

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-106553

(P2009-106553A)

(43) 公開日 平成21年5月21日(2009.5.21)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 6 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2007-282466 (P2007-282466)
 (22) 出願日 平成19年10月30日 (2007.10.30)

(71) 出願人 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100080160
 弁理士 松尾 憲一郎
 (72) 発明者 岡田 和生
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 Fターム(参考) 2C088 AA13 AA17 BA04 BA69 DA07
 EA13 EB14 EB42 EB48

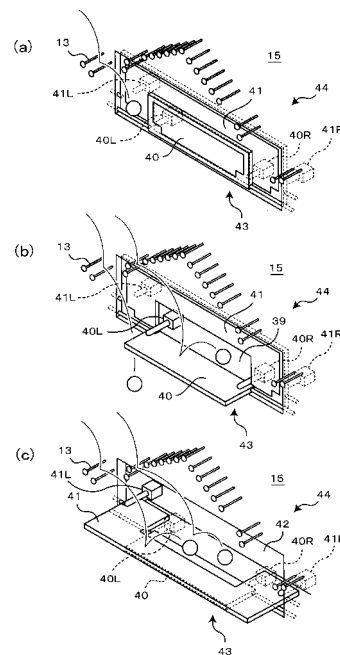
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】特別入賞装置の構造そのものに特徴があり、かつ大当たり遊技における特別入賞装置の作動態様がユニークで、しかも、遊技初心者でも安心して遊技を楽しむことのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技球が転動する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、特別な遊技状態において開放状態となる入賞口を有する複数の特別入賞装置と、を備え、前記各特別入賞装置は、各々の前記入賞口が、前記遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されている遊技機とした。

【選択図】 図 1 9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が転動する遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域に設けられ、特別な遊技状態において開放状態となる入賞口を有する複数の特別入賞装置と、
を備え、

前記各特別入賞装置は、各々の前記入賞口が、前記遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別入賞装置は、相対的に小型の第 1 特別入賞装置と、相対的に大型の第 2 特別入賞装置とで構成され、前記第 1 特別入賞装置が前記第 2 特別入賞装置に囲まれるように配置されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

10

【請求項 3】

前記特別入賞装置は、前記第 1 特別入賞装置が前記第 2 特別入賞装置に収納されていることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特別な遊技状態は、前記特別入賞装置の入賞口の開放と閉鎖とを、所定の回数に亘り繰り返して遊技球が入賞し易い状態となるラウンドゲームを実行する遊技状態であり、前記第 1 特別入賞装置と前記第 2 特別入賞装置のいずれの入賞口を開放するかを、前記ラウンドゲーム毎に切り換える入賞装置切換手段を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものであり、詳しくは、特別な遊技状態において開放する特別入賞装置を備えるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機の代表的なものとしてパチンコ遊技機があり、従来のパチンコ遊技機では、通常遊技において、所謂「始動口」と呼ばれる特定の入賞口に遊技球が入球すると大当たり遊技の抽選が行われ、この抽選結果に応じて、「特別図柄」と呼ばれる識別情報の変動表示及び停止表示が所定の表示器内で行われる。そして、大当たり遊技抽選に当選して特定の「特別図柄」（識別情報）が停止表示された場合は、遊技者に有利な特別遊技である大当たり遊技に移行する。

30

【0003】

この大当たり遊技においては、遊技盤に設置された特別入賞装置が作動し、閉鎖状態にあった入賞口（所謂「大入賞口」）が長時間開放するラウンド遊技を複数回繰り返す。したがって、大当たり遊技状態においては、遊技者は多くの賞球を獲得することが可能となる。

【0004】

40

特別入賞装置は、一般に、遊技盤における遊技球の転動領域の下部領域に配設されており、その構造としては、入賞口を閉じ蓋で閉じ、この閉じ蓋の上端が前方へ倒れ込むことで入賞口が開放されるタイプのもの（例えば、特許文献 1、特許文献 2 を参照。）や、入賞口の左右にチューリップの花びらのような可動片を配設し、この可動片が開閉動作して入賞口を開閉するタイプのもの（例えば、特許文献 3、特許文献 4、特許文献 5 を参照。）が主流になっている。

【特許文献 1】特開 2003 - 299803 号公報

【特許文献 2】特開 2007 - 14591 号公報

【特許文献 3】特開 2002 - 306713 号公報

【特許文献 4】特開 2005 - 312502 号公報

50

【特許文献5】特開2006-280755号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記した従来の特別入賞装置の構造では、大当たり遊技における特別入賞装置の動作がもともと単調な上、その構造自体があまりにも一般的になりすぎているため、大当たり時における特別入賞装置の開放時における動作には、面白味も意外性も感じられず、大当たり遊技そのものが単調なものとなっている。

【0006】

そこで、特別入賞装置を遊技盤上に2つ設け、大当たり遊技毎に、あるいは大当たり遊技のラウンド毎に作動させる特別入賞装置を変更可能としたものが提案されたが、特別入賞装置の構造そのものが従来同様であるため、特別入賞装置としての動作の単調さや大当たり遊技の単調さを解消するには至っていない。

10

【0007】

しかも、このように特別入賞装置を異なる場所に2つ設けた場合、入賞口へより多くの遊技球を入賞させるために、遊技者は、作動する特別入賞装置の位置に合わせて遊技球の発射力を変更する必要があるため、そのためには、発射ハンドルの回動角度を変えるためのハンドル操作を行わなければならない、かかる操作が大きな負担となるおそれがあった。特に遊技に慣れていない初心者にとっては、特別入賞装置に応じて発射ハンドルを操作することは大変分り難い。

20

【0008】

そこで、特別入賞装置の構造そのものに特徴があり、かつ大当たり遊技における特別入賞装置の作動態様がユニークで、しかも遊技初心者でも安心して遊技を楽しむことのできる遊技機の提供が望まれている。本発明は、上述した課題を解決することの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】

【0009】

(1)本発明は、遊技球が転動する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、特別な遊技状態において開放状態となる入賞口を有する複数の特別入賞装置と、を備え、前記各特別入賞装置は、各々の前記入賞口が、前記遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されている遊技機を提供するものである。

30

【0010】

(2)本発明は、上記(1)に記載の遊技機において、前記特別入賞装置は、相対的に小型の第1特別入賞装置と、相対的に大型の第2特別入賞装置とで構成され、前記第1特別入賞装置が前記第2特別入賞装置に囲まれるように配置されていることを特徴とする。

【0011】

(3)本発明は、上記(1)又は(2)に記載の遊技機において、前記特別入賞装置は、前記第1特別入賞装置が前記第2特別入賞装置に収納されていることを特徴とする。

【0012】

(4)本発明は、上記(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機において、前記特別な遊技状態は、前記特別入賞装置の入賞口の開放と閉鎖とを、所定の回数に亘り繰り返して遊技球が入賞し易い状態となるラウンドゲームを実行する遊技状態であり、前記第1特別入賞装置と前記第2特別入賞装置のいずれの入賞口を開放するかを、前記ラウンドゲーム毎に切り換える入賞装置切換手段を備えることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、特別な遊技状態において開放状態となる入賞口を有する特別入賞装置が複数個設けられており、各特別入賞装置の入賞口が、遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されているため、特別入賞装置における入賞口の開放状態が極めてユニークなものとなり、特別な遊技状態の面白味や意外性が高まって、特別遊技の単調さを解

50

消することが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、本発明の実施形態について説明する。

【0015】

本実施形態に係る遊技機は、遊技球が転動する遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、特別な遊技状態において開放状態となる入賞口を有する複数の特別入賞装置を備え、各特別入賞装置は、各々の入賞口が、遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されているものである。

【0016】

本実施形態における遊技機を、例えば、遊技球を遊技領域に発射させる発射ハンドルを備えたパチンコ遊技機とした場合、パチンコ遊技機では、通常遊技状態と、この通常遊技状態よりも多くの賞球払い出し機会を得ることができる特別な遊技状態（所謂「大当たり遊技」）と、が設定されており、通常遊技状態から特別な遊技状態に移行するか否かを所定の抽選確率による抽選で決定している。なお、特別な遊技状態で実行される特別遊技は、大当たり遊技と呼称される場合があり、以下、本明細書においては、特別遊技が実行されている遊技状態を大当たり遊技状態と称する。

【0017】

パチンコ遊技機では、遊技領域には遊技球の入賞により賞球の払い出しを受けることができる複数の入賞口が設けられており、前記複数の入賞口の中でも所謂「大入賞口」と呼ばれる開閉自在なシャッタなどを具備する入賞口を有する特別入賞装置が設けられた構成が一般的である。

【0018】

かかるパチンコ遊技機において、特別な遊技状態において通常遊技状態よりも多くの賞球払い出し機会を得ることができるというのは、特別な遊技状態にあっては、前記入賞口を所定時間開放するラウンドゲームを複数回行うようにしているからである。

【0019】

上述した構成のパチンコ遊技機において、本実施形態においては、大当たり遊技の実行中に、前記遊技領域に広く開放して、遊技球を受け入れ可能とする前記入賞口（特別入賞口）が付設された複数の特別入賞装置を備え、その複数の特別入賞装置を、遊技者が遊技盤を正面視した場合に、平面的に重なるように遊技盤上に配置するのである。

【0020】

これにより、本実施形態におけるパチンコ遊技機は、遊技者が遊技中に遊技盤を正面視した場合に、通常遊技状態では複数の特別入賞装置が遊技盤に配設されているようには見えないが、大当たり遊技の実行中に、複数の特別入賞装置のそれぞれに付設された入賞口（特別入賞口）を、遊技球が入球可能となるように開放動作させることにより、遊技者は遊技盤に特別入賞装置が複数設置されていることを認識することになるという、遊技者の意表をつく複数の特別入賞装置を備えたパチンコ遊技機とすることができる。

【0021】

また、前記特別入賞装置は、相対的に小型の第1特別入賞装置と、相対的に大型の第2特別入賞装置とで構成され、前記第1特別入賞装置が前記第2特別入賞装置に囲まれるように配置することができる。

【0022】

すなわち、本実施形態における複数の特別入賞装置は、例えば、一方の特別入賞装置を相対的に小型の第1特別入賞装置として、他方の特別入賞装置を相対的に大型の第2特別入賞装置とする二つの特別入賞装置で構成して、しかも、例えば大型の第2特別入賞装置の入賞口を門形に形成して、小型の第1特別入賞装置の周囲を囲むように面一状態に配置して、両者を遊技盤に平面的に重なるように配設するのである。

【0023】

上述した構成のパチンコ遊技機によれば、遊技盤上に、盤面と平面的に配設された二つ

10

20

30

40

50

の特別入賞装置は、通常遊技状態においては、遊技者から正面視した場合、小型の第1特別入賞装置と大型の第2特別入賞装置は一体としてしか見えないものの、大当たり遊技の実行中においては、小型の第1特別入賞装置に付設された小型の入賞口（特別入賞口）が開放されたり、大型の第2特別入賞装置に付設された大型の入賞口（特別入賞口）が開放されたりするという、大きさの異なる開口部（つまり、特別入賞口）を持つ複数の特別入賞装置を備えたパチンコ遊技機とすることができる。

【0024】

また、上述の特別入賞装置は、第1特別入賞装置を第2特別入賞装置に収納したものとすることもできる。すなわち、前述した小型の第1特別入賞装置を大型の第2特別入賞装置に収納して、遊技盤に平面的に重なるように配設するのである。例えば、第2特別入賞装置の大型の大入賞口に門形のシャッタを配設するとともに、この門形のシャッタで囲まれるように小型矩形のシャッタを形成し、大入賞口を第1特別入賞装置と第2特別入賞装置とで共用するのである。このとき、大入賞口内には、第1特別入賞装置を構成するソレノイドなども収納しておく。

10

【0025】

かかる構成により、遊技盤に効率よく複数の特別入賞装置を配設することが可能となるだけでなく、特別入賞装置の内部構成部材（例えば、特別入賞装置へ入球した遊技球のカウントセンサ、遊技球の排出路等）を一部共通化して用いることもできる。

【0026】

また、前記大当たり遊技は、特別入賞装置の特別入賞口の開放と閉鎖とを、所定の回数に亘り繰り返して遊技球が入賞し易い状態となるラウンドゲームを実行する遊技状態であり、前記第1特別入賞装置と前記第2特別入賞装置のいずれの特別入賞口を開放するかを、前記ラウンドゲーム毎に切り換える入賞装置切換手段を備えることもできる。

20

【0027】

すなわち、前述したように、大当たり遊技の実行中には、特別入賞装置に付設された特別入賞口を所定時間開放するラウンドゲームが複数回行われるものであるが、かかる構成のパチンコ遊技機において、前記入賞装置切換手段は、ラウンドゲーム毎に、複数の特別入賞装置に付設された特別入賞口のうち、開放する特別入賞口をラウンドゲーム毎に切換えるのである。これにより、同一の大当たり遊技の実行中に、開放される特別入賞口がラウンドゲーム毎に異なる場合があり、大当たり遊技の単調さを解消することができる。

30

【0028】

また、遊技盤上に複数配設された特別入賞装置の内部構成部材として、前述したように、特別入賞口に入球した遊技球を計数するためのカウントセンサが設けられている。そして、前記カウントセンサにより、大当たり遊技の実行中の前記ラウンドゲームにおいて、特別入賞装置に入球した遊技球の数が、予め定められた所定数に達したか否かを、正確に計数することができ、大当たり遊技における遊技者が獲得できる賞球数を安定して供給できるパチンコ遊技機とすることができる。

【0029】

かかる構成により、複数の特別入賞装置に付設された特別入賞口へ遊技球を入賞させることが可能となり、極めて斬新な構成の遊技機とすることができ、面白味や意外性が向上し、特に、大当たり遊技に対する遊技興趣が高まり、かつ大当たり遊技の実行時における遊技の単調さを解消することが可能となる。なお、遊技領域上に形成された複数の特別入賞口の横幅については、少なくとも、所謂「大入賞口」として必要な長さが確保される大きさに設定しておくものとする。

40

【0030】

また、本実施形態における制御部としては、例えば、CPUからなる中央演算処理装置と、ROMやRAMなどからなる記憶装置と、その他必要に応じて設定される回路などを備えた制御回路を構成し、前記ROMに記憶されたプログラムに基づいて、入賞装置切換手段等を実行することが望ましい。

【0031】

50

以下、本発明に係る遊技機の好適な実施形態を、図面に基づいて説明する。なお、以下では遊技機をパチンコ遊技機としている。

【0032】

[遊技機の構成]

遊技機について、図1～図3を用いて説明する。図1は本実施形態におけるパチンコ遊技機10の概観を示す斜視図、図2は同パチンコ遊技機10の概観を示す分解斜視図、図3は同パチンコ遊技機10の概観を示す正面図である。

【0033】

図1に示すように、パチンコ遊技機10は、本体枠12と、その本体枠12の前方に開閉自在に軸着された扉11とから構成されている。本体枠12は、図2に示すように、前面に開口12aが形成されており、開口12aの内部には各種の部品が配設されている。扉11は開口12aを前面から閉鎖するためのものであり、通常閉鎖した状態で遊技が行われる(図1)。また、図1及び図2に示すように、本体枠12の前面には、上皿20、下皿22、発射ハンドル26等が配設され、上皿20の略中央には、後述するリールユニット3の各リール3L, 3C, 3Rにそれぞれ対応する停止ボタン5L, 5C, 5Rで構成された停止ボタンユニット5が設けられている。

10

【0034】

本体枠12の開口12a内部には、図2に示すように、液晶表示装置32、遊技盤14、リールユニット3、さらにはその他各種装置等が配設されるが、理解を容易にするために、ここでは、これら液晶表示装置32、遊技盤14、リールユニット3以外の各種の部品(図示せず)についての説明は省略する。

