」となり、判定表示部44a~44cでの判定演出を2回行った後、第2表示器46にてノーマル変動を実行した後にコマ送り変動を実行する変動表示パターンが変動番号18~22の「第2段階演出変動B」となり、判定表示部44a~44cでの判定演出を3回行った後、第2表示器46にてノーマル変動を実行した後にコマ送り変動を実行する変動表示パターンが変動番号23~27の「第2段階演出変動B」となる。このような判定表示部44a~44cでの判定演出を連続的(2回又は3回)に行う変動番号18~27の「第2段階演出変動B」の演出内容については後で詳述する。

10

【0130】

変動番号28~32の「第2段階演出変動C」とは、可動装飾体43、第1表示器44(判定表示部44a~44c、移行表示部45a~45c)、乃至第2表示器46の演出(第1及び第2の各段階演出)を伴って、第2表示器46にてノーマル変動及びコマ送り変動を順次を実行した後にモーフィング変動を実行する変動表示パターンである。

20

【0131】

変動番号33~36の「第2段階演出変動PR」とは、可動装飾体43、第1表示器44(判定表示部44a~44c、移行表示部45a~45c)、乃至第2表示器46の演出(第1及び第2の各段階演出)を伴って、第2表示器46にてノーマル変動及びコマ送り変動を順次を実行した後にトルネード変動を実行する変動表示パターンである。なお、変動番号33~36の「第2段階演出変動PR」は、当落の結果が大当たりとなる場合にのみ実行されるプレミアムな変動表示パターンである。

【0132】

変動番号37の「時短中専用」とは、時間短縮制御中に「小当たり」となったときに実行される変動表示パターンであり、変動番号5の「第2段階演出変動(はずれ)」と同様の演出態様となる。なお、実施形態中では、判定表示部44a~44cでの判定演出を連続的(2回又は3回)に行う変動表示パターンを「第2段階演出変動A」に対する「第2段階演出変動B」としてだけ設けているが、これに限定するものではなく、「第2段階演出変動C」に対して連続的な判定演出を行う変動表示パターンを設けてもよい。具体的には、判定表示部44a~44cでの判定演出を2回又は3回行った後、第2表示器46にてノーマル変動及びコマ送り変動を順次を実行した後にトルネード変動を実行する変動表示パターンを設けてもよい。また、判定表示部44a~44cでの判定演出(積上げ当選演出)の連続回数は、2回又は3回に限定するものではなく、複数回行うものであればよい。但し、この場合でも、積上げ当選演出の繰り返し上限回数は、第1表示器44の判定表示部の設定数と一致させる必要がある。例えば、第1表示器44に5つの判定表示部を設定した場合、積上げ当選演出の繰り返し上限回数は必然的に5回となる。

30

40

【0133】

また、各々の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間(特別図柄表示LED51にて特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄の変動表示が停止表示されるまでの時間)が設定されている。特別図柄の変動時間は、周辺制御基板111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段階演出装置の演出時間及び特別対応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S1611では特別図柄の変動時間に応じた段階演出装置の演出時間及び特別対応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。即ち、特別図柄の変動時間と、段階演出装置の演出時間及び特別対応図柄の変動時間

50

とは、完全に一致していなくてもよい。

【 0 1 3 4 】

また、各々の変動表示パターンには、段階演出が多く実行されるほど演出の実行時間が長くなることに伴って、特別図柄及び特別対応図柄の変動時間と段階演出装置の演出時間とが長く設定されている。具体的には、特別図柄及び特別対応図柄の変動時間と段階演出装置の演出時間とは、第 1 段階演出を実行する変動表示パターン（変動番号 1 ～ 4）よりも、第 2 段階演出を実行する変動表示パターン（変動番号 5 ～ 3 6）の方が長く設定されている。また、第 2 段階演出を実行する変動表示パターンは、大当たりが確定する「第 2 段階演出変動 P R」（変動番号 3 3 ～ 3 6）を除いて、第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動のみを実行する「第 2 段階演出変動」（変動番号 5 ～ 9）、判定表示部 4 4 a ～ 4 4 c で 1 回の判定演出後に第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動とコマ送り変動を実行する「第 2 段階演出変動 A」（変動番号 1 0 ～ 1 7）、判定表示部 4 4 a ～ 4 4 c で 2 回の判定演出後に第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動とコマ送り変動を実行する「第 2 段階演出変動 B（連続 2）」（変動番号 1 8 ～ 2 2）、判定表示部 4 4 a ～ 4 4 c で 3 回の判定演出後に第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動とコマ送り変動を実行する「第 2 段階演出変動 B（連続 3）」（変動番号 2 3 ～ 2 7）、第 2 表示器 4 6 にてノーマル変動とコマ送り変動とモーフィング変動を実行する「第 2 段階演出変動 C」（変動番号 2 8 ～ 3 2）の順で順次演出時間が長く設定されている。

10

【 0 1 3 5 】

また、変動番号 5 ～ 3 2 の変動表示パターンでは、当落の結果に応じて大当たり時とはずれ時とで同一又は類似した演出態様で段階演出が実行され、また、該段階演出に応じた特別図柄及び特別対応図柄の変動時間、段階演出装置の演出時間がほぼ一致して設定されていることから、演出を見るだけでは当否の認識が困難となり、遊技者をハラハラドキドキさせることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

20

【 0 1 3 6 】

この実施形態では、ステップ S 1 6 0 4、S 1 6 0 5 で選択される 1 5 R 当り時変動表示パターンテーブル及び 2 R 当り時変動表示パターンテーブルには、変動番号 5 ～ 3 7 の変動表示パターンのうち当落の結果が大当たりとなる変動表示パターン（図 2 1 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて「2 R」又は「1 5 R」が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。

30

【 0 1 3 7 】

また、ステップ S 1 6 0 7 で選択される小当り時変動表示パターンテーブルには、変動番号 5 ～ 3 7 の変動表示パターンのうち当落の結果が小当りとなる変動表示パターン（図 2 1 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて「小当り」が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。

【 0 1 3 8 】

また、ステップ S 1 6 0 9 で選択されるはずれ段階演出時変動表示パターンテーブルには、変動番号 5 ～ 3 7 の変動表示パターンのうち当落の結果がはずれとなる変動表示パターン（図 2 2 に示す変動表示パターンテーブルの当落にて x が付されている変動表示パターン）が設定され、これらの変動表示パターンに判定値が振り分けられている。但し、はずれ段階演出時変動表示パターンテーブルは、ステップ S 1 6 0 8 の判定において、段階演出判定用乱数の抽出値が図 2 0 に示す段階演出判定用テーブルにおける「段階演出」の決定値と一致するときに選択される。なお、段階演出判定用テーブルは、通常の遊技状態と時短中の遊技状態とで、テーブルが異なって設けられ、それぞれにおいて、保留記憶数毎（記憶 0、記憶 1、記憶 2、記憶 3・4）で「ハズレ A」、「ハズレ B」、「ハズレ C」、「ハズレ D」、「段階演出」に判定値が振り分けられている。

40

【 0 1 3 9 】

また、ステップ S 1 6 1 0 で選択されるはずれ時変動表示パターンテーブルは、ステップ S 1 6 0 8 の判定において、段階演出判定用乱数の抽出値が段階演出判定用テーブルにおける「ハズレ A」、「ハズレ B」、「ハズレ C」、「ハズレ D」のいずれかの決定値と

50

一致するときに選択される。はずれ時変動表示パターンテーブル「ハズレA」には、当落の結果がはずれとなる変動番号1の「第1段階演出変動1」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、はずれ時変動表示パターンテーブル「ハズレB」には、当落の結果がはずれとなる変動番号2の「第1段階演出変動2」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、はずれ時変動表示パターンテーブル「ハズレC」には、当落の結果がはずれとなる変動番号3の「第1段階演出変動3」の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、はずれ時変動表示パターンテーブル「ハズレD」には、当落の結果がはずれとなる変動番号4の「第1段階演出変動4」の変動表示パターンに判定値が振り分けられている。

【0140】

ところで、通常時の段階演出判定用テーブルでは、保留記憶数が0個の場合及び保留記憶数が1個の場合、それぞれ250個の段階演出判定用乱数のうち100個の判定値が「段階演出」に振り分けられている。このため、当落の結果がはずれとなる場合でも、1/2.5の確率で段階演出(第2表示器46(第2の装飾図柄)の表示結果が導出されるまでの第2段階演出)が実行されるようになっており、遊技者を飽きさせないようにしている。また、保留記憶数が2個の場合及び保留記憶数が3個又は4個の場合でも、段階演出の出現確率が1/3.3と1/5に設定され、段階演出の実行頻度を高めることで、遊技者を飽きさせないようにしている。

【0141】

一方、時短時の段階演出判定用テーブルでは、保留記憶数が0個の場合、250個の段階演出判定用乱数のうち50個の判定値が「段階演出」に振り分けられており、1/5の確率で段階演出(第2表示器46(第2の装飾図柄)の表示結果が導出されるまでの第2段階演出)が実行され、保留記憶数が1個の場合、保留記憶数が2個の場合、及び保留記憶数が3個又は4個の場合には、それぞれ段階演出の出現確率が1/25に設定されている。このため、時短時には、通常時に比べて、はずれとなる場合での段階演出の実行頻度を下げることで、スムーズに時間短縮制御が実行されるようになっている。

【0142】

また、遊技状態が時短状態にて参照される各変動表示パターンテーブル(小当り時変動表示パターンテーブル、2R当り時変動表示パターンテーブル、15R当り時変動表示パターンテーブル、はずれ段階演出時変動表示パターンテーブル)と、通常状態にて参照される各変動表示パターンテーブルと、を異なる変動表示パターンテーブルで構成している。そして、変動番号37の「時短中専用」の変動表示パターンは、時短状態にて参照される小当り時変動表示パターンテーブルに対してのみ全ての判定値が振り分けられている。これにより、時短中に小当りした場合にのみ「時短中専用」の変動表示パターンが選択されるようになっている。

【0143】

また、2R・15Rの各当り時変動表示パターンテーブル、小当り時変動表示パターンテーブル、及びはずれ段階演出時変動表示パターンテーブルでは、段階演出の種別に応じて大当り期待度(当該段階演出が実行される割合(全出現率)のうち大当りとなる割合(大当り時の出現率);大当り期待度=大当り時の出現率/全出現率)が異なるように各々の変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。具体的には、第2段階演出のノーマル変動のみを実行する変動表示パターン(「第2段階演出変動」)よりも第2段階演出のコマ送り変動を実行する変動表示パターン(「第2段階演出変動A~C」)の方が大当り期待度が高くなるように設定され、さらには「第2段階演出変動A」「第2段階演出変動B(連続2)」「第2段階演出変動B(連続3)」「第2段階演出変動C」の順で大当り期待度が高くなるように設定されている。なお、実施形態中では、大当り期待度が最も高い変動表示パターンを「第2段階演出変動C」として設定しているが、これに限定するものではない。例えば、「第2段階演出変動A」「第2段階演出変動C」「第2段階演出変動B(連続2)」「第2段階演出変動B(連続3)」の順で大当り期待度が高くなるように設定してもよい。このような構成とした場合には、判定表示部44a~44cでの判定演出が続く程、大当り期待度が高くなるため、判定演出が継続するか否かの演出内

10

20

30

40

50

容によって遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 1 4 4 】

また、2 R 当り時変動表示パターンテーブル及び小当り時変動表示パターンテーブルでは、「第2段階演出変動」及び「第2段階演出変動 A ~ C」の各変動表示パターンにおいて、それぞれ変動時間が同一となる変動表示パターンに対して判定値が振り分けられている。例えば、小当り時変動表示パターンテーブルにおける「第2段階演出変動」では、変動時間が1 2 0 0 0 m s となる変動番号6の変動表示パターンに判定値が振り分けられ、2 R 当り時変動表示パターンテーブルにおける「第2段階演出変動」では、変動時間が1 2 0 0 0 m s となる変動番号7の変動表示パターンに判定値が振り分けられている。このため、小当り時に「第2段階演出変動」が選択された場合と2 R 当り時に「第2段階演出変動」が選択された場合とは、それぞれ変動時間が同一となる「第2段階演出変動」が実行されるようになっている。従って、小当り時及び2 R 当り時では、それぞれ「第2段階演出変動」及び「第2段階演出変動 A ~ C」の各変動表示パターンが見た目上同一となり、遊技者は、段階演出装置の演出を見ただけでは小当りなのか2 R 当りなのかが判別できないようになっている（当選状態黙示手段）。

10

【 0 1 4 5 】

次に、変動中処理について説明する。この変動中処理が開始されると、図13に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、特別処理フラグが[2]であるか否かを再確認（判定）し（ステップS1701）、特別処理フラグが[2]でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが[2]であることを判定すると、ステップS1702において、特別図柄表示LED51で特別図柄が変動表示中であるか否かを判定し、変動表示中でないときは本ルーチンを終了する一方、変動表示中であるときは、ステップS1703へと進み、特別図柄表示LED51で変動表示されている特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判定する。変動時間がタイムアップしていないときは、そのまま本ルーチンを終了する。一方、変動時間がタイムアップしているときには、ステップS1704へと進み、特別図柄の変動表示を停止し、次いで、大当りフラグがONであるか否かを判定する（ステップS1705）。このステップS1705において、大当りフラグがONであるときには、ステップS1706へと進み、特別処理フラグを[3]に更新し、抽選結果が「大当り」を示唆する特別図柄を停止表示し、図10に示した特別図柄・特別電動役物制御処理のステップS1408の大当り遊技開始処理を実行する。

20

30

【 0 1 4 6 】

一方、ステップS1705において、大当りフラグがONでないときには、ステップS1707へと進み、小当りフラグがONであるか否かを判定する。このステップS1707において、小当りフラグがONであるとき、つまり「小当り」であるときには、ステップS1708へと進み、特別処理フラグを[4]に更新し、このルーチンを終了する。一方、ステップS1707において、小当りフラグがONでないとき、つまり「ハズレ」であるときには、ステップS1709へと進み、特別処理フラグを[0]に更新し、このルーチンを終了する。

【 0 1 4 7 】

なお、この変動中処理では、変動時間がタイムアップすると特別図柄の変動表示を停止し、抽選結果が「大当り」であると、特別処理フラグを[3]に更新し、図10に示した特別図柄・特別電動役物制御処理のステップS1408の大当り遊技開始処理を実行する。また、抽選結果が「小当り」であると、図10に示した特別図柄・特別電動役物制御処理のステップS1409の小当り遊技開始処理を実行する。抽選結果が「ハズレ」であると、図10に示した特別図柄・特別電動役物制御処理のステップS1409の変動開始処理を実行する。

40

【 0 1 4 8 】

次に、大当り遊技開始処理について説明する。この大当り遊技開始処理（特定利益付与手段）は、始動口53への遊技球の入賞により発生する大当り判定用乱数に基づく抽選結果が「大当り」の場合に開始される処理である。大当り遊技開始処理が開始されると、図

