

(19) **日本国特許庁(JP)**

(12) **特 許 公 報 (B2)**

(11) 特許番号

特許第4921519号  
(P4921519)

(45) 発行日 平成24年4月25日(2012.4.25)

(24) 登録日 平成24年2月10日 (2012.2.10)

(51) Int.Cl.

F I

A63F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F    7/02    3 2 0

A 6 3 F    7/02    3 1 5 A

譜求項の数 1 (全 44 頁)

(21) 出願番号	特願2009-117855 (P2009-117855)	(73) 特許権者	000127628
(22) 出願日	平成21年5月14日 (2009. 5. 14)		株式会社エース電研
(62) 分割の表示	特願2006-7790 (P2006-7790) の分割		東京都台東区東上野3丁目12番9号
原出願日	平成18年1月16日 (2006. 1. 16)	(74) 代理人	100104237 弁理士 鈴木 秀昭
(65) 公開番号	特開2009-172447 (P2009-172447A)	(72) 発明者	武本 孝俊
(43) 公開日	平成21年8月6日 (2009. 8. 6)		東京都台東区東上野3丁目12番9号 株
審査請求日	平成21年5月14日 (2009. 5. 14)		式会社 エース電研 内
審判番号	不服2010-22591 (P2010-22591/J1)	(72) 発明者	石倉 満
審判請求日	平成22年10月6日 (2010. 10. 6)		東京都台東区東上野3丁目12番9号 株
早期審査対象出願		(72) 発明者	式会社 エース電研 内 榎本 美穂 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株 式会社 エース電研 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】

遊技球の入賞が可能な入賞可能状態と不可能な入賞不可能状態に変化する可変入賞装置と、識別情報を可変表示する表示装置とを備えた遊技機において、

遊技開始条件の成立に基づいて、前記表示装置で識別情報を可変表示する可変表示遊技を実行し、所定時間経過後に前記可変表示遊技の表示結果を導出表示する表示制御手段と

前記表示結果に係る表示結果情報を事前に決定する表示結果情報決定手段と、

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記可変入賞装置を入賞可能状態に制御する特定遊技状態の制御を行う特定遊技状態制御手段と、を有し、

前記可変入賞装置は、

前記表示装置よりも上部に設けられ、下端を揺動中心として可動片を左右に開く上大入賞口と、

前記表示装置よりも下部に設けられ、下端を揺動中心として扉を前方に傾倒することで開く下大入賞口と、を含み、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、第1の上限回数に基づいて前記上大入賞口を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返し、その際、前記表示装置にて

、前記上大入賞口に遊技球が入賞する度に、前記第 1 の上限回数で終了する可能性が高いか或いは該第 1 の上限回数よりも繰り返し回数が多い第 2 の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第 1 制御パターンと、前記第 2 の上限回数に基づいて前記上大入賞口を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返し、前記第 1 の上限回数まで前記表示装置にて、前記上大入賞口に遊技球が入賞する度に、前記第 1 の上限回数で終了する可能性が高いか或いは前記第 2 の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第 2 制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御し、

前記特定表示結果情報のうち前記特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記下大入賞口を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返す前記特定遊技状態を制御し、

前記特定特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示され、前記第 1 制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における各入賞可能状態は前記上大入賞口の開放と閉鎖の繰り返しであり、前記第 2 制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における前記第 1 の上限回数までの各入賞可能状態は前記第 1 制御パターンの各入賞可能状態と同じく前記上大入賞口の開放と閉鎖の繰り返しであり、前記第 1 の上限回数から前記第 2 の上限回数までの各入賞可能状態は前記上大入賞口の開放の継続であり、前記第 1 の上限回数までの前記上大入賞口の開放可能時間を、前記第 1 の上限回数から前記第 2 の上限回数までの前記上大入賞口の開放可能時間よりも短くし、

前記第 1 の上限回数から前記第 2 の上限回数までの前記上大入賞口の開放可能時間と、前記特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合の、前記下大入賞口の開放可能時間を同一とし、

前記表示制御手段は、

前記特定遊技状態制御手段が第 1 の上限回数または第 2 の上限回数に基づいて前記上大入賞口を前記入賞可能状態に制御するのかを、前記表示結果の表示態様からは判別が困難な表示態様に制御する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、遊技球の入賞が可能な入賞可能状態と不可能な入賞不可能状態に変化する可変入賞装置と、識別情報を可変表示する表示装置とを備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては、遊技領域に打ち出した遊技球が始動入賞口へ入賞すると、液晶画面等からなる表示装置に各種図柄等の識別情報が縦方向へスクロールする等、可変表示され、所定時間経過後に可変表示が停止して表示結果が導出表示されるパチンコ機が知られている。可変表示の表示結果が、例えば同一の識別情報が揃う等、所定の識別情報の組み合わせである特定表示結果となった場合には、大入賞口が所定のラウンド数を限度に繰り返し開閉し、遊技者に遊技価値を付与可能な特定遊技状態が形成されていた。

【0003】

このような遊技機では、特定遊技状態に加えて、可変表示の表示結果が特定表示結果となる確率を所定期間だけ高確率に変動させる確率変動機能も知られている。かかる確率変動機能を有する場合には、可変表示の表示結果を、特定表示結果のうち予め定められた特別表示結果（確率変動図柄の組み合わせ）で表示することにより、今回の特別遊技状態が終了した後に確率変動する旨を遊技者に報知していた。

【0004】

しかし、可変表示の終了時に前もって遊技者に次の確率変動の有無を報知してしまうため、確率変動となるか否かに関する遊技者の期待感が損なわれるという問題があった。

10

20

30

40

50

かかる問題を解決するために、例えば、特許文献 1 に開示されているように、特定遊技状態の終了後に、確率変動となるか否かを遊技者に初めて報知するように構成した遊技機が提案されている。

【 0 0 0 5 】

また、可変表示の表示結果により確率変動の有無を報知する遊技機として、例えば、特許文献 2 に開示されているように、特別表示結果のうち識別情報「 7 」が揃えば、特定遊技状態のラウンド数が 1 6 に設定され、他の識別情報で揃えば、1 0 ~ 1 6 ラウンドのうち何れかの中から選択され、さらに特別表示結果ではない特定表示結果であれば、ラウンド数が 1 2 に設定され、表示結果に応じて遊技価値を異ならせるように構成したものも知られている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 6 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 1 6 号公報

【特許文献 2】特開平 9 - 2 5 3 2 9 6 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

しかしながら、前述した特許文献 1 に開示された遊技機では、確率変動となるか否かを特定遊技状態の終了後に報知することで、遊技者の期待感を特定遊技状態の終了まで持続させることが可能になるが、特定遊技状態のラウンド数は常に一定で変化に乏しいため、遊技全体の興趣に欠けるという問題があった。

20

【 0 0 0 8 】

また、前述した特許文献 2 に開示された遊技機では、可変表示の表示結果に応じて特定遊技状態のラウンド数が変化するようにしているが、ラウンド数の報知と確率変動の有無の報知とが一体となり表示結果に基づくものとなっており、特定遊技状態が始まる前から確率変動の有無を報知してしまうのみならず、ラウンド数まで分かってしまうので面白がなく、ラウンドの継続に関する遊技者の期待感も損なわれるという問題があった。

【 0 0 0 9 】

ここで、特許文献 1、2 に開示された遊技機を組み合わせたととしても、特定遊技状態の開始後においても確率変動の有無に関する遊技者の期待感を持続させると同時に、特定遊技状態のラウンドの継続に関する遊技者の期待感をも持続させることができるような構成を想起することなど不可能であった。

30

【 0 0 1 0 】

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたものであり、遊技全体の興趣を十分に高めることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、以下の項の発明に存する。

40

[ 1 ] 遊技球の入賞が可能な入賞可能状態と不可能な入賞不可能状態に変化する可変入賞装置 ( 2 4 , 2 5 ) と、識別情報を可変表示する表示装置 ( 3 1 0 ) とを備えた遊技機 ( 1 ) において、

遊技開始条件の成立に基づいて、前記表示装置 ( 3 1 0 ) で識別情報を可変表示する可変表示遊技を実行し、所定時間経過後に前記可変表示遊技の表示結果を導出表示する表示制御手段 ( 2 2 0 0 ) と、

前記表示結果に係る表示結果情報を事前に決定する表示結果情報決定手段 ( 2 1 0 0 ) と、

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記可変入賞装置 ( 2 4 , 2 5 ) を入賞可能状態に制御する特定遊

50

技状態の制御を行う特定遊技状態制御手段（２３００）と、を有し、

前記可変入賞装置（２４，２５）は、

前記表示装置（３１０）よりも上部に設けられ、下端を揺動中心として可動片を左右に開く上大入賞口（２５）と、

前記表示装置（３１０）よりも下部に設けられ、下端を揺動中心として扉を前方に傾倒することで開く下大入賞口（２４）と、を含み、

前記特定遊技状態制御手段（２３００）は、

前記特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、第１の上限回数に基づいて前記上大入賞口（２５）を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返し、その際、前記表示装置（３１０）にて、前記上大入賞口（２５）に遊技球が入賞する度に、前記第１の上限回数で終了する可能性が高いか或いは該第１の上限回数よりも繰り返し回数が多い第２の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第１制御パターンと、前記第２の上限回数に基づいて前記上大入賞口（２５）を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返し、前記第１の上限回数まで前記表示装置（３１０）にて、前記上大入賞口（２５）に遊技球が入賞する度に、前記第１の上限回数で終了する可能性が高いか或いは前記第２の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第２制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御し、

前記特定表示結果情報のうち前記特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記下大入賞口（２４）を前記入賞不可能状態から前記入賞可能状態に制御することを繰り返し前記特定遊技状態を制御し、

前記特定特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示され、前記第１制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における各入賞可能状態は前記上大入賞口（２５）の開放と閉鎖の繰り返しであり、前記第２制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における前記第１の上限回数までの各入賞可能状態は前記第１制御パターンの各入賞可能状態と同じく前記上大入賞口（２５）の開放と閉鎖の繰り返しであり、前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの各入賞可能状態は前記上大入賞口（２５）の開放の継続であり、前記第１の上限回数までの前記上大入賞口（２５）の開放可能時間を、前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの前記上大入賞口（２５）の開放可能時間よりも短くし、

前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの前記上大入賞口（２５）の開放可能時間と、前記特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合の、前記下大入賞口（２４）の開放可能時間を同一とし、

前記表示制御手段（２２００）は、

前記特定遊技状態制御手段（２３００）が第１の上限回数または第２の上限回数に基づいて前記上大入賞口（２５）を前記入賞可能状態に制御するのかを、前記表示結果の表示態様からは判別が困難な表示態様に制御することを特徴とする遊技機（１）。

【００１２】

前記本発明は、次のように作用する。

前記【１】に記載の遊技機（１）によれば、遊技中における遊技開始条件の成立に基づいて、表示制御手段（２２００）により、表示装置（３１０）で識別情報が可変表示して可変表示遊技が実行され、所定時間経過後に可変表示遊技の表示結果が導出表示される。ここで表示結果は、表示結果情報決定手段（２１００）により事前に決定された表示結果情報に基づいて導出表示される。

【００１３】

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合、特定遊技状態制御手段（２３００）は、可変入賞装置（２４，２５）を入賞可能状態に制御する特定遊技状態の制御を行う。ここで可変入賞装置（２４，２５）は

10

20

30

40

50

、表示装置（３１０）よりも上部に設けられ、下端を揺動中心として可動片を左右に開く上大入賞口（２５）と、表示装置（３１０）よりも下部に設けられ、下端を揺動中心として扉を前方に傾倒することで開く下大入賞口（２４）と、を含む。

【００１４】

前記特定遊技状態制御手段（２３００）は、特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合、第１の上限回数に基づいて上大入賞口（２５）を入賞不可能状態から入賞可能状態に制御することを繰り返し、その際、表示装置（３１０）にて、上大入賞口（２５）に遊技球が入賞する度に、前記第１の上限回数で終了する可能性が高いか或いは該第１の上限回数よりも繰り返し回数が多い第２の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第１制御パターンと、前記第２の上限回数に基づいて上大入賞口（２５）を入賞不可能状態から入賞可能状態に制御することを繰り返し、前記第１の上限回数まで表示装置（３１０）にて、上大入賞口（２５）に遊技球が入賞する度に、前記第１の上限回数で終了する可能性が高いか或いは前記第２の上限回数まで継続する可能性が高いかを示唆する表示演出が行われる第２制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御する。

10

【００１５】

一方、前記特定表示結果情報のうち前記特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、下大入賞口（２４）を入賞不可能状態から入賞可能状態に制御することを繰り返す特定遊技状態を制御する。

20

【００１６】

また、前記特定遊技状態制御手段（２３００）は、前記特定特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示され、前記第１制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における各入賞可能状態は上大入賞口（２５）の開放と閉鎖の繰り返しとし、前記第２制御パターンが選択された場合は、前記特定遊技状態における前記第１の上限回数までの各入賞可能状態は前記第１制御パターンの各入賞可能状態と同じく上大入賞口（２５）の開放と閉鎖の繰り返しとし、前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの各入賞可能状態は上大入賞口（２５）の開放の継続とし、前記第１の上限回数までの上大入賞口（２５）の開放可能時間を、前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの上大入賞口（２５）の開放可能時間よりも短くする。

30

【００１７】

それにより、特定遊技状態における可変入賞装置（２４，２５）の作動形態が変化に富むものとなり、さらに遊技上の興味が高まる。すなわち、それぞれ共通する第１の上限回数までの入賞可能状態を、その次から第２の上限回数までの入賞可能状態よりも、遊技球が入賞しにくい短い開放可能時間とすることで、それだけ遊技店側の遊技球の収支に関する損失を抑えることができるので、その代わりに、特定遊技状態の発生確率を高めることが可能となり、なおさら遊技者を魅了することができる。

【００１８】

また、前記第１の上限回数から前記第２の上限回数までの前記上大入賞口（２５）の開放可能時間と、前記特定表示結果情報のうち予め任意に設定した特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合の、前記下大入賞口（２４）の開放可能時間を同一とする。

40

【００１９】

さらに、前記表示制御手段（２２００）は、前記特定遊技状態制御手段（２３００）が第１の上限回数または第２の上限回数に基づいて上大入賞口（２５）を入賞可能状態に制御するのかを、前記表示結果の表示態様からは判別が困難な表示態様に制御する。これにより、可変表示遊技の表示結果が導出表示された段階では、第１の上限回数に基づき上大入賞口（２５）が入賞可能状態に制御されるのか、第２の上限回数に基づき上大入賞口（２５）が入賞可能状態に制御されるのか、遊技者は前もって知ることができず、特定遊技状態中にも、上大入賞口（２５）が入賞可能状態となる回数に対する期待感を持続させる

50

ことができる。

【発明の効果】

【0020】

本発明に係る遊技機によれば、特定表示結果情報のうち特定特別表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合に、第1の上限回数に基づいて上大入賞口を制御する第1制御パターンと、該第1の上限回数よりも繰り返し回数が多い第2の上限回数に基づいて上大入賞口を制御する第2制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択する。第2制御パターンが選択された場合は、第1の上限回数までの上大入賞口の開放可能時間を、第1の上限回数から第2の上限回数までよりも短くする。

【0021】

それにより、特定遊技状態における可変入賞装置の作動形態が変化に富むものとなり、さらに遊技上の興味が高まる。すなわち、それぞれ共通する第1の上限回数までの入賞可能状態を、その次から第2の上限回数までの入賞可能状態よりも、遊技球が入賞しにくい短い開放時間とすることで、それだけ遊技店側の遊技球の収支に関する損失を抑えることができるので、その代わりに、特定遊技状態の発生確率を高めることが可能となり、なおさら遊技者を魅了することができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】本発明の第1実施の形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図2】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の回路構成全体を示すブロック図である。

【図3】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の主基板の回路構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の演出制御基板の回路構成を示すブロック図である。

【図5】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の代表的な各種機能を示すブロック図である。

【図6】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の下大入賞口に関する開閉制御を示すタイミングチャートである。

【図7】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の上大入賞口に関する開閉制御を示すタイミングチャートである。

【図8】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の表示結果情報（停止図柄情報）と、確率状態、ラウンド数、装飾特図との相関関係を示す説明図である。

【図9】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の変表示遊技の表示結果のうち特定特別表示結果情報であるチャンス目の一例を示す説明図である。

【図10】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の変表示遊技の表示結果のうち特定特別表示結果情報であるチャンス目の選択率を定めるテーブルを示す説明図である。

【図11】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の表示演出ないし報知に関する表示態様の一例を示す説明図である。

【図12】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の表示演出の選択率を定めるテーブルを示す説明図である。

【図13】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の表示演出を停止確定させるタイミングの選択率を定めるテーブルを示す説明図である。

【図14】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の変表示遊技に対応する特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図15】図14における特別図柄遊技処理の続きを示すフローチャートである。

【図16】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の変表示遊技に関する変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図17】本発明の第1実施の形態に係る遊技機の特定表示結果情報が15ラウンド当たり相当する場合の特定遊技状態に関する15R当たり処理を示すフローチャートである。

。

10

20

30

40

50

【図 18】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の特定表示結果情報が 2 ラウンド当りに相当する場合の特定遊技状態に関する 2 R 当たり処理を示すフローチャートである。

【図 19】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の特定表示結果情報が 16 ラウンド当りに相当する場合の特定遊技状態に関する 16 R 当たり処理を示すフローチャートである。

【図 20】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 21】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示遊技の表示結果に係る識別情報（装飾特図）を決定するための装飾特図決定処理を示すフローチャートである。

【図 22】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の報知に係る表示演出において、キャラクターの左右のハサミに対して遊技球が流下（入賞）する方向を決定するための遊技球表示方向決定処理を示すフローチャートである。

【図 23】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機のインターバルコマンドの出力期間に亘る表示演出（報知を含む。）を決定するためのインターバル処理を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機のエンディングコマンドの出力期間に亘る表示演出（報知を含む。）を決定するためのエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の確変チャンスモードの実行の有無を予め決定するための確変チャンスモード準備処理を示すフローチャートである。

【図 26】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の確変チャンスモード実行処理を示すフローチャートである。

【図 27】本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機の変表示遊技における識別情報のスクロール変動の一例を示す説明図である。

【図 28】本発明の第 2 実施の形態に係る遊技機の表示結果情報（停止図柄情報）と、確率状態、ラウンド数、装飾特図との相関関係を示す説明図である。

【図 29】本発明の第 3 実施の形態に係る遊技機において、第 1 実施の形態に対応した表示演出の選択率を規定するテーブルを示す説明図である。

【図 30】本発明の第 3 実施の形態に係る遊技機において、第 2 実施の形態に対応した表示演出の選択率を規定するテーブルを示す説明図である。

【図 31】本発明の第 3 実施の形態に係る遊技機の報知に係る表示演出において、キャラクターの左右のハサミに対して遊技球が流下（入賞）する方向を決定するための遊技球表示方向決定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0023】