20

【0035】

遊技盤14は、その全部又は一部が透光性を有する板形状の樹脂(透光性を有する部材)によって形成されている。この透光性を有する部材としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂など各種の材質が該当する。また、遊技盤14は、その前面側に、発射された遊技球が転動可能な遊技領域15を有している。この遊技領域15は、ガイドレール30に囲まれ、遊技球が転動可能な領域である。また、遊技盤14における遊技領域15には複数の遊技釘13が打ちこまれている。

【0036】

液晶表示装置32は、平板状の液晶層を透明電極及び透光性を有する保護板によって挟み込んだ構造であり、非通電領域においては透光性を有するように液晶素子が向いており、通電領域においては液晶素子の向きが変更して、画像表示がなされる一枚の平板状の液晶パネルである。すなわち、液晶表示装置32は、画像表示が行われている領域以外の領域は透光性を有するようになり、後方の部材が視認可能となる。

30

【0037】

また、液晶表示装置32は、遊技に関する画像の表示を可能とする表示領域32aを有している。この表示領域32aは、遊技盤14の全部又は一部に、背面側から重なるように配設される。

【0038】

具体的には、液晶表示装置32は、その表示領域32aが遊技領域15の全部又は一部と、遊技領域外域16の全部又は一部とに重なるように遊技盤14の後方に配設される。

40

【0039】

この液晶表示装置32における表示領域32aには、演出用の演出画像、装飾用の装飾画像など、各種の画像が表示されるものであるが、前述したように、本実施形態における液晶表示装置32は、非通電領域においては透光性を有するため、遊技盤14を遊技者から見て正面(前面)視した場合、遊技盤14と液晶表示装置32の透光性により、リールユニット3が視認可能となる。

【0040】

扉11には、透光性を有する保護板19が配設されており、保護板19は、扉11が閉鎖された状態で遊技盤14に対面する。

50

【 0 0 4 1 】

遊技盤 1 4 の外側となる扉 1 1 の所定位置には、発光表示手段としての装飾ランプ 1 3 3 a , 1 3 3 b が配設されており、遊技状態に合わせた所定の発光態様の表示を行う。

【 0 0 4 2 】

また、保護板 1 9 の上方位置には、スピーカ 4 6 L , 4 6 R が左右に配設されている。

【 0 0 4 3 】

また、本体枠 1 2 に対して発射ハンドル 2 6 が回動自在に設けられている。一般に、パチンコ遊技機における発射ハンドル 2 6 の取付け位置は、遊技者から見て右側下方に取り付けられ、右手で操作されるのが一般であるが、本実施形態においては、遊技者から見て左側下方に取り付けられ、遊技者が左手で操作する構成としている。

10

【 0 0 4 4 】

これは、詳細は後述するが、本実施形態においては、パチスロ遊技機と同様のリールユニット 3 が遊技盤 1 4 の略中央に設けられており、本実施形態におけるスロットゲームを実行する場合、リールユニット 3 に内蔵された回転駆動する 3 個のリール (図 3 参照) を遊技者が任意のタイミングで停止させるために、遊技者の右手で停止ボタン 5 L , 5 C , 5 R (図 3 参照) の操作を行なえる構成にしたためである。

【 0 0 4 5 】

さらに、発射ハンドル 2 6 の周縁部にはタッチセンサ (図示せず) が設けられている。このタッチセンサが遊技者により触接されたときには、遊技者により発射ハンドル 2 6 が握持されたと検知される。そして、発射ハンドル 2 6 が遊技者によって把持され、かつ、反時計回り方向へ回動操作されたことにより、発射制御回路 1 2 6 (図 5 参照) により、発射ソレノイド (図示しないが、発射装置 1 3 0 (図 5 参照) に組み込まれている) に電力が供給され、上皿 2 0 に貯留された遊技球が遊技盤 1 4 に順次発射され、遊技が進められる。なお、発射ハンドル 2 6 を単一のものとせず、本体枠 1 2 の左右側それぞれに設けて、遊技者がいずれかを選択して操作する構成とすることもできる。

20

【 0 0 4 6 】

次に、図 3 及び図 4 を参照しながら、パチンコ遊技機 1 0 の構成についてさらに詳細に説明する。なお、図 3 及び図 4 を用いたパチンコ遊技機 1 0 の概観の以下の説明では、図 1 及び図 2 を用いた説明と重複する部分を省略することがある。

【 0 0 4 7 】

図 3 に示すように、遊技盤 1 4 の遊技領域 1 5 には、外レール 3 0 a 及び内レール 3 0 b からなる 2 つのガイドレール 3 0、遊技釘 1 3、障害部材 5 7、通過ゲート 5 4、羽根部材 2 3 が付設された始動口 2 5、一般入賞口 5 6 a ~ 5 6 d、開閉自在のシャッタ 4 0 を備えた第 1 特別入賞装置 4 3、開閉自在のシャッタ 4 1 を備えた第 2 特別入賞装置 4 4 が設けられている。

30

【 0 0 4 8 】

遊技盤 1 4 に設けられている 2 つのガイドレール 3 0 は、遊技領域 1 5 を区画 (画定) する外レール 3 0 a と、その外レール 3 0 a の内側に配設された内レール 3 0 b とから構成される。発射された遊技球は、遊技盤 1 4 上に設けられたガイドレール 3 0 に案内されて、遊技領域 1 5 の上部に放出され、複数の遊技釘 1 3、遊技領域 1 5 上に設けられた障害部材 5 7 等との衝突により、その進行方向を変えながら遊技領域 1 5 の下方に向かって流下する。そして、遊技領域 1 5 に設けられた複数の入賞口に入賞 (入球) しなかった遊技球は、最終的に遊技領域 1 5 の最下部に設けられたアウト口 3 8 に入球して、遊技盤 1 4 の外部に排出されることとなる。

40

【 0 0 4 9 】

また、本実施形態における特別入賞装置 (第 1 特別入賞装置 4 3 及び第 2 特別入賞装置 4 4) は、遊技領域 1 5 略中央のリールユニット 3 の下部及びアウト口 3 8 の上部に、開閉自在のシャッタ 4 0 を備えた第 1 特別入賞装置 4 3 と、開閉自在のシャッタ 4 1 を備えた第 2 特別入賞装置 4 4 が、遊技盤 1 4 の遊技領域 1 5 の表面に、遊技者から正面視して平面的に重なるように配置されている。

50

【 0 0 5 0 】

すなわち、本実施形態における特別入賞装置（第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44）は、相対的に小型の第1特別入賞装置43と相対的に大型の第2特別入賞装置44との二つの特別入賞装置で構成され、第1特別入賞装置43を囲んで、その構成部材が第2特別入賞装置44に収納されて遊技盤14に埋設されている。なお、特別入賞装置（第1特別入賞装置43、第2特別入賞装置44）の構成及び動作態様については後に詳述する。

【 0 0 5 1 】

遊技領域15の略中央の遊技者から正面視して左側には、入賞口の一つである始動口25が設けられており、遊技領域15に設置された障害部材57や遊技釘13との衝突しながら転動した遊技球がこの始動口25へ入賞すると、後述する特別図柄ゲーム及び大当たり抽選が開始される。すなわち、始動口25は、特別図柄ゲーム及び大当たり抽選の契機となる入賞口である。

10

【 0 0 5 2 】

遊技領域15の左側の始動口25の上部には、通過ゲート54が設けられている。そして、遊技領域15を転動した遊技球がこの通過ゲート54を通過すると、後述する普通図柄ゲーム及び始動口25に付設された羽根部材23の開放抽選を実行する契機となる。

【 0 0 5 3 】

また、遊技領域15の左側下部には、電飾ユニット53が設けられている。この電飾ユニット53は、図4に示すように、特別図柄表示器35、普通図柄表示器33、特別図柄保留ランプ34a～34d、普通図柄保留ランプ50a～50d、ラウンド数表示器51a～51dが設けられている。以下、図4を参照して、電飾ユニット53の構成及び機能を説明する。

20

【 0 0 5 4 】

特別図柄表示器35は、2個の7セグメントLEDで構成されている。この7セグメントLEDは、所定の特別図柄の変動表示開始条件の成立（つまり、始動口25への遊技球の入賞）により、点灯・消灯を繰り返す。7セグメントLEDの点灯・消灯によって、“0”から“9”までの10個の数字図柄が、特別図柄として変動表示される。この特別図柄として、特定の数字図柄（例えば、“21”、“50”、又は“64”などの数字図柄）が停止表示された場合は、通常遊技から遊技者に有利な状態である大当たり遊技に遊技状態が移行する。この大当たり遊技となった場合には、詳細は後述するが、第1特別入賞装置43に付設されたシャッタ40又は第2特別入賞装置44に付設されたシャッタ41が開放状態に制御され、第1特別入賞装置43の第1特別入賞口39（図19（b）参照）、又は、第2特別入賞装置44の第2特別入賞口42（図19（c）参照）へ遊技球が入球可能な状態となる。

30

【 0 0 5 5 】

一方、特別図柄として、特定の数字図柄以外の数字図柄が停止表示された場合は、通常遊技状態が維持される。以上のように、特別図柄が変動表示された後、停止表示され、その結果によって遊技状態が移行又は維持されるゲームを「特別図柄ゲーム」という。

【 0 0 5 6 】

特別図柄表示器35の右側には、普通図柄表示器33が設けられている。普通図柄表示器33は、例えば、赤色LEDと緑色LEDの二つの表示用ランプで構成されており、前述した通過ゲート54を遊技球が通過すると、これら表示用ランプが交互に点灯・消灯を繰り返し、普通図柄として所定時間変動表示される。

40

【 0 0 5 7 】

そして、所定時間の経過後、例えば、緑色LEDが点灯した状態で変動停止した場合は、始動口25に付設された羽根部材23を所定時間開放する。以上のように、普通図柄が変動表示された後停止表示され、その停止態様によって始動口25に付設された羽根部材23の動作態様が決定するゲームを「普通図柄ゲーム」という。

【 0 0 5 8 】

50

普通図柄表示器 33 の下方には、特別図柄保留ランプ 34 a ~ 34 d が設けられている。この特別図柄保留ランプ 34 a ~ 34 d は、点灯又は消灯によって保留されている特別図柄の変動表示の実行回数（いわゆる、「保留回数」、「特別図柄に関する保留回数」）を表示する。例えば、特別図柄の変動表示の実行が 1 回分保留されている場合には、特別図柄保留ランプ 34 a が点灯する。

【0059】

また、普通図柄表示器 33 の下方には、普通図柄保留ランプ 50 a ~ 50 d が設けられている。この普通図柄保留ランプ 50 a ~ 50 d は、点灯又は消灯によって保留されている普通図柄の変動表示の実行回数（いわゆる、「保留回数」、「普通図柄に関する保留回数」）を表示する。特別図柄と同様に、普通図柄の変動表示の実行が 1 回分保留されている場合には、普通図柄保留ランプ 50 a が点灯する。

10

【0060】

特別図柄表示器 35 の左上部には、ラウンド数表示器 51 a ~ 51 d が設けられている。このラウンド数表示器 51 a ~ 51 d は、大当たり遊技の実行中において最大ラウンド数を表示する。なお、このラウンド数表示器 51 a ~ 51 d は、4 個の LED から構成されており、LED 毎に点灯と消灯の 2 つのパターンがあるので、少なくとも 16 パターンの表示が可能である（2 の 4 乗パターン）。なお、ラウンド数表示器 51 は、複数の 7 セグメント LED、液晶表示部、透光性を有する液晶表示部などから構成される場合もある。

【0061】

20

遊技領域 15 の略中央の背後には、それぞれ回転自在のリール 3 L, 3 C, 3 R を備えたリールユニット 3 が設けられている。そして、遊技盤 14 の下部で、上皿 20 の略中央の位置には、回転駆動されたリール 3 L, 3 C, 3 R を停止させるための 3 個の停止ボタン 5 L, 5 C, 5 R で構成される停止ボタンユニット 5 が設けられている。すなわち、本実施形態に係るパチンコ遊技機 10 では、パチンコ遊技に加え、パチスロ遊技機と同様に、所定の図柄の組み合わせとなるように回転するリールを遊技者の操作により停止させるスロットゲームを行えるようにしている。なお、リールユニット 3 の構成及びスロットゲームの内容については後に詳述する。

【0062】

そして、リールユニット 3 では、特別図柄表示器 35 において表示される特別図柄と関連する識別情報が表示される。

30

【0063】

例えば、特別図柄表示器 35 で表示される特別図柄の変動表示中においては、リールユニット 3 において、所定の図柄（図 17 参照）からなる識別情報が、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転とともに変動表示される。また、特別図柄表示器 35 において変動表示されていた特別図柄が停止表示されると、リールユニット 3 においてもリール 3 L, 3 C, 3 R の回転が停止され所定の識別情報が停止表示される。このように、リールユニット 3 は、所定の条件を満たしたときに、識別情報の変動表示および停止表示が行われる表示手段の一例である。

【0064】

40

また、特別図柄表示器 35 において特別図柄として特定の数字図柄が停止表示された場合には、大当たりであることを遊技者に把握させる識別情報がリールユニット 3 の前面の視認領域において停止表示される。具体的には、特別図柄表示器 35 において特別図柄として特定の数字図柄が停止表示された場合には、リールユニット 3 において表示される演出用の識別情報の組合せが特定の表示態様（例えば、「7, 7, 7」、「V, V, V」等の特別の図柄（図 17 参照）が、三つ揃いの状態で停止表示される態様）となり、更に、液晶表示装置 32 の表示領域 32 a において、「大当たり！！」などの文字画像とともに、喜んでいるキャラクタ画像が表示される。

【0065】

そして、本実施形態においては、上述した大当たり遊技の実行時に、第 1 特別入賞装置

50

43に付設されたシャッタ40と第2特別入賞装置44に付設されたシャッタ41とのいずれかが作動するように、主制御回路60(図5参照)により制御されている。この主制御回路60(図5参照)による制御処理については、後に詳述する。

【0066】

ここで、特別入賞装置(第1特別入賞装置43、第2特別入賞装置44)の構成及び動作について、図19及び図20を参照して詳細に説明する。図19は、特別入賞装置の構成及び動作態様を説明する斜視図である。図20は、特別入賞装置の構成及び動作態様を説明する断面図である。

【0067】

本実施形態における第1特別入賞装置43と第2特別入賞装置44は、前述したように遊技領域15の略中央のリールユニット3の下方(図3参照)に設置されている。

10

【0068】

そして、第1特別入賞装置43を相対的に小型とする一方、第2特別入賞装置44を相対的に大型に構成し、遊技者側からの正面視によれば、大型の第2特別入賞装置44に小型の第1特別入賞装置43が囲まれるように配設している。すなわち、第1特別入賞装置43の前面に設けられた相対的に小型の矩形形状のシャッタ40と、この小型の矩形形状のシャッタ40を囲むように第2特別入賞装置44の前面に設けられた大型の門形のシャッタ41とが、遊技領域15の表面に互いに平面的に重なるように配設されている。本実施形態では、第1特別入賞装置43の小型のシャッタ40を、図20に示すように、上端部が第2特別入賞装置44の大型の門形のシャッタ41に一部重合させている。

20

【0069】

さらに本実施形態では、小型の第1特別入賞装置43が大型の第2特別入賞装置44収納された構成としている。

【0070】

そして、大当たり遊技の実行時に、起立状態で第1特別入賞口39を閉鎖している第1特別入賞装置43のシャッタ40又は起立状態で第2特別入賞口42を閉鎖している第2特別入賞装置44のシャッタ41を、遊技領域15の表面から遊技者側に略水平となるまで傾動することにより、第1特別入賞装置43の第1特別入賞口39又は第2特別入賞装置44の第2特別入賞口42が遊技領域15の表面に開放され、遊技領域15を流下してゆく遊技球が入球可能となる。

30

【0071】

上述した特別入賞装置の構成において、図19(a)に示すように、大当たり遊技の実行中以外では、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44は、前面に設けられたシャッタ40及びシャッタ41を、遊技領域15の表面と略面一に直立した状態を維持して、第1特別入賞口39及び第2特別入賞口42を閉鎖することにより、遊技領域15を流下転動してきた遊技球を、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44へ入球不可としている。