50

14に示すように、主制御基板101の主制御MPU101aは、特別処理フラグが[3]であるか否かを再確認(判定)し(ステップS1801)、特別処理フラグが[3]でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが[3]であることを判定すると、ステップS1802において、確率変動機能の作動中(確率変動制御の実行中)であるか否かを判定する。確率変動機能の作動中であれば、作動中の確率変動機能を停止した後(ステップS1803)に、また、確率変動機能の作動中でなければ、そのままステップS1804に進む。ステップS1804では、時短機能の作動中(時間短縮制御の実行中)であるか否かを判定する。時短機能の作動中であれば、作動中の時短機能を停止した後(ステップS1805)に、また、時短機能の作動中でなければ、そのままステップS1806に進む。

10

【0149】

ステップS1806では、保留記憶の保存領域のうち保留球数カウンタの0に対応する保存領域から読み出した大当たり判定用乱数の抽選結果が「大当たり(15R)」であるか否かを判定する。「大当たり(15R)」であるときは、ステップS1807へと進み、15Rの大当たり遊技状態における大入賞口装置60の前面扉62の開放回数及び開放時間と、大入賞口への入賞の制限個数と、を初期値にセットする。具体的に、本実施形態では、抽選結果が「大当たり(15R)」のときには、その開放回数が初期値として15回が予め設定されており、開放時間は30秒、制限個数は9個に設定されている。一方、ステップS1806において、「大当たり(15R)」でないとき、つまり「大当たり(2R確変)」又は「大当たり(2R非確変)」であるときは、ステップS1808へと進み、2Rの大当たり遊技状態における大入賞口装置60の前面扉62の開放回数及び開放時間と、大入賞口への入賞の制限個数と、を初期値にセットする。具体的に、本実施形態では、抽選結果が「大当たり(2R確変)」又は「大当たり(2R非確変)」のときには、その開放回数が初期値として2回が予め設定されており、開放時間は0.8秒、制限個数は9個に設定されている。そして、ステップS1807又はステップS1808において、開放回数、開放時間、制限個数を初期値にセットし、ステップS1809へと進み、特別処理フラグを[5]に更新し、このルーチンを終了する。

20

【0150】

ところで、上記したステップS1808では、開放回数、開放時間、及び入賞の制限個数のセットに加えて、2R当りにおけるコマンドがセットされる。そして、当該コマンドに基づいたコマンド信号が前記ステップS1208のコマンド送信処理で周辺制御基板111のサブ統合MPU111aに送信される。サブ統合MPU111aは、2R当りのコマンド信号を受信すると、これに基づいて判別認識実行フラグをセットする。そして、判別認識実行フラグがセットされた状態で、主制御基板101側からカウントスイッチ63での球検出信号を受信すると(大入賞口への入賞があると)、これに基づいて後で詳述する大入賞口LED98による判別認識の演出を実行制御する。また、このとき、大入賞口LED98による判別認識の演出開始から所定時間後に後述するスピーカ14, 29での音階演出を実行制御する。また、このようなスピーカ14, 29での音階演出の実行制御においては、小当たり時も同様に行われるものであるが、このような制御は、小当たりにおけるコマンド信号が主制御基板101側から周辺制御基板111のサブ統合MPU111aに送信され、これに基づいて音階演出実行フラグがセットされる。そして、音階演出実行フラグがセットされた状態で、主制御基板101側からカウントスイッチ63での球検出信号を受信すると(大入賞口への入賞があると)、これに基づいて音階演出を実行制御する。

30

40

【0151】

なお、実施形態中では、主制御基板101側から周辺制御基板111のサブ統合MPU111aに送信されたコマンド信号に基づいて、サブ統合MPU111aで判別認識実行フラグをセットし、カウントスイッチ63での球検出信号を受信することで、判別認識を実行する構成としているが、このような構成に限定しない。例えば、前記ステップS1808で判別認識実行フラグをセットし、カウントスイッチ63の球検出信号があると(大

50

入賞口への入賞があると)、ステップS 1 2 0 8のコマンド送信処理で周辺制御基板 1 1 1のサブ統合M P U 1 1 1 aに判別認識の実行コマンド信号を送信し、これを受けた周辺制御基板 1 1 1のサブ統合M P U 1 1 1 aによって大入賞口L E D 9 8を制御して判別認識を実行するようにしてもよい。また、音階演出の実行制御についても同様に、主制御基板 1 0 1側で音階演出実行フラグをセットして、カウントスイッチ6 3の球検出信号があると(大入賞口への入賞があると)、周辺制御基板 1 1 1のサブ統合M P U 1 1 1 aに音階演出の実行コマンド信号を送信することで、音階演出を実行するようにしてもよい。但し、前述したように2 R当り又は小当りのコマンド信号の受信に基づいてサブ統合M P U 1 1 1 aが判別認識又は音階演出を実行制御する構成とした場合には、主制御基板 1 0 1側の制御負担を軽減できるので、このような構成とする方が望ましい。

10

【0 1 5 2】

次に、小当り遊技開始処理について説明する。この小当り遊技開始処理(所定利益付与手段)は、始動口5 3への遊技球の入賞により発生する大当り判定用乱数に基づく抽選結果が「小当り」の場合に開始される処理である。小当り遊技開始処理が開始されると、図1 5に示すように、主制御基板 1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、特別処理フラグが[4]であるか否かを再確認(判定)し(ステップS 1 9 0 1)、特別処理フラグが[4]でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが[4]であることを判定すると、ステップS 1 9 0 2において、小当り遊技状態における大入賞口装置6 0の前面扉6 2の開放回数及び開放時間と、大入賞口への入賞の制限個数と、を初期値にセットする。具体的に、本実施形態では、抽選結果が「小当り」のときには、その開放回数が初期値として2回が予め設定されており、開放時間は0 . 8秒、制限個数は9個に設定されている。即ち、小当り時における大入賞口装置6 0の1回の開放動作は、開放開始から0 . 8秒が経過するか、又は9個の入賞があるかのいずれかが達成されることで終了する。そして、ステップS 1 9 0 2において、開放回数、開放時間、制限個数を初期値にセットし、ステップS 1 9 0 3へと進み、特別処理フラグを[6]に更新し、このルーチンを終了する。

20

【0 1 5 3】

次に、特別電動役物大当り制御処理(特別状態発生手段)について説明する。この特別電動役物大当り制御処理が開始されると、図1 6及び図1 7に示したように、主制御基板 1 0 1の主制御M P U 1 0 1 aは、図示しないが、「大当り」における大入賞口装置6 0の前面扉6 2の開放回数をカウントするラウンドカウンタをリセットする(本実施形態では、ラウンドカウンタの値を「1」にする)。

30

【0 1 5 4】

そして、特別処理フラグが[5]であるか否かを再確認(判定)し(ステップS 2 0 0 1)、特別処理フラグが[5]でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが[5]であることを判定すると、ステップS 2 0 0 2において、大入賞口が開放中であるか否かを判定する。具体的には、大入賞口装置6 0の前面扉6 2を開放する大入賞口ソレノイド6 1がONしているか否か、つまり大入賞口ソレノイド6 1に対する駆動信号の出力中であるか否かを判定する。大入賞口が開放中であれば、ステップS 2 0 0 3へと進み、前述した大当り遊技開始処理のステップS 1 8 0 7又はステップS 1 8 0 8で設定された大入賞口の開放時間が経過したか否かを判定する。大入賞口の開放時間が経過していなければ、ステップS 2 0 0 4へと進み、ステップS 1 8 0 7又はステップS 1 8 0 8で設定された大入賞口への最大入賞数(制限個数)の入賞があったか否かを判定する。

40

【0 1 5 5】

ステップS 2 0 0 3において、大入賞口の開放時間が経過していれば、ステップS 2 0 0 5へと進み、大入賞口を閉鎖し、このルーチンを終了する。また、ステップS 2 0 0 4において、大入賞口への最大入賞数(制限個数)の入賞があった場合も、同様に、ステップS 2 0 0 5へ進み大入賞口を閉鎖して、このルーチンを終了する。具体的には、大入賞口ソレノイド6 1への駆動信号の出力を停止することで、大入賞口装置6 0の前面扉6 2を閉鎖する。一方、ステップS 2 0 0 4で大入賞口への最大入賞数(制限個数)の入賞がない場合は、ステップS 2 0 0 5へ進むことなく(大入賞口を開放したまま)、このルー

50

チンを終了する。

【 0 1 5 6 】

また、ステップ S 2 0 0 2 において、大入賞口が開放中でなければ、ステップ S 2 0 0 6 へと進み、前述した大当たり遊技開始処理のステップ S 1 8 0 7 又はステップ S 1 8 0 8 で設定された大入賞口の開放回数に達したか否かを判定する。具体的には、「大当たり (1 5 R) 」のときは、大入賞口の開放を 1 5 回行ったか否か (大利益付与制御手段) 、また、「大当たり (2 R 確変) 」又は「大当たり (2 R 非確変) 」の時は、大入賞口の開放を 2 回行ったか否かを判定する (所定利益近似付与制御手段) 。大入賞口の開放回数に達していなければ、ステップ S 2 0 0 7 へと進み、大入賞口を開放し、このルーチンを終了する。具体的には、大入賞口ソレノイド 6 1 に駆動信号を出力することで、大入賞口装置 6 0 の前面扉 6 2 を開放する。一方、大入賞口の開放回数に達していれば、ステップ S 2 0 0 8 へと進み、大当たりフラグを O F F し、続くステップ S 2 0 0 9 で、当該大入賞口の開放制御を行った「大当たり」が確率変動機能を作動させる当選であるか否か、つまり、「大当たり」が「大当たり (1 5 R) 」又は「大当たり (2 R 確変) 」であるか否かを判定する。「大当たり」が「大当たり (1 5 R) 」又は「大当たり (2 R 確変) 」のときは、ステップ S 2 0 1 0 に進み、確率変動機能の作動 (確率変動制御) を開始し (特典付与制御手段、高確率状態制御手段) 、次いで、ステップ S 2 0 1 1 に進み、「大当たり」が「大当たり (1 5 R) 」であるか否かを判定する。

10

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 0 1 1 において、「大当たり」が「大当たり (1 5 R) 」のときは、ステップ S 2 0 1 2 へと進み、時短機能の作動 (時間短縮制御) を開始し、続くステップ S 2 0 1 3 で特別処理フラグを [0] に更新し、このルーチンを終了する。一方、ステップ S 2 0 1 1 で「大当たり」が「大当たり (1 5 R) 」でないとき、つまり「大当たり」が「大当たり (2 R 確変) 」のときは、ステップ S 2 0 1 4 へと進み、時短機能の作動 (時間短縮制御) を開始し、続くステップ S 2 0 1 5 で、時短機能作動 (時間短縮制御) の規定回数 (本実施形態では、50 回) を設定する。そして、ステップ S 2 0 1 3 へ進み特別処理フラグを [0] に更新し、このルーチンを終了する。

20

【 0 1 5 8 】

また、ステップ S 2 0 0 9 において、当該大入賞口の開放制御を行った「大当たり」が確率変動機能を作動させる当選でないとき、つまり、「大当たり」が「大当たり (2 R 非確変) 」のときは、ステップ S 2 0 1 6 へと進み、今回の「大当たり」が時短機能作動中 (時間短縮制御中) の当りであるか否かを判定する。今回の「大当たり」が時短機能作動中 (時間短縮制御中) の当りでないときは、そのままステップ S 2 0 1 3 に進んで特別処理フラグを [0] に更新し、このルーチンを終了する。一方、今回の「大当たり」が時短機能作動中 (時間短縮制御中) の当りのときは、ステップ S 2 0 1 7 へと進み、時短機能の作動 (時間短縮制御) を開始し、続くステップ S 2 0 1 8 で、時短機能作動 (時間短縮制御) の規定回数 (本実施形態では、50 回) を設定する。そして、ステップ S 2 0 1 3 へ進み特別処理フラグを [0] に更新し、このルーチンを終了する。なお、時短機能 (時間短縮制御) では、特別図柄の変動時間を通常の遊技状態に比べて短縮する制御と、普通電動役物 (始動入賞装置 4 1 の可動片 5 6) の開放時間を通常の遊技状態に比べて延長する制御と、の両方の制御が実行される。

30

40

【 0 1 5 9 】

また、本実施形態では、「大当たり」のときには、大入賞口の開放時間が 3 0 秒であり、その開閉時間が長い。そして、大入賞口が開放状態となる 1 回のラウンドでは、最大 9 個の遊技球を入賞させることができ、大入賞口に遊技球が入賞することで、払出装置 1 0 3 によって 1 2 個の遊技球が払い出される。つまり 1 ラウンドで最大 1 0 8 個の遊技球を払い出すことができる。このため、抽選結果が「大当たり」のときには、前述した遊技球の払い出しに期待することができ、「大当たり」が抽選されることで、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 1 6 0 】

50

一方、抽選結果が「大当り（２Ｒ確変）」、「大当り（２Ｒ非確変）」、及び「小当り」のときには、「大当り」にセットされる開放時間と異なり、開放時間が約０．８秒であり、その開閉時間が短い。また、「大当り」にセットされる開放回数も異なり、開放回数が２回であり、その開放回数が少ない。従って、大入賞口装置６０の前面扉６２の開閉動作は、短時間にパカパカと開閉して終了する。このため、遊技者は、開閉動作に気が付きにくい。また、前面扉６２が開放状態のときには、大入賞口に入賞する遊技球の数が少なく、「大当り」のときと比べて遊技球の払い出しに期待することができない。

【０１６１】

次に、特別電動役物小当り制御処理（所定利益付与制御手段）について説明する。この特別電動役物小当り制御処理は、大入賞口装置６０の前面扉６２の開閉動作が、「大当り（２Ｒ確変）」又は「大当り（２Ｒ非確変）」が抽選されたときに実行される大当り遊技における大入賞口装置６０の前面扉６２の開閉動作と同様の動作をさせる処理である。特別電動役物小当り制御処理が開始されると、図１８に示したように、主制御基板１０１の主制御ＭＰＵ１０１ａは、図示しないが、「小当り」における大入賞口装置６０の前面扉６２の開放回数をカウントするラウンドカウンタをリセットする（本実施形態では、ラウンドカウンタの値を「１」にする）。