以下、図面に基づき、本発明を代表する各種実施の形態を説明する。

図 1～図 27 は、本発明の第 1 実施の形態に係る遊技機を示している。

本実施の形態に係る遊技機 1 は、遊技盤 2 に形成された遊技領域 17 に遊技球（以下、単に「球」とも称する。）を発射してゲームを行うパチンコ機である。また、遊技機 1 には、有価価値カードの挿入により遊技球を貸し出すためのカードユニット（CR 球貸機）b（図 2 参照）が付設されている。

【0024】

まず、遊技機 1 全体の概要を説明する。

図 1 は、遊技機 1 全体を示す正面図である。本遊技機 1 は、発射された遊技球が落下しゲームを進行させる各種部品が取り付けられた遊技盤 2 と、遊技盤 2 の正面を覆うガラスを固定するガラス枠 11 と、特定遊技状態の発生を点灯によって報知する遊技機状態ランプ 422 等を有している。なお、ガラス枠 11 には、装飾装置であるランプ・LED 等が組み付けられている。

【0025】

前記ガラス枠 11 の下方には、遊技球である貸球や賞球を貯留する上受け皿 3 と、上受

10

20

30

40

50

け皿 3 から溢れた遊技球を貯留する下受け皿 4 と、上受け皿 3 に貯留した遊技球を抜き出すための上受け皿球抜きレバー 7 と、下受け皿 4 に貯留した遊技球を抜き出すための下受け皿球抜きレバー 8 と、遊技球の発射操作を遊技者が行うためのハンドル 5 等が設けられている。

#### 【 0 0 2 6 】

遊技盤 2 の正面には、発射された遊技球を遊技領域 1 7 へ導くための誘導レール 1 6 と、遊技領域 1 7 に導かれた遊技球の流れに変化を与えるための遊技釘や風車（図示せず）と、各種の入賞口と、普通図柄作動ゲート 2 6 と、装飾装置であるランプ・LED と、特別図柄表示を行う特別図柄表示装置 3 2 0 と、特別図柄表示に対応させる可変表示遊技を実行する表示装置 3 1 0 と、普通図柄表示を行う普通図柄表示装置 1 4 0 等が設けられている。各種の入賞口としては、始動入賞口 2 1、上袖入賞口 2 2 a、下袖入賞口 2 2 b、右落とし入賞口 2 3 a、左落とし入賞口 2 3 b、それに可変入賞装置である下大入賞口 2 4 および上大入賞口 2 5 等がある。

10

#### 【 0 0 2 7 】

各種の入賞口に遊技球が入賞すると、それぞれに付設されたスイッチにより検出される。スイッチとして、図 2 および図 3 に示すように、始動入賞口スイッチ 1 2 1、上袖入賞口スイッチ 1 2 2 a、下袖入賞口スイッチ 1 2 2 b、右落とし入賞口スイッチ 1 2 3 a、左落とし入賞口スイッチ 1 2 3 b 等が、それぞれの入賞口内部に設置されている。また、下大入賞口 2 4 の内部にはカウントスイッチ 1 2 4 が設置され、上大入賞口 2 5 の内部にはカウントスイッチ 1 2 5 が設置されている。さらに、普通図柄作動ゲート 2 6 の内部には、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 が設置されている。

20

#### 【 0 0 2 8 】

前記スイッチによって遊技球が検出されると、検出される度に入賞口ごとに割り当てられた所定数の賞球の払い出しが行われる。本実施の形態では、始動入賞口 2 1 には 5 個、上袖入賞口 2 2 a、下袖入賞口 2 2 b、右落とし入賞口 2 3 a、左落とし入賞口 2 3 b にはそれぞれ 8 個、下大入賞口 2 4、上大入賞口 2 5 にはそれぞれ 1 5 個と、賞球数が割り当てられている。ただし、前記普通図柄作動ゲート 2 6 は通過口であり、遊技球が通過しても賞球の払い出しはない。なお、遊技盤 2 の最下部には、遊技領域 1 7 内の何れの入賞口にも入らずに落下した遊技球を、外部に排出するためのアウト口 2 9 が設けられている。

30

#### 【 0 0 2 9 】

次に、遊技盤 2 上の主要な構成要素について、さらに詳細に説明する。

始動入賞口 2 1 は、一般に始動チャッカーと称されるものであり、該始動入賞口 2 1 の左右両端に一对の可動片が揺動可能に設けられている。各可動片は、普通電動役物ソレノイド 1 3 6 によって拡張動作する。始動入賞口 2 1 は、各可動片の拡張動作により、遊技球が入賞し難い縮状態と入賞し易い拡張状態とに作動する普通電動役物として構成されている。なお、各可動片が縮状態であっても、始動入賞口 2 1 は遊技球が入賞し難い程度に開いている。

#### 【 0 0 3 0 】

始動入賞口 2 1 の各可動片は、普通図柄表示装置 1 4 0 における普通図柄表示の表示結果に基づき作動する。普通図柄表示装置 1 4 0 は、上下に設けた 2 つの LED の点灯によって普通図柄表示を行い、例えば、上側の LED の点灯が「当たり」、下側の LED の点灯が「外れ」と割り当てられている。普通図柄表示の結果が「当たり」に相当すると、前記始動入賞口 2 1 の各可動片が、通常の縮状態から拡張状態に所定時間の経過または所定個数の遊技球が入賞するまで作動する。なお、前記 2 つの LED の点灯以外にも普通図柄表示として、7 セグメント表示器を使用したり、表示装置 3 1 0 の表示領域の一部に表示しても良い。

40

#### 【 0 0 3 1 】

普通図柄表示装置 1 4 0 では、各普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 により遊技球の通過が検出されると、普通図柄表示の権利が獲得され、該権利に基づいて普通図柄

50



表示が行われる。普通図柄表示装置 1 4 0 の上下の L E D の交互点滅によって普通図柄表示は開始され、所定時間が経過して停止すると上下何れか一方の点灯表示となり、遊技者は表示結果を目視により確認することができる。なお、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 は、例えば、光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すれば良い。

#### 【 0 0 3 2 】

普通図柄表示装置 1 4 0 における普通図柄表示の実行中に、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 1 2 6 によって遊技球の通過が検出された場合は、普通図柄表示装置 1 4 0 における普通図柄表示の権利を獲得するが保留とされ、現在進行中の普通図柄表示が終了した後、保留にされた権利が順次消化される。普通図柄表示の保留数は、例えば上限値 4 個であり、普通図柄表示装置 1 4 0 の傍らにある普通図柄保留 L E D 4 2 1 の点灯によって報知される。

10

#### 【 0 0 3 3 】

始動入賞口 2 1 に遊技球が入賞することが、次述する表示装置 3 1 0 で可変表示遊技が実行されるための「表示開始条件」として設定されている。始動入賞口 2 1 の内部にある始動入賞口スイッチ 1 2 1 によって遊技球の入賞が検出されると、表示装置 3 1 0 において可変表示遊技を実行する権利が獲得され、該権利に基づき可変表示遊技が実行される。なお、始動入賞口スイッチ 1 2 1 は、例えば、光センサ、近接センサ、あるいは磁気センサ等の各種センサにより構成すれば良い。

#### 【 0 0 3 4 】

20

表示装置 3 1 0 は、表示領域をなす液晶ユニット 3 1 1 を有しており、該液晶ユニット 3 1 1 は、可変表示遊技の表示結果に係る識別情報（装飾特図）や、表示演出（報知等）に係る各種画像を変動表示させることができる。表示装置 3 1 0 は、液晶ユニット 3 1 1 以外にも、動画像を表示可能なものであれば、他に例えば、C R T（陰極線管）表示器、有機 E L ディスプレー表示器等を採用して構成することも可能である。

#### 【 0 0 3 5 】

可変表示遊技は、表示開始条件の成立に基づき開始されると、液晶ユニット 3 1 1 の表示領域に、基本的には横一列に左側の第 1 図柄、右側の第 2 図柄、中央の第 3 図柄と 3 つの識別情報（装飾特図）が並ぶように表示され（図 8 参照）、各列ごとに識別情報はスクロール変動する（図 2 7（1）参照）。変動開始から所定時間が経過すると、各列ごとに 1 つずつ任意の識別情報が停止確定する。可変表示遊技の実行中には、識別情報の変動表示に合わせて、キャラクタ画像や背景画像等も液晶ユニット 3 1 1 に適宜表示される。なお、変動表示する識別情報の数は横 3 列に限られるものではなく、他に例えば、縦横に複数ずつ並べてマトリックス状に変動表示させても良い。

30

#### 【 0 0 3 6 】

前記可変表示遊技に関して、その開始から表示結果が導出されるまでの演出表示態様には、変動時間や表示内容がそれぞれ異なる複数種類の変動パターンが予め用意されている。各変動パターンごとに、可変表示遊技の表示結果に対する信頼度が互いに異なるように設定されている。各変動パターンは、後述する主基板 1 1 0 0 から送信される制御コマンド（表示結果情報）に基づき、演出制御基板 1 3 0 0 により表示制御されるように設定されている。

40

#### 【 0 0 3 7 】

前記演出表示態様の何れの変動パターンに関しても、可変表示遊技の表示結果として、停止確定した識別情報が、予め定めた特定の組み合わせ（例えば「3 3 3」等と全て同一種類に揃った状態）となった場合が「特定表示結果（当たり）」と定められている。また、特定表示結果が確定する前に、特定表示結果となる識別情報の組み合わせのうち、1 つの識別情報を除く他の識別情報が特定表示結果となる組み合わせとなり、前記 1 つの識別情報が未確定である状態が「リーチ表示」に相当する。

#### 【 0 0 3 8 】

前記可変表示遊技の表示結果が最終的に特定表示結果に確定すると、後述する下大入賞

50

口 2 4 または上大入賞口 2 5 が所定回数を限度に繰り返し開閉する特定遊技状態が発生するように設定されている。一方、可変表示遊技の表示結果が、最終的に前記特定表示結果に確定しなかった場合は、「外れ表示態様（外れ）」に該当し、特定遊技状態は発生しない。なお、可変表示遊技に用いる識別情報は、0～9の数字や記号等の単純な図柄に限定されるものではなく、例えば特定のキャラクタを模したものをを用いても良い。

#### 【 0 0 3 9 】

また、前記可変表示遊技の表示結果が、識別情報のうち確変図柄（例えば奇数図柄「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）の何れかで全て同一種類に揃う特別表示結果（確変当たり）に確定した場合には、高確率状態（特別遊技状態）を伴う特定遊技状態が発生することになる。すなわち、確変図柄で揃った特別表示結果（確率変動大当たり）が確定すると、これに基づき発生した特定遊技状態が終了した後、次の特定遊技状態が発生するまで、可変表示遊技の表示結果が特定表示結果に確定する大当たり確率が高確率に変化する。

10

#### 【 0 0 4 0 】

このように、通常の遊技状態（低確率状態）に比べて、特定表示結果に確定する大当たり確率が高まった遊技状態が、特別遊技状態としての高確率状態（または「確変状態」、「確変モード」とも言う。）である。また、高確率状態中には、表示装置 3 1 0 における可変表示遊技の変動時間が短縮される時間短縮状態（または「時短状態」、「時短モード」とも言う。）も併せて発生するように設定されている。さらに、本実施の形態における時間短縮状態では、前記普通図柄表示装置 1 4 0 における普通図柄表示の変動時間も短縮されるように設定しても良い。

20

#### 【 0 0 4 1 】

一方、前記可変表示遊技の表示結果が、識別情報のうち非確変図柄（例えば偶数図柄「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）の何れかで全て同一種類に揃う特定表示結果（非確率変動大当たり）に確定した場合には、高確率状態を伴わない特定遊技状態が発生することになる。ここで、非確変図柄で揃った特定表示結果（非確変当たり）が確定すると、これに基づき発生した特定遊技状態が終了した後、所定回数（例えば100回）を限度に、次回以降の可変表示遊技および普通図柄表示における変動時間が短縮されるように設定しても良い。

#### 【 0 0 4 2 】

30

可変表示遊技の表示結果は、何れも後述する予め定められた表示結果情報である停止図柄情報に応じて定められる。停止図柄情報には、図 8 に示すように、外れに相当する情報（「0 0 H」）、確変当たりに相当する情報（「0 1 H」、「0 3 H」等）、非確変当たりに相当する情報（「0 2 H」、「0 4 H」等）に分類される。ここで確変当たりに相当する情報と非確変当たりに相当する情報は全て「特定表示結果情報」であり、このうち確変当たりに相当する情報が「特別表示結果情報」となる。

#### 【 0 0 4 3 】

また、特定表示結果情報のうち特別表示結果情報とはまた別に、該特別表示結果情報と重複するか否かを問わず予め定められた特定特別表示結果情報が用意されている。この特定特別表示結果情報は、図 8 に示す「0 A H」、「0 B H」、「0 C H」の3つであり、これらの特定特別表示結果情報に基づく表示結果は、前述した横 3 列に同一の識別情報（装飾特図）が並び組み合わせに限らず、図 9 に示すような表示態様が「チャンス目」として予め用意されている。

40

#### 【 0 0 4 4 】

さらに、特定特別表示結果情報に基づく特定表示結果（チャンス目）が導出表示された場合には、前記特定遊技状態として上大入賞口 2 5 が作動するように設定されている。一方、特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報（特別表示結果情報を含む。）に基づく表示結果が導出表示された場合には、前記特定遊技状態として下大入賞口 2 4 が作動するように設定されている。

#### 【 0 0 4 5 】

50

前記可変表示遊技の実行中あるいは前記特定遊技状態の発生中に、前記始動入賞口 2 1 に遊技球が入賞した場合には、可変表示遊技を実行する権利が保留として獲得され、現在進行中の可変表示遊技等が終了した後、保留されていた権利が順次消化されるようになっている。前記可変表示遊技の保留数は、例えば最大で 4 個と設定されており、実際の保留数は、遊技者が目視で確認できるように特別図柄保留 LED 4 2 0 の点灯によって報知されるようになっている。

#### 【 0 0 4 6 】

また、特別図柄保留 LED 4 2 0 では、その点灯する LED の組み合わせにより、前記可変表示遊技の保留数の他、例えば、特定遊技状態中であるか否か等の遊技状態を表示できるようにしても良い。なお、特別図柄保留 LED 4 2 0 の構成を省いて、表示装置 3 1 0 に保留球数を表示するようにしてもかまわない。

10

#### 【 0 0 4 7 】

前記特別図柄表示装置 3 2 0 は、前記表示装置 3 1 0 で実行される可変表示遊技の表示結果の元となる大当たり判定結果、および確率変動大当たりまたは非確率変動大当たりの区別が可能な特別図柄を変動表示した後、停止確定させるものである。特別図柄表示装置 3 2 0 は、具体的には例えば、7 セグメント LED 等を利用して構成されている。特別図柄表示装置 3 2 0 における特別図柄表示の実行に併せて、前記表示装置 3 1 0 における可変表示遊技が実行されることになる。

#### 【 0 0 4 8 】

下大入賞口 2 4 は、可変入賞装置の 1 つであり一般にアタッカーと称され、大入賞口ソレノイド 1 3 4 の作動により、遊技球の入賞が可能な開状態（入賞可能状態）と、遊技球の入賞が不可能な通常の閉状態（入賞不可能状態）とに変化するように構成されている。下大入賞口 2 4 の入賞口を開閉する扉は、その下端を揺動中心として前方に傾倒することで開くようになっている。下大入賞口 2 4 は、前記可変表示遊技の表示結果が前述した特定特別表示結果情報以外の特定表示結果情報（特別表示結果情報を含む。）に基づく表示結果となった場合に、特定遊技状態を形成すべく大入賞口ソレノイド 1 3 4 によって開閉制御される。

20

#### 【 0 0 4 9 】

ここで特定遊技状態は、下大入賞口 2 4 の扉が継続して開く開状態を、インターバル動作としての閉状態を間にして所定の上限回数（例えば 1 5 ラウンド）だけ繰り返すと共に、開状態の最終回を実行した後に、エンディング動作として閉状態とする下大入賞口 2 4 の作動態様である。詳しく言えば、開状態は、所定時間（例えば 2 5 秒）の経過、または前記カウントスイッチ 1 2 4 による所定数（例えば 9 個）の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間（例えば 2 秒）の経過により終了する。

30

#### 【 0 0 5 0 】

上大入賞口 2 5 も、可変入賞装置の 1 つでありチューリップ型の電動役物として、大入賞口ソレノイド 1 3 5 の作動により、遊技球の入賞が可能な開状態（入賞可能状態）と、遊技球の入賞が不可能な通常の閉状態（入賞不可能状態）とに変化するように構成されている。上大入賞口 2 5 の入賞口を開閉する一対の可動片は、それぞれ下端を揺動中心として左右に開くようになっている。上大入賞口 2 5 は、前記可変表示遊技の表示結果が前述した特定特別表示結果情報に基づく表示結果となった場合に、特定遊技状態を形成すべく大入賞口ソレノイド 1 3 5 によって開閉制御される。

40

#### 【 0 0 5 1 】

ここで特定遊技状態は、上大入賞口 2 5 の各可動片が断続あるいは継続して開く開状態を、インターバル動作としての閉状態を間にして所定の上限回数（例えば 2 または 1 6 ラウンド）だけ繰り返すと共に、開状態の最終回を実行した後に、エンディング動作として閉状態とする上大入賞口 2 5 の作動態様である。

#### 【 0 0 5 2 】

詳しく言えば、前述した図 8 に示す特定特別表示結果情報が「 0 C H 」であった場合、上大入賞口 2 5 が開状態となる上限回数は 2 ラウンドであり、開状態は、1 秒開放（ 1 5

50

回) 1秒閉鎖(14回)の繰り返しであり、または前記カウンスイッチ125による所定数(例えば9個)の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間(例えば2秒)の経過により終了する。

【0053】

一方、図8に示す特定特別表示結果情報が「0AH」または「0BH」であった場合、上大入賞口25が開状態となる上限回数は16ラウンドであり、1~2ラウンドにおける開状態は、1秒開放(15回)1秒閉鎖(14回)の繰り返しであり、または前記カウンスイッチ125による所定数(例えば9個)の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間(例えば20秒)の経過により終了する。また、3~16ラウンドにおける開状態は、所定時間(例えば25秒)の経過、または前記カウンスイッチ125による所定数(例えば9個)の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間(例えば2秒)の経過により終了する。

10

【0054】

次に、遊技機1の制御に用いられる各種制御基板について説明する。

図2は、遊技機1の制御に用いられる各種制御基板およびそれに関連する構成要素を示すブロック図である。図2に示すように、本実施の形態では制御基板として、主基板1100、演出制御基板1300、払出制御基板200、発射制御基板600、電源基板2700等を有している。

【0055】

主基板1100は、遊技機1全体の制御を掌る制御基板であり、演出制御基板1300は、表示装置310の表示制御、LED・ランプの点灯制御、音声の出力制御をそれぞれ統括して行う制御基板である。主基板1100および演出制御基板1300は、全体として制御手段2000を構成し、図5に示すように制御手段2000は、本発明の根幹に関わる機能として、表示結果情報決定手段2100、表示制御手段2200、特定遊技状態制御手段2300、特別遊技状態制御手段2400、時間値設定手段2500、遊技状態報知手段2600を備えている。