【0072】

そして、図19(b)に示すように、大当たり遊技の実行時に第1特別入賞口39の開放が決定されると、第1特別入賞装置43の内部であって、シャッタ40の両端下端に設置された、第1ソレノイド40Rと第1ソレノイド40Lが同時に駆動されることにより、シャッタ40は、その上部が前方(遊技者側)へ単独で傾動して、相対的に小型の第1特別入賞口39が開放されることにより、第1特別入賞装置43へ遊技球が入球可能となる。この時、傾動したシャッタ40は、遊技領域15を流下してきた遊技球を、第1特別入賞口39へ入球し易くするための受け板として機能することとなる。

40

【0073】

また、図19(c)に示すように、大当たり遊技の実行時に、第2特別入賞口42の開放が決定されると、第2特別入賞装置44の内部であって、シャッタ41の両端下端に設置された、第2ソレノイド41Rと第2ソレノイド41Lが同時に駆動されることにより、シャッタ41は、その上部が前方に傾動する。このとき、シャッタ41の前面に一部重

50

合状態で係合しているシャッタ40もシャッタ41に押されて傾動することになり、相対的に大型の第2特別入賞口42が開放されることにより、第2特別入賞装置44へ遊技球が入球可能となる。この時、開放状態に維持されたシャッタ41は、前述したシャッタ40と共に、遊技領域15を流下してきた遊技球を、第2特別入賞口42へ入球し易くするための受け板として機能することとなる。

【0074】

次に、図20を参照して、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44の構成及びその動作についてさらに説明を加える。

【0075】

本実施形態においては、小型の第1特別入賞装置43が、相対的に大型の第2特別入賞装置44に収納されて遊技盤14に埋設された状態となっている。すなわち、図20(a)に示すように、具体的には、第2特別入賞装置44の第2特別入賞口42の前端面にシャッタ41とともに第1特別入賞装置43のシャッタ40が配設され、第2特別入賞口42の内部に、第2ソレノイド41Rと第2ソレノイド41Lと共に第1ソレノイド40Rと第1ソレノイド40Lも収納されている。

10

【0076】

そして、大当たり遊技の実行中以外では、前述したように、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44の前面に付設されたシャッタ40及びシャッタ41を、遊技領域15と略面一に起立した状態で維持することにより、第1特別入賞口39及び第2特別入賞口42を遊技領域15の表面から閉鎖して、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44の内部へ遊技球を入球不可とする構成としている。

20

【0077】

そして、図20(b)に示すように、大当たり遊技の実行時に、開放する特別入賞口に第1特別入賞口39が選択されると、シャッタ40は、第1ソレノイド40R、40Lの駆動により、第1特別入賞口39を開放するように遊技領域15の前面へ傾動して、遊技領域15を流下した遊技球が、受け板としての機能を有するシャッタ40に案内され、第1特別入賞装置43へ入球可能となる。

【0078】

また、図20(c)に示すように、大当たり遊技の実行時に、開放する特別入賞口に第2特別入賞口42が選択されると、シャッタ41は、第2ソレノイド41R、41Lの駆動により、第2特別入賞口42を開放するように遊技領域15の前面へ傾動する。

30

【0079】

この場合、前述したように、第1特別入賞装置43に設けられたシャッタ40と第2特別入賞装置44に設けられたシャッタ41は、シャッタ40の背後に、シャッタ41がシャッタ40を囲むように、その一部を重合させて設置されているため、シャッタ41が遊技領域15の前面へ傾動すると、同時にシャッタ40も傾動することとなる。

【0080】

そして、遊技領域15を流下した遊技球が、受け板としての機能を有するシャッタ41及びシャッタ40に案内され、第2特別入賞装置44へ入球可能となる。

【0081】

このように、本実施形態においては、小型の第1特別入賞装置43に設けられたシャッタ40が傾動して第1特別入賞口39を開放した場合と、大型の第2特別入賞装置44に設けられたシャッタ41が傾動して第2特別入賞口42を開放した場合とでは、遊技領域15における遊技球の入球面積が異なることになり、第2特別入賞口42を開放した場合の方が、第1特別入賞口39を開放した場合と比較して、遊技球の入球面積が広いため、より遊技領域15を流下してきた遊技球が入球し易い状態となる。

40

【0082】

なお、第1特別入賞口39及び第2特別入賞口42のいずれの特別入賞口を開放した場合でも、その開放時間(例えば、30秒)及び最大入賞個数(例えば、10個)は同様なため、大当たり遊技の実行中に遊技者が獲得できる賞球に格段の差は生じないが、第2特

50

別入賞口42が開放された方が、遊技球の入球面積が広いため、例えば、大当たり遊技の実行中に所定数（例えば、10個）の遊技球が入球するスピードが速くなり、その分消費球（つまり、アウト口38に回収される遊技球）が少なくなるため、遊技者に対して若干有利な状態となる場合がある。

【0083】

そして、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44へ入球した遊技球は、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44の奥側の下端に連通された遊技球排出路44eを経由して、遊技盤14の外部へ排出されることとなる。

【0084】

この場合、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44に入球した遊技球の個数は、遊技球排出路44eの連結部近傍に設けられたカウントセンサ44cを通過することでカウントされ、所定個数（例えば、10個）の遊技球の入球をカウントするか、又は、所定時間（例えば、30秒）経過すると、シャッタ40又はシャッタ41は、傾動状態から起立状態に変化して、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42を閉鎖して、遊技球を入球不可とする。

【0085】

上述してきたように、本実施形態においては、大当たり遊技の実行時に、第1特別入賞装置43に設けられた第1ソレノイド40R、40L、又は、第2特別入賞装置44に設けられた第2ソレノイド41R、41Lを駆動させて、シャッタ40又はシャッタ41の上部を遊技領域15の表面に傾動させることにより、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42を開放して、第1特別入賞装置43又は第2特別入賞装置44に遊技球を入球可能とするものであるが、シャッタ40又はシャッタ41の基本状態は遊技領域15と略面一に起立した状態であり、第1ソレノイド40R、40L又は第2ソレノイド41R、41Lが駆動しない場合は、シャッタ40又はシャッタ41は、例えば、戻りバネ（図示せず）等で遊技領域15と略面一に起立した状態が維持される構成としている。

【0086】

また、本実施形態においては、図20に示すように、第1ソレノイド40R、40L、第2ソレノイド41R、41L、遊技球排出路44e、カウントセンサ44c等の、特別入賞装置（第1特別入賞装置43、第2特別入賞装置44）を構成する装置及び構成部材は、遊技盤14の背面と面一となるように、遊技盤14の内部に埋設されており、これにより遊技盤14の背後に配設される液晶表示装置32（図2参照）の設置を妨げない構成としている。

【0087】

そして、上述してきたように、第1特別入賞装置43は第2特別入賞装置44に完全に収納される構成とすることにより、第1特別入賞装置43又は第2特別入賞装置44に遊技球が入球した場合の遊技球排出路44e、カウントセンサ44c等の構成部材を共有化して、遊技盤14に埋設される特別入賞装置（第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44）の構成部材の部品点数を減らすことができる。

【0088】

さらに、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44を、遊技領域15の略中央のルールユニット3の下方（図3参照）に平面的に重なるように配置することにより、遊技球を発射させる発射強度を、開放する特別入賞口（第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42）に合わせて変更する必要がないため、遊技者は、大当たり遊技の実行中に、発射ハンドルの操作量を一定に保持したまま遊技を続行することができる。

【0089】

上述してきた構成の特別入賞装置によれば、大きさの異なる複数の特別入賞装置（第1特別入賞装置43又は第2特別入賞装置44）に、遊技球の入球面積の異なる複数の特別入賞口（第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42）を備え、なおかつ遊技領域15に平面的に重なるように配設しているため、大当たり遊技の実行中に、開放される特別入賞口（第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42）によって、遊技球の入球面積が変化する

10

20

30

40

50

という、極めて斬新な構成の遊技機とすることができ、面白味や意外性が向上し、特に、大当たり遊技に対する遊技興趣が高まり、かつ大当たり遊技の実行時における遊技の単調さを解消することが可能となる。

【0090】

図3及び図4を用いたパチンコ遊技機10の説明に戻る。

【0091】

本実施形態における大当たり遊技の実行時は、前述したように、第1特別入賞装置43に設けられたシャッタ40と第2特別入賞装置44に設けられたシャッタ41のいずれかが駆動（つまり、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42を開放）される。そして、所定個数（例えば10個）の遊技球の入賞、又は、所定時間（例えば30秒）が経過するまで開放状態に保持され、開放状態において第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44への所定数の遊技球の入賞又は所定時間の経過のいずれかの条件が成立すると、第1特別入賞装置43と第2特別入賞装置44は、遊技球を受け入れ難い閉鎖状態になるように、シャッタ40又はシャッタ41が駆動される。その結果、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44への遊技球の入球は不可となる。

10

【0092】

なお、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42が遊技球を受け入れやすい状態となっている開放状態から遊技球を受け入れ難い状態となっている閉鎖状態までの遊技をラウンドゲームという。したがって、シャッタ40又はシャッタ41は、ラウンドゲーム時に第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42を開放し、各ラウンドゲーム間では閉鎖することになる。また、ラウンドゲームは、“1”ラウンド、“2”ラウンド等のラウンド数として計数されるため、ラウンドゲームの1回目を第1ラウンド、2回目を第2ラウンドと呼称する場合がある。

20

【0093】

続いて、開放状態から閉鎖状態に駆動されたシャッタ40又はシャッタ41は、所定の時間（例えば、1秒）経過後に再度開放状態に駆動される。つまり、次のラウンドゲームへ継続して進むことができる。なお、第1ラウンドのラウンドゲームから、次のラウンドゲームに継続して進むことができない（最終の）ラウンドゲームが終了するまでの遊技状態を大当たり遊技状態という。すなわち、大当たり遊技状態は遊技者にとって有利な遊技状態である。なお、本実施形態においては、遊技盤14の遊技領域15に、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42という、大当たり遊技時に開放される複数の特別入賞口が設けられており、上述したラウンドゲームの実行中に次のラウンドゲームで開放される特別入賞口が選択される。つまり、ラウンドゲーム毎に異なる特別入賞口が開放されるようにしている。

30

【0094】

また、前述した始動口25、一般入賞口56a～56d、第1特別入賞装置43又は第2特別入賞装置44に遊技球が入賞したときには、それぞれの入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が上皿20又は下皿22に払い出される。

【0095】

このように、本実施形態に係るパチンコ遊技機10では、一般遊技状態において、大当たり遊技状態へ移行するか否かの当たり抽選（特別図柄ゲーム）が行われ、大当たり遊技の抽選結果に基づいて、前記特別図柄表示器35に停止表示される特別図柄に対応した識別情報の組み合わせが、リールユニット3に停止表示されるとともに、抽選結果に伴う演出画像についても液晶表示装置32の表示領域32aに表示されることになる。そして、大当たり抽選に当選すれば、前述した大当たり遊技状態に移行するのである。

40

【0096】

また、特別遊技抽選手段による抽選契機となるのは、遊技領域15に発射した遊技球が始動口25に入賞した場合であり、通常遊技状態において、始動口25に遊技球が入賞すると、特別遊技抽選手段の機能を担う、後述の主制御回路60（図5参照）により特別遊技の抽選が行なわれ、その抽選結果に基づいて、特別図柄表示器35上において、遊技者

50

に抽選結果を示唆する識別情報を変動表示させる。

【0097】

また、本実施形態では、大当たり遊技状態の実行中において、最初のラウンド数から最もラウンドゲームが継続された場合の最後のラウンドゲームまでのラウンド数（最大継続ラウンド数）は、15ラウンド又は2ラウンドである。なお、大当たり遊技状態の実行中における最大継続ラウンド数は限定されるものではない。例えば、最大継続ラウンド数は、ラウンド数抽選手段（後述するメインCPU66を含む主制御回路60（図5参照））による抽選により、“1”ラウンドから“15”ラウンドまでの間から選択されるなど、任意のラウンド数であってもよい。

【0098】

また、本実施形態では、図2及び図3に示すように、障害部材57の下方、遊技盤14の略中央の背後にリールユニット3を設けている。このリールユニット3は、その内部に3個のリール（リール3L、3C、3R）を内蔵し、パチンコ遊技機10の遊技状態の変化に合わせて3個のリール3L、3C、3Rが回転駆動される。そして、遊技盤14の下方、上皿20の略中央には、リールユニット3の内部で回転駆動される3個のリール3L、3C、3Rの回転を停止させるために、遊技者により操作される停止ボタンユニット5が設けられている。この停止ボタンユニット5には、前述した3個のリール3L、3C、3Rにそれぞれ対応した停止ボタンが3個（停止ボタン5L、停止ボタン5C、停止ボタン5R）設けられている。

【0099】

ここで、図15～図18を参照し、遊技盤14の背後に取り付けられたリールユニット3の構成を説明する。図15(a)はリールユニット3の分解斜視図、図15(b)はリールユニット3の斜視図である。また、図16はリールユニット3に内蔵されている3個のリール3L、3C、3Rの内部を示すために一部を切欠した説明図である。図17は、3個のリール3L、3C、3Rの外周に印刷されている識別情報としての複数の図柄を示す図柄配置図、図18は、リールユニット3の正面拡大図である。

【0100】

図15(a)に示すように、リールユニット3は、それぞれ回転自在に配設された3個のリール3L、3C、3Rと、これら3個のリール3L、3C、3Rを内蔵するカバー体とからなり、このカバー体は、遊技盤14の背後における3個のリール3L、3C、3Rに対向する部位に配設される透明な前面カバー3Fと、この前面カバー3Fに係合する裏カバー3Bとから構成されている。このように、3個のリール3L、3C、3Rを、前後に結合した前面カバー3Fと裏カバー3Bとから形成されるリール収容空間内に内蔵してリールユニット3が構成されている。

【0101】

すなわち、図15(a)に示すように、裏カバー3Bは、断面略C字状の湾状に形成した周壁部3cと、この周壁部3cの左右に形成された略円形の左右壁3dとからなり、この左右壁3dに、それぞれ略L字状とした係合溝3bを設けている。

【0102】

一方、3個のリール3L、3C、3Rは心棒3aにより並列状態に連結されている。

【0103】

そして、前記心棒3aの両端を前記係合溝3b、3bに掛け渡して組み込み、前面カバー3Fと裏カバー3Bを一体に結合して、図15(b)に示すように、リールユニット3が形成され、遊技盤14の背後の所定の位置に取り外し自在に設置されることとなる。

【0104】

なお、図15(a)に示す3eは前記係合溝3bに連続する案内溝であり、この案内溝3eによって、リール3L、3C、3Rを連結した前記心棒3aを係合溝3bにガイド可能としている。また、3hは裏カバー3Bに形成した係合爪であり、この係合爪3hによって裏カバー3Bと前面カバー3Fとが突合せ状態に結合される。

【0105】

10

20

30

40

50

また、図 16 に示すように、3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R は、それぞれ同一構造からなり、リール枠本体に内蔵され、リール 3 L, 3 C, 3 R をそれぞれ回転駆動及び停止させるステッピングモータ 6 と、各リール 3 L, 3 C, 3 R の外周に印刷された識別情報である複数の図柄を、背後から照明するための発光体 4 a, 4 b, 4 c を設けたバックランプユニット 4 を具備している。このように、高速で回転するリールの背後に照明を設けることにより、遊技者にとって、識別情報である複数の図柄を見分け易くなる。さらに、リール外周に印刷される識別情報（図柄）も半透明な特殊インク等で印刷することにより、なお一層、複数の図柄の判別が容易になるため、本実施形態におけるスロットゲームを実行する場合に、遊技者が任意の図柄を狙って停止ボタン 5 L, 5 C, 5 R を操作できることとなる。