【０１６２】

そして、特別処理フラグが〔６〕であるか否かを再確認（判定）し（ステップＳ２１０１）、特別処理フラグが〔６〕でないと、本ルーチンを終了する。一方、特別処理フラグが〔６〕であることを判定すると、ステップＳ２１０２において、ステップＳ１８０７又はステップＳ１８０８で設定された大入賞口への最大入賞数（制限個数）の入賞があったか否かを判定する。ステップＳ２００４で大入賞口への最大入賞数（制限個数）の入賞がないときは、ステップＳ２１０３へと進み、大入賞口が開放中であるか否かを判定する。大入賞口が開放中でなければ、ステップＳ２１０４へと進み、大入賞口を開放し、このルーチンを終了する。一方、大入賞口が開放中であれば、ステップＳ２１０５へと進み、前述した小当り遊技開始処理のステップＳ１９０２で設定された大入賞口の開放時間が経過したか否かを判定する。大入賞口の開放時間が経過していなければ、そのまま本ルーチンを終了する。一方、大入賞口の開放時間が経過していれば、ステップＳ２１０６へと進み、大入賞口を閉鎖し、続いてステップＳ２１０７へと進み、ステップＳ１９０２で設定された大入賞口の開放回数に達したか否かを判定する。具体的には、「小当り」時の大入賞口の開放回数となる２回、大入賞口の開放を行ったか否かを判定する。大入賞口の開放回数に達していなければ、そのまま本ルーチンを終了する。一方、大入賞口の開放回数に達していれば、ステップＳ２１０８へと進み、特別処理フラグを〔０〕に更新し、このルーチンを終了する。

【０１６３】

また、ステップＳ２１０２において、大入賞口への最大入賞数（制限個数）の入賞があったときは、ステップＳ２１０９へと進み、大入賞口が開放中であるか否かを判定する。大入賞口が開放中であれば、ステップＳ２１１０へと進み、大入賞口を閉鎖した後に、また、大入賞口が開放中でなければ、そのままステップＳ２１０８に進み特別処理フラグを〔０〕に更新し、このルーチンを終了する。

【０１６４】

なお、本実施形態では、「小当り」における大入賞口の開閉動作が前述した「大当り（２Ｒ確変）」及び「大当り（２Ｒ非確変）」における大入賞口の開閉動作と同じ、開放時間（０．８秒）及び開放回数（２回）であるため、大入賞口装置６０の前面扉６２の開閉動作は、短時間にパカパカと開閉して終了する。このため、遊技者は、開閉動作に気が付きにくい。また、前面扉６２が開放状態のときには、大入賞口に入賞する遊技球の数が少なく、「大当り」のときと比べて遊技球の払い出しに期待することができない。

【０１６５】

次に、演出装置４０による段階演出について図２３乃至図３８を参照して説明する。図２３は、演出装置４０を構成する各種装置の段階演出時の動作順を示す説明図である。図

10

20

30

40

50

24は、演出装置40を構成する各種装置の段階演出における動作を示す一覧表図である。図25乃至図38は、演出装置40による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【0166】

演出装置40は、前述したように可動装飾体43、第1表示器44、第2表示器46、及び状態演出装置50から構成され、これらの各種装置は、遊技球の流下方向に沿って順次配置されると共に、その上方から下方に向けた配置順に従って個々にその作動が制御されるように構成されている。即ち、図23に示すように、始動入賞装置41（始動口53）に遊技球Pが入賞すると、最初に、演出装置40の上端部に配置された可動装飾体43が作動し（図23に示す（1））、次いで、可動装飾体43の下方に配置された第1表示器44が作動し（図23に示す（2））、次いで、第1表示器44の下方に配置された第2表示器46が作動し（図23に示す（3））、最後に、第2表示器46の下方であり且つ演出装置40の下端部に配置された状態演出装置50が作動する（図23に示す（4））。

10

【0167】

具体的な制御としては、可動装飾体43の上方に配置された始動入賞装置41（始動口53）に遊技球が入賞すると、光装飾用のLEDのように見える（各種図柄の表示認識が困難な）各種図柄表示LED51、47による図柄の変動表示が開始される。そして、始動入賞装置41への入賞に基づく当落判定によって、第1段階演出変動を実行して判定結果がはずれとなる場合（変動番号1～4のいずれかの変動表示パターンが実行される場合）は、図24に示すように、可動装飾体43及び第1表示器44の判定表示部44a～44cが作動し、第1表示器44の移行表示部45a～45c、第2表示器46、及び状態演出装置50は作動しない。即ち、特別図柄表示LED51で特別図柄の変動表示が開始されると、先ず、始動入賞装置41の下方に配置された可動装飾体43の作動が開始される（図25乃至図27参照）。

20

【0168】

可動装飾体43の作動としては、図25に示すように、先ず、可動装飾体43を構成する本体部材70内のキャラ装飾LED71が所定の色で点灯されることで、可動装飾体43が光装飾され、次いで、図26に示すように回転モーター72の駆動に基づく左右方向への回転動作、又は図27に示すように上下モーター73の駆動に基づく上下方向への進退動作が行われる。このとき、遊技者側からは各種図柄（特別図柄及び特別対応図柄）の表示認識が意識しないとできないため、始動入賞装置41に入賞すると、これに基づいた当落判定によって最初に可動装飾体43が作動したように見える。次に、図28に示すように、可動装飾体43の下方に配置された第1表示器44の判定表示部44a～44cによって第1の装飾図柄の変動表示が開始される。そして、図29及び図30に示すように、各判定表示部44a～44cの変動表示が順次停止され、最終的に第1の装飾図柄の表示結果が停止表示される。この場合、第1の装飾図柄の表示結果は、各判定表示部44a～44cのいずれの表示部にも「GO」が表示されずに全ての判定表示部44a～44cで「×」が表示された所定の表示結果以外となる（図30参照）。これにより、第1表示器44の移行表示部45a～45cによる移行表示は行われず、結果として、第2表示器46による第2の装飾図柄の変動表示、及び状態演出装置50による演出表示（具体的には、下装飾駆動部80の指示部82aの回動動作）は実行されない。

30

40

【0169】

また、始動入賞装置41への入賞に基づく当落判定によって、第2段階演出変動を実行して判定結果がはずれとなる場合（変動番号5, 10～13, 18, 23, 28のいずれかの変動表示パターンが実行される場合）は、図24に示すように、可動装飾体43、第1表示器44の判定表示部44a～44c、第1表示器44の移行表示部45a～45c、及び第2表示器46が作動し、状態演出装置50は作動しない。即ち、特別図柄表示LED51で特別図柄の変動表示が開始されると、前述した第1段階演出変動を実行して判定結果がはずれとなる場合と同様に、遊技者側からは最初に可動装飾体43の作動が開始されたように見える（図25乃至図27参照）。次いで、可動装飾体43の下方に配置さ

50

れた第1表示器44によって第1の装飾図柄の変動表示が開始され(図28参照)、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合、第1の装飾図柄の表示結果は、図31に示すように、各判定表示部44a~44cのうちいずれかの表示部に「GO」が表示された所定の表示結果となる。これにより、各判定表示部44a~44cのうち「GO」が表示された表示部と対応する移行表示部45a~45cで移行表示が行われ、次に、第2表示器46による第2の装飾図柄の変動表示が開始される(図32参照)。そして、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合、第2の装飾図柄の表示結果は、図33に示すように、特別図柄のハズレと対応する表示結果(具体的には、「1, 2, 4, 5, 6, 8」のうちいずれかの数字図柄)となる。図33中には、第2の装飾図柄の表示結果として「5」の数字図柄が停止表示された場合を例示する。このとき、状態演出装置50による演出表示(具体的には、下装飾駆動部80の指示部82aの回動動作)は実行されない。

10

【0170】

また、始動入賞装置41への入賞に基づく当落判定によって、通常時(確率変動制御等の遊技特典制御が実行されていないとき)に小当たりとなる場合(変動番号6, 14, 19, 24, 29, 33のいずれかの変動表示パターンが実行される場合)は、図24に示すように、可動装飾体43、第1表示器44の判定表示部44a~44c、第1表示器44の移行表示部45a~45c、第2表示器46、及び状態演出装置50が作動する。即ち、特別図柄表示LED51で特別図柄の変動表示が開始されると、前述した第2段階演出変動を実行して判定結果がはずれとなる場合と同様に、遊技者側からは最初に可動装飾体43の作動が開始されたように見える(図25乃至図27参照)。次いで、可動装飾体43の下方に配置された第1表示器44によって第1の装飾図柄の変動表示が開始され(図28参照)、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合、第1の装飾図柄の表示結果は、図34に示すように、各判定表示部44a~44cのうちいずれかの表示部に「GO」が表示された所定の表示結果となる。但し、小当たりとなる場合では、ハズレとなる場合に比べて、遊技者に高い期待感を与えるべく、判定表示部44a~44cのうち少なくとも2つ以上の表示部で「GO」が表示されるようになっている。図34中には、全ての判定表示部44a~44cに「GO」が表示された場合を例示する。これにより、各判定表示部44a~44cのうち「GO」が表示された表示部と対応する移行表示部45a~45cで移行表示が行われ、次に、第2表示器46による第2の装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合、第2の装飾図柄の表示結果は、図35に示すように、特別図柄の小当たりと対応する表示結果(具体的には、「3」の数字図柄)となる。そして、第2の装飾図柄の表示結果として小当たりが表示されると、状態演出装置50による演出表示が実行される。具体的には、下装飾駆動部80の指示部82aが16回表示LED87を指し示す位置まで回転される。

20

30

【0171】

また、始動入賞装置41への入賞に基づく当落判定によって、通常時に大当たりとなる場合(変動番号7~9, 15~17, 20~22, 25~27, 30~32, 34~36のいずれかの変動表示パターンが実行される場合)は、図24に示すように、可動装飾体43、第1表示器44の判定表示部44a~44c、第1表示器44の移行表示部45a~45c、第2表示器46、及び状態演出装置50が作動する。即ち、特別図柄表示LED51で特別図柄の変動表示が開始されると、前述した小当たりなる場合と同様に、遊技者側からは最初に可動装飾体43の作動が開始されたように見える(図25乃至図27参照)。次いで、可動装飾体43の下方に配置された第1表示器44によって第1の装飾図柄の変動表示が開始され(図28参照)、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合においても、第1の装飾図柄の表示結果は、図34に示すように、遊技者に高い期待感を与えるべく、判定表示部44a~44cのうち少なくとも2つ以上の表示部で「GO」が表示された所定の表示結果となる。これにより、各判定表示部44a~44cのうち「GO」が表示された表示部と対応する移行表示部45a~45cで移行表示が行われ、次に、第2表示器46による第2の装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間後にその表

40

50

示結果が停止表示される。この場合、第2の装飾図柄の表示結果は、特別図柄の大当たりと対応する表示結果となる。具体的に、15ラウンドの大当たりとなる場合は、図36に示すように「7」の数字図柄が停止表示され、2ラウンドの大当たりとなる場合は、小当たり時と同様に「3」の数字図柄が停止表示される(図35参照)。そして、第2の装飾図柄の表示結果として大当たりが表示されると、状態演出装置50による演出表示が実行される。具体的に、15ラウンドの大当たりとなる場合は、下装飾駆動部80の指示部82aが「V」表示LED85を指し示す位置まで回転される。一方、2ラウンドの大当たりとなる場合は、小当たり時と同様に、下装飾駆動部80の指示部82aが16回表示LED87を指し示す位置まで回転される。

【0172】

10

ところで、以上説明した演出装置40を構成する可動装飾体43、第1表示器44、第2表示器46、及び状態演出装置50は、個々に独立した演出を行い、段階的に上方から下方に発展的に演出が移行するように構成されている。このため、遊技者は、演出装置40を構成する各種装置毎で特有の演出を楽しむことができると共に、次の演出に発展することで当りに近づく意識を遊技者に持たせる演出効果が生まれ、演出に対する興趣を低減することがない。

【0173】

次に、第1表示器44の判定表示部44a~44cで判定演出を連続的に行う演出内容(積上げ当選演出)について、図37及び図38を参照して説明する。なお、以下の説明では、判定表示部44a~44cで判定演出が3回連続的に行われる演出内容を例示する。また、判定表示部44a~44cでの連続的な判定演出は、特別図柄表示LED51での特別図柄の1回の変動表示に対して行われる演出である。

20

【0174】

まず、特別図柄表示LED51で特別図柄の変動表示が開始されると、最初に可動装飾体43の作動が開始される。次いで、可動装飾体43の下方に配置された第1表示器44の判定表示部44a~44cによって第1の装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間後にその表示結果が停止表示される。この場合、第1の装飾図柄の表示結果は、図37(A)に示すように、3つの判定表示部44a~44cのうち左の判定表示部44aに「GO」が表示され、中・右の判定表示部44b, 44cにはそれぞれ「x」が表示される。その後、図37(B)に示すように、「GO」が表示された左の判定表示部44aと対応する左の移行表示部45aで移行表示が行われることなく、「GO」が表示された左の判定表示部44aに「GO」の表示を保持するカード状の保持図柄44dが重ねて表示される。

30

【0175】

次いで、図37(C)に示すように、左の判定表示部44aに「GO」が停止表示された状態で、可動装飾体43の作動が開始され、これに伴って1回目の判定で「x」が表示された中・右の判定表示部44b, 44cでそれぞれ図柄の再変動表示(2回目の判定演出)が行われる。そして、図37(D)に示すように、「GO」が停止表示された左の判定表示部44aに加えて、図柄の再変動表示が行われた中・右の判定表示部44b, 44cのうち中の判定表示部44bにも「GO」が表示され、右の判定表示部44cには「x」が表示される。その後、図38(A)に示すように、「GO」が表示された中の判定表示部44bと対応する中の移行表示部45bで移行表示が行われることなく、左の判定表示部44aと同様に「GO」の表示を保持するカード状の保持図柄44dが中の判定表示部44bに重ねて表示される。

40

【0176】

次いで、図38(B)に示すように、左・中の判定表示部44a, 44bにそれぞれ「GO」が停止表示された状態で、可動装飾体43の作動が開始され、これに伴って2回目の判定で「x」が表示された右の判定表示部44cで図柄の再変動表示(3回目の判定演出)が行われる。その後、図38(C)に示すように、「GO」が停止表示された左・中の判定表示部44a, 44bに加えて、図柄の再変動表示が行われた右の判定表示部44

50

cにも「GO」が表示される。そして、図38(D)に示すように、左・中の判定表示部44a, 44bから保持図柄44dが取り除かれることで、「GO」が表示された左・中・右の判定表示部44a~44cと個々に対応する左・中・右の移行表示部45a~45cで移行表示が行われ、次に、第2表示器46による第2の装飾図柄の変動表示が開始され、所定時間後にその表示結果が停止表示される。