20

【0056】

表示結果情報決定手段2100は、前記表示装置310で実行される可変表示遊技の表示結果に係る表示結果情報を事前に決定する機能である。ここで決定された表示結果情報に基づいて、可変表示遊技における表示結果のみならず、具体的な変動時間および表示内容が決定され、該決定されたデータに基づき、次述する表示制御手段2200によって可変表示遊技の実行が制御される。

30

【0057】

表示制御手段2200は、前記始動入賞口21に遊技球が入賞する遊技開始条件の成立に基づき、前記表示装置310で識別情報を可変表示する可変表示遊技を実行し、所定時間経過後に可変表示遊技の表示結果を導出表示する機能である。ここで表示制御手段2200は、次述する特定遊技状態制御手段2300が第1の上限回数または第2の上限回数に基づいて可変入賞装置である上大入賞口25を開状態に制御するのかを、前記可変表示遊技の表示結果の表示態様からは判別が困難な表示態様に制御する。もちろん、表示結果の導出表示に至る表示過程においても、判別が困難な表示態様に制御されるようになって

40

【0058】

また、表示制御手段2200は、前記特定表示結果情報のうち前記特別表示結果情報とはまた別に、該特別表示結果情報と重複するか否かを問わず予め定められた特定特別表示結果情報に基づいて、後述する第1制御パターンまたは第2制御パターンの何れかが選択されていることを報知する表示態様に前記表示結果を制御する。ここでの表示結果に係る表示態様は、前述した図9に示すチャンス目である。

【0059】

これにより、特定特別表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合、この表示結果により表示上の興味が高まるのみならず、遊技者は第1制御パターンまたは第2制

50

御パターンの何れかの特定遊技状態に制御されることを前もって知ることができる。なお、「特別表示結果情報と重複するか否かを問わず」とは、特定特別表示結果情報と特別表示結果情報は、それぞれ特定表示結果情報に必ず含まれるものであるが、特定特別表示結果情報は、特別表示結果情報に含まれる場合と含まれない場合があることを意味する。なお、特定特別表示結果情報に基づく表示結果は、前記チャンス目（外れ表示態様を含む。）以外の識別情報の組み合わせでも良い。

【0060】

図9に示すように、特定特別表示結果情報に基づく表示結果であるチャンス目は、本実施の形態では全部で15種類用意されている。このうち、チャンス目番号の「14」と「15」は本来なら外れ表示態様に相当するものであり、なおさら遊技者には意外なサービスとして認識させることができる。また、特定特別表示結果情報は、図8で説明したように「0AH」、「0BH」、「0CH」の3つであるが、それぞれの特定特別表示結果情報ごとに、前記15種類のチャンス目のうち何れが選択されるかの選択率が、図10に示すテーブルにより予め定められている。

10

【0061】

特定遊技状態制御手段2300は、前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合に、下大入賞口24または上大入賞口25の開状態（入賞可能状態）を、インターバル動作としての閉状態（入賞不可能状態）を間にして所定の上限回数だけ繰り返すと共に、開状態（入賞可能状態）の最終回を実行した後に、エンディング動作として閉状態（入賞不可能状態）とする特定遊技状態の制御を行う機能である。

20

【0062】

特定遊技状態制御手段2300は、前述した図8に示す特定表示結果情報ないし特別表示結果情報の種類に応じて、第1の上限回数（2ラウンド）に基づいて上大入賞口25を開状態に制御する第1制御パターンと、該第1の上限回数よりも繰り返し回数が多い第2の上限回数（16ラウンド）に基づいて上大入賞口25を開状態に制御する第2制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御する。

【0063】

ここで特定遊技状態制御手段2300は、前記第1制御パターンと前記第2制御パターンによる上大入賞口25の制御においては、図7のタイミングチャートに示すように、それぞれ共通する第1の上限回数（1～2ラウンド）までの開状態と、前記第2制御パターンに係る前記第1の上限回数と同じ回数の次から前記第2の上限回数（3～16ラウンド）までの開状態を、それぞれ異なる作動形態に制御する。

30

【0064】

すなわち、前述したように、共通の1～2ラウンドにおける上大入賞口25の開状態は、1秒開放（15回）と1秒閉鎖（14回）の繰り返しであり、または前記カウントスイッチ125による所定数（例えば9個）の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間（例えば2秒）の経過により終了する。一方、第2制御パターンのみの3～16ラウンドにおける上大入賞口25の開状態は、所定時間（例えば2.5秒）の経過、または前記カウントスイッチ125による所定数（例えば9個）の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間（例えば2秒）の経過により終了する。

40

【0065】

これにより、特定遊技状態における上大入賞口25の作動形態が変化に富むものとなり、遊技上の興味が高まる。さらに、それぞれ共通する第1の上限回数である2ラウンドまでの開状態が、その次から第2の上限回数である16ラウンドまでの開状態よりも、遊技球が入賞しにくい作動形態であるため、それだけ遊技店側の遊技球の収支に関する損失を抑えることができるので、その代わりに、特定遊技状態ないし特別遊技状態の発生確率を高めることが可能となり、なおさら遊技者を魅了することができる。

【0066】

50

さらに、特定遊技状態制御手段 2 3 0 0 は、前記第 1 制御パターンおよび前記第 2 制御パターン以外の制御パターンとして、下大入賞口 2 4 を制御する場合には、図 6 のタイミングチャートに示すように、下大入賞口 2 4 の扉が継続して開く開状態を、インターバル動作としての閉状態を間にして所定の上限回数（例えば 1 5 ラウンド）だけ繰り返すと共に、開状態の最終回を実行した後に、エンディング動作として閉状態とする。ここでの開状態は、所定時間（例えば 2 5 秒）の経過、または前記カウントスイッチ 1 2 4 による所定数（例えば 9 個）の遊技球の計数により終了し、閉状態は、所定時間（例えば 2 秒）の経過により終了する。

#### 【 0 0 6 7 】

特別遊技状態制御手段 2 4 0 0 は、前記特定表示結果情報のうち予め定められた特別表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記エンディング動作が終了した後に、遊技者にとって有利な遊技状態となる特別遊技状態に制御可能な機能である。ここで特別遊技状態とは、前述した高確率状態（併せて発生する時間短縮状態も含む。）が相当するが、前記特定表示結果情報が特別表示結果情報ではない場合には、特定遊技状態が終了した後に所定回数（例えば 1 0 0 回）を限度に発生する時間短縮状態を示すものとしてもかまわない。

#### 【 0 0 6 8 】

時間値設定手段 2 5 0 0 は、前記特定遊技状態制御手段 2 3 0 0 が、前記第 1 制御パターンに基づいて実行する「エンディング動作」と、前記第 2 制御パターンに基づいて実行するインターバル動作のうち、前記第 1 の上限回数と同じ回数だけ上大入賞口 2 5 を開状態とした後の「特定インターバル動作」を、それぞれ図 7 のタイミングチャートに示すように同一時間値に基づいて制御する機能である。ここで「エンディング動作」は、図 7 中の「エンディング 4 コマンド」に相当し、「特定インターバル動作」は、図 7 中の「インターバル 2 コマンド」に相当している。

#### 【 0 0 6 9 】

また、時間値設定手段 2 5 0 0 は、前記同一時間値を、前記特定インターバル動作以外のインターバル動作に係る時間よりも長い時間に設定する。具体的には例えば、通常のインターバル動作に係る時間は 2 秒であるのに対して、特定インターバル動作に係る時間は 1 2 秒に設定する。これにより、特別遊技状態となる可能性を報知するまでに、該特別遊技状態となる可能性があるか否かの演出の時間を長くできるため、期待感をより持続する効果的な報知演出が可能となる。

#### 【 0 0 7 0 】

さらに、時間値設定手段 2 5 0 0 は、前記第 2 制御パターンに係るエンディング動作が実行される時間を、前記特定インターバル動作以外のインターバル動作に係る時間よりも長い時間に設定する。第 2 制御パターンのインターバル動作には、通常のインターバル動作（例えば 2 秒）よりも長い特定インターバル動作（例えば 1 2 秒）もあるが、さらに、エンディング動作も、通常のインターバル動作よりも長い時間（例えば 1 2 秒）にすることで、エンディング動作が通常のインターバル動作と同じ時間の場合よりも、1 回の当たりに 1 0 秒分だけ遊技者が発射する遊技球数（入玉）を増やすことができる。

#### 【 0 0 7 1 】

例えば、遊技球の発射性能が 1 0 0 個 / 1 分である場合、約 1 6 . 6 個 / 1 0 秒だけ多くなり、1 日に 5 0 回の大当たりがあった場合、 $1 6 . 6 \times 5 0 = 8 3 0$  個分の入玉が多くなる。これにより、特定遊技状態中における遊技店側の遊技球の収支に関する損失をなるべく抑えて、その代わりに、特定遊技状態ないし特別遊技状態の発生確率を高めることが可能となり、なおさら遊技者を魅了することができる。

#### 【 0 0 7 2 】

遊技状態報知手段 2 6 0 0 は、前記特定遊技状態制御手段 2 3 0 0 が、前記第 1 制御パターンに係る前記エンディング動作を実行している期間と、前記第 2 制御パターンに係る前記特定インターバル動作を実行している期間に、前記特別遊技状態制御手段 2 4 0 0 により前記遊技状態が特別遊技状態に制御される可能性を報知する機能である。

## 【 0 0 7 3 】

ここでの報知は、図 8 に示す表示結果情報のうち、特定特別表示結果情報である「 0 A H」、「 0 B H」、「 0 C H」の何れかに相当し、可変表示遊技の表示結果が図 9 に示すチャンス目の何れかであった場合に、その後、表示装置 3 1 0 で実行される表示演出として実行される。このように、特別遊技状態となる可能性の報知を、表示装置 3 1 0 で前記可変表示遊技とはまた別に実行される表示演出によって行うことにより、分かり易く多彩な報知が可能になると共に、表示上の興味も同時に高めることができる。

## 【 0 0 7 4 】

また、遊技状態報知手段 2 6 0 0 は、前記特定遊技状態の制御中において、前記報知を行うまでの間に、該報知とは別の表示演出によって、前記表示結果情報が第 1 制御パターンに相当する場合は、該第 1 制御パターンに基づく特定遊技状態となる可能性が高い旨を示唆する一方、前記表示結果情報が第 2 制御パターンに相当する場合は、該第 2 制御パターンに基づく特定遊技状態となる可能性が高い旨を示唆するように設定されている。

10

## 【 0 0 7 5 】

具体的な表示演出ないし報知としては、例えば図 1 1 に示す表示態様が考えられる。図 1 1 において、図 1 1 ( 1 ) は、可変表示遊技の表示結果がチャンス目に導出表示された画面を示しており、図 7 のタイミングチャートにおける「図柄停止コマンド」の出力期間に表示される。かかる表示結果の導出表示後、図 1 1 ( 2 ) に示すように、表示演出の開始が表示される。表示演出の開始は、図 7 中の「ファンファーレ 2 コマンド」の出力期間に表示される。

20

## 【 0 0 7 6 】

表示演出が開始されると、上大入賞口 2 5 が 1 秒開放 ( 1 5 回 ) と 1 秒閉鎖 ( 1 4 回 ) を繰り返す状態となるチョキチョキ 1 コマンドの出力期間に亘り、上大入賞口 2 5 に遊技球が入賞する度に、図 1 1 ( 3 ) に示すように、第 1 制御パターン ( 「確変突入」に相当 ) または第 2 制御パターン ( 「チョキチョキ当たり」に相当 ) に基づく前記特定遊技状態となる可能性が高い旨を示唆する表示演出が行われる。すなわち、各制御パターンに相当するキャラクタの左右のハサミに遊技球が入賞する表示演出が可変表示される。

## 【 0 0 7 7 】

ここで、例えば「確変突入」に相当する左のハサミに遊技球が入賞するような表示演出であれば、遊技者に第 1 制御パターンであってその後確率変動状態が発生する旨を想起させるようになっている。また、キャラクタの左右のハサミの何れかに遊技球が入賞する表示演出のうち、どちらの表示演出がより多く選択されるかの選択率は、図 1 2 に示すテーブルにより各制御パターンごとに予め定められている。すなわち、第 1 制御パターン ( 「 2 R 確変」に相当 ) である場合には、キャラクタの左のハサミに遊技球が入賞して「確変突入」を示唆する表示演出となる選択率は 2 5 6 分の 1 4 4 となり、実際の制御パターンと表示演出の内容と合致する整合性がある程度担保されている。

30

## 【 0 0 7 8 】

また、上大入賞口 2 5 が閉状態となる図 7 中の「インターバル 3 コマンド」の出力期間に亘り、図 1 1 ( 4 ) に示すように、表示演出の一環としてキャラクタの左右のハサミが閉じた状態が表示される。その後、上大入賞口 2 5 が 1 秒開放 ( 1 5 回 ) と 1 秒閉鎖 ( 1 4 回 ) を繰り返す状態となるチョキチョキ 2 コマンドの出力期間に亘り、図 1 1 ( 3 ) の表示演出を再度実行する。

40

## 【 0 0 7 9 】

このような演出表示により、特定遊技状態の途中で、第 1 の上限回数に基づく制御なのか、第 2 の上限回数に基づく制御なのか、未だ遊技者が知ることができない段階においても、前記表示演出によって遊技者はある程度予想することが可能となり、遊技者の緊張感や期待感をよりいっそう高めることができる。特に、上大入賞口 2 5 への遊技球の入賞と連動した表示演出を行うことにより、遊技者の参加意識を高めることができる。

## 【 0 0 8 0 】

そして、上大入賞口 2 5 が、「エンディング動作」 ( 図 7 中の「エンディング 4 コマン

50

ド」の出力期間)、または「特定インターバル動作」(図7中の「インターバル2コマンド」の出力期間)となった際には、左右のハサミが閉じた状態(図11(4))を表示してから、図11(5)ないし図11(8)に示すように、特別遊技状態となる可能性の報知が行われる。

#### 【0081】

すなわち、キャラクタの所定の演出表示を経た後、第1制御パターンに基づく特定遊技状態であった場合には、「確変突入!」と文字情報が表示され(図11(8)および図7(1)参照)、遊技者はこの時点で特定遊技状態が終了すること、およびこの後に高確率状態となることを認識することができる。一方、第2制御パターンに基づく特定遊技状態であった場合には、「ちょきちょき当たり!」と文字情報が表示され、遊技者はこの後も未だ特定遊技状態が継続することを認識することができる。

10

#### 【0082】

さらに、遊技状態報知手段2600は、前記各制御パターンの種類と前記特定表示結果情報ないし特別表示結果情報の種類に応じて、前記特定遊技状態の制御が終了した後に、前記可変表示遊技の実行の有無に関わらず、遊技状態が特別遊技状態に制御される可能性を報知する機能も有している。

#### 【0083】

これにより、前述したエンディング動作または特定インターバル動作の期間に、特別遊技状態の可能性の報知がなされなかった場合には、特定遊技状態の終了後に直ぐ遊技開始条件が成立しなくても、遊技者は特別遊技状態の可能性を早く知ることができる。従って特定遊技状態の終了後に、前記報知の結果を確認してから遊技を継続するか否かを定めることができる。例えば、特別遊技状態の可能性がなければ、直ぐに遊技を止めるというような判断も容易となる。

20

#### 【0084】

特定遊技状態の終了後における具体的な報知としては、例えば、次のような例が考えられる。先ず、図8に示す表示結果情報が確変当たりで15ラウンドに相当し、さらに所定抽選で報知を実行することを決定した場合、図6中の「確変チャンスモード」として別の報知を行う。かかる別の報知は、可変表示遊技の実行の有無に関わらず、表示装置310における表示演出として行われる。ここで表示演出を停止確定させるタイミングは、図13に示すように、最長180秒のうち15秒/1セットとして予め用意された複数種類の停止パターンの中から何れかが選択されるように設定されている。

30

#### 【0085】

具体的な表示演出の内容としては、15秒/1セットの表示演出において、例えば、キャラクタAとキャラクタBとが戦い、表示結果情報が確変当たりと相当する場合にのみ、キャラクタAが勝つような内容に定めると良い。また、表示結果情報が非確変当たりで15ラウンドに相当した場合、必ずこのような「確変チャンスモード」としての報知を行い、該報知の終了後に100回の時短状態となる旨を明示すると良い。なお、表示演出の進行に対応させて、装飾ランプのうち、可変表示装置310の右側に上下に並設した特別装飾ランプ27、28を所定の態様で点灯・点滅させるようにしても良い。次述する表示演出に対しても同様である。

40

#### 【0086】

次に、図8に示す表示結果情報が確変当たり・非確変当たりで16ラウンドに相当する場合も、図7(2)中の「確変チャンスモード」として前記最長180秒で15秒/1セットの表示演出により報知を行う。ここで表示結果情報が確変当たりの場合のみ、予め決定した図13に示す停止パターンの何れかのタイミングで、キャラクタAが勝つような内容を停止確定させて、確変当たりと相当する旨を明示し、表示結果情報が非確変当たりの場合は、その後100回の時短状態となる旨を明示すると良い。

#### 【0087】

さらに、図8に示す表示結果情報が確変当たりで2ラウンドに相当する場合も、図7(1)中では省略したが、前述した図11に示す報知と共に、あるいは図11に示す報知の

50



代わりに、前記最長 180 秒で 15 秒 / 1 セットの表示演出により報知を行うようにしても良い。表示結果情報が 2 ラウンドの場合、本実施の形態では必ず確変当たりに相当するので、予め決定した図 13 に示す停止パターンの何れかのタイミングで、キャラクタ A が勝つような内容を停止確定させて、確変当たりに相当する旨を明示すると良い。

#### 【0088】

以上のような「確変チャンスモード」としての報知である表示演出中に、遊技開始条件が成立して可変表示遊技が開始した場合には、前記表示制御手段 2200 の制御により、可変表示遊技に係る識別情報の識別性が損なわれない表示態様で可変表示遊技が実行されるようにしても良い。このように、既に実行されていた表示演出も継続して実行しつつ、識別情報の識別性が損なわれないように可変表示遊技を主体とした表示制御が行われる。

10

#### 【0089】

ここで「識別情報の識別性が損なわれない」ための具体例としては、要するに、可変表示遊技における識別情報の表示を目立たせれば良く、例えば、実体化した（半透明化処理しない）識別情報の背景で表示演出を行うことで、識別情報の識別性を損なわないようにしたり、あるいは、識別情報（装飾特図）が数字・アルファベットと、動物・人等のキャラクタが一体化したものである場合、数字・アルファベットもしくは動物・人等のキャラクタの何れか一方を半透明化させることで、識別情報の識別性を損なわないようにすること等が考えられる。

#### 【0090】

なお、「確変チャンスモード」としての報知である表示演出の種類は、もちろん前述したキャラクタ A とキャラクタ B の戦いの内容に限られるものではなく、その他に図 27（2）に示すように、「確変チャンスモード」中に実行される可変表示遊技における識別情報の変動表示を、通常のスクロール態様（図 27（1）参照）とは異なる態様としたりして、特に確変当たりに相当することが決定されていた時は、図 27（2）に示すスクロール態様が表示される割合を高く設定すると良い。