10

【0106】

そして、図 17 に示すように、3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R の外周には、識別情報である複数の図柄がそれぞれ異なる配置で印刷されている。また、各リールには 21 個の図柄が印刷されており、その種類は 7 種類の異なる図柄が用いられている。数字の 7（図柄 81）及びアルファベットの V（図柄 80）は、本実施形態における大当たり遊技状態の発生を遊技者に示唆する特別な図柄である。他にも、チェリー（図柄 83）、スイカ（図柄 84）、ベル（図柄 85）、リプレイ（図柄 86）等の複数の図柄が設けられる。

【0107】

次に、図 18 を参照して、本実施形態における 3 個のリールの有効ラインを説明する。図 18 に示すように、リールユニット 3 の前面カバー 3 F の前側面には 5 本のライン、すなわち、中段にライン L1、上段及び下段にそれぞれにライン L2、斜めに 2 本のライン L3 が表示されている。これは、リールユニット 3 に内蔵されている 3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R が停止した際の図柄の組合せを規定する有効ラインを示している。

20

【0108】

一般に、パチスロ遊技機においては、その遊技媒体であるコイン（又は、遊技メダル等と呼ばれる）をパチスロ遊技機に投入した枚数によって有効ラインは変化する。例えば、1 枚のコイン投入で中段のライン L1 のみ有効となり、2 枚のコイン投入で中段のライン L1 と共に上下段のライン L2 も有効（つまり、中段、上段、下段の 3 ラインが有効）となる。さらに、3 枚のコイン投入で中段のライン L1、上下段のライン L2 にあわせて斜めライン L3 も有効（つまり、中段、上段、下段、右上がり斜め、右下がり斜めの 5 ラインが有効）となる。

30

【0109】

しかし、本実施形態においては、始動口 25 への遊技球の入賞を契機として、リールユニット 3 に内蔵されている 3 個のリール 3 L, 3 C, 3 R は回転駆動されるため、常時「5 ライン」を有効ラインとしている。そして、本実施形態におけるスロットゲームが実行される場合に、遊技者が停止ボタンユニット 5 に設置されている各リールに対応した停止ボタン 5 L, 5 C, 5 R を操作して、回転中の各リールの所定の図柄を狙って停止させる場合、前記「5 ライン」上のいずれかに同一の図柄が停止すれば、所謂「目押し」と呼ばれる停止ボタン操作が的確だったこととなる。

【0110】

[遊技機の電氣的構成]

本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 の制御回路について図 5 を用いて説明する。図 5 は、本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 の制御回路を示すブロック図である。

40

【0111】

本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 の制御回路は、主に、遊技制御手段としての主制御回路 60 と、演出制御手段としての副制御回路 200 とから構成される。主制御回路 60 は、遊技の制御を行うものであり、副制御回路 200 は、遊技の進行に応じた演出の制御（例えば、画像表示制御、音声出音制御、装飾ランプ制御等）を行うものである。

【0112】

主制御回路 60 は、図 5 に示すように、制御手段であるメイン CPU 66、メイン RO

50

M（読み出し専用メモリ）68、メインRAM（読み書き可能メモリ）70を備えている。この主制御回路60は、遊技の進行を制御する。

【0113】

メインCPU66には、メインROM68、メインRAM70等が接続されており、このメインROM68に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。このように、このメインCPU66は、例えば、入賞装置切換手段（特別図柄制御処理（図9参照））などの各種手段として機能することとなる。

【0114】

メインROM68には、メインCPU66によりパチンコ遊技機10の動作を制御するためのプログラムが記憶されており、その他には、乱数抽選によって大当たり判定をする際に参照される大当たり抽選テーブル（図6参照）等の各種のテーブルが記憶されている。

10

【0115】

メインRAM70は、メインCPU66の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0116】

また、この主制御回路60は、所定の周波数のクロックパルスを生成するリセット用クロックパルス発生回路62、電源投入時においてリセット信号を生成する初期リセット回路64、後述する副制御回路200に対してコマンドを供給するためのシリアル通信用IC72を備えている。また、これらのリセット用クロックパルス発生回路62、初期リセット回路64、シリアル通信用IC72は、メインCPU66に接続されている。なお、このリセット用クロックパルス発生回路62は、後述するシステムタイマ割込処理を実行するために、所定の周期（例えば2ミリ秒）毎にクロックパルスを発生する。尚、このシリアル通信用IC72は、各種のコマンドを副制御回路200（副制御回路200に含まれる各種の手段）へ送信する送信手段に相当する。

20

【0117】

また、主制御回路60には、各種の装置が接続されており、例えば、図5に示すように、カウントセンサ44c、一般入賞球センサ106、107、108、109、通過球センサ114、始動入賞球センサ116、普通電動役物ソレノイド118、第1ソレノイド40R、40L、第2ソレノイド41R、41Lが接続されている。

30

【0118】

カウントセンサ44cは、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44の内部の遊技球排出路44e（図20参照）に設けられている。このカウントセンサ44cは、第1特別入賞装置43及び第2特別入賞装置44に遊技球が入球した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

【0119】

一般入賞球センサ106、107、108、109は、一般入賞口56a～56dにそれぞれ対応して設けられている。この一般入賞球センサ106、107、108、109は、各一般入賞口56a～56dへ遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

40

【0120】

通過球センサ114は、通過ゲート54に設けられている。この通過球センサ114は、通過ゲート54を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

【0121】

遊技球検出手段である始動入賞球センサ116は、始動口25に設けられている。始動入賞球センサ116は、始動口25に遊技球が入賞したことを検出して、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

【0122】

普通電動役物ソレノイド118は、リンク部材（図示せず）を介して羽根部材23に接

50

続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて、羽根部材23を開放状態又は閉鎖状態とする。

【0123】

第1ソレノイド40R, 40Lは、図3に示すシャッタ40の下端両端(図19参照)に接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて駆動され、第1特別入賞口39を開放状態とする。

【0124】

第2ソレノイド41R, 41Lは、図3に示すシャッタ41の下端両端(図19参照)に接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて駆動され、第2特別入賞口42を開放状態とする。

10

【0125】

そして、主制御回路60には、発射制御回路126が接続されている。この発射制御回路126は、遊技者によって発射ハンドル26が把持され、回動操作された場合、発射装置130の発射ソレノイド(図示せず)へ電力が供給されて、上皿20に貯留された遊技球が発射されることとなる。

【0126】

なお、発射制御回路126は、遊技者による発射ハンドル26の回動操作量に応じた電力を、発射ソレノイド(図示せず)へ供給するため、遊技者は発射ハンドル26の回動操作量を調節することにより、遊技球の発射強度を変更することができる。

20

【0127】

また、主制御回路60には、払出制御回路127が接続されている。この払出制御回路127には、遊技球の払出を行なう払出装置128、カードユニット150が接続されている。また、払出制御回路127は、主制御回路60から供給される賞球制御コマンド、カードユニット150から供給される貸し球制御信号を受け取り、払出装置128に対して所定の信号を送信することにより、払出装置128に遊技球を払い出させる。

【0128】

さらに、主制御回路60は、電飾ユニット53(図4参照)の各種表示器、表示ランプを制御する表示器制御回路76を備えている。この表示器制御回路76はメインCPU66からの指示に従い、パチンコ遊技機10の遊技状態に応じて、特別図柄表示器35、普通図柄表示器33の変動の制御(例えば、変動の開始及び所定の図柄での表示停止)を行い、さらに、特別図柄保留ランプ34a~34d、普通図柄保留ランプ50a~50d、ラウンド数表示器51a~51dの点灯及び消灯の制御を行うものである。

30

【0129】

一方、シリアル通信用IC72には、副制御回路200が接続されている。この副制御回路200は、主制御回路60から供給される各種のコマンドに応じて、液晶表示装置32における表示制御、スピーカ46L, 46Rから発生させる音声に関する制御、装飾ランプ133a, 133bの制御等を行なう。

【0130】

なお、本実施形態においては、主制御回路60から副制御回路200に対してコマンドを供給するとともに、副制御回路200から主制御回路60に対して信号を供給できないように構成したが、これに限らず、副制御回路200から主制御回路60に対して信号を送信できるように構成しても問題ない。

40

【0131】

副制御回路200は、可変表示制御手段、音発生制御手段としてのサブCPU206、記憶手段としてのプログラムROM208、ワークRAM210、液晶表示装置32における表示制御を行うための表示制御回路250、スピーカ46L, 46Rから発生させる音声に関する制御を行う音声制御回路230、演出用の装飾ランプ133a, 133bの制御を行うランプ制御回路240、リールモータ駆動/停止制御回路260、リール停止信号制御回路270から構成されている。副制御回路200は、主制御回路60からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。

50

【 0 1 3 2 】

サブCPU 206には、プログラムROM 208、ワークRAM 210等が接続されている。サブCPU 206は、このプログラムROM 208に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU 206は、後述するように、主制御回路60から供給される各種のコマンドに従って、副制御回路200の制御を行う。サブCPU 206は、後述する各種の手段として機能することとなる。

【 0 1 3 3 】

プログラムROM 208には、サブCPU 206によりパチンコ遊技機10の特別図柄の変動表示に関連して実行される液晶表示装置32の画像表示に伴う複数種類の演出画像データや、大当たり遊技中のラウンドゲームに関連して実行される複数種類の演出画像データが記憶されており、その他には、リーチ演出の表示期間を定めたリーチ時間テーブル等各種のテーブルも記憶されている。

10

【 0 1 3 4 】

ワークRAM 210は、サブCPU 206の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。例えば、リーチ演出時間を制御するためのタイマ変数、演出パターンを選択するための演出表示選択用乱数カウンタ等、各種の変数等が位置付けられている。

【 0 1 3 5 】

表示制御回路250は、サブCPU 206から供給される、特別図柄の変動表示に関連して実行される演出表示の進行に伴う複数種類の演出パターンや、大当たり遊技中のラウンドゲームに関連して実行される複数種類の演出パターン等の演出画像データ等を、液晶表示装置32に画像を表示させる制御を行うものである。

20

【 0 1 3 6 】

音声制御回路230は、サブCPU 206から供給される音声発生命令に応じて、スピーカ46L, 46Rから音声を発生させるものである。

【 0 1 3 7 】

ランプ制御回路240は、サブCPU 206から供給されるプログラムROM 208に記憶されたプログラムに従って、装飾ランプ133a, 133bの発光制御を行うものである。また、本実施形態においては、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rの背後に設置されているバックランプユニット4(図16参照)の発光制御も行なうものである。

30

【 0 1 3 8 】

リールモータ駆動/停止制御回路260は、サブCPU 206から供給されるプログラムROM 208に記憶されたプログラムに従って、主制御回路60のメインCPU 66からリール回転駆動指示があった場合、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rのステッピングモータ6(図16参照)の回転駆動を行うものである。また、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rが既に回転していた場合は、後述のリール停止信号制御回路270により、遊技者による停止ボタン(停止ボタン5L, 5C, 5R)の押下を検出すると、それぞれの停止ボタンに応じたリールの停止制御を行なうものである。

40

【 0 1 3 9 】

リール停止信号制御回路270は、遊技者による停止ボタンユニット5の停止ボタン5L, 5C, 5Rが押下された場合、所定の検知信号をサブCPU 206に供給する。そして、サブCPU 206はプログラムROM 208に記憶されたプログラムに従って、前記リールモータ駆動/停止制御回路260に対して、押下された停止ボタン5L, 5C, 5Rに応じたリールの停止制御を指示するものである。

【 0 1 4 0 】

また、本実施形態においては、パチンコ遊技機10の制御回路において、遊技制御手段としての主制御回路60と、演出制御手段としての副制御回路200を別々に構成しているが、主制御回路60と副制御回路200とを同じ基板で構成しても構わない。

50

【 0 1 4 1 】

なお、本実施形態においては、プログラム、テーブル等を記憶する記憶手段として、主制御回路 60 ではメイン ROM 68 を、副制御回路 200 ではプログラム ROM 208 を用いるように構成したが、これに限らず、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM 及び DVD-ROM、ROM カートリッジ等の記憶媒体に、プログラム、テーブル等が記録されていてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にこれらのプログラムをダウンロードし、主制御回路 60 ではメイン RAM 70、副制御回路 200 ではワーク RAM 210 等に記録されるものでもよい。なお、本実施形態においては、メイン CPU 66 の一時記憶領域としてメイン RAM 70 を、サブ CPU 206 の一時記憶領域としてワーク RAM 210 を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

10

【 0 1 4 2 】

〔 遊技機の動作 〕

ここで、本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 の遊技について簡潔に説明する。

【 0 1 4 3 】

本実施形態においては、主制御回路 60 のメイン ROM 68 に記憶されたプログラムに従ったメイン CPU 66 による制御により、以下のパチンコ遊技機 10 の遊技動作が実行されるものである。

【 0 1 4 4 】

パチンコ遊技機 10 の遊技は、大別して通常遊技（大当たり抽選を行いながら遊技球を消費する遊技であり、大当たり遊技に比べて遊技者には相対的に不利な遊技）と大当たり遊技（遊技者にとって短時間で大量の遊技球の獲得が期待できる、所謂遊技者にとって有利な遊技）とに分かれる。

20

【 0 1 4 5 】

さらに、前記大当たり遊技は、特別遊技（大当たり遊技）抽選処理により抽選され、前記特別図柄表示器 35 に停止表示される特定の数字図柄により、15R 確変大当たり遊技、15R 通常大当たり遊技、2R 確変大当たり遊技（所謂「突確」と呼ばれる大当たり遊技）又は 2R 通常大当たり遊技の 4 種類の大当たり遊技が決定する。

【 0 1 4 6 】

そして、前記 4 種類の大当たり遊技（15R 確変大当たり遊技、15R 通常大当たり遊技、2R 確変大当たり遊技又は 2R 通常大当たり遊技）は、大当たり抽選テーブル（図 6 参照）を参照し、通常遊技の通常モード又は確変モードに応じてそれぞれ異なる抽選確率で抽選される。

30

【 0 1 4 7 】

さらに、前記 4 種類の大当たり遊技のいずれか一つに当選した場合に、前記特別図柄表示器 35（図 4 参照）に特別図柄が停止表示されるのと同じタイミングで、リールユニット 3 においても、特別な識別情報（例えば、図柄 80「V」また図柄 81「7」の三つ揃い（図 17 参照））によって表示される。

【 0 1 4 8 】

また、前記 4 種類の大当たり遊技のいずれかが実行されると、4 種類の大当たり遊技にそれぞれ応じた所定の回数を上限として（例えば、2R 確変大当たり遊技及び 2R 通常大当たり遊技では 2 回、15R 確変大当たり遊技及び 15R 通常大当たり遊技では 15 回、）、第 1 特別入賞装置 43 に付設されたシャッタ 40、又は、第 2 特別入賞装置 44 に付設されたシャッタ 41（図 3 参照）が、第 1 特別入賞口 39 又は第 2 特別入賞口 42 を所定時間（例えば、30 秒）の開放動作を繰り返すことにより、遊技領域 15 に発射された遊技球の第 1 特別入賞装置 43 又は第 2 特別入賞装置 44 への入賞が容易となり、遊技者は短時間で大量の賞球を獲得することが可能となる。かかる大当たり遊技の獲得（大当たり遊技への当選）は、一般の遊技者の最大の目的であり、パチンコ遊技の醍醐味ともいえる。

40

50

【0149】

他方、本実施形態における通常遊技は、通常モード（通常低確率遊技状態）、確変モード（特別高確率遊技状態）、時短モード（特別遊技モード）の3種類の遊技モードの下で実行される。