【0177】

ところで、本実施形態では、表示結果の停止表示以前に遊技者に大当りを認識させるプレミアム演出の実行を可能にしている。このプレミアム演出としては、可動装飾体43、第1表示器44の判定表示部44a~44c、及び第1表示器44の移行表示部45a~45c、の演出を順次行った後、プレミアム以外となる通常の演出時であれば、第2表示器46で第2の装飾図柄の変動表示を行うものであるが、該第2表示器46での第2の装飾図柄の変動表示に換えて大入賞口LED98(主に大当り時の残りラウンド数表示用となる7セグメントLED)を用いて図柄の変動表示乃至表示結果の停止表示を行うようになっている。なお、このようなプレミアム演出を実行する際は、遊技領域12内の電飾部材(例えば、左右のサイドランプLED91, 93等)を消灯させる。これにより、第2表示器46に換えて大入賞口LED98で図柄の変動表示が行われていることを際立たせることで、遊技者に対してプレミアム演出が行われていることを認識させることができる。但し、このとき、遊技者によっては電飾部材が故障したと誤解する場合もあるので、その誤解を招かないように大入賞口LED98での図柄変動に合わせて図柄の変動音をスピーカ14, 29から発するようになっている。

【0178】

次に、本実施形態のパチンコ機1における各種遊技状態での大当り及び小当りによる遊技状態の移行制御について、図39乃至図41を参照して説明する。

【0179】

まず、図39を参照して、各種遊技状態での大当り後又は小当り後に移行される遊技状態について説明する。なお、図39中では、確率変動制御及び時間短縮制御の両方の制御が次回の大当りまで継続される「高確率時短(次回大当りまで)」の状態(例えば、「大当り(15R)」終了後で次回の大当りが発生する以前の遊技状態)と、確率変動制御が次回の大当りまで継続され、時間短縮制御が所定回数まで継続される「高確率時短有(回数)」の状態(例えば、「大当り(2R確変)」終了後で所定回数の時間短縮制御が終了する以前の遊技状態)と、確率変動制御が次回の大当りまで継続され、時間短縮制御が実行されていない「高確率時短無し」の状態(例えば、「大当り(2R確変)」終了後で所定回数の時間短縮制御が終了した遊技状態)と、確率変動制御が実行されず、時間短縮制御が所定回数まで継続される「低確率時短有(回数)」の状態(例えば、「大当り(2R非確変)」終了後で所定回数の時間短縮制御が終了する以前の遊技状態)と、確率変動制御及び時間短縮制御の両方の制御が実行されていない「低確率時短無し」の状態(例えば、通常の遊技状態)と、の5種類の遊技状態を各種遊技状態として説明を行う。

【0180】

大当り後に移行される遊技状態は、図39(A)に示す通りである。即ち、特別図柄表示LED51に特定図柄1が表示されて(このとき、7セグメントLEDの第2表示器46には特定図柄1と対応する「7」が表示される)「大当り(15R)」が発生した場合には、「高確率時短(次回大当りまで)」「高確率時短有(回数)」「高確率時短無し」「低確率時短有(回数)」「低確率時短無し」のいずれの状態においても、当該大当り終了後に「高確率時短(次回大当りまで)」の状態に移行する。

【0181】

また、特別図柄表示LED51に特定図柄2が表示されて(このとき、7セグメントLEDの第2表示器46には特定図柄2と対応する「3」が表示される)「大当り(2R確変)」が発生した場合、「高確率時短(次回大当りまで)」「高確率時短有(回数)」「低確率時短有(回数)」の各状態では、当該大当り終了後に「高確率時短有(回数)」の状態に移行し(「高確率時短有(回数)」の状態では継続)、「高確率時短無し」「低確

率時短無し」の各状態では、当該大当り終了後に「高確率時短無し」の状態に移行する（「高確率時短無し」の状態では継続）。

【0182】

また、特別図柄表示LED51に非特定図柄が表示されて（このとき、7セグメントLEDの第2表示器46には非特定図柄と対応する「3」が表示される）「大当り（2R非確変）」が発生した場合、「高確率時短（次回大当りまで）」「高確率時短有（回数）」「低確率時短有（回数）」の各状態では、当該大当り終了後に「低確率時短有（回数）」の状態に移行し（「低確率時短有（回数）」の状態では継続）、「高確率時短無し」「低確率時短無し」の各状態では、当該大当り終了後に「低確率時短無し」の状態に移行する（「低確率時短無し」の状態では継続）。

10

【0183】

一方、小当り後に移行される遊技状態は、図39（B）に示す通りである。即ち、「小当り」が発生した場合、「高確率時短（次回大当りまで）」「高確率時短有（回数）」「高確率時短無し」「低確率時短有（回数）」「低確率時短無し」のいずれの状態においても、当該小当り終了後、変化がなく各種遊技状態が継続される。但し、「高確率時短有（回数）」「低確率時短有（回数）」の各状態では、時間短縮制御の残り回数が持ち越される。即ち、小当り発生以前の時間短縮制御の残り回数から遊技が再開される。

【0184】

次に、図40を参照して、各種遊技状態での大当り後又は小当り後の時間短縮制御について説明する。なお、図40中では、「高確率/時短（開放延長）中」の状態、「高確率/時短（開放延長）回数消化中」の状態、「高確率/時短（開放延長）無し」の状態、「低確率/時短（開放延長）回数消化中」の状態、「低確率/時短（開放延長）無し」の状態、の5種類の遊技状態を各種遊技状態として説明を行う。

20

【0185】

「大当り（15R）」が発生した場合には、図40（A）に示すように、「高確率/時短（開放延長）中」「高確率/時短（開放延長）回数消化中」「高確率/時短（開放延長）無し」「低確率/時短（開放延長）回数消化中」「低確率/時短（開放延長）無し」のいずれの状態においても、当該大当り終了後、「高確率/時短（開放延長）中」となり、時間短縮制御は、次の大当りが発生するまで継続される。

【0186】

また、「大当り（2R確変）」が発生した場合には、図40（B）に示すように、「高確率/時短（開放延長）中」「高確率/時短（開放延長）回数消化中」「低確率/時短（開放延長）回数消化中」の各状態では、当該大当り終了後に「高確率/時短（開放延長）50回消化中」となり、50回の時間短縮制御が終了すると、それ以降「高確率/時短（開放延長）無し」となる。「高確率/時短（開放延長）無し」「低確率/時短（開放延長）無し」の各状態では、当該大当り終了後に「高確率/時短（開放延長）無し」となる。

30

【0187】

また、「大当り（2R非確変）」が発生した場合には、図40（C）に示すように、「高確率/時短（開放延長）中」「高確率/時短（開放延長）回数消化中」「低確率/時短（開放延長）回数消化中」の各状態では、当該大当り終了後に「高確率/時短（開放延長）50回消化中」となり、50回の時間短縮制御が終了すると、それ以降「低確率/時短（開放延長）無し」となる。「高確率/時短（開放延長）無し」「低確率/時短（開放延長）無し」の各状態では、当該大当り終了後に「低確率/時短（開放延長）無し」となる。

40

【0188】

また、「小当り」が発生した場合には、図40（D）に示すように、「高確率/時短（開放延長）中」「高確率/時短（開放延長）回数消化中」「高確率/時短（開放延長）無し」「低確率/時短（開放延長）回数消化中」「低確率/時短（開放延長）無し」のいずれの状態においても、当該小当り終了後、変動前（小当り以前）の状態を継続する。即ち、小当りによって遊技状態に変化は起きず、「高確率/時短（開放延長）回数消化中」「

50

低確率／時短（開放延長）回数消化中」の各状態では、小当り発生以前の時間短縮制御の残り回数から遊技が再開される。

【0189】

次に、図41を参照して、各種遊技状態での大当り後又は小当り後の状態演出装置50の表示について説明する。なお、図41中では、状態演出装置50の指示部82aが点灯する「天国」表示LED86を指し示す「天国位置」の状態、状態演出装置50の指示部82aが白色点灯する16回表示LED87を指し示し、確率変動制御が実行される開放延長期間中となる「チャンス位置（開放延長期間中）」の状態、状態演出装置50の指示部82aがオレンジ色点灯する16回乃至1回のいずれかの表示LED87を指し示し、確率変動制御が実行される開放延長期間中となる「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」の状態、状態演出装置50の指示部82aがオレンジ色点灯する16回乃至1回のいずれかの表示LED87を指し示し、確率変動制御が実行されていない「カウントダウン演出中」の状態、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」の状態、の5種類の遊技状態を各種遊技状態として説明を行う。

10

【0190】

「大当り（15R）」が発生した場合には、図41（A）に示すように、「天国位置」「チャンス位置（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中」「通常位置」のいずれの状態においても、当該大当り終了後、状態演出装置50の指示部82aが点灯する「天国」表示LED86を指し示す「天国位置」となる。

20

【0191】

また、「大当り（2R確変）」が発生した場合には、図41（B）に示すように、「天国位置」「チャンス位置（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」の各状態では、当該大当り終了後に「天国位置」となり、34回の時間短縮制御が終了して残り16回の時間短縮制御となると、消化された時間短縮制御の回数を示す表示LED87を順次消灯していくと共に、残り最大回数の表示LED87を指し示すように状態演出装置50の指示部82aが移動するカウントダウン演出が開始され、50回全ての時間短縮制御が終了すると、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」となる。「カウントダウン演出中」「通常位置」の各状態では、当該大当り終了後に消化された時間短縮制御の回数を示す表示LED87を順次消灯していくと共に、残り最大回数の表示LED87を指し示すように状態演出装置50の指示部82aが移動するカウントダウン演出が開始され、16回の時間短縮制御が終了すると、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」となる。

30

【0192】

また、「大当り（2R非確変）」が発生した場合には、図41（C）に示すように、「天国位置」「チャンス位置（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」の各状態では、当該大当り終了後に「天国位置」となり、34回の時間短縮制御が終了して残り16回の時間短縮制御となると、消化された時間短縮制御の回数を示す表示LED87を順次消灯していくと共に、残り最大回数の表示LED87を指し示すように状態演出装置50の指示部82aが移動するカウントダウン演出が開始され、50回全ての時間短縮制御が終了すると、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」となる。「カウントダウン演出中」「通常位置」の各状態では、当該大当り終了後に消化された時間短縮制御の回数を示す表示LED87を順次消灯していくと共に、残り最大回数の表示LED87を指し示すように状態演出装置50の指示部82aが移動するカウントダウン演出が開始され、16回の時間短縮制御が終了すると、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」となる。

40

【0193】

また、「小当り」が発生した場合には、図41（D）に示すように、「天国位置」「チ

50

チャンス位置（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」の各状態では、当該小当り終了後、変動前（小当り以前）の状態を継続する。即ち、小当りによって遊技状態に変化は起きず、「天国位置」「チャンス位置（開放延長期間中）」「カウントダウン演出中（開放延長期間中）」の各状態では、小当り発生以前の時間短縮制御の残り回数から遊技が再開される。「カウントダウン演出中」「通常位置」の各状態では、当該大当り終了後に消化された時間短縮制御の回数を示す表示LED87を順次消灯していくと共に、残り最大回数の表示LED87を指し示すように状態演出装置50の指示部82aが移動するカウントダウン演出が開始され、16回の時間短縮制御が終了すると、状態演出装置50の指示部82aが消灯した1回表示LED87を指し示す「通常位置」となる。

10

【0194】

次に、大入賞口装置60の下方に配置された大入賞口LED98の動作について図42乃至図45を参照して説明する。図42(A)は通常時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図42(B)は通常時に小当りとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図43(A)は通常時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞がないときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図43(B)は通常時に小当りとなって大入賞口装置60への入賞がないときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図44(A)は時短時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図44(B)は時短時に小当りとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図45(A)は時短時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞がないときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートであり、図45(B)は時短時に小当りとなって大入賞口装置60への入賞がないときの大入賞口LED98の動作を示すタイムチャートである。

20

【0195】

先ず、図42(A)を参照して、通常時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作について説明する。図42(A)において、特別図柄の変動が終了して2R当りの大当り遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置60（前面扉62）の開放動作が2回繰り返して実行される。そして、この前面扉62の開放時に遊技球が大入賞口装置60内に入賞してカウントスイッチ63で検出されると、当該検出に基づいて大入賞口LED98の変動表示（具体的には、大入賞口LED98を構成する7セグメントLEDの各セグメントがランダムに点灯/消灯される）が開始され（判別認識制御手段）、大当り遊技状態の終了直前に大入賞口LED98の変動表示が終了する。

30

【0196】

また、このとき、大入賞口装置60の開放動作の終了時点から大当り遊技状態の終了時点までの期間内で各スピーカ14, 29（高確率判定推測手段、音発生手段）から「ド, レ, ミ, . . .」の音階が発せられて音階演出が実行される（判定推測制御手段）。この音階演出は、当該大当りが確率変動制御を伴う大当りであるか否か、即ち「大当り（2R確変）」であるか「大当り（2R非確変）」であるかを予告する演出である。具体的には、「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ, シ, ド」までの音階が発せられたときには、ほぼ100%の確率で「大当り（2R確変）」である旨を遊技者に予告する（以下、これを超高期待予告ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ, シ」までの音階が発せられたときには、ほぼ60%の確率で「大当り（2R確変）」である旨を遊技者に予告する（以下、これを高期待予告ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ」までの音階が発せられたときには、ほぼ40%の確率で「大当り（2R確変）」である旨を遊技者に予告する（以下、これを中期待予告ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ」までの音階が発せられたときには、ほぼ100%の確率で「大当り（2R非確変）」である旨を遊技者に予告する（以下、これを低期待予告ともいう）。なお、音階演出において、超高期待予告、高期待予告、中期

40

50

待予告、低期待予告、の選択は、予告判定テーブルを参照する乱数抽出に基づいて実行される。但し、予告判定テーブルは、大当たりが「大当たり（2R確変）」となる場合、低期待予告は選択せず、大当たりが「大当たり（2R非確変）」となる場合、超高期待予告は選択しない設定となっている。

【0197】

次に、図42(B)を参照して、通常時に小当たりとなって大入賞口装置60への入賞があるときの大入賞口LED98の動作について説明する。図42(B)において、特別図柄の変動が終了して小当たり遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置60（前面扉62）の開放動作が2回繰り返して実行される。そして、この前面扉62の開放時に遊技球が大入賞口装置60内に入賞してカウントスイッチ63で検出されても、大入賞口LED98の変動表示は実行されない。即ち、通常時において大入賞口装置60への入賞があるときは、2R当りと小当たりとで大入賞口LED98の変動表示の実行の有無が異なる。2R当りの場合は、大入賞口装置60への入賞があると、これに伴って大入賞口LED98の変動表示が実行されるが、小当たりの場合は、大入賞口装置60への入賞があっても、大入賞口LED98の変動表示が実行されない。このため、通常時では、大入賞口装置60内に遊技球を入賞させることで、当該大入賞口装置60の開放が2R当りによるものなのか、あるいは小当たりによるものなのかが判別できるようになっている。