20

#### 【0091】

図 3 は、主基板 1100 の詳細を示している。主基板 1100 は、主基板 1100 内部のクロック回路 1110 が生成するクロックを基準に動作する。また、クロック回路 1110 が生成したクロックを内部タイマー 1107 で分周して得た一定時間間隔の割り込み信号を CPU 1102 に入力することで、一定時間ごとに該 CPU 1102 でタイマー割り込み処理を実行する。CPU 1102 は、タイマー設定時間の間隔よりも短い時間で終了するように分割した処理を割り込みごとに実行することで一連の動作を遂行する。

30

#### 【0092】

始動入賞口スイッチ 121、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ 126、上袖入賞口スイッチ 122a、下袖入賞口スイッチ 122b、右落とし入賞口スイッチ 123a、左落とし入賞口スイッチ 123b は、それぞれ遊技球の入賞を検出するためのスイッチであり、これらのスイッチからの入力信号は、入力インターフェイス回路 1115a に入力される。カウントスイッチ 124、シュート球切れスイッチ 131、ガラス枠開放検出スイッチ 132、オーバーフロースイッチ 133 からの各入力信号は、入力インターフェイス回路 1115b に入力される。

40

#### 【0093】

入力インターフェイス回路 1115a、1115b のアドレスは、CPU 1102 のアドレス空間にメモリマップド I/O 方式で設定されている。CPU 1102 が出力するアドレス信号およびリード/ライトの制御信号を、CPU 1102 が出力するシステムクロックに従って、アドレスデコード回路 1113 でデコードすることによりチップセレクト信号を生成する。

#### 【0094】

前記チップセレクト信号にて、入力インターフェイス回路 1115a、1115b がセレクトされると、始動入賞口スイッチ 121 等からの各入力信号が各入力インターフェイス回路 1115a、1115b を通じてデータバスに出力される。データバス上の各入力

50

信号は、一定時間ごとに発生する割り込み信号によって、次の割り込み処理が実行されるまでの間に複数回検出されてチャタリング防止処理が行われた後、入力信号ごとに指定されたRAM領域(RAM1104)に記憶される。

【0095】

始動入賞口スイッチ121からの入力信号は5個賞球の賞球信号として、また上袖入賞口スイッチ122a、下袖入賞口スイッチ122b、右落とし入賞口スイッチ123a、左落とし入賞口スイッチ123bからの入力信号はそれぞれ8個賞球の賞球信号として、さらに、カウントスイッチ124からの入力信号は15個賞球の賞球信号として扱われ、それぞれのスイッチで検出された入賞個数が指定された各RAM領域に記憶される。またこれと同時に、賞球総数がCPU1102で演算処理され、指定のRAM領域に記憶される。なお、各入賞口に設けられたスイッチの賞球払い出し数は、固定となっているが、遊技機の仕様により払い出し個数を変更することができる。

10

【0096】

その他、始動入賞口スイッチ121、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126からの入力信号に対してそれぞれ乱数値を取得し、これらの値がRAM領域の各乱数値記憶領域に記憶され、このデータを基にして、遊技機1の遊技状態や遊技演出等が設定され、各制御基板に遊技状態や遊技演出等のデータが順次出力される。各制御基板への出力データは、データバスの途中に設けたバッファ1114を通り、さらに出力データバスを通してラッチ回路1116a~1116eに出力される。出力用のラッチ回路1116a~1116eとCPU1102とを結ぶデータバスの途中に、バッファ1114を配置することでバス信号が一方向の流れになり、不正防止の対策となる。

20

【0097】

始動入賞口スイッチ5個賞球RAM領域、上下袖入賞口スイッチ、左右落とし入賞口スイッチ8個賞球RAM領域、カウントスイッチ15個賞球RAM領域にデータがあることにより、CPU1102は、各賞球数に設定された8ビット賞球データを順次、データバス、出力データバスを通じてラッチ回路1116aに出力する。これと同調するように払出制御基板200に対する割り込み信号、ストロープ信号の制御信号をデータバス、出力データバスを通じてラッチ回路1116cに出力する。

【0098】

メモリマップドI/Oで制御されたアドレスデコード回路1113でデコードして得たチップセレクト信号がラッチ回路1116a、ラッチ回路1116cに順次出力されると、8ビット賞球データがラッチ回路1116aに、割り込み信号、ストロープ信号の制御信号がラッチ回路1116cにそれぞれラッチされ、8ビットパラレル賞球出力信号と割り込み信号、ストロープ信号の2ビットの制御信号で構成された出力信号が、払出制御基板200に賞球データとして出力される。

30

【0099】

賞球データが入力された払出制御基板200は、球排出機構を制御して、入力された賞球データに対応した数の賞球排出を行う。実際に払い出された賞球総数はCPU1102で演算処理され、その値がRAM領域(RAM1104)の記憶データから減算処理され、リアルタイムに賞球総数のデータが更新される。また、排出賞球数の設定数ごとに出力信号がラッチ回路1116dに出力され、アドレスデコード回路1113のチップセレクト信号に同期して外部へパルス出力され、枠用外部出力端子板800を介して管理用コンピュータ(図示せず)等へ出力される。

40

【0100】

始動入賞口スイッチ121、普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ126の入力信号に対応した乱数値が格納されているRAM領域(RAM1104)に乱数値が記憶されている場合は、普通図柄表示装置140、表示装置310における表示の開始直前に前述した変動パターンコマンド等が決定され、該決定された変動パターンコマンド等を演出制御基板1300に送信すると共に、決定された情報をRAM領域(RAM1104)に記憶する。

50

## 【 0 1 0 1 】

普通図柄に係わる乱数値が記憶されている場合は、普通図柄表示装置 1 4 0 の普通図柄表示を実行するための表示制御データが生成され、表示制御データが C P U 1 1 0 2 からデータバスを通じてラッチ回路 1 1 1 6 e に出力される。そして、アドレスデコード回路 1 1 1 3 からチップセレクト信号が出力されるごとに、前記普通図柄表示装置 1 4 0 において普通図柄表示が一定時間行われる。

## 【 0 1 0 2 】

普通図柄表示装置 1 4 0 の表示結果が当たりの場合には、前記始動入賞口 2 1 の各可動片を拡開動作させる普通電動役物ソレノイド 1 3 6 の制動データが、C P U 1 1 0 2 からラッチ回路 1 1 1 6 e に出力されると共に、アドレスデコード回路 1 1 1 3 からのチップセレクト信号に応じて、ラッチ回路 1 1 1 6 e から一定時間出力されて普通電動役物ソレノイド 1 3 6 が制御される。それにより、始動入賞口 2 1 が拡状態となり、遊技球が入賞し易い状態が発生する。

## 【 0 1 0 3 】

始動入賞口 2 1 に係わる乱数値が記憶されている場合は、表示装置 3 1 0 の可変表示遊技を行わせるため演出制御基板 1 3 0 0 に、前記変動パターンコマンドとこれに対応して停止図柄を定める各停止図柄等に関するデータが、時系列にラッチ回路 1 1 1 6 b を介して、演出制御基板 1 3 0 0 へ演出出力データ（表示結果情報）として順次出力され、演出制御基板 1 3 0 0 を制御する。また、L E D ・ランプの点灯演出や音声演出も同調して実行されるようになっている。

## 【 0 1 0 4 】

1 5 ラウンドに係る特定遊技状態が発生する場合、大入賞口ソレノイド 1 3 4 の制御データがラッチ回路 1 1 1 6 e に出力され、かつアドレスデコード回路 1 1 1 3 からのチップセレクト信号がラッチ回路 1 1 1 6 e に入力される。これによりラッチ回路 1 1 1 6 e から大入賞口ソレノイド 1 3 4 の制御データが出力されて、大入賞口ソレノイド 1 3 4 が駆動され、下大入賞口 2 4 が開閉状態となって遊技球を下大入賞口 2 4 内に誘導可能となる。

## 【 0 1 0 5 】

下大入賞口 2 4 内に配置されたカウントスイッチ 1 2 4 により、入賞した遊技球が計数される。カウントスイッチ 1 2 4 で計数されたデータの総合計数が所定の数量に到達すると、ラッチ回路 1 1 1 6 e の出力データが変更され、大入賞口ソレノイド 1 3 4 が非能動状態になり、1 回のラウンドが終了する。その後、未だ上限ラウンド回数に到達していない場合には、大当たりラウンドがさらに継続することになる。

## 【 0 1 0 6 】

2 ラウンドまたは 1 6 ラウンドに係る特定遊技状態が発生する場合、大入賞口ソレノイド 1 3 5 の制御データがラッチ回路 1 1 1 6 e に出力され、かつアドレスデコード回路 1 1 1 3 からのチップセレクト信号がラッチ回路 1 1 1 6 e に入力される。これによりラッチ回路 1 1 1 6 e から大入賞口ソレノイド 1 3 5 の制御データが出力されて、大入賞口ソレノイド 1 3 5 が駆動され、上大入賞口 2 5 が開閉状態となって遊技球を上大入賞口 2 5 内に誘導可能となる。

## 【 0 1 0 7 】

上大入賞口 2 5 内に配置されたカウントスイッチ 1 2 5 により、入賞した遊技球が計数される。カウントスイッチ 1 2 5 で計数されたデータの総合計数が所定の数量に到達すると、ラッチ回路 1 1 1 6 e の出力データが変更され、大入賞口ソレノイド 1 3 5 が非能動状態になり、1 回のラウンドが終了する。その後、未だ上限ラウンド回数に到達していない場合には、大当たりラウンドがさらに継続することになる。

## 【 0 1 0 8 】

遊技機 1 に電源が供給されると、電源基板 2 7 0 0 よりリセット信号が供給され、主基板 1 1 0 0 の各デバイスはリセット状態になる。その後システムリセット信号が非能動状態となり、各デバイスは能動状態に遷移する。システムリセット信号が非能動状態に信号

10

20

30

40

50

変化すると、クロック同期・遅延回路 1 1 1 1 による遅延処理により一定時間の経過後にワンチップマイコン 1 1 0 1 へのリセット信号が非能動となる。これによりワンチップマイコン 1 1 0 1 が稼動状態になり、主基板 1 1 0 0 の動作状態が保たれる。その後、ワンチップマイコン 1 1 0 1 の初期設定が行われる。

#### 【 0 1 0 9 】

遊技機外部供給の電源が不安定な場合には、電源基板 2 7 0 0 から停電検出信号がワンチップマイコン 1 1 0 1 の N M I ( ノンマスカブルインターラプト ) 1 1 0 5 に供給され、ワンチップマイコン 1 1 0 1 において各記憶領域の退避動作が行われる。具体的には、一定時間に亘って賞球検出データの検出を行った後、R A M 1 1 0 4 に停電処理判定のデータを保存し、R A M 1 1 0 4 の保護を行う。すなわち、電源電圧が低下することで、電源基板 2 7 0 0 から R A M 1 1 0 4 にバックアップ電源 D C 5 V B B が供給され、R A M 1 1 0 4 の記憶状態が保持される。

10

#### 【 0 1 1 0 】

電源が次に供給された時、停電処理判定のデータの有無に基づき停電処理のあったことを認識すると、ワンチップマイコン 1 1 0 1 は停電復旧処理を行う。初期設定の時、R A M 初期化信号が能動状態であれば、C P U 1 1 0 2 は I / O ポート 1 1 0 6 のデータを検出して R A M 1 1 0 4 の初期化を行う。シュート球切れスイッチ 1 3 1 で球切れを検出した信号、およびオーバーフロースイッチ 1 3 3 で遊技機 1 の下受け皿 4 にて賞球の球詰まりを検出した信号は、入力インターフェイス回路 1 1 1 5 b およびデータバスを通じてワンチップマイコン 1 1 0 1 に取り込まれる。

20

#### 【 0 1 1 1 】

次に、図 4 に示す演出制御基板 1 3 0 0 について説明する。

演出制御基板 1 3 0 0 は、遊技領域 1 7 内に配設された表示装置 3 1 0 の可変表示遊技や、遊技盤 2 上に設置された遊技機状態ランプ 4 2 2 等の各種 L E D ・ランプの点滅、スピーカ 5 1 0 での音声、効果音、遊技機 1 の異常状態を知らせるための警告音等に関する制御を行うものである。

#### 【 0 1 1 2 】

演出制御基板 1 3 0 0 は、マイクロコンピュータ 1 3 0 1 を動作させるクロック発信器 1 3 1 6 と、演出制御を実行することで取得した情報を一時記憶するための制御用 R A M 1 3 1 1 と、演出出力データに基づき演出制御を実行するための制御プログラムが記憶された制御用 R O M 1 3 1 0 を有し、主基板 1 1 0 0 からの制御情報を入力する入出力インターフェイス 1 3 1 4 を通して制御情報を取得し、取得した情報に基づき遊技演出を実行する。

30

#### 【 0 1 1 3 】

マイクロコンピュータ 1 3 0 1 は、クロック発信器 1 3 1 6 が生成するクロックを基準に動作し、主基板 1 1 0 0 からの制御情報が入出力インターフェイス 1 3 1 4 を通して、マイクロコンピュータ 1 3 0 1 内の P I O a 1 3 0 6 a 、 P I O j 1 3 0 6 j に入力され、入力情報に基づき表示装置 3 1 0 での演出、各種ランプ・L E D での光による演出、音による演出等を制御用 R O M 1 3 1 0 に記憶されたプログラムの手順で実行する。

#### 【 0 1 1 4 】

電源基板 2 7 0 0 からのリセット信号は、遊技機 1 に電源が投入されると、電源基板 2 7 0 0 からマイクロコンピュータ 1 3 0 1 に入力されて、制御用 R O M 1 3 1 0 に記憶されている制御手順に従って、マイクロコンピュータ 1 3 0 1 のリセットを行うと共に、演出制御基板 1 3 0 0 の初期化を行うように設定されている。

40

#### 【 0 1 1 5 】

演出制御基板 1 3 0 0 は、画像処理部と、ランプ・L E D 駆動回路部と、音声制御部とを有し、マイクロコンピュータ 1 3 0 1 は、それぞれを主基板 1 1 0 0 からの制御信号に基づいて制御する。まず、画像処理部は、表示装置 3 1 0 上での演出を行う部位であり、前記マイクロコンピュータ 1 3 0 1 は、各制御信号に基づいて画像制御 I C 1 3 2 0 へ具体的な指示を行う。画像制御 I C 1 3 2 0 は、クロック発信器 1 3 1 6 のクロック信号を

50

基準に動作する。

【0116】

画像制御IC1320は、マイクロコンピュータ1301からの制御情報に従って、画像データROM1322の画像データを入手し、具体的な映像信号を生成し、表示装置310へ出力する。図4では、画像制御IC1320が生成した画像データやパレット（色）情報等を一時的に記憶する領域であるVRAMが図示されていないが、画像制御IC1320の内部にVRAMを内蔵した画像制御ICで構成してある。なお、前記演出表示態様の表示内容に関する画像データは、画像データROM1322に記憶されている。

【0117】

画像補正IC1321は、画像制御IC1320からの入力画像信号（アナログR、G、B信号、水平、垂直同期信号）を表示装置310用に補正し出力する。電源生成回路1324a～1324fは、電源基板2700からの電源に基づいてDC13V、23V、-5V、3.3V、2.5Vの各電圧を画像処理部へと供給することにより、画像制御IC1320、画像補正IC1321を駆動する。

【0118】

また、前記ランプ・LED駆動回路部は、光による演出制御を行う部位であり、遊技機1および遊技盤2上に設置されたランプ・LEDによる具体的な演出を行わせる、LED駆動回路1400a～1400cと、駆動回路1401を通し実行される。CPU1302の制御に従いPIOb1306b～PIOe1306e（パラレルI/O）を通し、LED駆動回路a1400a、LED駆動回路b1400b、LED駆動回路c1400cと、駆動回路1401に制御信号を出力して、各駆動回路がランプ・LEDを動作させる。

【0119】

さらに、前記音声制御部は、音による演出を行う部位であり、前記マイクロコンピュータ1301は、遊技機1に設置されたスピーカ510に具体的な演出を行わせるため、音声制御IC1500に制御情報を出力する。音声制御IC1500は、クロック発信器1316のクロック信号を分周器1317で分周し、音声制御IC1500の動作クロックとして使用する。また、マイクロコンピュータ1301の制御情報に従い、音声データROM1501の音声データを入手し、具体的な音声信号を生成し、スピーカ510へと出力する。

【0120】

前記CPU1302は、パラレルI/OであるPIOf1306f、PIOg1306gを通して、音声制御IC1500に音による制御情報を出力する。PIOf1306fは、データを出力し、PIOg1306gは、制御信号（チップセレクト、リード、ライト等）を出力する。音声制御IC1500は、マイクロコンピュータ1301からの制御情報に基づき、音声データROM1501のデータを入手し音声信号に変換する。

【0121】

また、擬音や効果音等は、音声制御IC1500に内蔵された発信器で作られ出力される。音声制御IC1500からの音声信号は、フィルター1502で出力電圧調整を行い音声以外のノイズ成分を除去してアンプ1503へと出力され、アンプ1503によりスピーカ駆動可能な電圧レベルに増幅され、スピーカ510から音として出力される。

【0122】

以下に、遊技機1の作用について説明する。

先ず、図14、図15に示すフローチャートに沿って、前記可変表示遊技に対応する特別図柄遊技処理について説明する。特別図柄遊技処理は、主として主基板1100により実行される。遊技が開始されて、遊技領域17に発射された遊技球が始動入賞口21に入賞すると（ステップS101；Y）、始動入賞口スイッチ121によって検出され、主基板1100に検出信号が出力される。この検出信号に基づき、現在保留している可変表示遊技を実行する権利の数である保留球数が、所定値（例えば4）以下であるか否かを判断する（ステップS102）。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 2 3 】

保留球数が所定値以下でなければ（ステップ S 1 0 2 ; N）、今回の表示開始条件の成立による権利を保留せずに放棄するが、保留球数が所定値以下であれば（ステップ S 1 0 2 ; Y）、権利に係る保留球数のインクリメントを行い（ステップ S 1 0 3）、保留球数に対応する乱数記憶領域を算出する（ステップ S 1 0 4）。そして、大当たり判定用乱数を取得し（ステップ S 1 0 5）、該大当たり判定用乱数を前記乱数記憶領域に記憶する（ステップ S 1 0 6）。さらに、図柄乱数を取得し（ステップ S 1 0 7）、該図柄乱数も前記乱数記憶領域に記憶する（ステップ S 1 0 8）。

## 【 0 1 2 4 】

保留球数データは、主基板 1 1 0 0 から演出制御基板 1 3 0 0 に送信される（ステップ S 1 0 9）。演出制御基板 1 3 0 0 が前記保留球数データを受信すると、特別図柄保留 LED 4 2 0 が 1 つ点灯し、また可変表示遊技の開始に伴い 1 つ消灯する。なお、本実施の形態では、特別図柄保留 LED 4 2 0 により保留球数を表示するように構成したが、前述したように、可変表示装置 3 1 0 に表示するようにしても良い。

