

(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2007-44371

(P2007-44371A)

(43) 公開日 平成19年2月22日(2007.2.22)

(51) Int.CI.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F	7/02	3 1 5 A
A 63 F	7/02	3 1 7
A 63 F	7/02	3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 75 頁)

(21) 出願番号

特願2005-233643 (P2005-233643)

(22) 出願日

平成17年8月11日 (2005.8.11)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100126963

弁理士 来代 哲男

(74) 代理人 100131864

弁理士 田村 正憲

(72) 発明者 柳沢 亮太

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

(72) 発明者 原田 紀彦

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

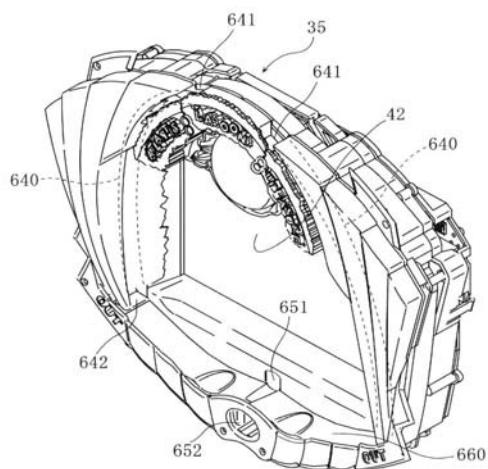
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】本発明は、遊技自体が単調になるのを抑制することにより他機種に対する優位性を発揮し、これによって遊技機の稼働率を飛躍的に向上させることができる遊技機の提供を目的としている。

【解決手段】大当たりのうち確率変動付大当たり時に上記装飾図柄表示装置42によって表示される表示態様として、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知する大当たり告知態様と、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知しない大当たり非告知態様とかなると共に、大入賞口として、大当たり非告知態様となつた場合に限り微少時間だけ遊技球が入球可能な副大入賞口601と、この副大入賞口601が入球可能に作動している場合を除き大入賞口としての機能をつかさどる主大入賞口61とを備え、且つ、上記副可変入賞装置がセンターフレーム35のワープ通路640に設けられている。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動口への遊技球の入賞を契機に、通常遊技よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するか否かを決定する特別遊技状態抽選手段と、

始動口への遊技球の入賞を契機に、上記特別遊技状態終了後に行われる変動遊技状態が、確率変動を伴うか伴わないかを決定する変動遊技状態抽選手段と、

上記特別遊技状態となった場合に開口部が開閉される可変入賞装置と、

複数の図柄を変動表示する第1表示手段と、

を備えた遊技機において、

上記特別遊技状態抽選手段により特別遊技状態に移行することが決定され、且つ、上記変動遊技状態抽選手段により確率変動を伴うことが決定されることにより、通常遊技状態から確率変動付特別遊技状態に移行することが確定した際、当該確定時における上記第1表示手段の表示態様として、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知する特別遊技状態告知態様と、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知しない特別遊技状態非告知態様とからなると共に、

上記可変入賞装置として、上記特別遊技状態非告知態様となった場合に限り微少時間だけセンターフレーム内に存在する遊技球が入球可能な副可変入賞装置と、この副可変入賞装置が入球可能に作動している場合を除き可変入賞装置としての機能をつかさどる主可変入賞装置とを備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来からパチンコ機には、始動入賞口に遊技球が入球（入賞）すると、図柄表示装置の複数の表示領域、例えば左右方向に並んだ3つの表示領域に表示され図柄が各々変動し、停止後の図柄（停止図柄）が所定の図柄で揃っていると大当たりになって大入賞口が開放するというものがある。また、特定種類の図柄、例えば「7、7、7」や「3、3、3」で停止したこと等を条件に大当たりになる確率（大当たり確率）を変化させ、遊技者の興趣を高めるようにした機種が一般的となっている（下記特許文献1参照）。

30

【0003】**【特許文献1】特開平07-613号公報****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上述の技術にあっては、停止後の図柄（停止図柄）が所定の図柄で揃っていると大当たりになって大入賞口が開閉するというものであるため、装飾図柄表示装置におけるリーチアクション等に工夫を凝らしても遊技自体は単調にならざるを得ない。また、確率変動付大当たりが発生した場合には、常に、大当たりになった後大入賞口が開閉し、さらに確率変動状態に移行するという流れを経るため、一連の流れが画一的になる。この結果、他機種に対する優位性を發揮できず、遊技機の稼働率を向上させることができないという課題を有していた。