【0198】

また、このとき、大入賞口装置60の開放動作の終了時点から小当たり遊技状態の終了時点までの期間内で各スピーカ14, 29（高確率状態推測手段、音発生手段）から「ド, レ, ミ, …」の音階が発せられて音階演出が実行される（状態推測制御手段）。この音階演出は、現在の遊技状態が確率変動制御中であるか否かを遊技者に認識させる演出である。具体的には、「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ, シ, ド」までの音階が発せられたときには、ほぼ100%の確率で確率変動制御中である旨を遊技者に認識させる（以下、これを超高信頼度報知ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ, シ」までの音階が発せられたときには、ほぼ60%の確率で確率変動制御中である旨を遊技者に認識させる（以下、これを高信頼度報知ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ, ラ」までの音階が発せられたときには、ほぼ40%の確率で確率変動制御中である旨を遊技者に認識させる（以下、これを中信頼度報知ともいう）。「ド, レ, ミ, ファ, ソ」までの音階が発せられたときには、ほぼ100%の確率で確率変動制御中でない旨を遊技者に認識させる（以下、これを低信頼度報知ともいう）。なお、音階演出において、超高信頼度報知、高信頼度報知、中信頼度報知、低信頼度報知、の選択は、報知判定テーブルを参照する乱数抽出に基づいて実行される。但し、報知判定テーブルは、確率変動制御中のときは、低信頼度報知は選択せず、確率変動制御中でないときは、超高信頼度報知は選択しない設定となっている。

【0199】

次に、図43(A)を参照して、通常時に2R当りとなって大入賞口装置60への入賞がないときの大入賞口LED98の動作について説明する。図43(A)において、特別図柄の変動が終了して2R当りの大当たり遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置60（前面扉62）の開放動作が2回繰り返して実行される。そして、この前面扉62の開放時に遊技球が大入賞口装置60内に入賞することなくカウントスイッチ63での遊技球の検出がないと、大入賞口LED98の変動表示及び各スピーカ14, 29による音階演出は実行されない。また、図43(B)に示すように、通常時に小当たりとなって大入賞口装置60への入賞がないときも、これと同様に、特別図柄の変動が終了して小当たり遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置60（前面扉62）の開放動作が2回繰り返して実行されるが、遊技球が大入賞口装置60内に入賞することなくカウントスイッチ63での遊技球の検出がないと、大入賞口LED98の変動表示及び各スピーカ14, 29による音階演出は実行されない。即ち、通常時において大入賞口装置60への入賞がないときは、2R当りと小当たりとで同様に、大入賞口LED98の変動表示を実行しないため、大入賞口装置60の開放が2R当りによるものなのか、あるいは小当たりによるものなのかが判別できないようになっている。

【 0 2 0 0 】

次に、図 4 4 (A) を参照して、時短時に 2 R 当りとなって大入賞口装置 6 0 への入賞があるときの大入賞口 L E D 9 8 の動作について説明する。図 4 4 (A) において、特別図柄の変動が終了して 2 R 当りの大当り遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置 6 0 (前面扉 6 2) の開放動作が 2 回繰り返して実行される。そして、この前面扉 6 2 の開放時に遊技球が大入賞口装置 6 0 内に入賞してカウントスイッチ 6 3 で検出されると、当該検出に基づいて大入賞口 L E D 9 8 の変動表示が開始され、大当り遊技状態の終了直前に大入賞口 L E D 9 8 の変動表示が終了する。また、このとき、大入賞口装置 6 0 の開放動作の終了時点から大当り遊技状態の終了時点までの期間内で各スピーカ 1 4 , 2 9 から「ド、レ、ミ、・・・」の音階が発せられて音階演出が実行され、当該大当りが「大当り (2 R 確変) 」であるか「大当り (2 R 非確変) 」であるかを予告する。

10

【 0 2 0 1 】

次に、図 4 4 (B) を参照して、時短時に小当りとなって大入賞口装置 6 0 への入賞があるときの大入賞口 L E D 9 8 の動作について説明する。図 4 4 (B) において、特別図柄の変動が終了して小当り遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置 6 0 (前面扉 6 2) の開放動作が 2 回繰り返して実行される。そして、この前面扉 6 2 の開放時に遊技球が大入賞口装置 6 0 内に入賞してカウントスイッチ 6 3 で検出されても、大入賞口 L E D 9 8 の変動表示は実行されない。即ち、時短時に大入賞口装置 6 0 への入賞があるときは、2 R 当りと小当りとで大入賞口 L E D 9 8 の変動表示の実行の有無が異なる。2 R 当りの場合は、大入賞口装置 6 0 への入賞があると、これに伴って大入賞口 L E D 9 8 の変動表示が実行されるが、小当りの場合は、大入賞口装置 6 0 への入賞があっても、大入賞口 L E D 9 8 の変動表示が実行されない。このため、時短時では、大入賞口装置 6 0 内に遊技球を入賞させることで、当該大入賞口装置 6 0 の開放が 2 R 当りによるものなのか、あるいは小当りによるものなのかを判別できるようになっている。

20

【 0 2 0 2 】

なお、時短時に小当りとなって大入賞口装置 6 0 への入賞があるときでも、大入賞口装置 6 0 の開放動作の終了時点から小当り遊技状態の終了時点までの期間内で各スピーカ 1 4 , 2 9 から「ド、レ、ミ、・・・」の音階が発せられて音階演出が実行される。また、図示しないが、時短時に小当りとなった場合、大入賞口装置 6 0 への入賞の有無に関わらず、当該小当り遊技状態中に可動装飾体 4 3 が動くようになっている (例えば、可動装飾体 4 3 の回転動作及び上下動作) 。従って、時短時に大入賞口装置 6 0 が開放する場合、これに伴って可動装飾体 4 3 が動くか否かによっても 2 R 当りであるか小当りであるかが判別可能となっている。

30

【 0 2 0 3 】

次に、図 4 5 (A) を参照して、時短時に 2 R 当りとなって大入賞口装置 6 0 への入賞がないときの大入賞口 L E D 9 8 の動作について説明する。図 4 5 (A) において、特別図柄の変動が終了して 2 R 当りの大当り遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置 6 0 (前面扉 6 2) の開放動作が 2 回繰り返して実行される。そして、この前面扉 6 2 の開放時に遊技球が大入賞口装置 6 0 内に入賞することなくカウントスイッチ 6 3 での遊技球の検出がないと、大入賞口 L E D 9 8 の変動表示及び各スピーカ 1 4 , 2 9 による音階演出は実行されない。また、図 4 5 (B) に示すように、時短時に小当りとなって大入賞口装置 6 0 への入賞がないときも、これと同様に、特別図柄の変動が終了して小当り遊技状態が発生すると、これに基づいて大入賞口装置 6 0 (前面扉 6 2) の開放動作が 2 回繰り返して実行されるが、遊技球が大入賞口装置 6 0 内に入賞することなくカウントスイッチ 6 3 での遊技球の検出がないと、大入賞口 L E D 9 8 の変動表示及び各スピーカ 1 4 , 2 9 による音階演出は実行されない。即ち、時短時に大入賞口装置 6 0 への入賞がないときは、2 R 当りと小当りとで同様に、大入賞口 L E D 9 8 の変動表示を実行しないため、大入賞口装置 6 0 の開放が 2 R 当りによるものなのか、あるいは小当りによるものなのかを判別できないようになっている。

40

【 0 2 0 4 】

50

以上のように、本実施形態の構成によれば、遊技領域に遊技球を打込んで行われる遊技により所定の払出条件が成立すると遊技球を払出す遊技機であって、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な抽選入球口と、該抽選入球口への遊技球の入球に基づき抽選を行なう抽選手段と、該抽選手段の抽選結果が当選になると、遊技者にとって通常よりも多くの遊技球が獲得可能な特別状態を発生させる特別状態発生手段と、コンピュータを用いて構成され、抽選入球口への遊技球の入球の有無を監視して、抽選入球口に遊技球が入球したタイミングに基づく処理によって抽選を行なうべく抽選手段を制御すると共に、該抽選手段の抽選結果に応じて特別状態発生手段を制御する主基板と、該主基板によって制御され、抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特別図柄表示装置と、コンピュータを用いて構成され、主基板からの信号に基づく処理を行なう周辺基板と、該周辺基板によって制御され、抽選手段によって抽選が行なわれる毎に図柄の表示によって抽選結果を表示する特図対応演出表示装置と、を備え、特別図柄対応演出装置は、抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選演出を行う演出動作部と、複数の表示部から構成されており抽選手段によって抽選が行なわれる毎に抽選結果を示唆する第一表示部と、該第一表示部とは異なる第二表示部と、を有し、周辺基板は、抽選手段によって抽選が行なわれる毎に特別図柄対応演出装置に対して出力制御を行い、演出動作部を動作させて抽選演出を行なう動作演出手段と、演出動作部が抽選演出の動作を開始した後に第一表示部もしくは第二表示部の変動を開始して表示内容を更新し、更新した表示内容によって抽選結果を表示する抽選結果表示手段と、を有し、抽選結果表示手段は、抽選手段によって抽選が行われる毎に、演出動作部が抽選演出の動作を開始した後に、第一表示部の表示変動を開始して表示内容を更新し、抽選結果が落選であることを示す一次落選情報（例えば、第1表示器44の判定表示部44a~44cの表示結果が全て「×」の表示）、または、複数の表示部のうち少なくとも一つの表示部が当選結果を表示した一次通過情報（例えば、第1表示器44の判定表示部44a~44cの表示結果のいずれかが「GO」の表示）、のいずれかを第一表示部に対して出力制御を行なうと共に、第一表示部にて一次落選情報の表示が行なわれると第二表示部の表示内容の更新を行わない一方で、一次通過情報の表示が行なわれると第二表示部表示内容を更新して抽選結果が落選であることを示す最終落選情報（例えば、第2表示器46（7セグメントLED）の表示結果が「1, 2, 4, 5, 6, 8」のうちいずれかの数字図柄）、または、抽選結果が当選であることを示す最終当選情報（例えば、第2表示器46（7セグメントLED）の表示結果が「3, 7」のうちいずれかの数字図柄）、のいずれかを第二表示部に対して出力制御を行い、所定の条件を満たした場合（例えば、変動番号10~17の「第2段階演出変動A」又は変動番号18~27の「第2段階演出変動B」のうちいずれかの変動表示パターンが選択された場合）、第一表示部が一次通過情報を表示したのにも拘わらず、第二表示部の演出への移行を停止して第一表示部の当選情報の表示部分のみを表示したまま再度第一表示部による抽選演出を表示したのち、第二表示部における表示情報を更新する積上げ当選演出を行う積上げ当選演出制御手段を含む。

【0205】

この場合、主基板によって制御される特別図柄表示装置を具備し、特別図柄表示装置にて、抽選結果を遊技者が特定可能となるように抽選結果に対応した図柄を表示し抽選結果が当選であった場合に遊技者にとって通常よりも多くの遊技球を獲得可能な特別な状態を発生させるタイプの遊技機であり、このような遊技機において、特別図柄表示装置とは別途の抽選結果表示手段での新規な表示形態で表示を行うことによって、遊技の面白みを高めることができる。また、抽選結果表示手段を周辺基板によって制御することで、主基板での制御処理の負担を大きく増加させることなく、抽選結果表示手段にて多様な表示を行うことができ、抽選結果表示手段での多様な表示によって、遊技の面白みを高めることができる。

また、抽選入球口への遊技球の入球後、抽選結果表示手段にて表示内容を更新すべく表示の変動を開始するまでに、演出動作部の動作といったワンクッションの演出が存在することになる。ここで、遊技者は、抽選入球口への遊技球の入球によって行われた抽選の結

10

20

30

40

50

果を表示する抽選結果表示手段での表示を、期待感を持って注目するのであるが、抽選結果表示手段での表示の変動が開始する前に上記のようなワンクッションの演出があることから、抽選入球口に遊技球が入球したことを確認した後に、期待感を持って抽選結果表示手段に注目するための心の準備ができる。よって、上記構成の遊技機によれば、抽選結果表示手段での表示の変動が開始する前に遊技者にゆとりをあたえることができこの点においても、遊技の興趣を向上させることができる。

また、抽選手段による抽選が行われる毎に、抽選結果表示手段にて抽選結果が表示されるのであるが、抽選結果が落選である場合、第一表示部にて一次落選表示が行われると、第二表示部では表示内容が更新されない。すなわち、第二表示部は、抽選が行われる都度、表示内容を常に更新するものではなく、表示内容を変更する場合と変更しない場合とがあるものになる。よって、この点で、抽選結果表示手段全体での表示は、変化に富んだ表示となり、全ての表示部にて表示内容を更新する従来の遊技機に比して、表示についての面白みを向上させることができる。

また、第一次表示部における当選結果が表示されたとしても、第二表示部における演出に移行しないで再度第一演出における演出を行って当選数を増加させることによって、演出のテンポを変えることで（一旦、演出の流れを止めるような溜めをつくることで）単調さを解消することができる。

【0206】

また、積上げ当選演出制御手段は、積上げ当選演出を繰り返し実行する回数を1回乃至所定の複数回のうちいずれかの回数に決定する演出回数決定手段と、該演出回数決定手段によって決定された回数まで積上げ当選演出を繰り返し実行する演出実行制御手段と、を含む。この場合、積上げ当選演出を1回乃至所定の複数回まで繰り返し行わせる構成とすることで、積上げ当選演出の演出内容を多様化することができる。

【0207】

また、演出回数決定手段によって決定される積上げ当選演出の繰り返し回数が多いほど抽選手段による抽選結果が当選となる割合が高く設定されている。この場合、積上げ当選演出が繰り返されるほど、抽選結果が当選となる遊技者の期待感を高めることができるので、より一層、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【0208】

また、積上げ当選演出制御手段は、積上げ当選演出の繰り返し上限回数（例えば、3回）を遊技者に認識させる表示を行う上限回数表示制御手段（例えば、積上げ当選演出を実行する第1表示器44の判定表示部を終始、3つの判定表示部44a～44cとして表示する）を含む。この場合、積上げ当選演出の繰り返し上限回数を遊技者に認識させることで、最大で何回まで積上げ当選演出が繰り返されるかを事前に遊技者に分らせることができる。このため、実行中の積上げ当選演出が上限回数まで繰り返されたのかそれ以前で終了したのかが分かり、積上げ当選演出に対する遊技者の関心度合を高めることができる。

【0209】

また、積上げ当選演出制御手段は、積上げ当選演出の実行中に、当該実行中の積上げ当選演出の繰り返し回数を遊技者に認識させる表示を行う実行回数表示制御手段（例えば、積上げ当選演出を実行する第1表示器44の判定表示部44a～44cに順次「GO」を表示していき、「GO」を表示した判定表示部の数によって積上げ当選演出の繰り返し回数を遊技者に認識させる）を含む。この場合、積上げ当選演出の実行中の繰り返し回数を遊技者に認識させることで、今現在、積上げ当選演出が何回繰り返されているかを遊技者に分らせることができる。このため、積上げ当選演出の経過度合を遊技者に明確に認識させることができる。

【0210】

また、積上げ当選演出制御手段は、積上げ当選演出の実行中に、当該積上げ当選演出の実行中である旨を遊技者に認識させる表示を行う演出実行中表示制御手段（例えば、積上げ当選演出を実行する第1表示器44の判定表示部44a～44cのうち「GO」が表示