## 【 0 1 2 5 】

続いて、下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中であるか否かを判断する（ステップ S 1 1 0）。後述するが、前記大当たり判定用乱数が所定の大当たり判定値の何れかと一致すれば、大当たりと判定されて大当たりフラグが ON にセットされ、これに基づき下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動する。下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中でなければ（ステップ S 1 1 0 ; N）、特別図柄が変動中（可変表示遊技が実行中）であるか否かを判断し（ステップ S 1 1 1）、一方、下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中であれば（ステップ S 1 1 0 ; Y）、そのまま処理を終了する。

## 【 0 1 2 6 】

前記特別図柄の変動中でなければ（ステップ S 1 1 1 ; N）、特別図柄の停止図柄表示時間中であるか否かを判断する（ステップ S 1 1 2）。ここで停止図柄表示時間とは、予め定められた変動時間だけ実行する可変表示遊技の終了時から特定遊技状態の開始時まで、表示装置 3 1 0 に停止図柄を表示している時間を意味する。停止図柄表示時間中でなければ（ステップ S 1 1 2 ; N）、現時点における保留球数の有無を判断し（ステップ S 1 1 3）、停止図柄の表示時間中であれば（ステップ S 1 1 2 ; Y）、図 1 5 に示す停止図柄の表示時間が経過したか否かの判断に移行する（ステップ S 1 2 3）。

## 【 0 1 2 7 】

前記保留球数の有無の判断（ステップ S 1 1 3）において、保留球数があり「0」でなければ（ステップ S 1 1 3 ; Y）、高確率状態の発生（確率変動機能作動）中であるか否かを判断し（ステップ S 1 1 4）、保留球数がなく「0」であれば（ステップ S 1 1 3 ; N）、そのまま処理を終了する。また、確率変動（確変）機能作動中であれば（ステップ S 1 1 4 ; Y）、高確率状態における高い大当たり確率により大当たり判定を行い（ステップ S 1 1 5）、確率変動機能作動中でなければ（ステップ S 1 1 4 ; N）、低確率状態における低い大当たり確率により大当たり判定を行う（ステップ S 1 1 6）。

## 【 0 1 2 8 】

その後、前記図柄乱数に基づいて停止図柄情報を設定して（ステップ S 1 1 7）、さらに、後述する図 1 6 に示す変動開始時処理を実行する（ステップ S 1 1 8）。ここで停止図柄情報は、前述した表示結果情報決定手段 2 1 0 0 により決定される表示結果情報に相当するものである。

## 【 0 1 2 9 】

続いて、図 1 5 に示すように、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断し（ステップ S 1 2 0）、変動時間が経過した場合（ステップ S 1 2 0 ; Y）、図柄停止コマンドを送信すると共に（ステップ S 1 2 1）、特別図柄のうち停止図柄の表示時間を設定し（ステップ S 1 2 2）、該停止図柄の表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 2 3）。一方、特別図柄の変動時間が経過していない場合（ステップ S 1 2 0 ; N）、そのまま処理を終了する。

## 【0130】

前記停止図柄の表示時間が経過したか否かの判断（ステップS123）において、停止図柄表示時間が経過した場合（ステップS123；Y）、大当たり判定用乱数が所定の大当たり判定値の何れかと一致するか否か、すなわち大当たりとなるか否かを判断し（ステップS124）、一方、停止図柄表示時間が経過していない場合（ステップS123；N）、そのまま処理を終了する。

## 【0131】

前記大当たりとなるか否かの判断（ステップS124）において、大当たりと判断されなかった場合（ステップS124；N）、続いて、確率変動機能が作動（高確率状態が発生）中であるか否かを判断し（ステップS125）、一方、大当たりと判断された場合（ステップS124；Y）、後述するが前記停止図柄情報が、15ラウンドの確変当たり・非確変当たりであるか否かを判断する（ステップS132）。

10

## 【0132】

続いて、確率変動機能が作動中でなければ（ステップS125；N）、特別図柄の変動に関して時間短縮機能が作動中であるか否かを判断する（ステップS126）。時間短縮機能が作動中であれば（ステップS126；Y）、特別図柄の変動回数が所定回数分だけ終了したか否かを判断し（ステップS127）、時間短縮機能が作動中でなければ（ステップS126；N）、そのまま処理を終了する。

## 【0133】

また、特別図柄の変動回数が所定回数分だけ終了していれば（ステップS127；Y）、確率情報コマンド（低確率時情報）を送信し（ステップS128）、特別図柄変動時間（すなわち可変表示遊技の変動時間）を短縮する時間短縮機能の作動を停止すると共に（ステップS129）、前記普通図柄表示装置140における普通図柄表示の変動時間を短縮する時間短縮機能の作動も停止する（ステップS130）。さらに、普通図柄表示の時間短縮状態において、普通図柄変動役物である前記始動入賞口21の各可動片を拡状態に開放する時間の延長機能の作動も停止する（ステップS131）。

20

## 【0134】

このように本実施の形態では、普通図柄表示における変動時間短縮機能の作動に併せて、普通図柄表示の結果が当たりになった場合に、始動入賞口21の各可動片を拡状態に一時的に作動させる時間も併せて延長（例えば0.5秒 1.7秒）する機能も有している。なお、特別図柄の変動回数が所定回数分だけ終了していなければ（ステップS127；N）、そのまま処理を終了する。

30

## 【0135】

また、前述した大当たりとなるか否かの判断（ステップS124）において、大当たりと判断された場合（ステップS124；Y）、前記停止図柄情報が、15ラウンドの確変当たり・非確変当たりであるか否かを判断する（ステップS132）。ここで15ラウンドの確変当たり・非確変当たりに対応した場合（ステップS132；Y）、前記演出制御基板1300にファンファーレ1コマンド（図6参照）を送信する（ステップS133）。

## 【0136】

一方、15ラウンドの確変当たり・非確変当たりに対応しない場合（ステップS132；N）、前記演出制御基板1300にファンファーレ2コマンド（図7参照）を送信する（ステップS134）。なお、15ラウンドの確変当たり・非確変当たりに対応しない場合は、2ラウンドの確変当たり、16ラウンドの確変当たりまたは非確変当たりの何れかとなる（図8参照）。

40

## 【0137】

そして、条件装置作動開始（大当たりフラグON）となり、停止図柄情報に応じて下大入賞口24または上大入賞口25の何れかの作動が許可され（ステップS135）、確率変動機能の作動（高確率状態の発生）中であるか否かを判断する（ステップS136）。ここで確率変動機能の作動中であれば（ステップS136；Y）、確率情報コマンド（低

50

確率時情報)を送信し(ステップS 1 3 7)、確率変動機能の作動の停止する(ステップS 1 3 8)。なお、下大入賞口2 4または上大入賞口2 5の作動は、前述した特定遊技状態制御手段2 3 0 0により制御される。

【0 1 3 8】

一方、確率変動機能の作動中でなければ(ステップS 1 3 6 ; N)、特別図柄変動時間(すなわち可変表示遊技の変動時間)を短縮する時間短縮機能が作動中であるか否かを判断する(ステップS 1 4 2)。ここで時間短縮機能の作動中であれば(ステップS 1 4 2 ; Y)、確率情報コマンド(低確率時情報)を送信し(ステップS 1 4 3)、時間短縮機能が作動中でなければ(ステップS 1 4 2 ; N)、そのまま処理を終了する。

【0 1 3 9】

その後、特別図柄変動時間(すなわち可変表示遊技の変動時間)に関する時間短縮機能の作動を停止し(ステップS 1 3 9)、前記普通図柄表示装置1 4 0に関する時間短縮機能の作動も停止する(ステップS 1 4 0)。さらに、普通図柄表示の時間短縮状態において、始動入賞口2 1の各可動片を拡状態に開放する時間の延長機能の作動も停止する(ステップS 1 4 1)。

【0 1 4 0】

次に、図1 6に示すフローチャートに沿って、変動開始時処理について説明する。変動開始時処理は前記主基板1 1 0 0により実行される。本処理では、先ず可変表示遊技における変動パターンを決定する(ステップS 2 0 1)。続いて、停止図柄に関する変動開始時データを読み出すと共に(ステップS 2 0 2)、変動パターンに関する変動開始時データを読み出す(ステップS 2 0 3)。

【0 1 4 1】

これらのデータ読み出しに伴って、前記乱数記憶領域に先入れ先出し形式で記憶しているデータを1つずつシフトさせた後(ステップS 2 0 4)、可変表示遊技の実行権利に係る保留球数のデクリメントを行う(ステップS 2 0 5)。続いて、前記変動パターンに対応付けられた変動時間を設定して(ステップS 2 0 6)、変動開始時データを演出制御基板1 3 0 0に送信する(ステップS 2 0 7)。

【0 1 4 2】

次に、図1 7に示すフローチャートに沿って、前記特定表示結果情報が1 5ラウンド当たり相当する場合の特定遊技状態に関する1 5 R当たり処理について説明する。1 5 R当たり処理は、前記主基板1 1 0 0のうち前述した特定遊技状態制御手段2 3 0 0(図5参照)によって実行される。先ず前記停止図柄情報が、1 5ラウンドの確変当たり・非確変当たりであるか否かを判断する(ステップS 3 0 1)。

【0 1 4 3】

前記停止図柄情報が、1 5ラウンドの確変当たり・非確変当たりに相当した場合(ステップS 3 0 1 ; Y)、下大入賞口2 4または上大入賞口2 5が作動中であるか否かを判断する(ステップS 3 0 2)。一方、1 5ラウンドの確変当たり・非確変当たりに相当しない場合(ステップS 3 0 1 ; N)、すなわち2ラウンドの確変当たり、1 6ラウンドの確変当たり・非確変当たりの何れかである場合、そのまま処理を終了する。

【0 1 4 4】

下大入賞口2 4または上大入賞口2 5が作動中である場合(ステップS 3 0 2 ; Y)、下大入賞口2 4の閉鎖時間が経過したか否かを判断する(ステップS 3 0 3)。下大入賞口2 4の閉鎖時間が経過している場合(ステップS 3 0 3 ; Y)、連続作動回数(1 5ラウンド)に対応したラウンドコマンド(ラウンド1コマンド~ラウンド1 5コマンド。図6参照。)を演出制御基板1 3 0 0に送信して(ステップS 3 0 4)、下大入賞口2 4を開状態に開放する指示を大入賞口ソレノイド1 3 4に出力する(ステップS 3 0 5)。

【0 1 4 5】

下大入賞口2 4を開状態に開放する指示の出力後、また下大入賞口2 4の閉鎖時間が経過していない場合(ステップS 3 0 3 ; N)、下大入賞口2 4が開状態に開放中であるか否かを判断する(ステップS 3 0 6)。下大入賞口2 4が開状態に開放中でなければ(ス

10

20

30

40

50



テップ S 3 0 6 ; N )、そのまま処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

下大入賞口 2 4 が開状態に開放中であれば ( ステップ S 3 0 6 ; Y )、所定の開放時間 ( 2 5 秒 ) が経過するか ( ステップ S 3 0 7 ; Y )、下大入賞口 2 4 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞すると ( ステップ S 3 0 7 ; N , ステップ S 3 0 8 ; Y )、下大入賞口 2 4 を閉状態に閉鎖する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 4 に出力して ( ステップ S 3 0 9 )、連続作動回数 ( ラウンド数 ) のインクリメントを行う ( ステップ S 3 1 0 )。なお、下大入賞口 2 4 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞しなければ ( ステップ S 3 0 8 ; N )、そのまま処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

その後、残りの連続作動回数の判断 ( ステップ S 3 1 1 ) において、該連続作動回数が 0 ~ 1 3 ( 1 ラウンド目 ~ 1 4 ラウンド目 ) であれば ( ステップ S 3 1 1 = 0 ~ 1 3 )、インターバル 1 コマンド ( 図 6 参照 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して ( ステップ S 3 1 2 )、処理を終了する。連続作動回数が 1 4 ( 1 5 ラウンド目 ) であれば ( ステップ S 3 1 1 = 1 4 )、前記停止図柄情報が 1 5 ラウンドの確変当たりであるか否かを判断する ( ステップ S 3 1 3 )。

【 0 1 4 8 】

停止図柄情報が 1 5 ラウンドの確変当たりである場合 ( ステップ S 3 1 3 ; Y )、エンディングコマンド 2 ( 図 6 参照 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する ( ステップ S 3 1 4 )。一方、停止図柄情報が 1 5 ラウンドの確変当たりではない場合 ( ステップ S 3 1 3 ; N )、すなわち非確変当たりである場合、エンディングコマンド 1 ( 図 6 参照 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する ( ステップ S 3 1 5 )。その後、前記連続作動回数を 0 にリセットして ( ステップ S 3 1 6 )、後述する図 2 0 に示す大当たり終了処理に移行する ( ステップ S 3 1 7 )。

【 0 1 4 9 】

次に、図 1 8 に示すフローチャートに沿って、前記特定表示結果情報が 2 ラウンド当りに相当する場合の特定遊技状態に関する 2 R 当たり処理について説明する。2 R 当たり処理は、前記主基板 1 1 0 0 のうち前述した特定遊技状態制御手段 2 3 0 0 ( 図 5 参照 ) によって実行される。まず前記停止図柄情報が、2 ラウンドの確変当たりであるか否かを判断する ( ステップ S 4 0 1 )。なお、表示結果情報が 2 ラウンド当たりの場合、本実施の形態では必ず確変当たりに相当する。

【 0 1 5 0 】

前記停止図柄情報が、2 ラウンドの確変当たりに相当した場合 ( ステップ S 4 0 1 ; Y )、下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中であるか否かを判断する ( ステップ S 4 0 2 )。一方、2 ラウンドの確変当たりに相当しない場合 ( ステップ S 4 0 1 ; N )、すなわち 1 5 ラウンドの確変当たり・非確変当たり、1 6 ラウンドの確変当たり・非確変当たりの何れかである場合、そのまま処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中である場合 ( ステップ S 4 0 2 ; Y )、上大入賞口 2 5 の閉鎖時間が経過したか否かを判断する ( ステップ S 4 0 3 )。上大入賞口 2 5 の閉鎖時間が経過している場合 ( ステップ S 4 0 3 ; Y )、連続作動回数 ( 2 ラウンド ) に対応したラウンドコマンド ( チョキチョキラウンド 1 ~ 2 コマンド。図 7 ( 1 ) 参照。 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して ( ステップ S 4 0 4 )、上大入賞口 2 5 を開状態に開放する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 5 に出力する ( ステップ S 4 0 5 )。

【 0 1 5 2 】

上大入賞口 2 5 の開状態とは、前述したように一対の可動片の 1 秒開放 ( 1 5 回 ) 1 秒閉鎖 ( 1 4 回 ) の繰り返しである。上大入賞口 2 5 を開状態に作動する指示の出力後、また上大入賞口 2 5 の閉鎖時間が経過していない場合 ( ステップ S 4 0 3 ; N )、上大入賞口 2 5 が開状態に作動中であるか否かを判断する ( ステップ S 4 0 6 )。上大入賞口 2 5 が開状態に作動中でなければ ( ステップ S 4 0 6 ; N )、そのまま処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 3 】

上大入賞口 2 5 が開状態に作動中であれば（ステップ S 4 0 6 ; Y）、上大入賞口 2 5 の開状態における 1 秒開放が 1 5 回目であるか否かを判断する（ステップ S 4 0 7）。ここで 1 5 回目でなければ（ステップ S 4 0 7 ; N）、上大入賞口 2 5 に規定入賞数（9 個）の遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップ S 4 0 8）。上大入賞口 2 5 に規定入賞数（9 個）の遊技球が入賞すると（ステップ S 4 0 8 ; Y）、この遊技球のカウント数を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する（ステップ S 4 0 9）。

## 【 0 1 5 4 】

前記カウント数の送信後、また上大入賞口 2 5 の開状態における 1 秒開放が 1 5 回目である場合（ステップ S 4 0 7 ; Y）、上大入賞口 2 5 の開状態の作動を終了する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 5 に出力して（ステップ S 4 1 0）、連続作動回数（ラウンド数）のインクリメントを行う（ステップ S 4 1 1）。なお、上大入賞口 2 5 に規定入賞数（9 個）の遊技球が入賞していなければ（ステップ S 4 0 8 ; N）、そのまま処理を終了する。

10

## 【 0 1 5 5 】

続いて、残りの連続作動回数の判断（ステップ S 4 1 2）において、該連続作動回数が 0（1 ラウンド目）であれば（ステップ S 4 1 2 = 0）、インターバル 3 コマンド（図 7（1）参照）を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して（ステップ S 4 1 3）、処理を終了する。連続作動回数が 1（2 ラウンド目）であれば（ステップ S 4 1 2 = 1）、エンディング 4 コマンド（図 7（1）参照）を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する（ステップ S 4 1 4）。その後、前記連続作動回数を 0 にリセットして（ステップ S 4 1 5）、上大入賞口 2 5 に入賞した遊技球のカウント数も 0 にリセットする（ステップ S 4 1 6）。そして、後述する図 2 0 に示す大当たり終了処理に移行する（ステップ S 4 1 7）。

20

## 【 0 1 5 6 】

次に、図 1 9 に示すフローチャートに沿って、前記特定表示結果情報が 1 6 ラウンド当たりに相当する場合の特定遊技状態に関する 1 6 R 当たり処理について説明する。1 6 R 当たり処理は、前記主基板 1 1 0 0 のうち前述した特定遊技状態制御手段 2 3 0 0（図 5 参照）によって実行される。先ず前記停止図柄情報が、1 6 ラウンドの確変当たり・非確変当たりであるか否かを判断する（ステップ S 5 0 1）。

## 【 0 1 5 7 】

前記停止図柄情報が、1 6 ラウンドの確変当たり・非確変当たりに相当した場合（ステップ S 5 0 1 ; Y）、下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中であるか否かを判断する（ステップ S 5 0 2）。一方、1 6 ラウンドの確変当たり・非確変当たりに相当しない場合（ステップ S 5 0 1 ; N）、すなわち 2 ラウンドの確変当たり、1 5 ラウンドの確変当たり・非確変当たりの何れかである場合、そのまま処理を終了する。

30

## 【 0 1 5 8 】

下大入賞口 2 4 または上大入賞口 2 5 が作動中である場合（ステップ S 5 0 2 ; Y）、上大入賞口 2 5 の閉鎖時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 5 0 3）。上大入賞口 2 5 の閉鎖時間が経過している場合（ステップ S 5 0 3 ; Y）、連続作動回数（1 6 ラウンド）に対応したラウンドコマンド（チョコチョコキラウンド 1 ~ 1 6 コマンド。図 7（2）参照。）を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して（ステップ S 5 0 4）、上大入賞口 2 5 の連続作動回数が未だ 0 ないし 1 回であるか否かを判断する（ステップ S 5 0 5）。

40

## 【 0 1 5 9 】

上大入賞口 2 5 の連続作動回数が未だ 0 ないし 1 回である場合（ステップ S 5 0 5 ; Y）、上大入賞口 2 5 が開状態として、一对の可動片が 1 秒開放（1 5 回）1 秒閉鎖（1 4 回）を繰り返す指示を大入賞口ソレノイド 1 3 5 に出力する（ステップ S 5 0 6）。一方、上大入賞口 2 5 の連続作動回数が未だ 0 ないし 1 回でない場合（ステップ S 5 0 5 ; N）、上大入賞口 2 5 を開状態として、一对の可動片が所定時間継続して開放する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 5 に出力する（ステップ S 5 0 7）。