40

【0005】

そこで、本発明は、遊技自体が単調になったり、確率変動付大当たり時の流れが画一的になったりするのを抑制することにより他機種に対する優位性を發揮し、これによって遊技機の稼働率を飛躍的に向上させることができる遊技機の提供を目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

「特別遊技状態」とは、一般にいう大当たりである。

50

「変動遊技状態抽選手段」とは、大当たり図柄カウンタC2等をいう。

「特別遊技状態抽選手段」とは、大当たり乱数カウンタC1等をいう。

「第1表示手段」とは、装飾図柄表示装置42等をいう。

「第2表示手段」とは、特別図柄表示ランプ38a, 38b等をいう。

「特別遊技状態告知態様」とは、「7、7、7」等、停止図柄が所定の図柄で揃っている状態で大当たりした場合をいう。

「特別遊技状態非告知態様」とは、「7、4、2」等、停止図柄が所定の図柄で揃っていない状態で大当たりした場合をいう。

【0007】

「微少時間」とは、2秒程度以下の極短い時間を意味する。 10

「可変入賞装置」とは、大入賞口をいう。

「主可変入賞装置」とは、主大入賞口61をいう。

「副可変入賞装置」とは、副大入賞口601をいう。

「開閉部材」とは、一対の開閉羽根60をいう。

「通常状態」とは、特別遊技状態、確率変動状態、時間短縮状態等の特別な状態を除いた状態をいう。

【0008】

上記目的を達成するために、手段1の遊技機において

始動口への遊技球の入賞を契機に、通常遊技よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するか否かを決定する特別遊技状態抽選手段と、 20

始動口への遊技球の入賞を契機に、上記特別遊技状態終了後に行われる変動遊技状態が、確率変動を伴うか伴わないかを決定する変動遊技状態抽選手段と、

上記特別遊技状態となった場合に開口部が開閉される可変入賞装置と、

センターフレーム内に設けられ複数の図柄を変動表示する第1表示手段と、

を備えた遊技機において、

上記特別遊技状態抽選手段により特別遊技状態に移行することが決定され、且つ、上記変動遊技状態抽選手段により確率変動を伴うことが決定されることにより、通常遊技状態から確率変動付特別遊技状態に移行することが確定した際、当該確定時における上記第1表示手段の表示態様として、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知する特別遊技状態告知態様と、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知しない特別遊技状態非告知態様とからなると共に、 30

上記可変入賞装置として、上記特別遊技状態非告知態様となった場合に限り微少時間だけセンターフレーム内に存在する遊技球が入球可能な副可変入賞装置と、この副可変入賞装置が入球可能に作動している場合を除き可変入賞装置としての機能をつかさどる主可変入賞装置とを備えることを特徴とする。

【0009】

確率変動付特別遊技状態に移行することが確定した際、上記第1表示手段によって表示される表示態様として、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知する特別遊技状態告知態様（第1表示手段の有効ライン上に同一の数字、例えば、7、7、7が揃っている状態である）の他に、確率変動付特別遊技状態であることを遊技者に告知しない特別遊技状態非告知態様（第1表示手段の有効ライン上に同一の数字、例えば、7、7、7が揃っていない状態である）を設けているので、遊技者に対して意外性を発揮でき、遊技 자체が単調になるのを抑制することができるとともに、確率変動付特別遊技状態時の流れが画一的になったりするのを抑制することができる。この結果、他機種に対する優位性が十分に発揮されるので、遊技場における遊技機の稼働率を飛躍的に向上させることができる。
。

【0010】

また、特別遊技状態に移行したときには、必ず可変入賞装置（大入賞口）を開口させなければならぬという既存のルールが存在するが、既存の可変入賞装置を開口させると、極く微小時間の開口であっても当該可変入賞装置は遊技者の注視ポイントであるというこ 50

とから、可変入賞装置の開口と同時に確率変動付特別遊技状態がスタートしたということを遊技者に悟られることとなる。これに対して、上記構成の如く、既存の可変入賞装置である主可変入賞装置の他に、特別遊技状態非告知態様となつた場合に限り微少時間だけセンターフレーム内遊技球が入球可能な副可変入賞装置が設けられていれば、副可変入賞装置は極めて開口回数が少ないということから、遊技者の注視ポイントとなることはない。したがって、副可変入賞装置が開口しても当該開口と同時に確率変動付特別遊技状態がスタートしているということを遊技者に悟られるのを抑制することができる。