10

20

30

40

50

された判定表示部に「GO」の表示を保持するカード状の保持図柄44dを重ねて表示する)を含む。この場合、積上げ当選演出が実行されているときにはその旨を遊技者に認識させることができる。積上げ当選演出の実行中であることを遊技者が認識できないときには、積上げ当選演出が繰り返し行われているにも拘わらず、抽選手段の抽選が上限数まで記憶された状態(保留記憶が上限数まで記憶された状態)で、遊技球の打ち込みを再開させる無駄打ちを遊技者に強いる虞があるが、積上げ当選演出が実行されている旨を遊技者に認識させることで、このような遊技球の無駄打ちを回避させることができる。

【0211】

また、第一表示部は、動作演出手段の下方に配設され、第二表示部は、第一表示部の下方に配設される。この場合、遊技者は、遊技球の流下方向となる上方から下方に沿って視線を移すという自然な行為によって各種の演出装置(動作演出手段、第一表示部、及び第二表示部)の演出を順次見ることができる。従って、遊技者にとっては演出が分かり易くなり遊技に対する集中力を失わせることがなく、遊技の興趣を低減させることがない。

【図面の簡単な説明】

【0212】

【図1】パチンコ機を示す正面図である。

【図2】本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図4】遊技盤を示す正面図である。

【図5】主基板グループ及び周辺基板グループにおける回路構成の一例を示すブロック図である。

【図6】メインシステム処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】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8】タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図9】普通電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図10】特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】変動開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図12】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13】変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図14】大当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図15】小当り遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図16】特別電動役物大当り制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図17】特別電動役物大当り制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】特別電動役物小当り制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図19】主制御基板に搭載される主制御MPUにより更新される乱数を示す一覧表図である。

【図20】段階演出判定用テーブルを示す一覧表図である。

【図21】小当り時、2R当り時、及び15R当り時の変動表示パターンテーブルを示す一覧表図である。

【図22】段階演出時及びはずれ時の変動表示パターンテーブルを示す一覧表図である。

【図23】演出装置を構成する各種装置の段階演出時の動作順を示す説明図である。

【図24】演出装置を構成する各種装置の段階演出における動作を示す一覧表図である。

【図25】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図26】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図27】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図28】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図29】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図30】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図31】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図32】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 3】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 4】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 5】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 6】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 7】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 8】演出装置による段階演出を示す部分拡大正面図である。

【図 3 9】各種遊技状態での大当り後又は小当り後に移行される遊技状態を示す一覧表図である。

【図 4 0】各種遊技状態での大当り後又は小当り後の時間短縮制御を示す一覧表図である。

10

【図 4 1】各種遊技状態での大当り後又は小当り後の状態表示装置の表示を示す一覧表図である。

【図 4 2】同図（A）は通常時に 2 R 当りとなって大入賞口装置への入賞があるときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートであり、同図（B）は通常時に小当りとなって大入賞口装置への入賞があるときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートである。

【図 4 3】同図（A）は通常時に 2 R 当りとなって大入賞口装置への入賞がないときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートであり、同図（B）は通常時に小当りとなって大入賞口装置への入賞がないときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートである。

【図 4 4】同図（A）は時短時に 2 R 当りとなって大入賞口装置への入賞があるときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートであり、同図（B）は時短時に小当りとなって大入賞口装置への入賞があるときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートである。

20

【図 4 5】同図（A）は時短時に 2 R 当りとなって大入賞口装置への入賞がないときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートであり、同図（B）は時短時に小当りとなって大入賞口装置への入賞がないときの大入賞口 L E D の動作を示すタイムチャートである。