## 【 0 1 6 0 】

50

続いて、上大入賞口 2 5 が 1 秒開放 ( 1 5 回 ) 1 秒閉鎖 ( 1 4 回 ) を繰り返す動作中であるか否かを判断する ( ステップ S 5 0 8 )。上大入賞口 2 5 が動作中であれば ( ステップ S 5 0 8 ; Y )、上大入賞口 2 5 の開状態における 1 秒開放が 1 5 回目であるか否かを判断する ( ステップ S 5 0 9 )。ここで 1 5 回目でなければ ( ステップ S 5 0 9 ; N )、上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞したか否かを判断する ( ステップ S 5 1 0 )。上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞すると ( ステップ S 5 1 0 ; Y )、この遊技球のカウント数を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する ( ステップ S 5 1 1 )。

【 0 1 6 1 】

前記カウント数の送信後、また上大入賞口 2 5 の開状態における 1 秒開放が 1 5 回目である場合 ( ステップ S 5 0 9 ; Y )、上大入賞口 2 5 の開状態の作動を終了する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 4 に出力する ( ステップ S 5 1 2 )。そして、連続作動回数 ( ラウンド数 ) に対応したインターバルコマンド ( インターバルコマンド 2 またはインターバルコマンド 1。図 7 ( 2 ) 参照。 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して ( ステップ S 5 1 3 )、連続作動回数 ( ラウンド数 ) のインクリメントを行い ( ステップ S 5 1 4 )、処理を終了する。なお、上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞していなければ ( ステップ S 5 1 0 ; N )、そのまま処理を終了する。

【 0 1 6 2 】

また、前述した上大入賞口 2 5 が 1 秒開放 ( 1 5 回 ) 1 秒閉鎖 ( 1 4 回 ) の動作中であるか否かの判断 ( ステップ S 5 0 8 ) において、上大入賞口 2 5 が作動中でなければ ( ステップ S 5 0 8 ; N )、今度は上大入賞口 2 5 が継続して開放中であるか否かを判断する ( ステップ S 5 1 5 )。ここで上大入賞口 2 5 が継続して開放中でなければ ( ステップ S 5 1 5 ; N )、そのまま処理を終了する。上大入賞口 2 5 が継続して開放中であれば ( ステップ S 5 1 5 ; Y )、上大入賞口 2 5 の開放時間が所定時間経過したか否かを判断する ( ステップ S 5 1 6 )。

【 0 1 6 3 】

上大入賞口 2 5 の開放時間が所定時間経過していない場合 ( ステップ S 5 1 6 ; N )、さらに上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞したか否かを判断する ( ステップ S 5 1 7 )。ここで上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞すると ( ステップ S 5 1 7 ; Y )、この遊技球のカウント数を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する ( ステップ S 5 1 8 )。一方、上大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の遊技球が入賞しなければ ( ステップ S 5 1 7 ; N )、そのまま処理を終了する。

【 0 1 6 4 】

前記カウント数の送信後、また上大入賞口 2 5 の開放時間が所定時間経過している場合 ( ステップ S 5 1 6 ; Y )、上大入賞口 2 5 の開状態の作動を終了する指示を大入賞口ソレノイド 1 3 5 に出力する ( ステップ S 5 1 9 )。そして、残りの連続作動回数 ( ラウンド数 ) の判断を行う ( ステップ S 5 2 0 )。

【 0 1 6 5 】

連続作動回数が 2 ~ 1 4 ( 3 ラウンド目 ~ 1 5 ラウンド目 ) であれば ( ステップ S 5 2 0 = 2 ~ 1 4 )、連続作動回数 ( ラウンド数 ) に対応したインターバルコマンド ( インターバルコマンド 1。図 7 ( 2 ) 参照。 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信して ( ステップ S 5 2 1 )、連続作動回数 ( ラウンド数 ) のインクリメントを行い ( ステップ S 5 2 2 )、処理を終了する。

【 0 1 6 6 】

また、連続作動回数が 1 5 ( 1 6 ラウンド目 ) であれば ( ステップ S 5 2 0 = 1 5 )、エンディング 3 コマンド ( 図 7 ( 2 ) 参照 ) を演出制御基板 1 3 0 0 に送信する ( ステップ S 5 2 3 )。その後、前記連続作動回数を 0 にリセットして ( ステップ S 5 2 4 )、上大入賞口 2 5 に入賞した遊技球のカウント数も 0 にリセットする ( ステップ S 5 2 5 )。そして、後述する図 2 0 に示す大当たり終了処理に移行する ( ステップ S 5 2 6 )。

【 0 1 6 7 】

次に、図 20 に示すフローチャートに沿って、大当たり終了処理について説明する。大当たり終了処理は前記主基板 1100 により実行される。本処理では、先ず条件装置の作動を停止（大当たりフラグ OFF）して、下大入賞口 24 または上大入賞口 25 の作動許可を解除する（ステップ S601）。次に前記停止図柄情報が確変当たりに相当する場合（ステップ S602；Y）、確率情報コマンド（高確率情報）を演出制御基板 1300 に送信して（ステップ S603）、確率変動機能の作動を開始する（ステップ S604）。かかる確率変動機能の作動は、前述した特別遊技状態制御手段 2400 により制御される。

#### 【0168】

確率変動機能の作動の開始後、また前記停止図柄情報が確変当たりに相当しない場合（ステップ S602；N）、すなわち非確変当たりに相当する場合、確率情報コマンド（短縮情報）を演出制御基板 1300 に送信して（ステップ S605）、特別図柄変動に係る時間短縮機能の作動を開始する（ステップ S606）。かかる時間短縮機能の作動は、前述した特別遊技状態制御手段 2400 により制御される。続いて、普通図柄変動に係る時間短縮機能の作動を開始し（ステップ S607）、普通図柄変動役物である始動入賞口 21 の各可動片を拡状態に開放する時間の延長機能の作動も開始する（ステップ S608）。

#### 【0169】

次に、図 21 に示すフローチャートに沿って、可変表示遊技の表示結果に係る識別情報（装飾特図）を決定するための装飾特図決定処理について説明する。装飾特図決定処理は前記演出制御基板 1300 により実行される。本処理では、先ず主基板 1100 から受信した前記停止図柄情報が 15 ラウンド非確変に該当するものであるか否かを判断する（ステップ S701）。ここで停止図柄情報が 15 ラウンド非確変に該当する場合（ステップ S701；Y）、この停止図柄情報に対応した非確変装飾特図を選択して記憶する（ステップ S702）。

#### 【0170】

また、停止図柄情報が 15 ラウンド非確変に該当しない場合（ステップ S701；N）、停止図柄情報が 15 ラウンド確変に該当するものであるか否かを判断する（ステップ S703）。ここで停止図柄情報が 15 ラウンド確変に該当する場合（ステップ S703；Y）、この停止図柄情報に対応した非確変装飾特図または確変装飾特図を選択して記憶する（ステップ S704）。

#### 【0171】

また、停止図柄情報が 15 ラウンド確変に該当しない場合（ステップ S703；N）、停止図柄情報が 2 ラウンド確変・非確変あるいは 16 ラウンド確変・非確変に該当するものであるか否かを判断する（ステップ S705）。ここで停止図柄情報が 2 ラウンド確変・非確変あるいは 16 ラウンド確変・非確変に該当する場合（ステップ S705；Y）、この停止図柄情報に対応すべく、前述した図 9 に示すチャンス目から任意のチャンス目装飾特図を選択して記憶する（ステップ S706）。

#### 【0172】

さらにまた、停止図柄情報が 2 ラウンド確変・非確変あるいは 16 ラウンド確変・非確変に該当しない場合（ステップ S705；N）、大当たりにならない組み合わせ、すなわち外れ表示態様となる装飾特図を選択して記憶することになる（ステップ S707）。その後、処理を終了する。

#### 【0173】

以上のように、図 14、図 15 に示す特別図柄遊技処理、図 16 に示す変動開始時処理、それに図 21 に示す装飾特図決定処理において、前記表示制御手段 2200 は、前記特定遊技状態制御手段 2300 が 2 ラウンド（第 1 の上限回数）または 16 ラウンド（第 2 の上限回数）に基づいて、上大入賞口 25 を入賞可能状態に制御するのかを、前記可変表示遊技の表示結果の表示態様からは判別が困難な表示態様に制御する。

#### 【0174】

それにより、可変表示遊技の表示結果が導出表示された段階では、2ラウンド（第1の上限回数）に基づき上大入賞口25が入賞可能状態に制御されるのか、16ラウンド（第2の上限回数）に基づき上大入賞口25が入賞可能状態に制御されるのか、遊技者は前もって知ることができず、特定遊技状態中にも、上大入賞口25が入賞可能状態となる回数に対する期待感を持続させることができる。

【0175】

次に、図22に示すフローチャートに沿って、前述した図11(3)に示す報知に係る表示演出において、キャラクタの左右のハサミに対して遊技球が流下（入賞）する方向を決定するための遊技球表示方向決定処理について説明する。この遊技球表示方向決定処理は、前記遊技状態報知手段2600により実行される。本処理では、先ず前記報知に係る表示演出がチョコキチョコキラウンド1または2（図7参照）の実行中であるか否かを判断する（ステップS801）。

10

【0176】

これらのラウンドが実行中である場合（ステップS801；Y）、上大入賞口25に遊技球が入賞したカウント数が更新されたか否かを判断し（ステップS802）、ラウンド実行中でない場合（ステップS801；N）、そのまま処理を終了する。また、入賞したカウント数が更新されている場合（ステップS802；Y）、前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報であるか否かを判断する（ステップS803）。なお、入賞したカウント数が更新されていない場合（ステップS802；N）、そのまま処理を終了する。

【0177】

20

前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報である場合（ステップS803；Y）、前述した図12に示すテーブルのうち「TBL1」に基づいて、遊技球の表示方向を決定する（ステップS804）。一方、前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報でない場合（ステップS803；N）、前述した図12に示すテーブルのうち「TBL2」に基づいて、遊技球の表示方向を決定する（ステップS805）。

【0178】

続いて、前記決定した遊技球の表示方向に基づいて、前記報知に係る表示演出の内容を指示する（ステップS806）。これにより、前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報である場合、図11(3)においてキャラクタの左のハサミに遊技球が入賞して「確変突入」を示唆する表示演出となる選択率が256分の144となり、前記第1制御パターンである場合には、遊技者に対して「確変突入」を示唆する報知が行われる可能性が高くなる。

30

【0179】

次に、図23に示すフローチャートに沿って、前述した図6および図7に示すインターバルコマンドの出力期間に亘る表示演出（報知を含む。）を決定するためのインターバル処理について説明する。このインターバル処理は、主に前記遊技状態報知手段2600により実行される。本処理では、先ず出力されているインターバルコマンドが、インターバル2コマンド（図7(2)参照）であるか否かを判断する（ステップS901）。

【0180】

インターバル2コマンドである場合（ステップS901；Y）、上大入賞口25が作動する特定遊技状態における2ラウンド終了後に、図7(2)に示すように、第2制御パターンに基づく特定遊技状態である旨を遊技者に報知するための「チョコキチョコキ当たり！」の文字情報が表示される（ステップS902）。

40

【0181】

一方、インターバル2コマンドでない場合（ステップS901；N）、その他のインターバルコマンドであるか否かを判断する（ステップS903）。ここでその他のインターバルコマンドである場合（ステップS903；Y）、該インターバルコマンドに対応したインターバル動作としての表示演出を実行し（ステップS904）、その他のインターバルコマンドでない場合（ステップS903；N）、そのまま処理を終了する。

【0182】

50

次に、図 2 4 に示すフローチャートに沿って、前述した図 6 および図 7 に示すエンディングコマンドの出力期間に亘る表示演出（報知を含む。）を決定するためのエンディング処理について説明する。このエンディング処理は、主に前記遊技状態報知手段 2 6 0 0 により実行される。本処理では、先ず出力されているエンディングコマンドが、エンディング 1 コマンド（図 6 参照）であるか否かを判断する（ステップ S 1 0 0 1）。

【 0 1 8 3 】

エンディング 1 コマンドである場合（ステップ S 1 0 0 1；Y）、下大入賞口 2 4 が作動する特定遊技状態における 1 5 ラウンド終了後に、図 6 に示す「次回確変チャンスモード」の文字情報を表示する（ステップ S 1 0 0 2）。一方、エンディング 1 コマンドでない場合（ステップ S 1 0 0 1；N）、続いてエンディング 2 コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 1 0 0 3）。ここでエンディング 2 コマンドである場合（ステップ S 1 0 0 3；Y）、前述した確変チャンスモードの実行の有無を決定する（ステップ S 1 0 0 4）。

【 0 1 8 4 】

確変チャンスモードの実行を決定した場合（ステップ S 1 0 0 4；Y）、下大入賞口 2 4 が作動する特定遊技状態における 1 5 ラウンド終了後に、図 6 に示す「次回確変チャンスモード」の文字情報を表示する（ステップ S 1 0 0 5）。一方、確変チャンスモードの実行を決定しなかった場合（ステップ S 1 0 0 4；N）、同じく 1 5 ラウンド終了後に、図 6 に示す「次回確変」の文字情報を表示する（ステップ S 1 0 0 6）。

【 0 1 8 5 】

また、エンディング 2 コマンドでなかった場合（ステップ S 1 0 0 3；N）、続いてエンディング 3 コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 1 0 0 7）。ここでエンディング 3 コマンドである場合（ステップ S 1 0 0 3；Y）、上大入賞口 2 5 が作動する特定遊技状態における 1 6 ラウンド終了後に、図 7（2）に示す「次回確変チャンスモード」の文字情報を表示する（ステップ S 1 0 0 8）。

【 0 1 8 6 】

一方、エンディング 3 コマンドでなかった場合（ステップ S 1 0 0 7；N）、上大入賞口 2 5 が作動する特定遊技状態における 2 ラウンド終了後に、図 7（1）に示す「確変突入！」の文字情報を表示する（ステップ S 1 0 0 9）。かかる「確変突入！」の文字情報の表示が、遊技状態が特別遊技状態（確変）に制御される可能性の報知となる。

【 0 1 8 7 】

以上のように、図 2 3 に示すインターバル処理、および図 2 4 に示すエンディング処理において、前記時間値設定手段 2 5 0 0 は、前記第 1 制御パターンに基づき実行される前記エンディング動作（エンディング 4 コマンド）と、前記第 2 制御パターンに基づき実行されるインターバル動作のうち、前記第 1 の上限回数と同じ回数だけ可変入賞装置を入賞可能状態とした後の特定インターバル動作（インターバル 2 コマンド）とを、それぞれ同一時間値に基づいて制御する。これにより、特定遊技状態が終了するエンディングなのか、あるいは特定遊技状態が未だ継続するインターバルなのか、遊技者は区別することが不可能となる。

【 0 1 8 8 】

このように区別不可能なエンディング動作の期間と特定インターバル動作の期間に、遊技状態報知手段 2 6 0 0 により、特定遊技状態が終了した後の遊技状態が前記特別遊技状態（確変）に制御される可能性を報知する。これにより、特定遊技状態が開始された後も、次の特別遊技状態の有無に関する遊技者の期待感を持続させることができると共に、特定遊技状態の継続に関する遊技者の期待感も同時に持続させることが可能となる。

【 0 1 8 9 】

次に、図 2 5 に示すフローチャートに沿って、前述した確変チャンスモードの実行の有無を予め決定するための確変チャンスモード準備処理について説明する。この確変チャンスモード準備処理は、主に前記遊技状態報知手段 2 6 0 0 により実行される。本処理では、先ず前記停止図柄情報が、1 5 ラウンド確変・非確変あるいは 1 6 ラウンド確変・非確

10

20

30

40

50

変に該当するものであるか否かを判断する（ステップS 1 1 0 1）。これらの停止図柄情報に該当しない場合（ステップS 1 1 0 1；N）、そのまま処理を終了する。

【0 1 9 0】

停止図柄情報が1 5ラウンド確変・非確変あるいは1 6ラウンド確変・非確変に該当する場合（ステップS 1 1 0 1；Y）、続けて停止図柄情報が1 5ラウンド確変・非確変に該当するか否かを判断する（ステップS 1 1 0 2）。ここで1 5ラウンド確変・非確変に該当する場合（ステップS 1 1 0 2；Y）、特定遊技状態（大当たり演出）の終了後における確変チャンスモードの実行の有無を決定する（ステップS 1 1 0 3）。

【0 1 9 1】

確変チャンスモードの実行が決定された場合（ステップS 1 1 0 4；Y）、また前記停止図柄情報が1 5ラウンド確変・非確変に該当しなかった場合（ステップS 1 1 0 2；N）、今度は停止図柄情報が1 5ラウンド確変あるいは1 6ラウンド確変に該当するか否かを判断する（ステップS 1 1 0 5）。なお、確変チャンスモードの実行が決定されなかった場合（ステップS 1 1 0 4；N）、そのまま処理を終了する。

10

【0 1 9 2】

前記停止図柄情報が1 5ラウンド確変あるいは1 6ラウンド確変に該当する場合（ステップS 1 1 0 5；Y）、前述した図1 3に示すテーブルに基づいて、確変昇格タイミング、すなわち確変チャンスモードに係る表示演出を停止確定させるタイミングを決定する（ステップS 1 1 0 6）。その後、確変昇格タイミングのパターンを、前記決定した確変昇格タイミングで確変昇格するパターンに設定する（ステップS 1 1 0 7）。

20

【0 1 9 3】

また、前記停止図柄情報が1 5ラウンド確変あるいは1 6ラウンド確変に該当しなかった場合（ステップS 1 1 0 5；N）、確変チャンスモードに係るパターンを、「3分実行後確変昇格なし」というパターンに設定して（ステップS 1 1 0 8）、そのまま処理を終了する。

【0 1 9 4】

次に、図2 6に示すフローチャートに沿って、前述した確変チャンスモードの実行処理について説明する。この確変チャンスモード実行処理は、主に前記遊技状態報知手段2 6 0 0により実行される。本処理では、先ず可変表示遊技の開始前時間が経過したか否かを判断する（ステップS 1 2 0 1）。ここで可変表示遊技の開始前時間が経過していなければ（ステップS 1 2 0 1；N）、そのまま処理を終了する。

30

【0 1 9 5】

可変表示遊技の開始前時間が経過している場合（ステップS 1 2 0 1；Y）、前述した図2 5に示す確変チャンスモード準備処理の結果に応じて、確変チャンスモードを実行するか否かを判断する（ステップS 1 2 0 2）。ここで確変チャンスモードを実行しない場合（ステップS 1 2 0 2；N）、そのまま処理を終了する。一方、確変チャンスモードを実行する場合（ステップS 1 2 0 2；Y）、該確変チャンスモードに係る表示演出を開始する（ステップS 1 2 0 3）。