【0150】

ここで、3種類の通常遊技（通常モード、確変モード、時短モード）のモードの移行及びそれぞれの特徴を、以下に簡単に説明する。

【0151】

通常モードは、パチンコ遊技機10における基本モードであり、パチンコ遊技機10に電源を投入すると、この通常モードから遊技が開始される。

【0152】

なお、この通常モードは、確変モードにおける大当たりの抽選確率よりも大当たりの抽選確率が低確率に設定される。

【0153】

確変モードは、通常遊技において、前記4種類の大当たり遊技のうち15R確変大当たり遊技又は2R確変大当たり遊技に当選すると、当該大当たり遊技の終了後に移行する特別高確率遊技状態であり、この確変モードの特徴は、通常モードにおける大当たりの抽選確率よりも確変モードにおける大当たりの抽選確率の方が高確率に設定されることである。

【0154】

具体的にいうと、本実施形態においては、通常モードにおける大当たりの抽選確率は「1/300」であるのに対して、確変モードにおける大当たりの抽選確率は「1/30」と10倍の抽選確率が設定（図6、大当たり抽選テーブル参照）されている。

【0155】

つまり、確変モードでは通常モードと比較して、10倍の頻度で大当たり遊技が発生することになるので遊技者にとって有利な遊技状態であると言える。

【0156】

最後に、時短モード（特別遊技モード）は、前述した4種類の大当たり遊技のいずれに当選した場合でも、当該大当たり遊技の終了後に設定される遊技モードである。

【0157】

この通常遊技における時短モードとは、特別図柄及び普通図柄が変動表示を開始して停止表示されるまでの変動時間が、通常モードよりも短く設定され、さらに、前記普通図柄の抽選の結果が“当たり”の場合（つまり、前述した普通図柄表示器33（図4参照）において、例えば、緑色LEDの表示用ランプが点灯した場合）、始動口25に付設された羽根部材23の開放時間が通常モードよりも長く設定される。なお、かかる制御を、本実施形態では、「電チューサポート」と呼ぶ場合がある。

【0158】

このように、「電チューサポート」が実行されると、始動口25に遊技球が入賞し易くなるので、単位時間当たりの大当たり抽選回数が通常モードに比べて著しく増加し、かつ始動口25への入賞に対する賞球の払い出しも増加するため、遊技球の目減りが少なく（所謂「球持ち」がよい状態となる）、遊技者にとって有利な状態といえる。

【0159】

また、この時短モードは、前述した4種類の大当たり遊技の、当該大当たり遊技終了後に、特別図柄の変動回数（例えば、50回）が継続期間として均一に設定される。

【0160】

以上説明したように、本実施形態においては、「通常モード」、「確変モード」、「通常モード+時短モード」及び「確変モード+時短モード」の4つの遊技モードの下で通常遊技が行われることになり、パチンコ遊技機10の遊技状態の変化に応じて、適宜遊技状態が推移してゆくことになる。

【0161】

以下、上述した遊技状態の変化に合わせてパチンコ遊技機 10 で実行される処理を図 7 ~ 図 14 に示す。

【0162】

[メイン処理]

最初に、図 7 に示すように、主制御回路 60 のメイン CPU 66 は、RAM アクセス許可、バックアップ復帰処理、作業領域を初期化等の初期設定処理を実行する（ステップ S 11）。そして、詳しくは図 9 を用いて後述するが、特別図柄ゲームの進行、液晶表示装置 32、特別図柄表示器 35 に表示される特別図柄、装飾図柄に関する特別図柄制御処理を実行する（ステップ S 12）。そして、詳しくは図 11 を用いて後述するが、普通図柄ゲームの進行、普通図柄表示器 33 に表示される普通図柄に関する普通図柄制御処理を実行する（ステップ S 13）。このように、メイン処理においては、ステップ S 11 の初期設定処理が終了した後、ステップ S 12 及びステップ S 13 の処理を繰り返し実行することとなる。

10

【0163】

[システムタイマ割込処理]

また、メイン CPU 66 は、メイン処理を実行している状態であっても、メイン処理を中断させ、システムタイマ割込処理を実行する場合がある。リセット用クロックパルス発生回路 62 から所定の周期（例えば 2 ミリ秒）毎に発生されるクロックパルスに応じて、以下のシステムタイマ割込処理を実行する。このシステムタイマ割込処理について図 8 を用いて説明する。

20

【0164】

最初に、図 8 に示すように、メイン CPU 66 は、大当たり抽選用乱数値等の各抽選値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 21）。そして、メイン CPU 66 は、始動口 25 等への遊技球の入賞を検知する入力検出処理を実行する（ステップ S 22）。この処理においては、メイン CPU 66 は、各種の入賞口に遊技球が入賞したことを条件として、遊技球を払出す（賞球する）旨のデータをメイン RAM 70 の所定領域に記憶することとなる。そして、主制御回路 60 と副制御回路 200 との同期をとるための待ち時間タイマ、大当たりが発生した際に開放する第 1 特別入賞口 39 又は第 2 特別入賞口 42 の開放時間を計測するための特別入賞口開放タイマ等、各種のタイマの更新処理を実行する（ステップ S 23）。そして、この処理が終了するとステップ S 24 へ処理を移す。

30

【0165】

ステップ S 24 においては、出力処理を実行する。この処理において、メイン CPU 66 は、メイン RAM 70 の所定の領域に記憶されている各種の出力要求に基づいて駆動制御するための信号をソレノイド、モータ等に供給する。すなわち、後述する各処理において、メイン CPU 66 は、各種駆動遊技部材（つまり、パチンコ遊技機 10 の遊技領域 15 に配設されており、なおかつ遊技状態に応じて、その形態を変化させる遊技部材）に対する信号出力要求が、メイン RAM 70 の所定領域に記憶された場合は、それに応じた信号を出力する。

【0166】

例えば、始動口 25 に付設されている羽根部材 23 を開放又は閉鎖するための普通電動役物ソレノイド 118、第 1 特別入賞装置 43 に付設されているシャッタ 40 を駆動するための第 1 ソレノイド 40R、40L、第 2 特別入賞装置 44 に付設されているシャッタ 41 を駆動するための第 2 ソレノイド 41R、41L 等の各ソレノイドの駆動要求があった場合、制御信号を出力して、各種駆動遊技部材を駆動させる処理を行なう。そして、この処理が終了した場合には、ステップ S 25 に処理を移す。

40

【0167】

ステップ S 25 においては、コマンド出力処理を実行する。この処理において、メイン CPU 66 は、各種のコマンドを副制御回路 200 に供給する。これらの各種のコマンドとしては、具体的には、リールユニット 3 に内蔵されている 3 個のリール 3L、3C、3R を回転駆動させ、3 個のリール 3L、3C、3R に印刷されている識別情報の停止態様

50

で表示される特別図柄の種類を示す導出図柄指定コマンド等が含まれる。この処理が終了した場合には、ステップS 2 6に処理を移す。

【0168】

そして、ステップS 2 6の処理において、メインCPU 6 6は、払出装置1 2 8に賞球を行わせるための賞球制御コマンドを払出制御回路1 2 7へ送信する等の払出処理を実行する。具体的には、メインCPU 6 6は、遊技盤1 4に設置された各種の入賞口に遊技球が入賞すると、予め設定された所定数の賞球払出を行うための賞球制御コマンドを払出制御回路1 2 7へ供給する。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了し、割込発生前のアドレスへ復帰してメイン処理を実行させる。

【0169】

[特別図柄制御処理]

図7のステップS 1 2において実行される特別図柄制御処理について、図9を用いて説明する。

【0170】

最初に、ステップS 3 1の処理において、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグをロードする。この処理において、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグを読み出しステップS 3 2に処理を移す。

【0171】

ステップS 3 2においては、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグが(0 0)であるか否かを判断し、特別図柄制御フラグが(0 0)でない場合には、ステップS 3 4に処理を移す。また、特別図柄制御フラグが(0 0)の場合には、ステップS 3 3へ処理を移し、特別図柄記憶チェック処理を行う。この特別図柄記憶チェック処理では、詳細は後述するが、特別図柄の保留個数を調べ、保留個数がある場合に、“大当たり”の抽選、特別図柄の変動開始、特別図柄変動タイマのセット等を行い、特別図柄制御フラグに次のステップの処理要求である(0 1)をセットして処理を終了する。

【0172】

ステップS 3 4においては、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグが(0 1)であるか否かを判断し、特別図柄制御フラグが(0 1)でない場合には、ステップS 4 0に処理を移す。また、特別図柄制御フラグが(0 1)の場合には、特別図柄変動時間監視処理を行う。すなわち、ステップS 3 5において、特別図柄変動タイマがタイムアップ(つまり“0”)か否かを判断し、タイムアップしていなければ処理を終了する。そしてタイムアップした場合は、メインCPU 6 6は、ステップS 3 6へ処理を移す。

【0173】

ステップS 3 6においては、メインCPU 6 6は、特別図柄停止処理を行なう。この特別図柄停止処理では、メインCPU 6 6は、始動口2 5に対応して変動表示中の特別図柄の変動停止要求を、メインRAM 7 0の所定の領域に記憶する。そして、この処理でメインRAM 7 0の所定の領域に記憶された特別図柄の変動停止要求は、前述したシステムタイマ割込処理の出力処理(図8、ステップS 2 4)において電飾ユニット5 3(図4参照)へ出力され、始動口2 5に対応して変動表示中の特別図柄が変動停止される。この処理が終了するとステップS 3 7へ処理を移す。

【0174】

そして、メインCPU 6 6は、ステップS 3 7において特別図柄が大当たりか否かを判断し、大当たりでなければステップS 3 9に処理を移す。一方、大当たりであった場合は、ステップS 3 8の特別入賞口開放待ち処理を行う。

【0175】

この特別入賞口開放待ち処理において、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグに特別入賞口開放待ちを示す値(0 2)をセットし、待ち時間(例えば1秒)を特別入賞口開放待ちタイマにセットして本サブルーチンを終了する。

【0176】

ステップS 3 9においては、メインCPU 6 6は、特別図柄制御フラグをクリア(つま

10

20

30

40

50

り特別図柄記憶チェック処理を要求する値(00)をセットする)して、特別図柄制御処理を終了する。

【0177】

ステップS40においては、メインCPU66は、特別図柄制御フラグが(02)であるか否かを判断し、特別図柄制御フラグが(02)でない場合には、ステップS43に処理を移す。また、特別図柄制御フラグが(02)の場合には、特別入賞口開放処理を行う。特別入賞口開放処理では、まず、メインCPU66は、ステップS41で特別入賞口開放待ちタイマがタイムアップ(つまり“0”)かを判断し、タイムアップしていなければ処理を終了する。そしてタイムアップした場合は、ステップS42で特別入賞口開放処理を行う。そして、この特別入賞口開放処理では、メインCPU66は、ラウンドゲームで開放する特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)を決定する。

10

【0178】

すなわち、この特別入賞口開放処理において、メインCPU66は、所定の確率(例えば、1/2)で開放する特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)を選択する。

【0179】

そして、メインCPU66は、開放する特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)の開放要求(メインRAM70の所定の領域に、第1ソレノイド40R, 40Lの駆動指示、又は、第2ソレノイド41R, 41Lの駆動指示を記憶する)をセットするとともに、特別入賞口開放タイマに開放する特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)の開放時間(例えば、30秒)をセットする。そして、特別図柄制御フラグに特別入賞口開放監視処理を示す値(03)をセットし処理を終了する。

20

【0180】

ステップS43においては、メインCPU66は、特別図柄制御フラグが(03)であるか否かを判断し、特別図柄制御フラグが(03)でない場合には、ステップS49に処理を移す。また、特別図柄制御フラグが(03)の場合には、特別入賞口開放監視処理を行う。特別入賞口開放監視処理では、まずメインCPU66は、ステップS44で特別入賞口開放タイマがタイムアップ(つまり“0”)したか、又は、開放した特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)へ規定の個数(例えば、10個)の遊技球が入賞したか否かを判断する。そして特別入賞口開放タイマのタイムアップ、同時に、開放した特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)へ規定の個数の遊技球が入賞していなければ処理を終了する。そして特別入賞口開放タイマのタイムアップ、又は、開放した特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)へ規定の個数の遊技球が入賞のいずれか一方の条件を満たしたことで、ステップS45へ処理を移行する。

30

【0181】

ステップS45においては、メインCPU66は、特別入賞口閉鎖処理を実行する。この特別入賞口閉鎖処理においては、メインCPU66は、開放した特別入賞口(第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42)に対する閉鎖要求(メインRAM70の所定の領域に、第1ソレノイド40R, 40Lの駆動停止指示、又は、第2ソレノイド41R, 41Lの駆動停止指示を記憶する)を実行する。そして、この処理が終了するとステップS46へ処理を移す。

40

【0182】

ステップS46においては、メインCPU66は、特別入賞口開放回数(所謂ラウンド数)をカウントし、規定回数(15回又は2回)に達したか否かを判断し、規定回数に達した場合はステップS48で特別図柄制御フラグに大当たり終了処理を要求する値(04)をセットし処理を終了する。一方、メインCPU66は、特別入賞口開放回数が規定回数に達していなかった場合は、ステップS47において、メインCPU66は、特別入賞口開放待ち処理を行う。

【0183】

この特別入賞口開放待ち処理では、特別図柄制御フラグに開放する特別入賞口(第1特

50

別入賞口39又は第2特別入賞口42)の開放を要求する値(02)をセットし、待ち時間(例えば1秒)を特別入賞口開放待ちタイマにセットして処理を終了する。

【0184】

ステップS49においては、メインCPU66は、大当たり終了処理を行う。大当たり終了処理では、大当たり図柄が15R確変大当たり又は2R確変大当たりの場合は、通常遊技を「確変モード+時短モード」とするとともに、時短モードの継続期間として、所定の特別図柄の変動回数(例えば、30回)を、メインRAM70の所定の領域に記憶する。一方、大当たり図柄が15R通常大当たり又は2R通常大当たりの場合には、通常遊技を「通常モード+時短モード」とするとともに、所定の特別図柄の変動回数(例えば、30回)を、メインRAM70の所定の領域に記憶する。

10

【0185】

そして、最後にメインCPU66は、特別図柄制御フラグをクリア(つまり特別図柄記憶チェック処理を要求する値(00)をセットする)して、特別図柄制御処理を終了する。

【0186】

ここで、上述してきた特別図柄制御処理において、メインRAM70の所定の領域に記憶された、第1ソレノイド40R,40Lに対する駆動指示及び駆動停止指示、第2ソレノイド41R,41Lに対する駆動指示及び駆動停止指示は、システムタイマ割込処理(図8参照)の出力処理(ステップS24)において、第1ソレノイド40R,40L又は第2ソレノイド41R,41Lに対して出力され、各ソレノイドが駆動することにより、遊技領域15の表面に起立状態に維持されたシャッタ40又はシャッタ41が傾動して、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42が開放され、一方、各ソレノイドが駆動停止することにより、シャッタ40又はシャッタ41は、傾動状態から起立状態に復帰して、第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42を閉鎖することになる。

20

【0187】

[特別図柄記憶チェック処理]

図9のステップS33において実行される特別図柄記憶チェック処理について図10を用いて説明する。

【0188】

最初に、メインCPU66は、ステップS61において、始動口25に遊技球が入賞した場合に保留された特別図柄の保留個数が“0”であるか否かを判断し、特別図柄の保留個数が“0”の場合には、ステップS62に処理を移す。一方、特別図柄の保留個数が“0”でない場合(つまり、特別図柄の変動要求がある場合)には、ステップS63に処理を移す。

30

【0189】

ステップS62においては、メインCPU66は、デモ表示処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、デモ表示を行わせるために、副制御回路200にデモ表示コマンド信号を送る。これによって、副制御回路200において、客待ち状態(所定の待機状態)となったことを認識することができる。この処理が終了した場合には、特別図柄記憶チェック処理を終了する。

40

【0190】

ステップS63においては、メインCPU66は、特別図柄変動時間管理を要求する値(01)を、特別図柄制御フラグにセットし、ステップS64に処理を移す。

【0191】

ステップS64においては、大当たり抽選処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、パチンコ遊技機10の現在の遊技モード(通常モード、確変モード)に基づいて、大当たりの抽選値が異なる複数の大当たり抽選テーブル(図6参照)から1つの大当たり抽選テーブルを選択する。そして、始動口25へ遊技球が入賞した時に抽出された大当たり抽選用乱数値と、前記選択された大当たり抽選テーブルを参照し、大当たり遊技の抽選処理を実行する。