【符号の説明】

【 0 2 1 3 】

1 パチンコ機

4 遊技盤

1 2 遊技領域

1 4 重低音用スピーカ

30

2 9 中高音用スピーカ

4 0 演出装置

4 1 可変入賞装置

4 2 特別図柄記憶数表示 L E D

4 3 可動体

4 4 第 1 表示器

4 4 a ~ 4 4 c 判定表示部

4 5 a ~ 4 5 c 移行表示部

4 6 第 2 表示器

4 7 装飾図柄表示 L E D

40

5 0 状態表示装置

5 1 特別図柄表示 L E D

5 3 始動口

5 7 ゲート

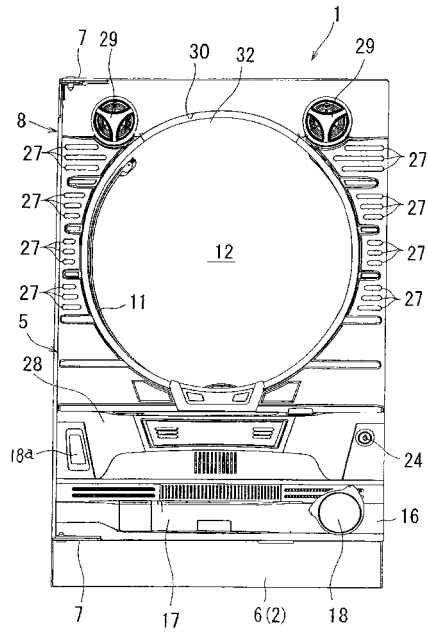
6 0 大入賞口装置

9 8 大入賞口 L E D

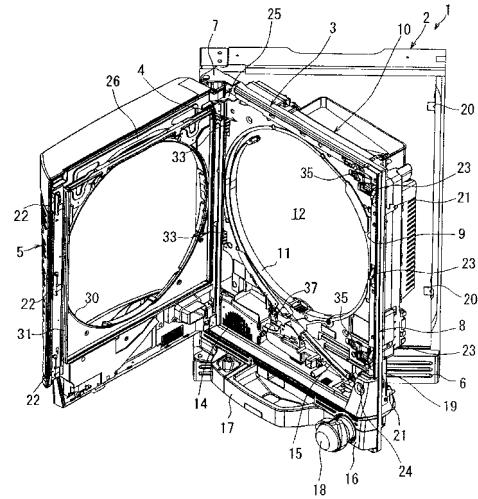
1 0 1 主制御基板

1 1 1 周辺制御基板

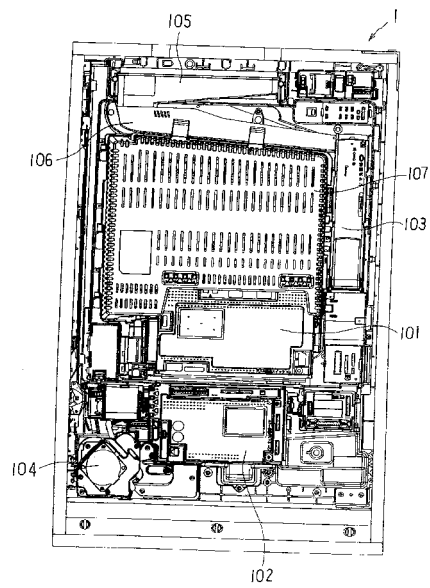
【図 1】



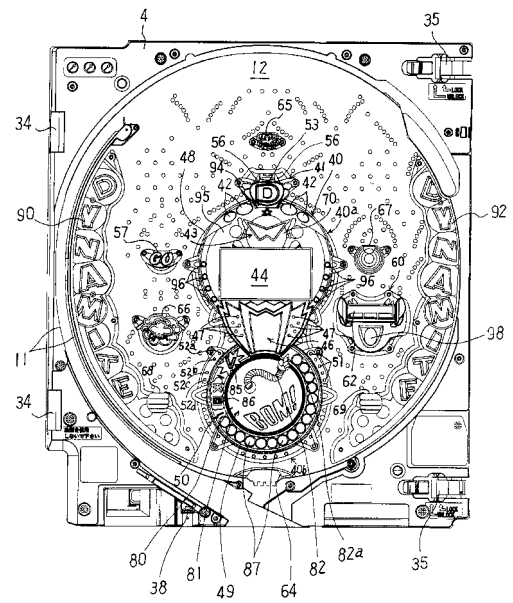
【図 2】



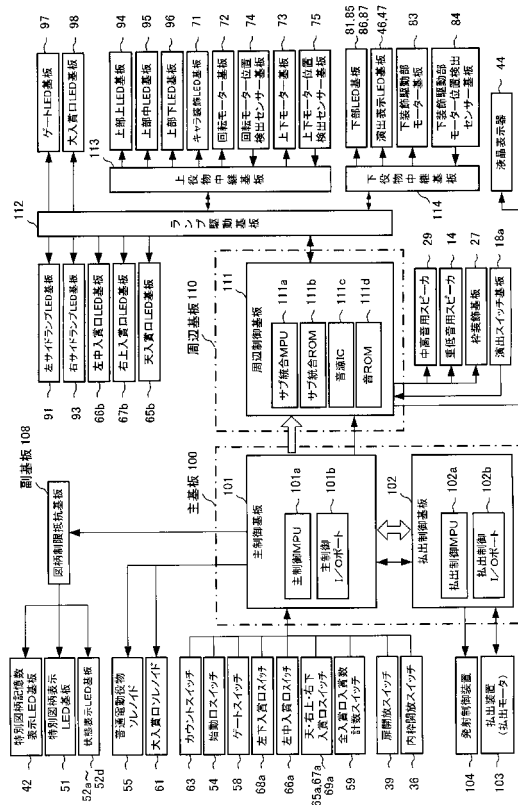
【図 3】



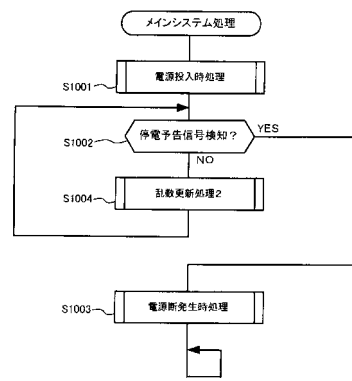
【図 4】



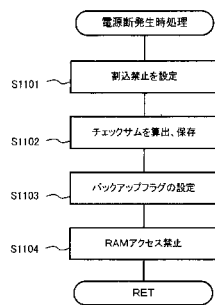
【図5】



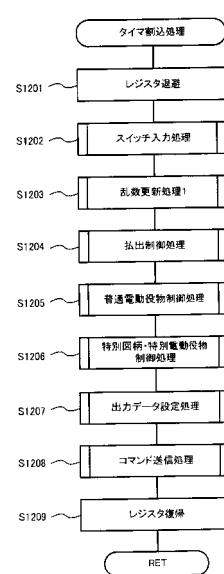
【図6】



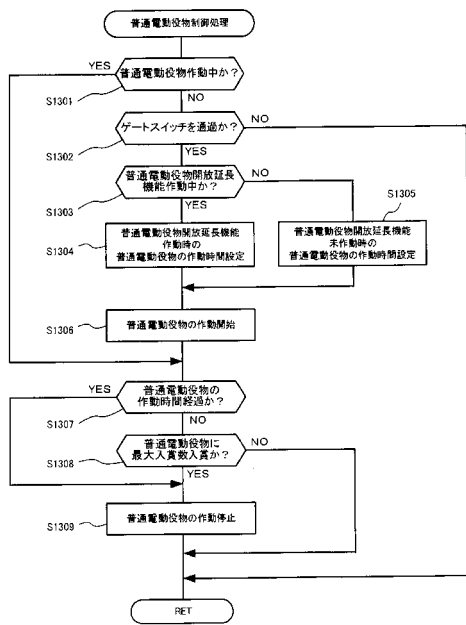
【図7】



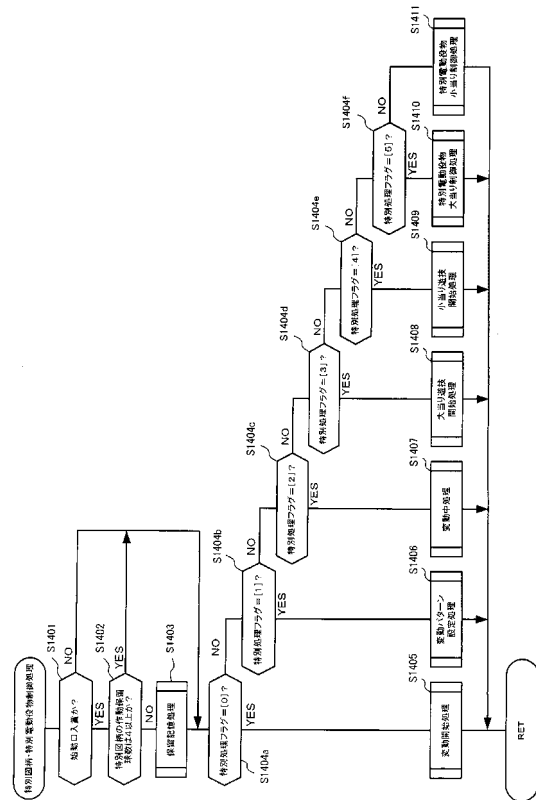
【図8】



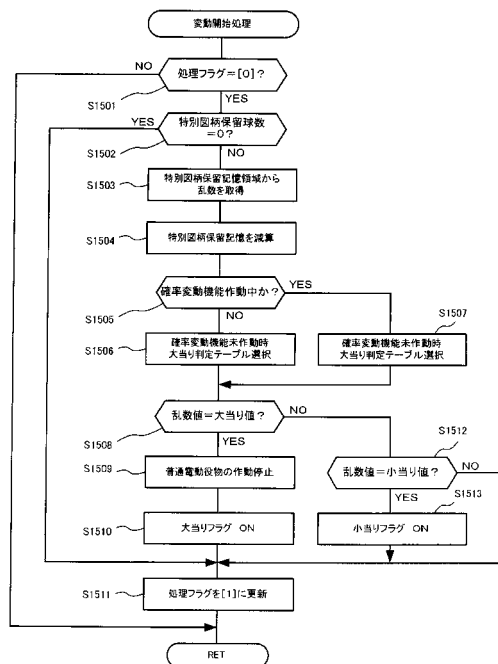
【図 9】



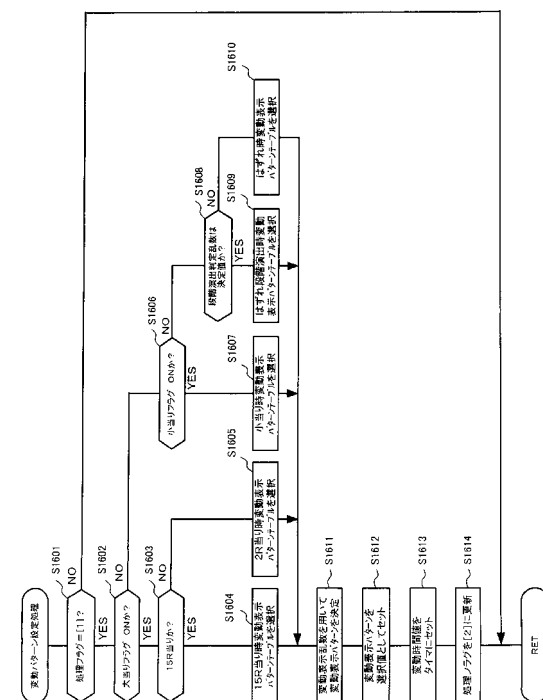
【図 10】



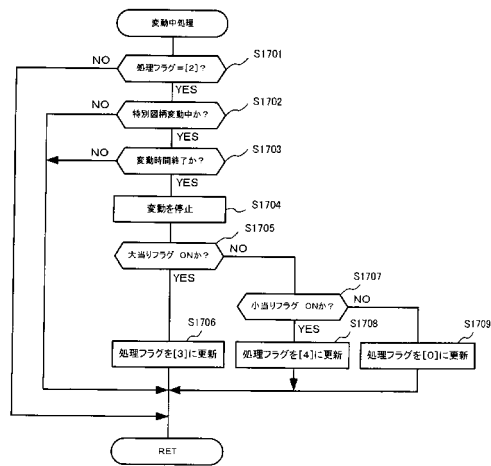
【図 11】



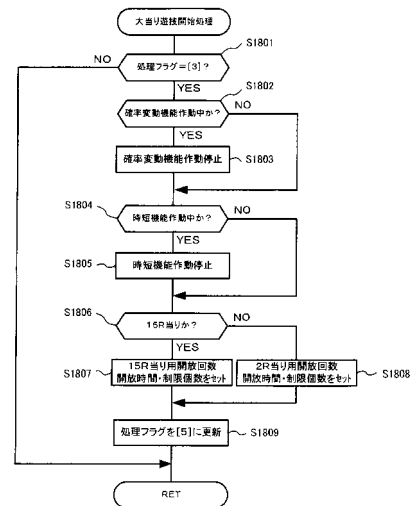
【図 12】



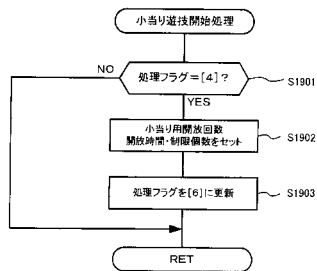
【図 13】



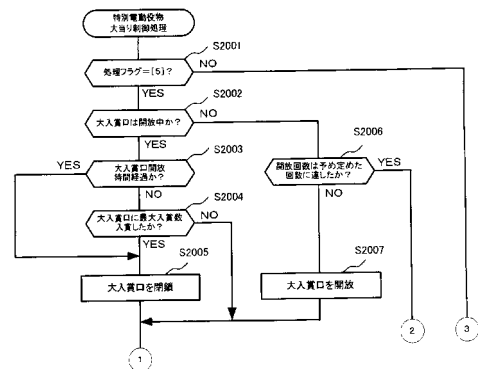
【図 14】



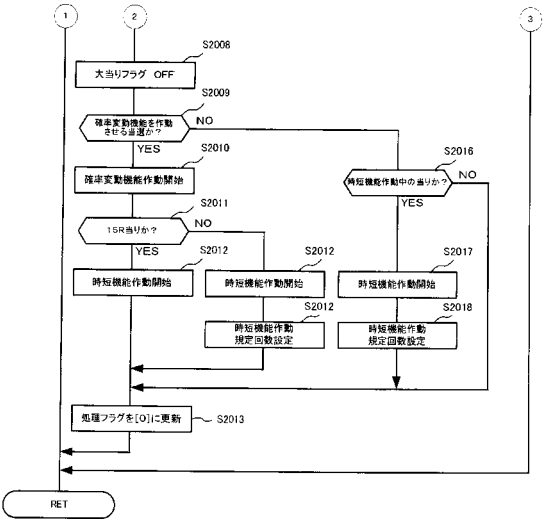
【図 15】



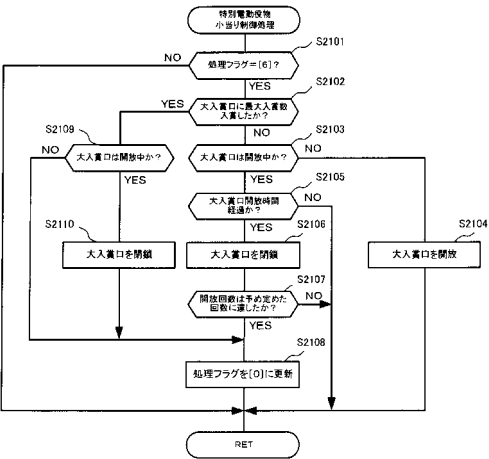
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

乱数の種類	範囲
大当り判定用 初期値決定用乱数	0～549
大当り判定用乱数	0～549
大当り図柄用 初期値決定用乱数	0～199
大当り図柄用乱数	0～199
小当り図柄用 初期値決定用乱数	0～19
小当り図柄用乱数	0～19

乱数の種類	範囲
段階演出判定用乱数	0～249
変動表示パターン用乱数	0～999

【図 20】

段階演出判定用テーブル 段階演出判定用乱数:0～249						
遊技状態	振動記数値	ハズレA	ハズレB	ハズレC	段階演出	段階演出 出現確率
通常	記数0	150			100	1/2.5
	記数1	150			100	1/2.5
	記数2	175			75	1/3.3
	記数3～4		200		50	1/5
時短	記数0			200	50	1/5
	記数1			240	10	1/25
	記数2			240	10	1/25
	記数3～4			240	10	1/25

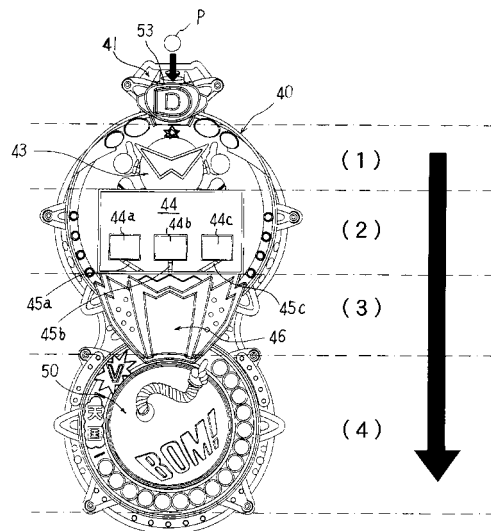
【図 2 1】

図番号	装飾名称	装飾時間	曲率	リフト	高さ	幅	長さ	重量	材質
1	第1段階装飾体	10000	0	100	100	100	100	100	100
2	第2段階装飾体	2000	0	100	100	100	100	100	100
3	第3段階装飾体	3000	0	100	100	100	100	100	100
4	第4段階装飾体	4000	0	100	100	100	100	100	100
5	第5段階装飾体	5000	0	100	100	100	100	100	100
6	第6段階装飾体	6000	0	100	100	100	100	100	100
7	第7段階装飾体	7000	0	100	100	100	100	100	100
8	第8段階装飾体	8000	0	100	100	100	100	100	100
9	第9段階装飾体	9000	0	100	100	100	100	100	100
10	第10段階装飾体	10000	0	100	100	100	100	100	100
11	第11段階装飾体	11000	0	100	100	100	100	100	100
12	第12段階装飾体	12000	0	100	100	100	100	100	100
13	第13段階装飾体	13000	0	100	100	100	100	100	100
14	第14段階装飾体	14000	0	100	100	100	100	100	100
15	第15段階装飾体	15000	0	100	100	100	100	100	100
16	第16段階装飾体	16000	0	100	100	100	100	100	100
17	第17段階装飾体	17000	0	100	100	100	100	100	100
18	第18段階装飾体	18000	0	100	100	100	100	100	100
19	第19段階装飾体	19000	0	100	100	100	100	100	100
20	第20段階装飾体	20000	0	100	100	100	100	100	100
21	第21段階装飾体	21000	0	100	100	100	100	100	100
22	第22段階装飾体	22000	0	100	100	100	100	100	100
23	第23段階装飾体	23000	0	100	100	100	100	100	100
24	第24段階装飾体	24000	0	100	100	100	100	100	100
25	第25段階装飾体	25000	0	100	100	100	100	100	100
26	第26段階装飾体	26000	0	100	100	100	100	100	100
27	第27段階装飾体	27000	0	100	100	100	100	100	100
28	第28段階装飾体	28000	0	100	100	100	100	100	100
29	第29段階装飾体	29000	0	100	100	100	100	100	100
30	第30段階装飾体	30000	0	100	100	100	100	100	100
31	第31段階装飾体	31000	0	100	100	100	100	100	100
32	第32段階装飾体	32000	0	100	100	100	100	100	100
33	第33段階装飾体	33000	0	100	100	100	100	100	100
34	第34段階装飾体	34000	0	100	100	100	100	100	100
35	第35段階装飾体	35000	0	100	100	100	100	100	100
36	第36段階装飾体	36000	0	100	100	100	100	100	100
37	第37段階装飾体	37000	0	100	100	100	100	100	100
38	第38段階装飾体	38000	0	100	100	100	100	100	100
39	第39段階装飾体	39000	0	100	100	100	100	100	100
40	第40段階装飾体	40000	0	100	100	100	100	100	100

【図 2 2】

図番号	装飾名称	装飾時間	曲率	リフト	高さ	幅	長さ	重量	材質
1	第1段階装飾体	10000	0	100	100	100	100	100	100
2	第2段階装飾体	2000	0	100	100	100	100	100	100
3	第3段階装飾体	3000	0	100	100	100	100	100	100
4	第4段階装飾体	4000	0	100	100	100	100	100	100
5	第5段階装飾体	5000	0	100	100	100	100	100	100
6	第6段階装飾体	6000	0	100	100	100	100	100	100
7	第7段階装飾体	7000	0	100	100	100	100	100	100
8	第8段階装飾体	8000	0	100	100	100	100	100	100
9	第9段階装飾体	9000	0	100	100	100	100	100	100
10	第10段階装飾体	10000	0	100	100	100	100	100	100
11	第11段階装飾体	11000	0	100	100	100	100	100	100
12	第12段階装飾体	12000	0	100	100	100	100	100	100
13	第13段階装飾体	13000	0	100	100	100	100	100	100
14	第14段階装飾体	14000	0	100	100	100	100	100	100
15	第15段階装飾体	15000	0	100	100	100	100	100	100
16	第16段階装飾体	16000	0	100	100	100	100	100	100
17	第17段階装飾体	17000	0	100	100	100	100	100	100
18	第18段階装飾体	18000	0	100	100	100	100	100	100
19	第19段階装飾体	19000	0	100	100	100	100	100	100
20	第20段階装飾体	20000	0	100	100	100	100	100	100
21	第21段階装飾体	21000	0	100	100	100	100	100	100
22	第22段階装飾体	22000	0	100	100	100	100	100	100
23	第23段階装飾体	23000	0	100	100	100	100	100	100
24	第24段階装飾体	24000	0	100	100	100	100	100	100
25	第25段階装飾体	25000	0	100	100	100	100	100	100
26	第26段階装飾体	26000	0	100	100	100	100	100	100
27	第27段階装飾体	27000	0	100	100	100	100	100	100
28	第28段階装飾体	28000	0	100	100	100	100	100	100
29	第29段階装飾体	29000	0	100	100	100	100	100	100
30	第30段階装飾体	30000	0	100	100	100	100	100	100
31	第31段階装飾体	31000	0	100	100	100	100	100	100
32	第32段階装飾体	32000	0	100	100	100	100	100	100
33	第33段階装飾体	33000	0	100	100	100	100	100	100
34	第34段階装飾体	34000	0	100	100	100	100	100	100
35	第35段階装飾体	35000	0	100	100	100	100	100	100
36	第36段階装飾体	36000	0	100	100	100	100	100	100
37	第37段階装飾体	37000	0	100	100	100	100	100	100
38	第38段階装飾体	38000	0	100	100	100	100	100	100
39	第39段階装飾体	39000	0	100	100	100	100	100	100
40	第40段階装飾体	40000	0	100	100	100	100	100	100

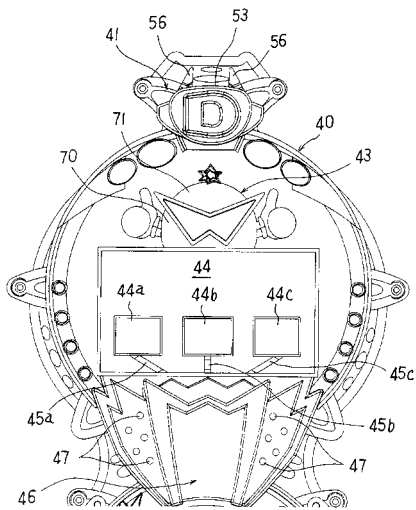
【図 2 3】



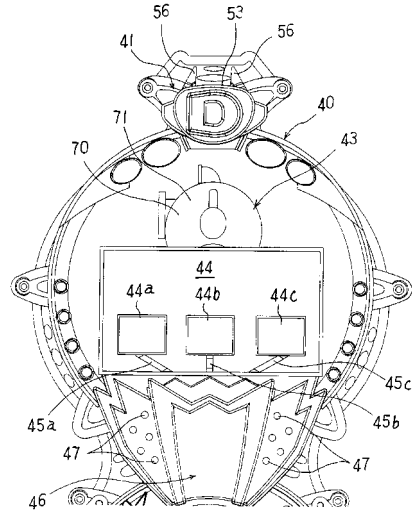
【図 2 4】

	第1段階 ハズレ	第2段階 ハズレ	小当り (通常時)	大当り
可動装飾体	○	○	○	○
第1表示器(判定表示部)	○	○	○	○
第1表示器(移行表示部)	×	○	○	○
第2表示器	×	○	○	○
状態演出装置	×	×	○	○