【0 1 9 6】

続いて、確変チャンスモードの実行時間が経過したか否かを判断する（ステップS 1 2 0 4）。ここで確変チャンスモードの実行時間が経過した場合（ステップS 1 2 0 4；Y）、確変チャンスモードに係る表示演出を終了して（ステップS 1 2 1 0）、処理を終了する。確変チャンスモードの実行時間が経過していない場合（ステップS 1 2 0 4；N）、図柄停止コマンドを受信していれば（ステップS 1 2 0 5；Y）、停止図柄情報が当たりか否かを判断し（ステップS 1 2 0 6）、ここで当たりである場合（ステップS 1 2 0 6；Y）、確変チャンスモードに係る表示演出を終了して（ステップS 1 2 1 1）、処理を終了する。

40

【0 1 9 7】

前記図柄停止コマンドを受信していない場合（ステップS 1 2 0 5；N）、および前記停止図柄情報が当たりでない場合（ステップS 1 2 0 6；N）、確変チャンスモードの

50

中断条件が成立したか否かを判断する（ステップS 1 2 0 7）。すなわち、図 2 6 に示す処理の例では、確変チャンスモードに係る表示演出の実行中に、可変表示遊技において、識別情報の可変表示以外の表示（例えば、スペシャルリーチの演出）のタイミングになった場合は、確変チャンスモードに係る表示演出を一旦中断して、可変表示遊技を優先的に実行するように設定されている。

【 0 1 9 8 】

そして、確変チャンスモードの中断条件が成立しない場合（ステップS 1 2 0 7；N）、前述した確変チャンスモードの実行時間が経過したか否かの判断（ステップS 1 2 0 4）に戻る。一方、確変チャンスモードの中断条件が成立した場合（ステップS 1 2 0 7；Y）、確変チャンスモードの中断条件が解除され、確変チャンスモードに係る表示演出が中断されることを条件として（ステップS 1 2 0 8；Y）、確変チャンスモードに係る表示演出が再開され（ステップS 1 2 0 9）、前述した確変チャンスモードの実行時間が経過したか否かの判断（ステップS 1 2 0 4）に戻る。

10

【 0 1 9 9 】

以上のように、図 2 5 に示す確変チャンスモード準備処理、および図 2 6 に示す確変チャンスモード実行処理において、前記遊技状態報知手段 2 6 0 0 は、各制御パターンの種類と特定表示結果情報ないし特別表示結果情報の種類に応じて、特定遊技状態の制御が終了した後に、可変表示遊技の実行の有無に関わらず、遊技状態が特別遊技状態に制御される可能性を報知する。

【 0 2 0 0 】

20

それにより、前述したエンディング動作の期間または特定インターバル動作の期間に、遊技状態報知手段による特別遊技状態の可能性の報知がなされなかった場合には、特定遊技状態の終了後に直ぐ遊技開始条件が成立しなくても、特別遊技状態の可能性を早く知ることができる。従って遊技者は、特定遊技状態の終了後に、前記報知の結果を確認してから、遊技を継続するか否かを定めることができるようになる。

【 0 2 0 1 】

さらに、報知に係る表示演出を停止確定させるタイミングを、予め用意した複数種類の停止パターンの中から何れかを選択し、該選択した停止パターンに基づいて前記演出を停止確定することにより、表示演出の内容も変化に富むものとなり、表示上の興味を高めることが可能となる。

30

【 0 2 0 2 】

図 2 8 は、本発明の第 2 実施の形態を示している。

前述した第 1 実施の形態においては、第 1 の上限回数（2 ラウンド）に基づいて上大入賞口 2 5 を開状態に制御する第 1 制御パターンでは、必ず確変当たりとし、一方、第 2 の上限回数（1 6 ラウンド）に基づいて上大入賞口 2 5 を開状態に制御する第 2 制御パターンでは、確変当たりと非確変当たりの 2 つを用意したが、本第 2 実施の形態では逆に、図 2 8 に代表して示すように、第 1 制御パターンでは、確変当たりと非確変当たりの 2 つを用意し、一方、第 2 制御パターンでは、必ず確変当たりとなるように設定したものである。

【 0 2 0 3 】

40

このように、前記第 1 実施の形態で説明した停止図柄情報、確率状態、ラウンド数の組み合わせに限定されるものではなく、他にも様々なバリエーションで組み合わせることができる。他に例えば、第 1 制御パターンおよび第 2 制御パターンの両方が、確変当たり、または非確変当たりとなるように設定しても良い。なお、第 1 実施の形態と同種の部位には同一符号を付して重複した説明を省略する。

【 0 2 0 4 】

図 2 9 ~ 図 3 1 は、本発明の第 3 実施の形態を示している。

本実施の形態は、前述した図 1 1（3）に示す報知に係る表示演出「チョコチョコチャンス」において、キャラクタの左右のハサミに対して遊技球が流下（入賞）する方向の決定方法に関して、図 8 や図 2 8 に示した停止図柄情報の種類に応じて、それぞれ選択率が

50



異なるように設定したものである。

【0205】

図29は、前記第1実施の形態に対応した選択率を規定するテーブルであり、図30は、前記第2実施の形態に対応した選択率を規定するテーブルである。また図31は、本第3実施の形態におけるキャラクタの左右のハサミに対して遊技球が流下（入賞）する方向を決定するための遊技球表示方向決定処理を示すフローチャートである。

【0206】

図30においては、表示演出としての「チョキチョキチャンス」中に、「確変突入」を示唆する左のハサミ、「チョキチョキ当たり」を示唆する右のハサミのうち、左右どちらに遊技球が多く入るかの抽選（可変表示）を行う際に、各テーブルに対する選択割合を決定してから抽選を行うように設定されている。ここでの抽選は、前述したように上大入賞口25に遊技球が入賞する度に実行されるようになっている。

10

【0207】

図29においては、表示演出としての「チョキチョキチャンス」中に、「確変チャンスモード」を示唆する左のハサミ、「チョキチョキ確変」を示唆する右のハサミのうち、左右どちらに遊技球が多く入るかの抽選（可変表示）を行う際に、各テーブルに対する選択割合を決定してから抽選を行うように設定されている。ここでの抽選は、前述したように上大入賞口25に遊技球が入賞する度に実行されるようになっている。

【0208】

図31に示すフローチャートにおいては、先ず前記報知に係る表示演出がチョキチョキラウンド1または2（図7参照）の実行中であるか否かを判断する（ステップS1301）。これらのラウンドが実行中である場合（ステップS1301；Y）、上大入賞口25に遊技球が入賞したカウント数が更新されたか否かを判断し（ステップS1302）、これらのラウンドが実行中でない場合（ステップS1301；N）、そのまま処理を終了する。

20

【0209】

次に、入賞したカウント数が更新されている場合（ステップS1302；Y）、図29または図30に基づいて、テーブル選択割合を決定する（ステップS1303）。なお、入賞したカウント数が更新されていない場合（ステップS1302；N）、そのまま処理を終了する。そして、前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報であるか否かを判断する（ステップS1304）。

30

【0210】

前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報である場合（ステップS1304；Y）、前述した図29または図30に示すテーブルのうち「TBL1」、「TBL3」、「TBL5」の中から何れか1つのテーブルを選択する（ステップS1305）。一方、前記停止図柄情報が2ラウンド当たりに係る情報でない場合（ステップS1304；N）、前述した図29または図30に示すテーブルのうち「TBL2」、「TBL4」、「TBL6」の中から何れか1つのテーブルを選択する（ステップS1306）。

【0211】

その後、何れか1つの選択したテーブルに基づいて、遊技球の表示方向を決定する（ステップS1307）。続いて、前記決定した遊技球の表示方向に基づいて、前記報知に係る表示演出の内容を指示する（ステップS1308）。これにより、停止図柄情報の種類に応じて、より多様に表示演出を実行することができ、表示上の興味を高めることが可能となる。

40

【0212】

また、前記各実施の形態では、可変入賞装置として下大入賞口24と上大入賞口25を備えており、前記特定遊技状態制御手段2300は、各制御パターンに基づいて制御される特定遊技状態の種類に応じて、前記下大入賞口24と上大入賞口25の中から何れか一つを選択して前記特定遊技状態に制御する。これにより、特定遊技状態の形態を変化に富むものとすることができ、遊技上の興味をよりいっそう高めることができる。もちろん可

50

変入賞装置は、１つだけ設けても良く、あるいは３つ以上設けても良い。

【０２１３】

さらに、前記各実施の形態では、前記表示制御手段２２００により、特定遊技状態の制御中において、前記下大入賞口２４と前記上大入賞口２５の中から選択された可変入賞装置を示唆する表示演出を前記表示装置３１０で行う。すなわち、図１１（３）に示すように画面左上において、上の方の上大入賞口２５を「狙え！」と文字情報が表示される。このように遊技者に注意を促すことにより、作動しない可変入賞装置に対して遊技者が誤って遊技球を発射することを未然に防ぐことができる。

【０２１４】

以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。また、前述した実施の形態では、本発明に係る遊技機をパチンコ機に適用した場合について説明したが、遊技機はパチンコ機に限られず、プログラム制御されるスマートボールゲーム機、アレンジボールゲーム機、スロットマシンといった他の遊技機にも同様に本発明を適用することができる。

【０２１５】

さらに、前記実施の形態では、主基板１１００に対して、可変表示遊技の制御やランプ・ＬＥＤの点灯制御、音声の出力制御を１つの演出制御基板１３００によって集中的に行うように構成しているが、他の制御基板の構成として、表示制御基板、ランプ制御基板、音制御基板との３つの制御基板に分けたり、あるいは表示制御基板、音・ランプ制御基板との２つの制御基板に分けても良い。

【産業上の利用可能性】

【０２１６】

パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機に関し、特に適用することができる。

【符号の説明】

【０２１７】

- １ ... 遊技機
- ２ ... 遊技盤
- ３ ... 上受け皿
- ４ ... 下受け皿
- ５ ... ハンドル
- ７ ... 上受け皿球抜きレバー
- ８ ... 下受け皿球抜きレバー
- １１ ... ガラス枠
- １６ ... 誘導レール
- １７ ... 遊技領域
- ２１ ... 始動入賞口
- ２２ a ... 上袖入賞口
- ２２ b ... 下袖入賞口
- ２３ a ... 右落とし入賞口
- ２３ b ... 左落とし入賞口
- ２４ ... 下大入賞口
- ２５ ... 上大入賞口
- ２６ ... 普通図柄作動ゲート
- ２９ ... アウト口
- １２１ ... 始動入賞口スイッチ
- １２２ a ... 上袖入賞口スイッチ
- １２２ b ... 下袖入賞口スイッチ
- １２３ a ... 右落とし入賞口スイッチ

10

20

30

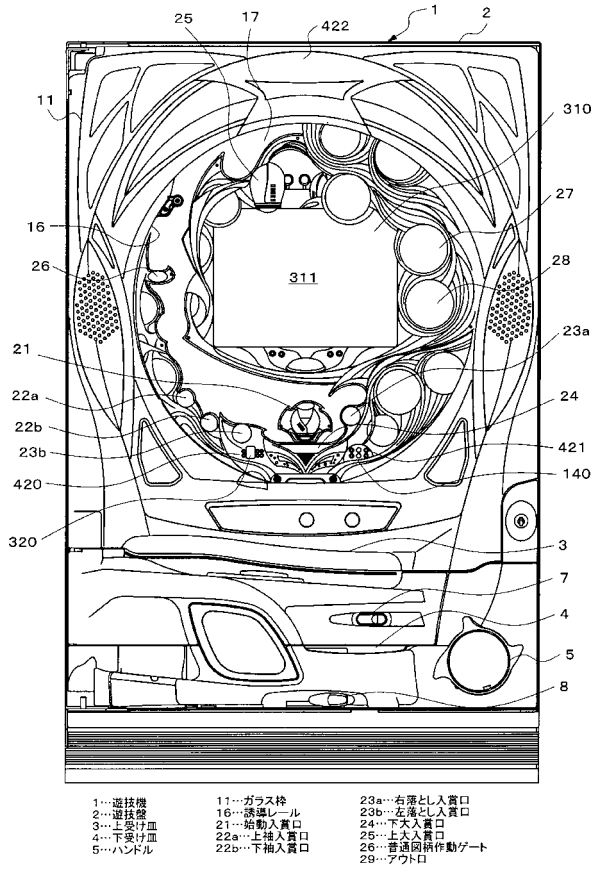
40

50

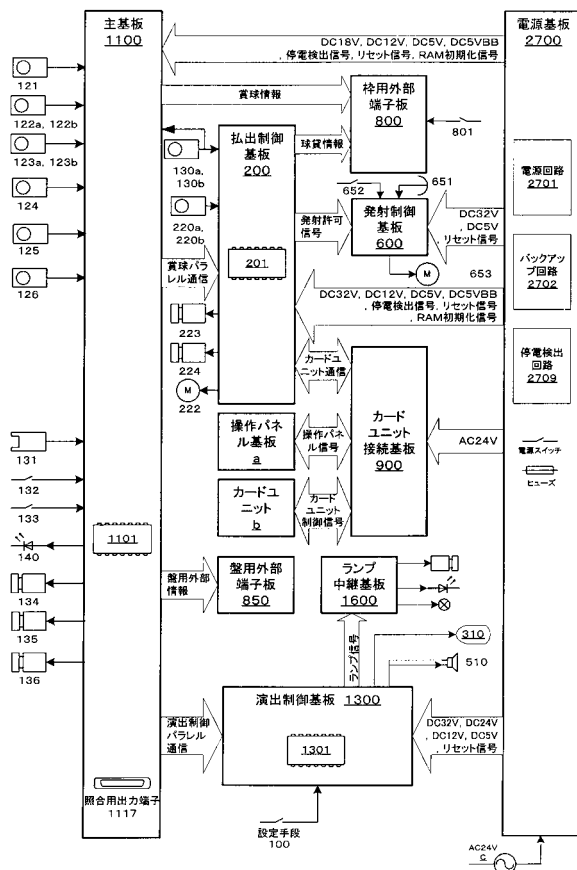
1 2 3 b ...左落とし入賞口スイッチ	
1 2 4 ...カウンスイッチ	
1 2 5 ...カウンスイッチ	
1 2 6 ...普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ	
1 3 1 ...シュート球切れスイッチ	
1 3 2 ...ガラス枠開放検出スイッチ	
1 3 3 ...オーバーフロースイッチ	
1 3 4 ...大入賞口ソレノイド	
1 3 5 ...大入賞口ソレノイド	
1 3 6 ...普通電動役物ソレノイド	10
1 4 0 ...普通図柄表示装置	
2 0 0 ...払出制御基板	
3 1 0 ...表示装置	
3 1 1 ...液晶ユニット	
3 2 0 ...特別図柄表示装置	
4 2 0 ...特別図柄保留 L E D	
4 2 1 ...普通図柄保留 L E D	
4 2 2 ...遊技機状態ランプ	
5 1 0 ...スピーカ	
1 1 0 0 ...主基板	20
1 1 0 1 ...ワンチップマイコン	
1 1 0 2 ... C P U	
1 1 0 3 ... R O M	
1 1 0 4 ... R A M	
1 1 0 5 ... N M I	
1 1 0 6 ... I / Oポート	
1 1 0 7 ...内部タイマー	
1 1 0 8 ...リセット	
1 1 0 9 ...通信	
1 1 1 0 ...クロック回路	30
1 1 1 1 ...クロック同期・遅延回路	
1 1 1 2 ...アイソレーション入出力回路	
1 1 1 3 ...アドレスデコード回路	
1 1 1 4 ...バッファ	
1 1 1 5 a , 1 1 1 5 b ...入力インターフェイス回路	
1 1 1 6 a ...ラッチ回路	
1 1 1 6 b ...ラッチ回路	
1 1 1 6 c ...ラッチ回路	
1 1 1 6 d ...ラッチ回路	
1 1 1 6 e ...ラッチ回路	40
1 1 1 7 ...照合用出力端子	
1 3 0 0 ...演出制御基板	
1 3 0 1 ...マイクロコンピュータ	
1 3 0 2 ... C P U	
1 3 0 3 ... C R C	
1 3 0 4 ...タイマー	
1 3 0 5 ... R A M	
1 3 0 6 ... P I O	
1 3 0 7 ... R E S E T	
1 3 0 8 ...システムクロック	50

1 3 1 0 ...制御用 R O M	
1 3 1 1 ...制御用 R A M	
1 3 1 2 ...バッファ	
1 3 1 3 ...バッファ	
1 3 1 4 ...入出力インターフェイス	
1 3 1 6 ...クロック発信器	
1 3 1 7 ...分周器	
1 3 2 0 ...画像制御 I C	
1 3 2 1 ...画像補正 I C	
1 3 2 2 ...画像データ R O M	10
1 3 2 3 ...クロック発信器	
1 3 2 4 a ~ f ...電源生成回路	
1 4 0 0 a ... L E D 駆動回路 a	
1 4 0 0 b ... L E D 駆動回路 b	
1 4 0 0 c ... L E D 駆動回路 c	
1 4 0 1 ...駆動回路	
1 5 0 0 ...音声制御 I C	
1 5 0 1 ...音声データ R O M	
1 5 0 2 ...フィルター	
1 5 0 3 ...アンプ	20
2 0 0 0 ...制御手段	
2 1 0 0 ...表示結果情報決定手段	
2 2 0 0 ...表示制御手段	
2 3 0 0 ...特定遊技状態制御手段	
2 4 0 0 ...特別遊技状態制御手段	
2 5 0 0 ...時間値設定手段	
2 6 0 0 ...遊技状態報知手段	
2 7 0 0 ...電源基板	