50

【0192】

ここで、本実施形態に係る大当たり抽選テーブルについて説明する。

【0193】

図6に示すように、例えば、通常モードにおける大当たり抽選テーブルと確変モードにおける大当たり抽選テーブルでは、乱数値を1～30000に設定した中で、大当たりの抽選値の合計は、通常モードでは「100/30000」に設定されているのに対し、確変モードでは「1000/30000」と設定されている。

【0194】

すなわち、15R通常大当たり、15R確変大当たり、ラウンドゲーム数が少なく、大当たり遊技の継続期間が短い大当たり遊技である2R確変大当たり（所謂「突確」）、2R通常大当たりの大当たり抽選値の合計、つまり、大当たり遊技に当選する確率は、通常モードでは1/300であるのに対し、確変モードでは10/300（1/30）に設定されている。

10

【0195】

つまり、遊技モード（通常モードと確変モード）によって、大当たり遊技に移行する確率が異なっており、通常遊技が確変モードの下で行われている場合には、大当たり遊技に移行する確率は、通常モードよりも10倍向上することとなるので、確変モードは、遊技者にとって極めて有利な状態といえる。

【0196】

図10に示す特別図柄記憶チェック処理の説明に戻る。

20

【0197】

上述した大当たり抽選テーブルを用いたステップS64の大当たり抽選処理が終了すると、メインCPU66は処理をステップS65に移す。

【0198】

ステップS65においては、メインCPU66は、大当たりであるか否かの判断処理を行う。この処理において、メインCPU66は、前述したステップS64の大当たり抽選処理における抽選結果が大当たりであった場合には、ステップS66に処理を移し、大当たりでなかった場合には、ステップS67に処理を移す。

【0199】

ステップS66においては、大当たり図柄である特別図柄の決定処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、ステップS64で決定された大当たりの種類に対応して表示される特別図柄を決定する。例えば、「15R確変大当たり」に対しては、特別図柄は“64”、「2R確変大当たり」に対しては、特別図柄は“50”、「15R通常大当たり」に対しては、特別図柄は“11”、「2R通常大当たり」に対しては、特別図柄は“21”というように、それぞれの大当たりに対応して特別図柄は決定される。そして、決定された特別図柄は、メインRAM70の所定の領域に記憶される。これによって、電飾ユニット53（図4参照）に設置されている始動口25に対応した特別図柄表示器35において、大当たりに対応した特別図柄が導出表示されることとなる。そして、この処理が終了した場合には、ステップS68に処理を移す。

30

【0200】

ステップS67においては、はずれ図柄の決定処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、はずれ図柄に対応した特別図柄（例えば“11”、“21”、“50”、“64”以外の数字）を決定し、メインRAM70の所定領域に記憶する。これによって、電飾ユニット53（図4参照）に設置されている始動口25に対応した特別図柄表示器35において、はずれに対応した特別図柄が導出表示されることとなる。この処理が終了した場合には、ステップS68に処理を移す。

40

【0201】

ステップS68では、遊技状態判別処理を行う。この遊技状態判別処理において、メインCPU66は、現在の通常遊技が、時短モードであるか否か判断し、時短モードの場合は、ステップS70へ処理を移行する。一方、現在の通常遊技が時短モードでないと判断

50

した場合は、ステップ S 6 9 において、通常モードの特別図柄変動時間（例えば 3 0 秒）を、特別図柄変動タイマにセットし、メイン R A M 7 0 の所定の領域に記憶する。そして、ステップ S 7 1 へ処理を移行する。

【 0 2 0 2 】

ステップ S 7 0 においては、メイン C P U 6 6 は、確変モード又は時短モードの特別図柄変動時間（通常モードの特別図柄変動時間より短い時間、例えば 2 0 秒）を、特別図柄変動タイマにセットし、メイン R A M 7 0 の所定の領域に記憶する。そして、ステップ S 7 1 へ処理を移行する。

【 0 2 0 3 】

ステップ S 7 1 においては、メイン C P U 6 6 は、遊技球が入賞した始動口 2 5 に対応した特別図柄表示器 3 5（図 4 参照）に対し、変動表示を開始させる要求をメイン R A M 7 0 の所定の領域に記憶してステップ S 7 2 へ処理を移す。

10

【 0 2 0 4 】

この処理によって、前記ステップ S 6 9 及びステップ S 7 0 で特別図柄変動タイマにセットされた変動時間にあわせて、始動口 2 5 に対応した特別図柄表示器 3 5 において特別図柄の変動表示が行なわれ、所定時間経過後（特別図柄変動タイマがタイムアップした後）、前記ステップ S 6 6 及びステップ S 6 7 で決定された“大当たり”又は“はずれ”の特別図柄が停止表示されることとなる。

【 0 2 0 5 】

ステップ S 7 2 においては、メイン C P U 6 6 は、リールユニット 3 に表示停止される識別情報やリールユニット 3 の回転時間の決定処理を行う。この処理において、メイン C P U 6 6 は、ステップ S 6 6 又はステップ S 6 7 で記憶された“大当たり”又は“はずれ”のデータ、そしてステップ S 6 9 又はステップ S 7 0 で記憶された特別図柄変動時間等のデータに基づき、リールユニット 3 に表示停止される識別情報やリールユニット 3 の回転時間を決定し、メイン R A M 7 0 の所定の領域に記憶する。そして、この処理が終了すると本サブルーチンを終了する。

20

【 0 2 0 6 】

そして、上記ステップ S 7 2 の処理で記憶されたリールユニット 3 に表示停止される識別情報やリールユニット 3 の回転時間は、図 8 のステップ S 2 5 のコマンド出力処理により、主制御回路 6 0 のメイン C P U 6 6 から副制御回路 2 0 0 のサブ C P U 2 0 6 に導出図柄指定コマンドとして供給される。これによって、副制御回路 2 0 0 において、リールユニット 3 の回転動作が開始されるとともに、リールユニット 3 の回転時間も決定される。つまり、電飾ユニット 5 3（図 4 参照）において、始動口 2 5 に対応した特別図柄表示器 3 5 で導出表示される特別図柄の変動時間と、リールユニット 3 に表示停止される識別情報の変動時間は、同期して行われることとなる。

30

【 0 2 0 7 】

[普通図柄制御処理]

図 7 のステップ S 1 3 において実行されるサブルーチンについて図 1 1 を用いて説明する。

【 0 2 0 8 】

最初に、メイン C P U 6 6 は、ステップ S 1 0 1 において、普通図柄制御フラグをロードする。この処理において、メイン C P U 6 6 は、普通図柄制御フラグを読み出す。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 0 2 に処理を移す。

40

【 0 2 0 9 】

ステップ S 1 0 2 においては、メイン C P U 6 6 は、普通図柄制御フラグが普通図柄記憶チェック要求を示す値（0 0）であるか否か判断し、普通図柄制御フラグが（0 0）でない場合はステップ S 1 0 4 へ処理を移す。また、普通図柄制御フラグが（0 0）の場合は、ステップ S 1 0 3 の普通図柄記憶チェック処理を行う。この普通図柄記憶チェック処理では、詳しくは図 1 2 を用いて説明するが、メイン C P U 6 6 は、普通図柄の保留個数を調べ、保留個数がある場合に、普通図柄の当り判定、普通図柄の変動開始、普通図柄の

50

変動タイマのセット等を行い、普通図柄制御フラグに次のステップの処理要求である（０１）をセットして処理を終了する。

【０２１０】

ステップＳ１０４においては、メインＣＰＵ６６は、普通図柄制御フラグが（０１）であるか否かを判断し、普通図柄制御フラグが（０１）でない場合は、ステップＳ１０７へ処理を移す。また、普通図柄制御フラグが（０１）である場合は、ステップＳ１０５において、普通図柄変動タイマがタイムアップ（つまり“０”）したかを判断し、タイムアップしていなかった場合は処理を終了する。一方、普通図柄変動タイマがタイムアップした場合は、メインＣＰＵ６６は、ステップＳ１０６において、普通図柄停止処理を行なう。この普通図柄停止処理においては、メインＣＰＵ６６は、普通図柄表示器３３に対して変動を停止する要求をセットし、メインＲＡＭ７０の所定の領域に記憶する。これにより、普通図柄表示器３３において、前記普通図柄記憶チェック処理で判定された、普通図柄の“当り”又は“はずれ”の判定結果が表示（例えば、普通図柄表示器３３を構成する二色のＬＥＤにおいて、“当り”の場合は緑色ＬＥＤを点灯させ、“はずれ”の場合は赤色ＬＥＤを点灯させる）されることとなる。この処理が終了すると、メインＲＡＭ７０の所定の領域に記憶されている普通図柄保留個数を“１”減少するように記憶更新する。そして、普通図柄制御フラグに（０２）をセットして処理を終了する。

10

【０２１１】

ステップＳ１０７においては、メインＣＰＵ６６は、普通図柄制御フラグが（０２）であるか否かを判断し、普通図柄制御フラグが（０２）でない場合は、ステップＳ１１１へ処理を移す。また、普通図柄制御フラグが（０２）であった場合は、ステップＳ１０８へ処理を移し、普通図柄が当りか否かを判断する。そして、メインＣＰＵ６６は、普通図柄が当りであると判断した場合は、ステップＳ１０９の普通電動役物開放処理に処理を移す。一方、メインＣＰＵ６６は、普通図柄が当りではないと判断すると、ステップＳ１１０において、普通図柄制御フラグに普通図柄記憶チェックを要求する値（００）をセットして処理を終了する。

20

【０２１２】

ステップＳ１０９における普通電動役物開放処理では、メインＣＰＵ６６は、普通電動役物の羽根部材２３の開放処理（メインＲＡＭ７０の所定の領域に普通電動役物の開放を記憶する）を行う。さらに遊技台の遊技状態に合わせて、普通電動役物の羽根部材２３の開放時間（例えば、遊技状態が時短モードの場合は３秒、通常モードの場合は０．２秒）を普通電動役物開放タイマにセットし、普通図柄制御フラグに（０３）をセットして処理を終了する。

30

【０２１３】

ステップＳ１１１においては、メインＣＰＵ６６は、普通図柄制御フラグが（０３）であるか否かを判断し、普通図柄制御フラグが（０３）でない場合は、ステップＳ１１４へ処理を移す。また、普通図柄制御フラグが（０３）であった場合は、ステップＳ１１２へ処理を移し、普通電動役物開放タイマがタイムアップ（つまり“０”）したかを判断する。そして、普通電動役物開放タイマがタイムアップしていない場合は処理を終了する。一方、普通電動役物開放タイマがタイムアップしたと判断した場合は、ステップＳ１１３の普通電動役物閉鎖処理において、普通電動役物である羽根部材２３を閉鎖状態（メインＲＡＭ７０の所定の領域に普通電動役物の閉鎖を記憶する）にさせる。そして普通図柄制御フラグに（０４）をセットして処理を終了する。

40

【０２１４】

ステップＳ１１４においては、メインＣＰＵ６６は、普通図柄制御フラグをクリア（つまり普通図柄の記憶チェックを要求する値“００”をセット）して処理を終了する。

【０２１５】

[普通図柄記憶チェック処理]

図１１のステップＳ１０３において実行されるサブルーチンについて図１２を用いて説明する。

50

【0216】

最初に、ステップS121において、メインCPU66は、普通図柄保留個数が“0”であるか否かの判断を行い、普通図柄保留個数が“0”であると判断した場合には、普通図柄記憶チェック処理を終了する。尚、この普通図柄保留個数はメインRAM70の所定の領域に記憶され、通過ゲート54を遊技球が通過したことを検出した場合に、所定個数（例えば“4”）を上限として“1”増加して記憶更新され、普通図柄ゲームにおける普通図柄の可変表示が終了したときには、“1”減算して記憶更新される。一方、メインCPU66は、普通図柄の保留個数が“0”でないと判断した場合には、ステップS122において、普通図柄制御フラグに普通図柄変動タイマ監視要求の値“01”をセットし、ステップS123へ処理を移す。

10

【0217】

ステップS123においては、普通図柄当り判定処理を実行する。この処理において、メインCPU66は、普通図柄始動領域通過時に（通過ゲート54を遊技球が通過することによって）抽出された普通図柄当り判定用乱数値と、メインROM68に記憶されている普通図柄当り判定値とを参照する。そして、メインCPU66は、参照した結果、普通図柄当り判定用乱数値が普通図柄当り判定値と一致する場合には、当り図柄（例えば、普通図柄表示器33、緑色LEDの点灯（図4参照））を示すデータをメインRAM70の所定の領域に記憶する。一方、メインCPU66は、参照した結果、普通図柄当り判定用乱数値が普通図柄当り判定値と一致しない場合には、はずれ図柄（例えば、普通図柄表示器33、赤色LEDの点灯）を示すデータをメインRAM70の所定の領域に記憶する。そして、表示器制御回路76（図5参照）により、二色のLEDで構成される普通図柄表示器33は、変動表示（例えば緑色LEDと赤色LEDを交互に点滅させる）を開始する。この後、ステップS124に処理を移す。

20

【0218】

ステップS124においては、メインCPU66は、一般遊技状態が時短モードであるか否かを判断し、一般遊技状態が時短モードであった場合は、ステップS126において、メインCPU66は、通常モードより短い普通図柄変動停止時間（例えば5秒）を、普通図柄変動タイマにセットして処理を終了する。一方、遊技状態が時短モードでない（つまり確変モード又は通常モード）場合は、ステップS125において、メインCPU66は、時短モードより長い普通図柄変動停止時間（例えば30秒）を、普通図柄変動タイマにセットして本サブルーチンを終了する。

30

【0219】

[副制御回路メイン処理]

一方、副制御回路200は、副制御回路メイン処理を実行することとなる。この副制御回路メイン処理について図13を用いて説明する。尚、この副制御回路メイン処理は、電源が投入されたときに開始される処理である。

【0220】

最初に、ステップS201において、サブCPU206は、RAMアクセス許可、作業領域を初期化等の初期設定処理を実行する。つまり、サブCPU206は、電源が投入されたことに基づいて、遊技を正常に行わせるための所定の初期設定を行うこととなる。尚、本実施形態においては、ステップS201を実行するサブCPU206は、初期設定手段の一例に相当する。この処理が終了した場合には、ステップS202に処理を移す。

40

【0221】

ステップS202において、サブCPU206は、乱数更新処理を実行する。この処理において、サブCPU206は、ワークRAM210の所定領域に位置付けられた各種の乱数値を更新する。この処理が終了した場合には、ステップS203に処理を移す。

【0222】

ステップS203において、サブCPU206は、コマンド解析処理を実行する。この処理において、サブCPU206は、主制御回路60のメインCPU66から送られてきた各種コマンド（例えば、導出図柄指定コマンド等）を解析し、その解析したコマンドに

50

応じた処理を実行する。

【0223】

このコマンド解析処理において、例えば、導出図柄指定コマンドを受信すると、サブCPU206は、ワークRAM210の所定の領域に「リール回転駆動要求」として一時記憶する。そして、ここで記憶された「リール回転駆動要求」は後述のリール制御処理（図14参照）において参照され、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rが回転開始することとなる。この処理が終了した場合には、ステップS204に処理を移す。

【0224】

ステップS204において、サブCPU206は、表示制御処理を実行する。この処理において、サブCPU206は、前記コマンド解析処理において、主制御回路60のメインCPU66からの導出図柄指定コマンド等を受信した場合に、その導出図柄指定コマンド等に応じた装飾図柄等の画像表示制御を、液晶表示装置32の表示領域32aにおいて行うこととなる。