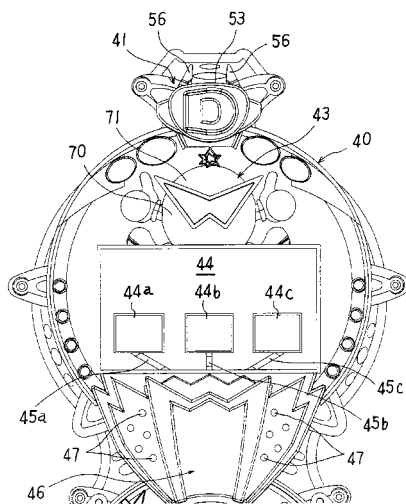
【図 25】



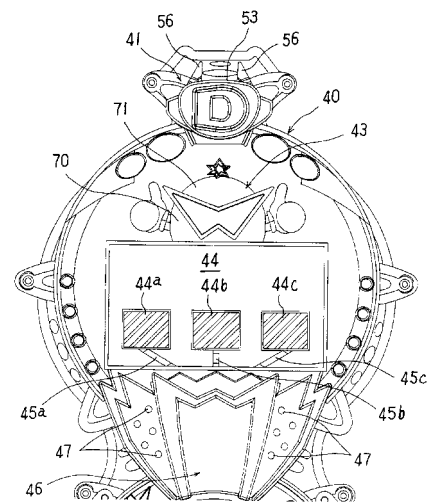
【図 26】



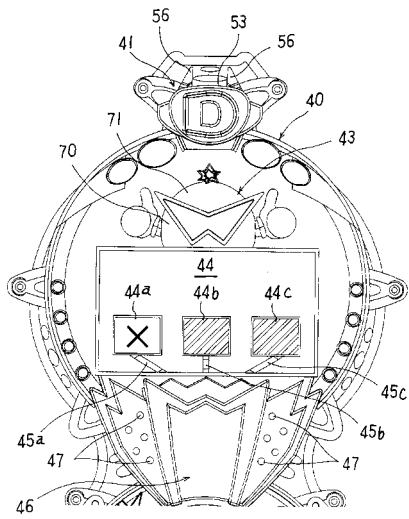
【図 27】



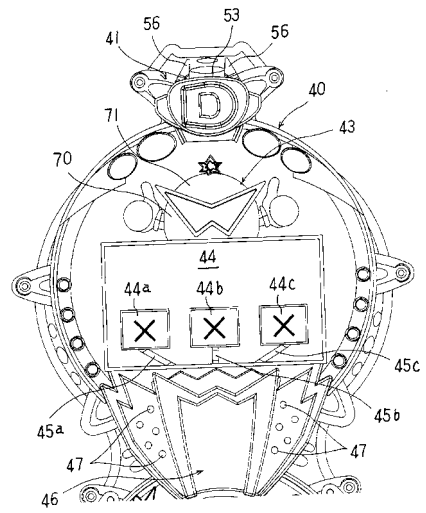
【図 28】



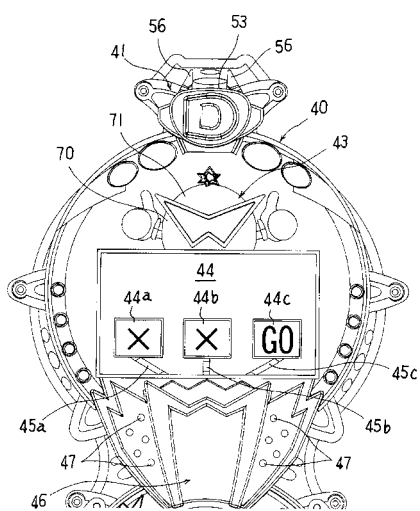
【図 29】



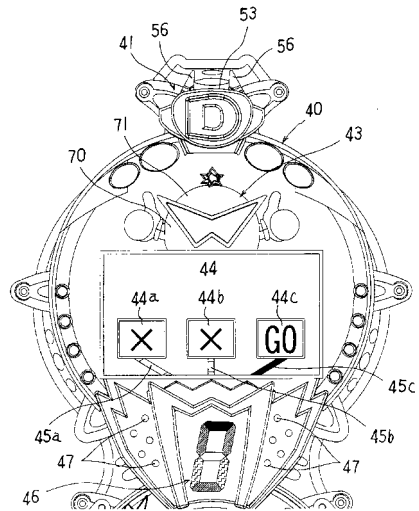
【図 30】



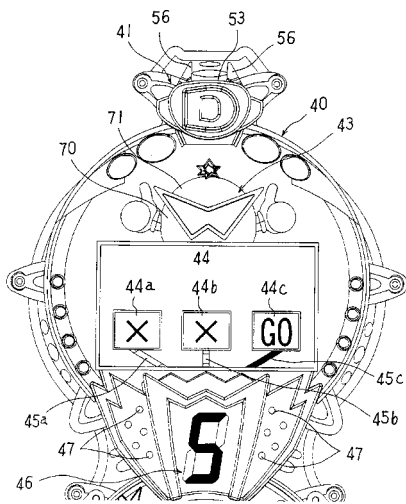
【図 31】



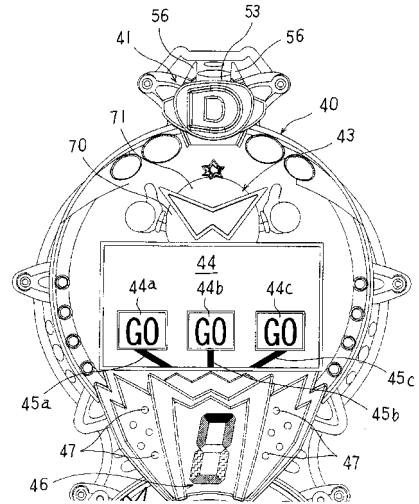
【図 32】



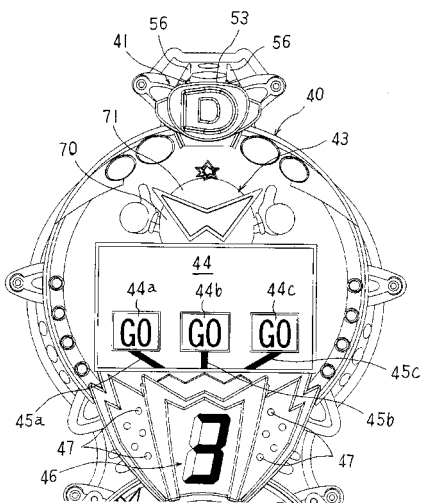
【図 3 3】



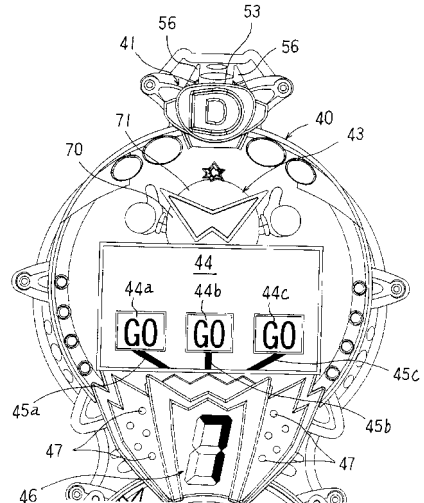
【図 3 4】



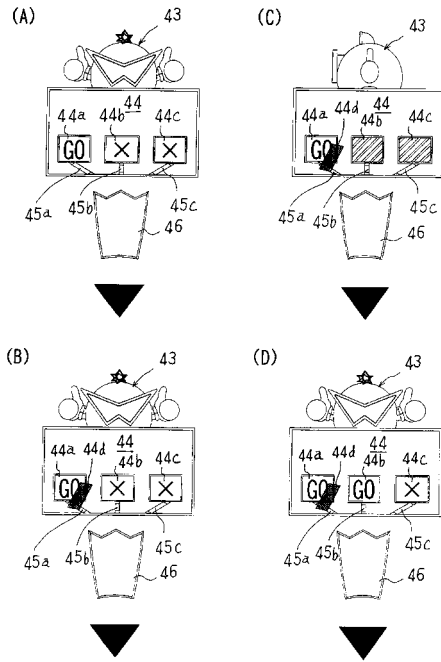
【図 3 5】



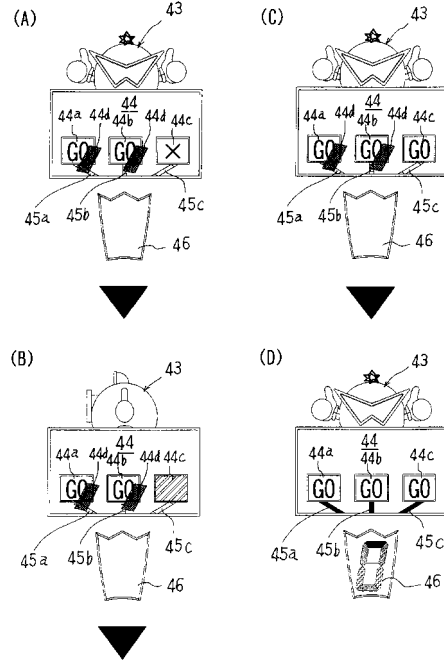
【図 3 6】



【図 37】



【図 38】



【図 39】

大当りによる遊技状態の移行		大当りの種類と大当り後の移行される状態	
状態	時間	特定図柄「7」大当り(15R)	特定図柄「3」大当り(2R)
高確率時短(次回大当りまで)	○	高確率時短(次回大当りまで)	高確率時短(次回大当りまで)
高確率時短(回数)	○	高確率時短(回数)	高確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)

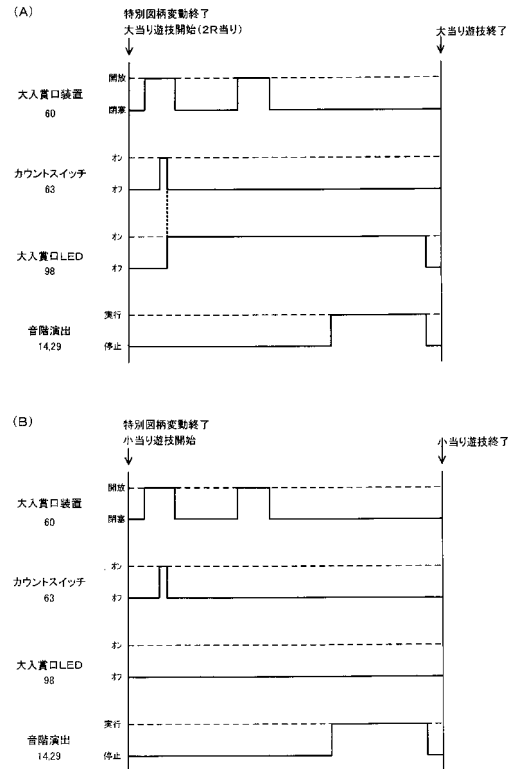
小当りによる遊技状態の移行		小当りに移行される状態	
状態	時間	小当り	小当り
高確率時短(次回大当りまで)	○	変化無し	変化無し
高確率時短(回数)	○	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し

【図 40】

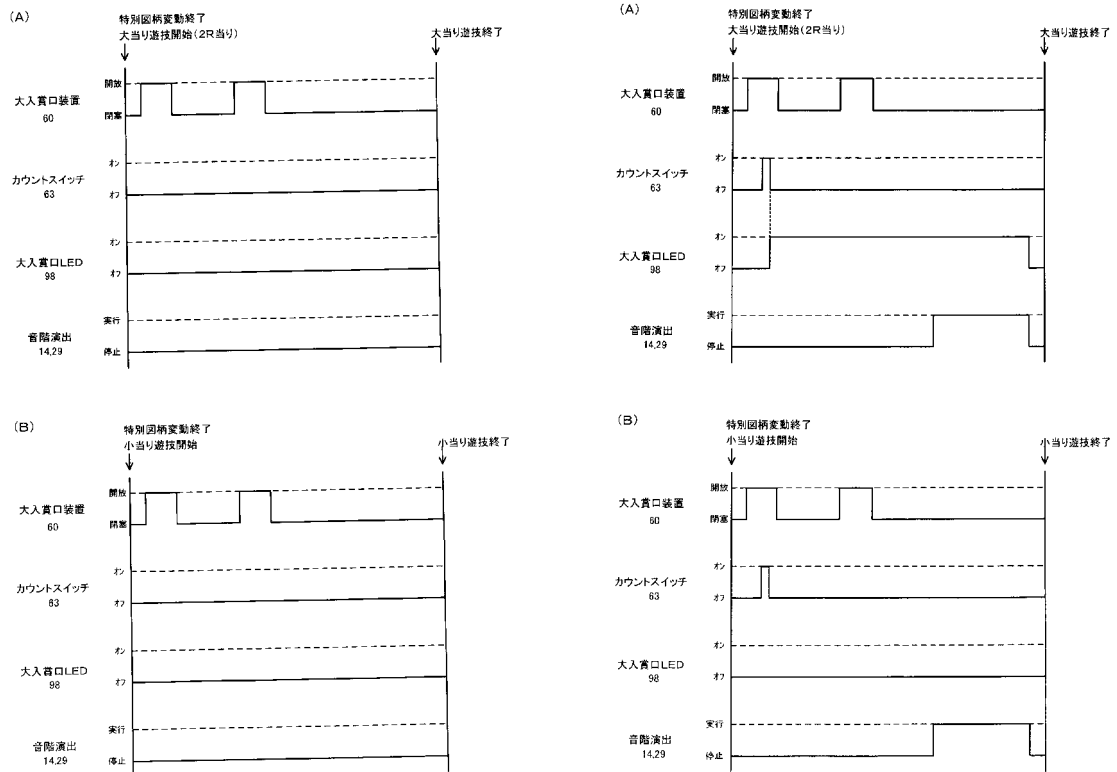
大当りによる遊技状態の移行		大当りの種類と大当り後の移行される状態	
状態	時間	特定図柄「7」大当り(15R)	特定図柄「3」大当り(2R)
高確率時短(次回大当りまで)	○	高確率時短(次回大当りまで)	高確率時短(次回大当りまで)
高確率時短(回数)	○	高確率時短(回数)	高確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)
低確率時短(回数)	×	低確率時短(回数)	低確率時短(回数)

小当りによる遊技状態の移行		小当りに移行される状態	
状態	時間	小当り	小当り
高確率時短(次回大当りまで)	○	変化無し	変化無し
高確率時短(回数)	○	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し
低確率時短(回数)	×	変化無し	変化無し

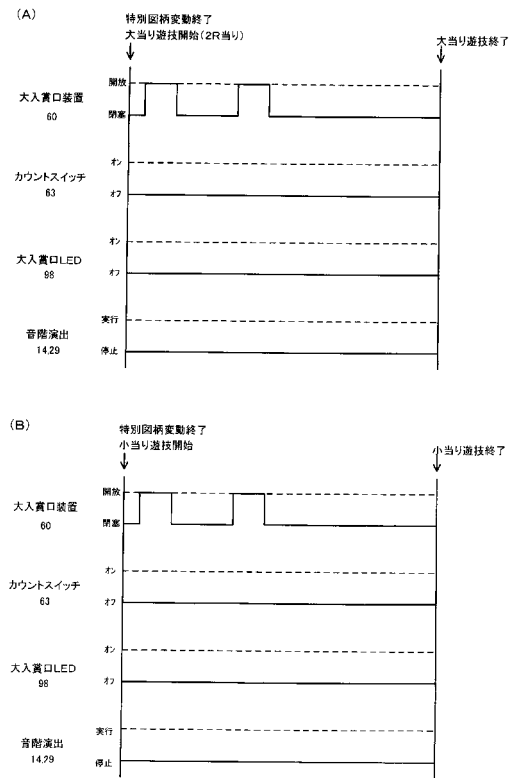
【 図 4 2 】



【 図 4 4 】



【図45】



フロントページの続き

審査官 廣瀬 貴理

(56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 2 1 5 9 3 9 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 8 3 1 4 7 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2