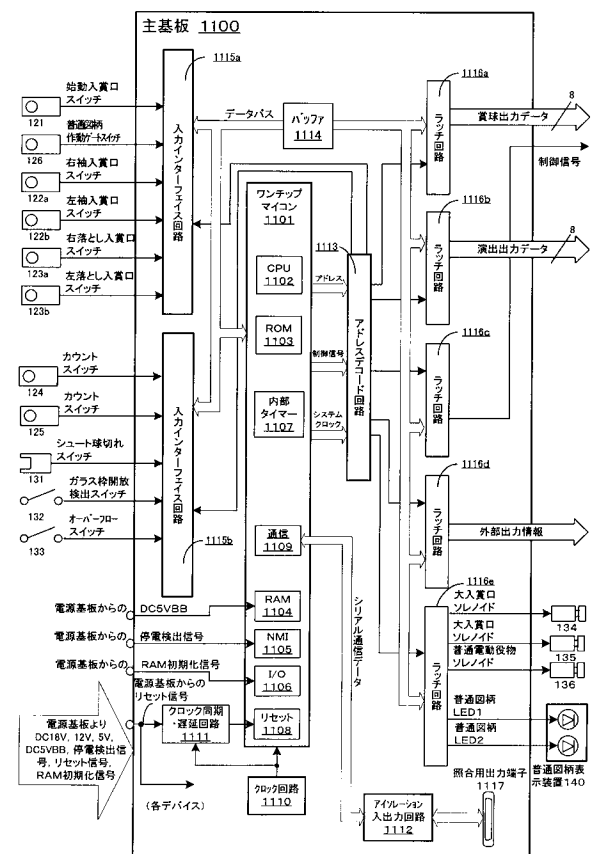
【図 1】



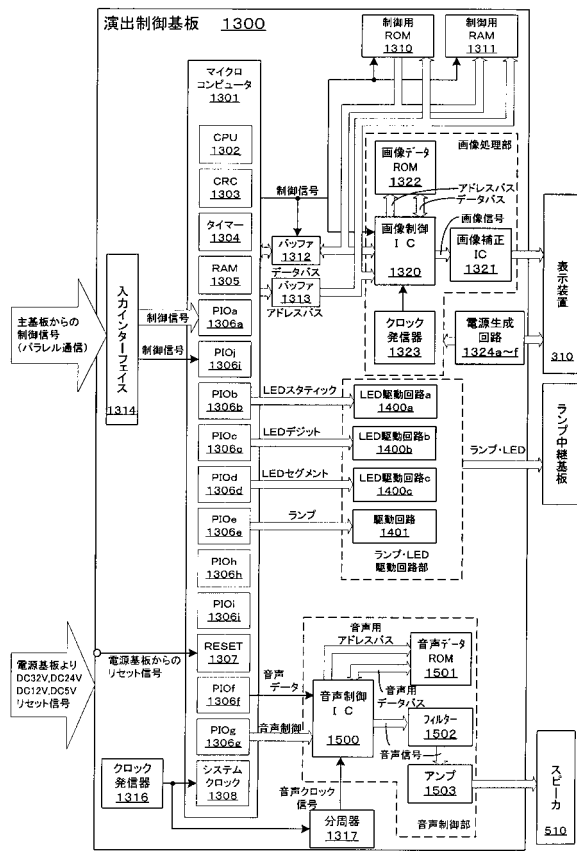
【図 2】



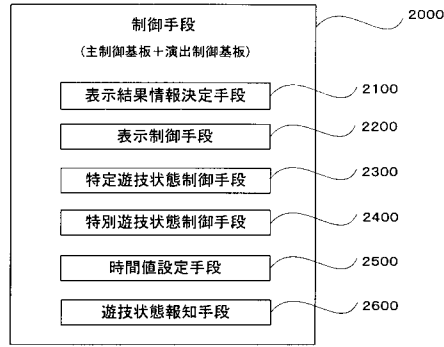
【図 3】



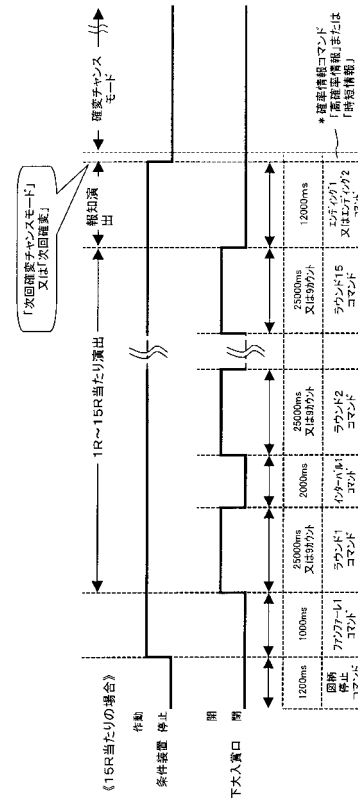
【図 4】



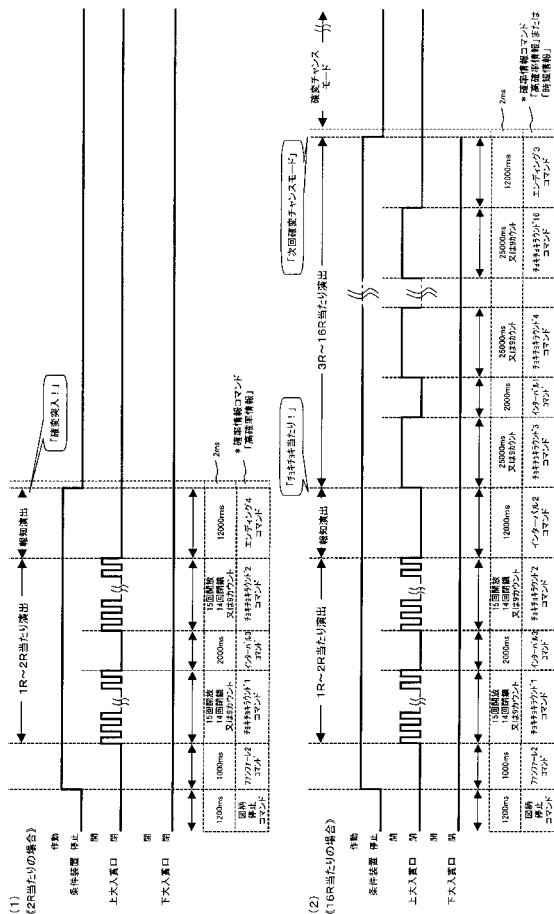
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

表示結果情報 (停止図柄情報)	確率状態	ラウンド数	装飾特図		
			第1図柄	第2図柄	第3図柄
00H	外れ	0	大当たりにならない組合せ		
01H	確変当たり	15R	1	1	1
02H	非確変当たり	15R	2	2	2
03H	確変当たり	15R	3	3	3
04H	非確変当たり	15R	4	4	4
05H	確変当たり	15R	5	5	5
06H	非確変当たり	15R	6	6	6
07H	確変当たり	15R	7	7	7
08H	非確変当たり	15R	8	8	8
09H	確変当たり	15R	9	9	9
0AH	非確変当たり	16R	チャンス目		
0BH	確変当たり	16R	チャンス目		
0CH	確変当たり	2R	チャンス目		

【図 9】

チャンス目番号	1	2	3	...	13	14	15
チャンス目	2	6	9	...	4	7	15
	3	9	4	...	5	6	3

【図 10】

図柄コメント	チャンス目番号	1	2	3	...	13	14	15	合計
16R非確変当たり(OAH)		24	24	20	...	0	0	0	256
16R確変当たり(OBH)		16	16	16	...	24	16	16	256
2R確変当たり(OCH)		16	16	16	...	24	16	16	256

【図 11】

(1)

(5)

(2)

(6)

(3)

(7)

(4)

(8)

【図 12】

テーブルNO.	停止図柄情報	「確変突入」	「チョコチョコ当たり」	合計
TBL1	2R確変	144	112	256
TBL2	16R確変または16R非確変	112	144	256

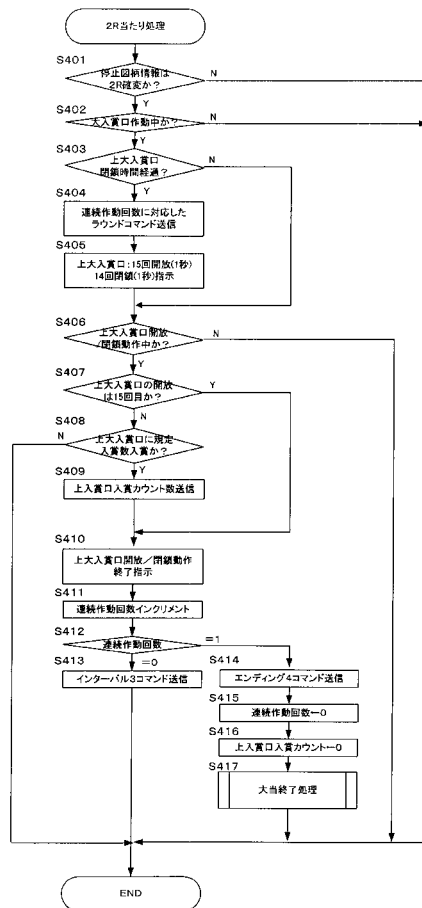
【図 13】

昇格タイミング	15秒目	30秒目	...	165秒目	180秒	合計
昇格割振り	5	5	...	5	201	256

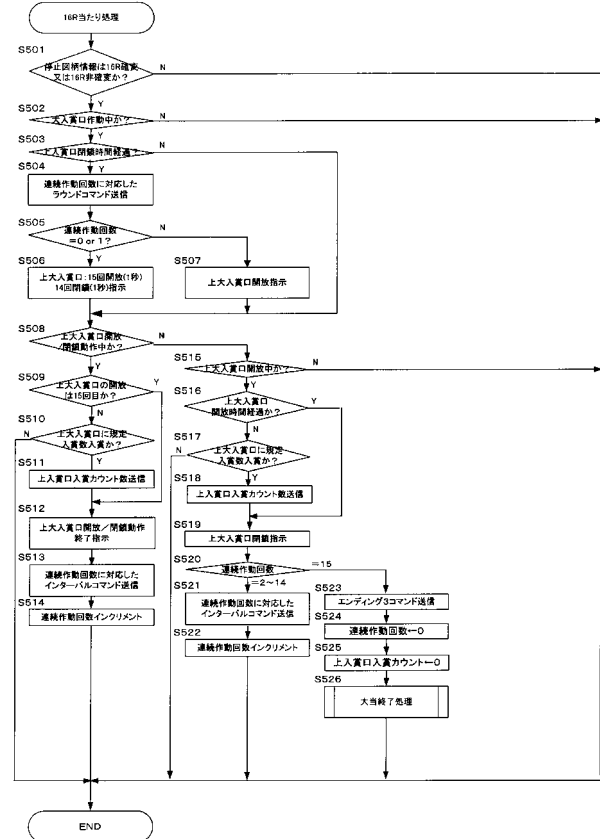




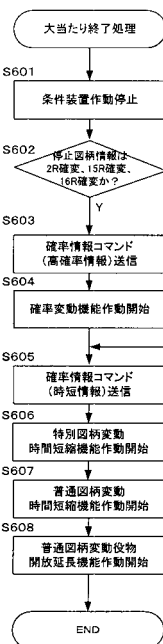
【図 18】



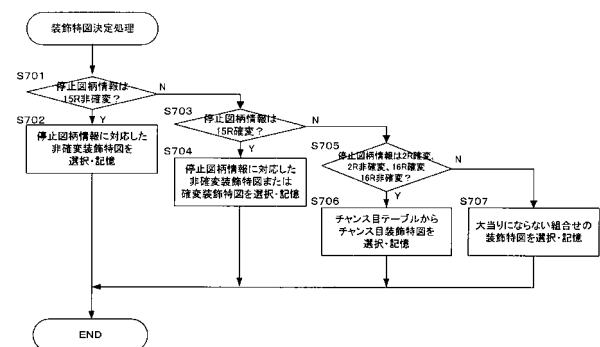
【図 19】



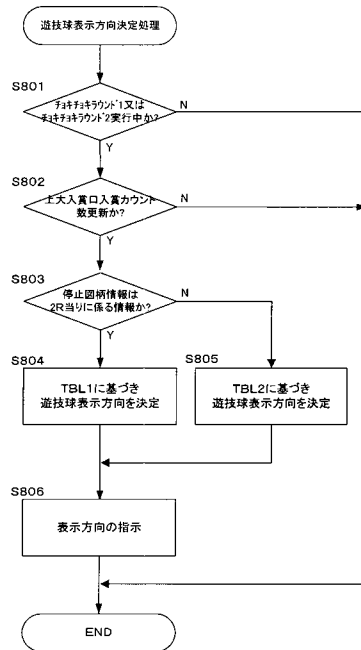
【図 20】



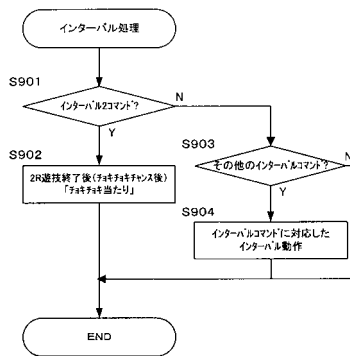
【図 21】



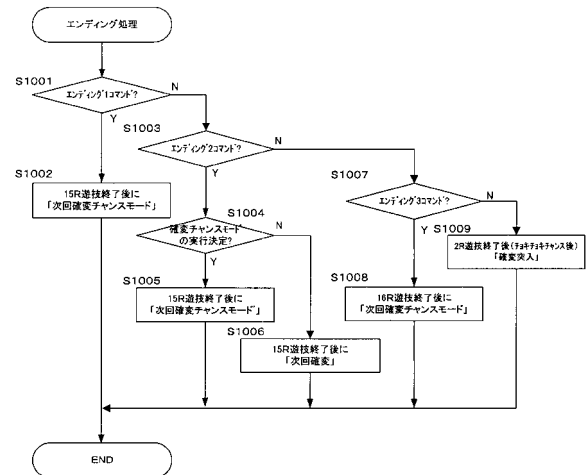
【図 22】



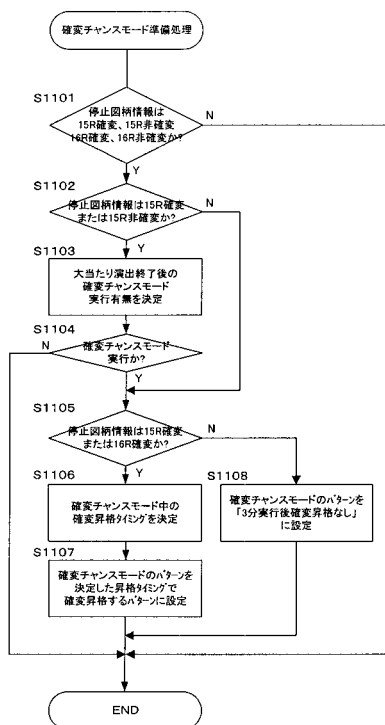
【図 23】



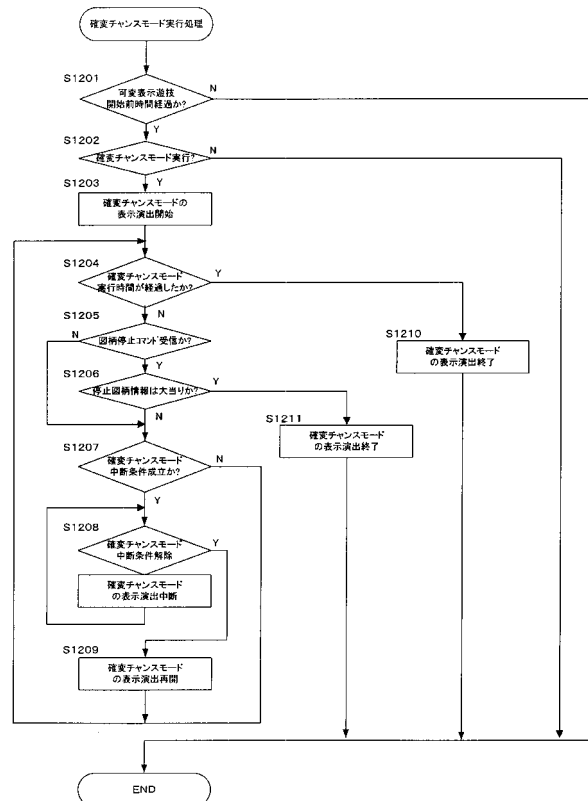
【図 24】



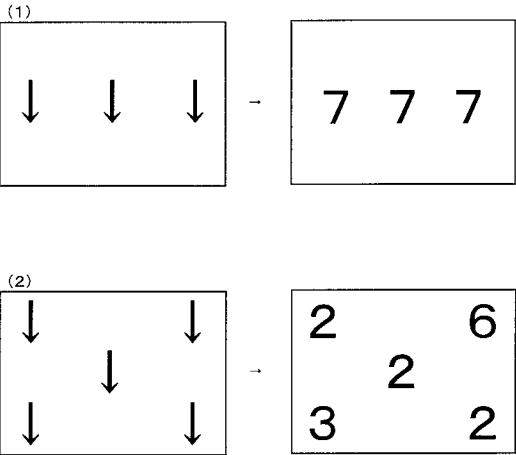
【図 25】



【図 26】



【図 27】



【図 28】

停止図柄情報	確率状態	ラウンド数	装飾特図		
			第1図柄	第2図柄	第3図柄
00H	外れ	0	大当たりにならない組合せ		
01H	確変当たり	15R	1	1	1
02H	非確変当たり	15R	2	2	2
03H	確変当たり	15R	3	3	3
04H	非確変当たり	15R	4	4	4
05H	確変当たり	15R	5	5	5
06H	非確変当たり	15R	6	6	6
07H	確変当たり	15R	7	7	7
08H	非確変当たり	15R	8	8	8
09H	確変当たり	15R	9	9	9
0BH	確変当たり	16R	チャンス目		
0CH	確変当たり	2R	チャンス目		
0DH	非確変当たり	2R	チャンス目		

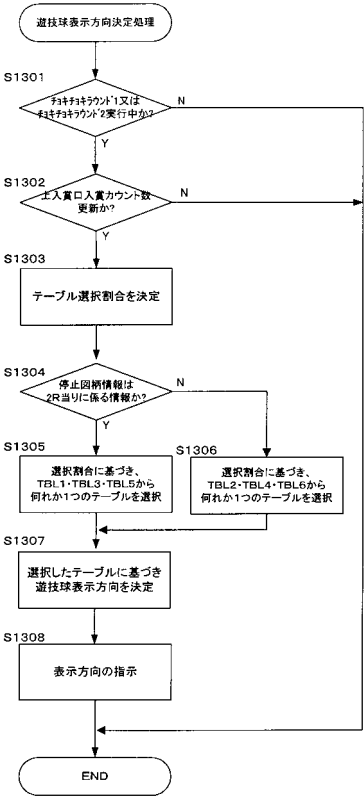
【図 30】

テーブル名	停止図柄情報	「確変突入」	「チョキチョキ確変」	合計	選択割合1	選択割合2
テーブル1	2R確変	200	56	256	128	32
テーブル2	16R確変または16R非確変	56	200	256	96	96
テーブル3	2R確変	128	128	256	32	128
テーブル4	16R確変または16R非確変	128	128	256		
テーブル5	2R確変	56	200	256		
テーブル6	16R確変または16R非確変	200	56	256		
合 計				256	256	256

【図 29】

テーブル名	停止図柄情報	「確変チャンスモード突入」又は「確変チャンスモード退場」	「チョキチョキ確変」	合計	選択割合1	選択割合2
テーブル1	2R確変または2R非確変	200	56	256	128	32
テーブル2	16R確変	56	200	256	96	96
テーブル3	2R確変または2R非確変	128	128	256	32	128
テーブル4	16R確変	128	128	256		
テーブル5	2R確変または2R非確変	56	200	256		
テーブル6	16R確変	200	56	256		
合 計				256	256	256

【図 31】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 石井 健二  
東京都荒川区東日暮里2丁目48番6号 株式会社 アイテックス 内
- (72)発明者 服部 明之  
東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社 エース電研 内

## 合議体

審判長 立川 功  
審判官 瀬津 太朗  
審判官 秋山 斉昭

- (56)参考文献 特開2005-192818(JP,A)  
特開2005-144066(JP,A)  
特開2005-131027(JP,A)  
特開2001-29567(JP,A)  
特開2005-211215(JP,A)  
特開2005-204680(JP,A)  
パチンコ必勝ガイド2005年3・3号第122頁 2005年3月3日、株式会社白夜書房発行

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F7/02