10

【0225】

そして、サブCPU206は、スピーカ46L, 46Rから発生させる音の制御を行う音声制御処理（ステップS205）、各種の装飾ランプ133a, 133bの発光制御を行うランプ制御処理を実行する（ステップS206）。この処理が終了した場合には、ステップS207に処理を移す。

【0226】

ステップS207において、サブCPU206は、リール制御処理を実行する。この処理において、サブCPU206は、前記コマンド解析処理において、主制御回路60のメインCPU66からの導出図柄指定コマンドを受信した場合に、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rを回転駆動し、そして、所定時間経過後に3個のリール3L, 3C, 3Rの回転を自動的に停止させて、パチンコ遊技機10の遊技状態（つまり、始動口25へ遊技球が入賞したことを契機とした、大当たり遊技の抽選結果）に合せた識別情報を表示停止させる制御を行う。この処理が終了した場合には、ステップS202に処理を移す。

20

【0227】

また、本実施形態においては、詳細は後述するが、回転動作中の3個のリール3L, 3C, 3Rを、遊技者により停止ボタン（5L, 5C, 5R）により停止操作させるスロットゲームを実行する場合がある。

30

【0228】

このように、副制御回路メイン処理においては、ステップS201の初期設定処理が終了した後、ステップS202からステップS207の処理を繰り返し実行する。

【0229】

[リール制御処理]

ここで、本実施形態において、前述した副制御回路メイン処理（図13参照）のステップS207で実行されるリール制御処理について図14を用いて説明する。

【0230】

最初に、ステップS300において、サブCPU206は、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rが、既に回転中か否かを判断し、回転中でない場合は、ステップS309へ処理を移す。一方、回転中の場合は、サブCPU206は、ステップS301において、現在の回転動作中のリールユニット3に対するスロットゲームを実行中か否かを判断し、スロットゲームを実行中の場合はステップS302へ処理を移す。一方、スロットゲームを実行中でない場合はステップS303へ処理を移す。

40

【0231】

ステップS302において、サブCPU206は、リール停止信号制御回路270（図5参照）により、遊技者による停止ボタン5L, 5C, 5Rの操作を検知したか否かを判断し、停止ボタン5L, 5C, 5Rの操作を検知しなかった場合はステップS303へ処

50

理を移す。また、停止ボタン 5 L , 5 C , 5 R の操作を検知した場合はステップ S 3 0 5 へ処理を移す。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 3 0 3 において、サブ CPU 2 0 6 は、リール回転監視タイマがタイムアップ（つまり“ 0 ”）したか否かを判断し、タイムアップしていない場合は処理を終了する。また、タイムアップした場合は、サブ CPU 2 0 6 は、ステップ S 3 0 4 において、全リール停止処理を実行する。この処理において、サブ CPU 2 0 6 は、現在回転中の全てのリールを停止させる要求を、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）に対して指示する。

【 0 2 3 3 】

すなわち、本実施形態においては、大当たり遊技の抽選結果をリールユニット 3 に内蔵されている 3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R を用いて、その外周に印刷されている識別情報により遊技者に報知する場合においても、また、遊技者によるスロットゲームを実行する場合においても、所定の時間（例えば、特別図柄表示器 3 5（図 4 参照）において特別図柄が停止表示されるまでの時間）が経過すると、リールユニット 3 の回転動作は強制的に停止されることとなる。

【 0 2 3 4 】

なお、このステップ S 3 0 4 における全リール停止処理を実行する場合に、サブ CPU 2 0 6 は、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）に対して、当該回転中のリールユニット 3 による大当たり遊技状態への抽選結果を知らせることで、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）は、大当たり遊技状態に当選していた場合は、自動的に大当たり遊技状態を表示する識別情報の停止態様なるように、つまり、リールユニット 3 の前面に形成された 5 ラインからなる有効ラインに、大当たり遊技を示唆する特定の識別情報（例えば、図柄 8 0 または図柄 8 1（図 1 7 参照））が三つ揃いで停止するように 3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R を回転停止させる制御を実行する。

【 0 2 3 5 】

一方、大当たり遊技状態に当選していない場合は、大当たり遊技状態を表示する識別情報の停止態様ならないように制御して、3 個のリール 3 L , 3 C , 3 R を回転停止させることとなる。この処理が終了すると、ステップ S 3 0 8 へ処理を移す。

【 0 2 3 6 】

ステップ S 3 0 5 において、サブ CPU 2 0 6 は、リール停止信号制御回路 2 7 0（図 5 参照）により検知された停止ボタン 5 L , 5 C , 5 R に対応したリール 3 L , 3 C , 3 R が回転中の場合に、その回転を停止させる要求をリールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）に対して指示する。

【 0 2 3 7 】

この時、サブ CPU 2 0 6 は、予め有効ライン上に成立させる識別情報である特定の図柄が決まっている場合は、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）に対して、当該リールの回転停止の要求とともに特定の図柄も指示する。

【 0 2 3 8 】

これにより、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）は、パチスロ遊技機において一般に「引き込み制御」といわれ、遊技者による所謂「目押し」をアシストするためのリール制御を行なう。すなわち、有効ライン上に特定の図柄を最大 4 コマの範囲で引き込み、自動的に有効ライン上に特定の図柄の三つ並びを成立させるリール停止制御を行う。この処理が終了するとステップ S 3 0 6 へ処理を移す。

【 0 2 3 9 】

ステップ S 3 0 6 において、サブ CPU 2 0 6 は、停止操作された停止ボタン 5 L , 5 C , 5 R の種類と、リールモータ駆動 / 停止制御回路 2 6 0（図 5 参照）による当該リールの停止処理において、前述した「引き込み制御」の実行結果を、ワーク RAM 2 1 0 の所定の領域に一時記憶しておく。この処理が終了するとステップ S 3 0 7 へ処理を移す。

【 0 2 4 0 】

10

20

30

40

50

ステップS307において、サブCPU206は、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rの全てのリールが回転停止したか否かを判断して、全てのリールが回転停止していなかった場合（つまり、まだ回転中のリールが残っていた場合）は本サブルーチンの処理を終了する。一方、全てのリールが回転停止していた場合は、ステップS308において、サブCPU206は、「リール回転中」及び「スロットゲーム実行中」をリセットしてワークRAM210の所定の領域に記憶する。この「リール回転中」及び「スロットゲーム実行中」は、本サブルーチンで使用される内部フラグであり、サブCPU206が、リールユニット3の回転駆動を指示すると「リール回転中」がセットされ、全てのリールの回転停止で「リール回転中」はリセットされる。また、後述のスロットゲームの抽選に当選すると「スロットゲーム実行中」がセットされ、全てのリールの停止操作終了で「スロットゲーム実行中」はリセットされて、ワークRAM210の所定の領域に一時記憶されるものである。そして、この処理が終了すると本サブルーチンの処理を終了する。

10

【0241】

ステップS309において、サブCPU206は、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rに対してのリール回転駆動要求があるか否かを判断し、リール回転駆動要求があった場合は、ステップS310へ処理を移す。一方、リール回転駆動要求が無かった場合は、本サブルーチンを終了する。

【0242】

このステップS309で判断される「リール回転駆動要求」は、主制御回路60のメインCPU66から副制御回路200のサブCPU206に対して、導出図柄指定コマンドが送信されたときに、副制御回路メイン処理のステップS203のコマンド解析処理（図13参照）において解析され、ワークRAM210の所定の領域に「リール回転駆動要求」として一時記憶されたものである。また、前記導出図柄指定コマンドには、始動口25への遊技球の入賞を契機として抽選される大当たり遊技の抽選結果（つまり、大当たり遊技に「当選」したか、「はずれ」たか）も含まれ、さらに、特別図柄表示器35（図4参照）における特別図柄の変動時間も含まれているものである。

20

【0243】

ステップS310において、サブCPU206は、本実施形態におけるスロットゲームを実行するための抽選処理を行なう。

30

【0244】

このスロットゲームの抽選処理において、サブCPU206は、所定の確率（例えば、1/10）でスロットゲームを実行するか否かの抽選を行なう。

【0245】

これにより、本実施形態におけるスロットゲームの発生確率は、平均すると遊技領域15に設けられた始動口25への遊技球が入賞に対して、一割の確率（つまり、10回に1回）で発生することとなる。言い換えると、本実施形態におけるリールユニット3は、その9割が、前述した始動口25への遊技球の入賞を契機とした、大当たり遊技の抽選結果を遊技者に報知する演出表示手段であり、残りの1割が、遊技者による停止ボタン操作を必要とするスロットゲームとして用いられることになる。

40

【0246】

ステップS311において、サブCPU206は、上記スロットゲームの抽選結果を参照して、スロットゲームを実行しない場合はステップS313へ処理を移す。一方、スロットゲームを実行する場合は、ステップS312において、サブCPU206は、内部フラグである「スロットゲーム実行中」をセットして、ワークRAM210の所定の領域に一時記憶する。そして、この「スロットゲーム実行中」のフラグがセットされていた場合に、遊技者による停止ボタン5L, 5C, 5Rの操作が受け付けられることになる。

【0247】

そして、ステップS313において、サブCPU206は、リールユニット3に内蔵されている3個のリール3L, 3C, 3Rの回転駆動要求を、リールモータ駆動/停止制御

50

回路 260 (図 5 参照) に対して指示する。

【0248】

さらに、ステップ S314 において、サブ CPU 206 は、リール回転時間監視タイマをセットして、ワーク RAM 210 の所定の領域に一時記憶する。このリール回転監視タイマは、前述したように、特別図柄表示器 35 (図 4 参照) における特別図柄の変動時間と連動しており、本実施形態におけるリールユニット 3 が、大当たり遊技の抽選結果を遊技者に報知する演出表示手段として用いられる場合は、前述した特別図柄の変動時間が経過すると自動的にリールの回転停止がリールモータ駆動/停止制御回路 260 (図 5 参照) に対して指示されることとなる。なお、スロットゲームを実行する場合においても、特別図柄の変動時間がリール回転監視タイマにセットされることになる。

10

【0249】

最後に、ステップ S315 において、サブ CPU 206 は、内部フラグである「リール回転中」をセットして、ワーク RAM 210 の所定の領域に一時記憶する。そして、この処理が終了すると本サブルーチンを終了する。

【0250】

このように、本実施形態においては、パチンコ遊技機 10 の遊技状態の変化 (つまり、大当たり遊技の当選) を、リールユニット 3 に内蔵されている 3 個のリール 3L, 3C, 3R を回転駆動させ、所定時間経過後に遊技者に対して所定の停止態様で報知するとともに、遊技者による 3 個のリール 3L, 3C, 3R 上の所定の識別情報を狙った、停止ボタン 5L, 5C, 5R の停止操作のタイミングに応じて、パチスロ遊技機と同様のリール停止制御 (所謂「引き込み制御」) を用いる事により、遊技者に対してパチスロ遊技機を遊技しているのと同様の停止ボタン操作を行なえるスロットゲームを実行することを可能としている。

20

【0251】

以上、上述してきた実施形態によれば、大当たり遊技の実行時において開放状態となる特別入賞口を有する特別入賞装置 (第 1 特別入賞装置 43、第 2 特別入賞装置 44) が複数個 (例えば、2 個) 設けられており、各特別入賞装置の特別入賞口 (第 1 特別入賞口 39、第 2 特別入賞口 42) が、遊技盤を正面から見て、平面的に重なるように配置されているため、特別入賞装置における特別入賞口の開放状態が極めてユニークなものとなり、大当たり遊技の面白味や意外性が高まって、大当たり遊技の単調さを解消することが可能となるパチンコ遊技機を提供できる。

30

【0252】

以上の実施形態により、以下の遊技機が実現される。

【0253】

すなわち、遊技球が転動する遊技領域 15 を有する遊技盤 14 と、前記遊技領域 15 に設けられ、特別な遊技状態 (例えば、大当たり遊技) において開放状態となる入賞口 (例えば、第 1 特別入賞口 39、第 2 特別入賞口 42) を有する複数の特別入賞装置 (例えば、第 1 特別入賞装置 43、第 2 特別入賞装置 44) と、を備え、前記各特別入賞装置は、各々の前記入賞口が、前記遊技盤 14 を正面から見て、平面的に重なるように配置されている遊技機 (パチンコ遊技機 10)。

40

【0254】

前記特別入賞装置 (例えば、第 1 特別入賞装置 43、第 2 特別入賞装置 44) は、相対的に小型の第 1 特別入賞装置と、相対的に大型の第 2 特別入賞装置とで構成され、前記第 1 特別入賞装置が前記第 2 特別入賞装置に囲まれるように配置されている遊技機 (パチンコ遊技機 10)。

【0255】

前記特別入賞装置は (例えば、第 1 特別入賞装置 43、第 2 特別入賞装置 44)、前記第 1 特別入賞装置が前記第 2 特別入賞装置に収納されている遊技機 (パチンコ遊技機 10)。

【0256】

50

前記特別な遊技状態（例えば、大当たり遊技）は、前記特別入賞装置（例えば、第1特別入賞装置43、第2特別入賞装置44）の入賞口（例えば、第1特別入賞口39、第2特別入賞口42）の開放と閉鎖とを、所定の回数に亘り繰り返して遊技球が入賞し易い状態となるラウンドゲームを実行する遊技状態であり、前記第1特別入賞装置と前記第2特別入賞装置のいずれの入賞口を開放するかを、前記ラウンドゲーム毎に切り換える入賞装置切換手段（例えば、主制御回路60、特別図柄制御処理（図9参照））を備える遊技機（パチンコ遊技機10）。

【0257】

また、本実施形態においては、大当たり遊技の実行時に、開放する特別入賞口（第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42）をラウンド毎に切換えるようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、大当たり遊技の種類に応じて開放する特別入賞口（第1特別入賞口39又は第2特別入賞口42）を決めてもよいし、適宜変更可能である。

10

【0258】

なお、本発明の実施例に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施例に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0259】

【図1】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機における概観を示す斜視図である。

20

【図2】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機における概観を示す分解斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機における概観を示す正面図である。

【図4】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において構成される電飾ユニットを示す正面図である。

【図5】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において構成される主制御回路及び副制御回路を示すブロック図である。

【図6】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において参照される大当たり判定テーブルである。

【図7】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

30

【図8】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図11】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図12】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

40

【図13】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の一実施形態のパチンコ遊技機において実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図15】本発明の一実施形態のルールユニットの分解斜視図である。

【図16】本発明の一実施形態のルールの切欠図である。

【図17】本発明の一実施形態のルールの図柄配置図である。

【図18】本発明の一実施形態のルールユニットの正面図である。

【図19】本発明の一実施形態の特別入賞装置を説明する斜視図である。

【図20】本発明の一実施形態の特別入賞装置を説明する断面図である。

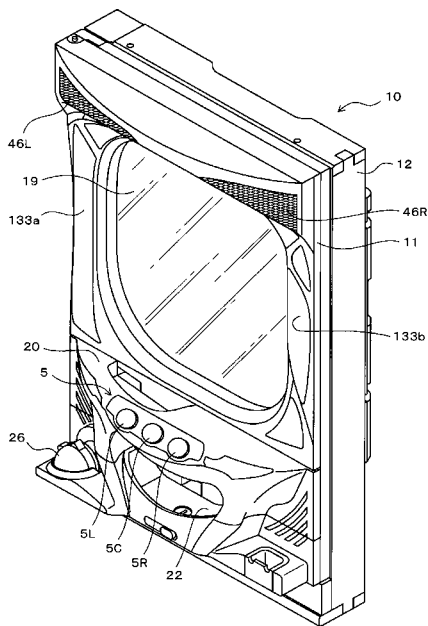
50

【符号の説明】

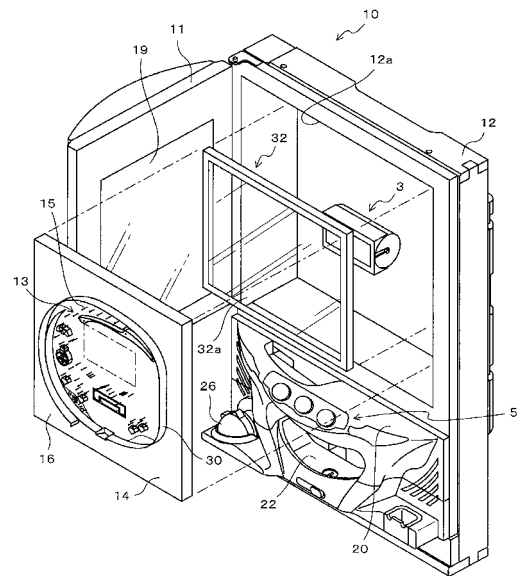
【0260】

- 10 パチンコ遊技機
- 14 遊技盤
- 15 遊技領域
- 32 液晶表示装置
- 39 第1特別入賞口
- 40 第1シャッタ
- 41 第2シャッタ
- 42 第2特別入賞口
- 43 第1特別入賞装置
- 44 第2特別入賞装置
- 60 主制御回路
- 200 副制御回路

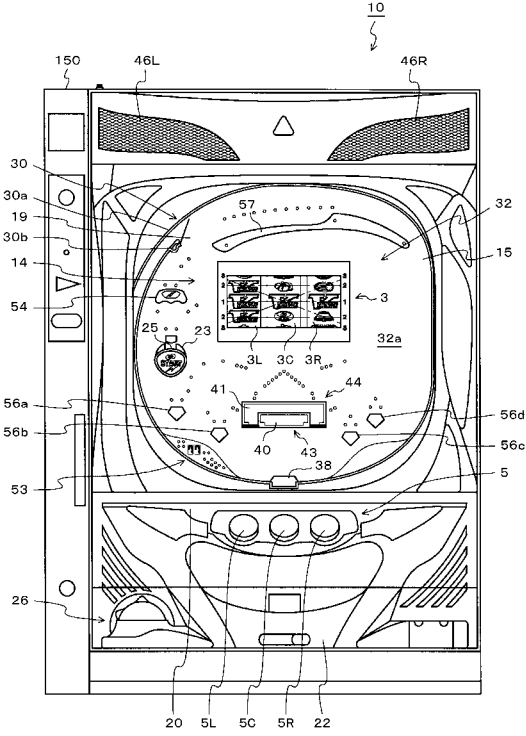
【図1】



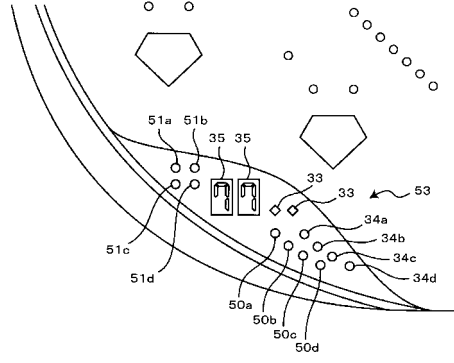
【図2】



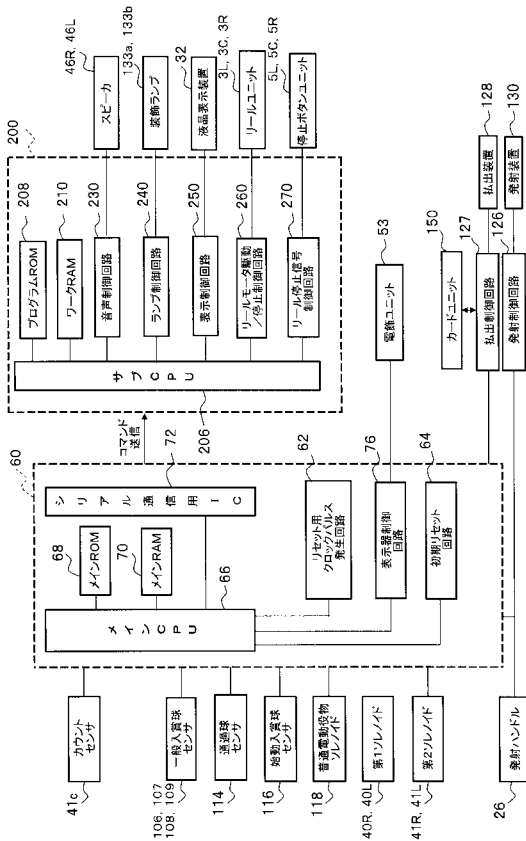
【図3】



【図4】



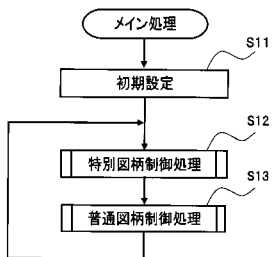
【図5】



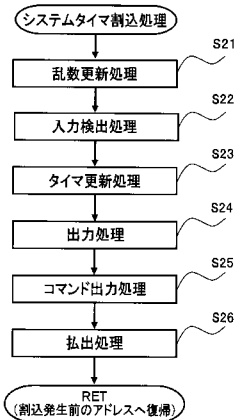
【図6】

大当たり抽選テーブル			
遊技状態	はずれ	2R確変大当たり	15R確変大当たり
通常モード	1~29900	29901~29915	29916~29930
確変モード	1~29000	29001~29150	29151~29300
		29931~29965	29966~30000
		29301~29650	29651~30000

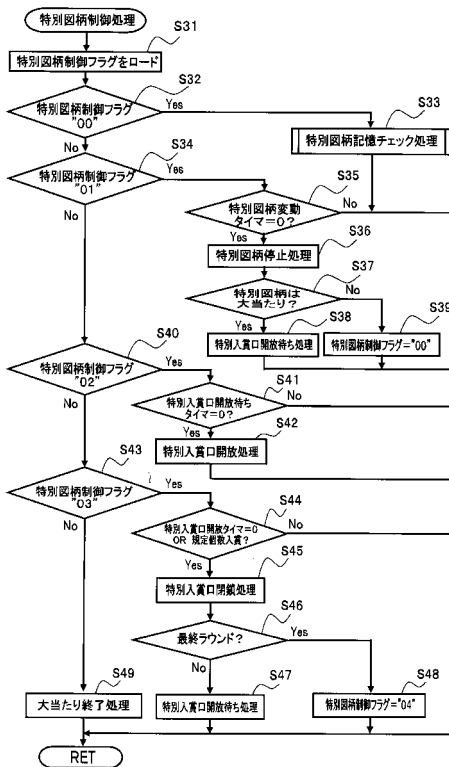
【 図 7 】



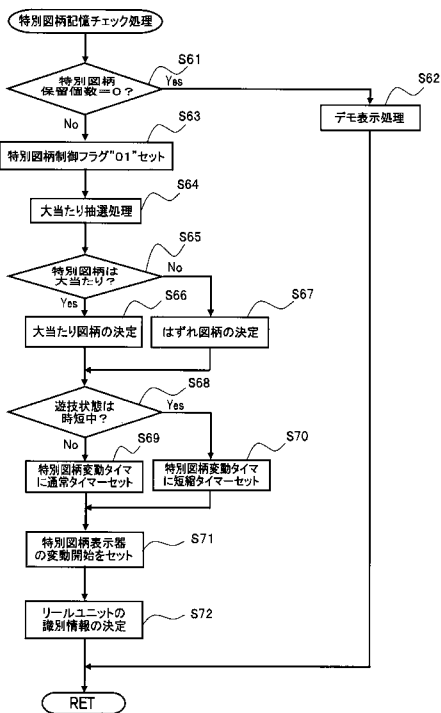
【 図 8 】



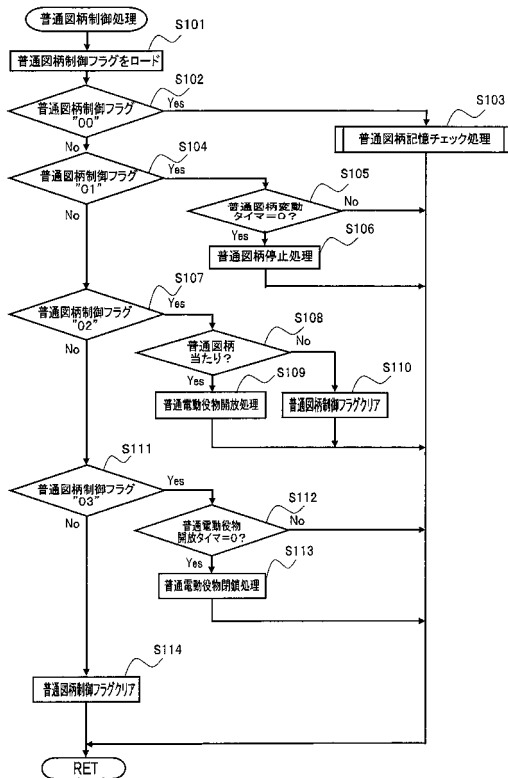
【 図 9 】



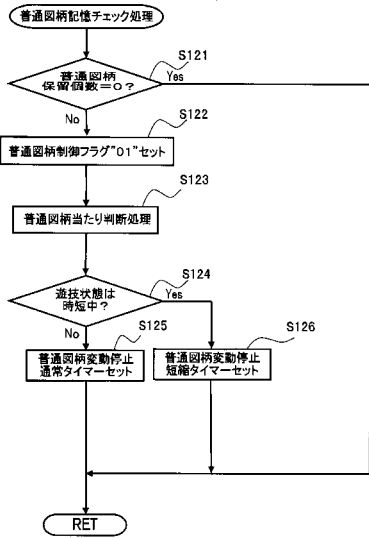
【 図 10 】



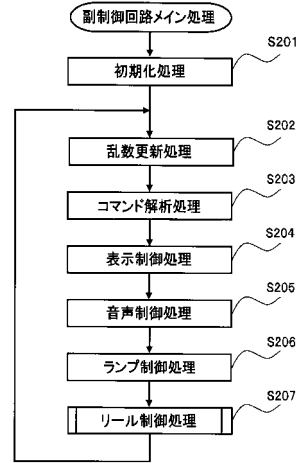
【 図 11 】



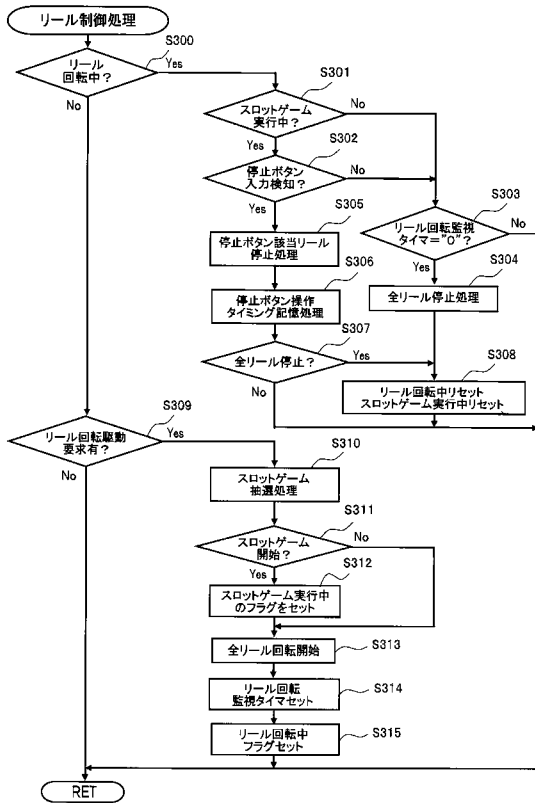
【 図 1 2 】



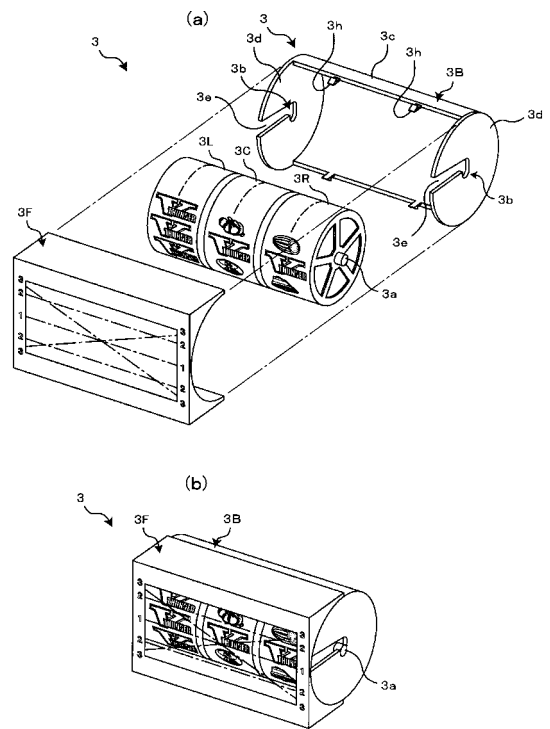
【 図 1 3 】



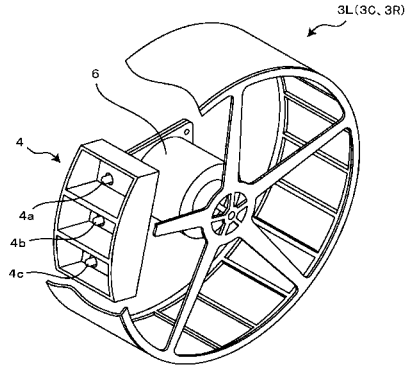
【 図 1 4 】



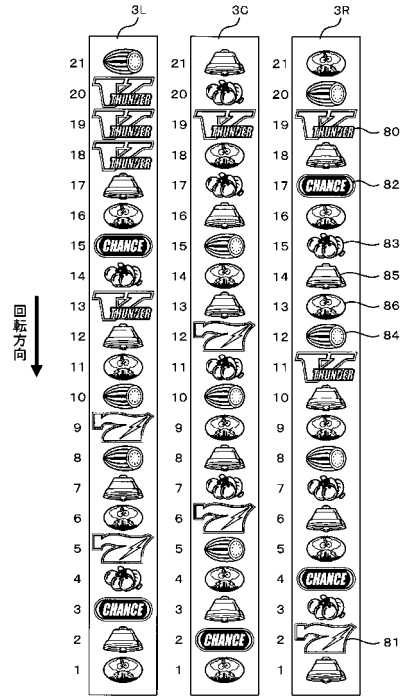
【 図 1 5 】



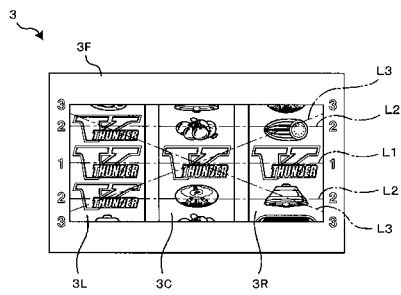
【 図 16 】



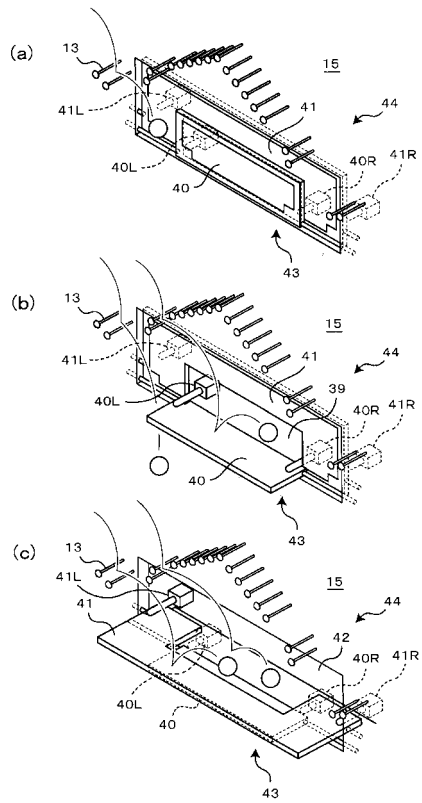
【 図 17 】



【 図 18 】



【 図 19 】



【 図 20 】