【0011】

更に、従来から存在するセンターフレーム内に副可変入賞装置を設ける構成であれば、センターフレームを除く遊技盤内に副可変入賞装置を別途設ける必要がなくなる。したがって、遊技球通路が規制されることによる設計自由度の低下を防止できる。10

【0012】

加えて、センターフレーム内に副可変入賞装置を設けているが、当該センターフレーム内に入る遊技球の割合は、通常、釘の間隔を調整することにより変更可能である。したがって、センターフレーム内に入る遊技球の割合を遊技場にて容易に変更することができるので、遊技場における出球調整等が平易化する。

【0013】

また、センターフレーム内に副可変入賞装置を設ければ、副可変入賞装置を設置するための役物等を別途設ける必要がないので、遊技機の低コスト化が図れ、しかも、センターフレーム内にピアノ線等を侵入させるのは極めて困難であるので、不正行為を抑制することもできる。20

【0014】

手段2：手段1のパチンコ遊技機において

遊技球が、遊技者に視認できる遊技盤表面から遊技者に視認し難い遊技盤内部に入った後、再度遊技盤表面に出現するワープ通路をセンターフレーム内に設けると共に、前記副可変入賞装置を上記ワープ通路設け、且つ、特別遊技状態非告知態様において、副可変入賞装置への遊技球の入賞を可能にする誘導手段を前記ワープ通路に設けてあることを特徴とする。

このように、副可変入賞装置をワープ通路に設けることで、上述した特異の特別遊技状態が発生した際に、遊技球が副可変入賞装置に入賞しても、この状態が格別の変化を生じたものであるとの認識を遊技者に与える虞が極めて小さなものとなる。30

【0015】

手段3：手段1のパチンコ遊技機において

センターフレーム内に遊技球が揺動するステージが設けられ、且つ、このステージに前記副可変入賞装置が設けてあることを特徴とする。

このように、副可変入賞装置を遊技者が余り注視しないステージに設けることで、上述した特異の特別遊技状態が発生した際に、遊技球が副可変入賞装置に入賞しても、この状態が格別の変化を生じたものであるとの認識を遊技者に与える虞が極めて小さなものとなる。

【0016】

手段4：手段1～手段3のパチンコ遊技機において

前記誘導手段が、ワープ通路において副可変入賞装置へ遊技球を案内する通路切り替え部材と、該通路切り替え部材を作動させる駆動手段とにより構成されていることを特徴とする。

このように構成することで、既存のワープ通路をそのまま利用しながら、これを副可変入賞装置に連係させることができ、簡単な構造改良でもって本発明の目的が達成できる。

【0017】

手段5：手段1～手段4の遊技機において

特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、上記第1表示手段の表示態様が通常時と同様となるように構成されていることを特徴とする。50

このように、特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、第1表示手段の表示態様が通常時と同様（背景色等が変化しない、或いはキャラクタが同一である等）となるよう構成されていれば、特別遊技状態終了後の確率変動状態であっても第1表示手段の表示態様が変化しないので、確率変動状態にあることを遊技者に認知され難い。

【0018】

手段6：手段1～手段5の遊技機において

上記始動口には、遊技球を案内する開放位置と遊技球が入りにくくなる閉塞位置を採りうる開閉部材が設けられており、特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、当該開閉部材の開閉動作が通常時と同様となるように構成されていることを特徴とする。10

このように、特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、開閉部材の開閉動作が通常時と同様となるように構成されていれば、特別遊技状態が発生した後の確率変動状態にあることを遊技者に認知され難い。

【0019】

手段7：手段6の遊技機において

上記始動口の上方に配置された波状のステージと、

該ステージの下方に配置された風車と、

上記始動口に対し、通常時には遊技球の入球を抑制する一方、確率変動付特別遊技状態の特別遊技状態が終了して確率変動状態に移行した後においては遊技球の入球を促進させるように上記風車の位置を制御する風車制御機構と、20

を有することを特徴とする。

【0020】

このように、風車と、この風車を制御する風車制御機構を設け、ステージから落下してきた遊技球を、通常時には遊技球の始動口への入球を制限し、確率変動状態に移行した後においては、その入球を促進することによって、本来、確率変動付特別遊技状態が発生した場合に享受できた利益、例えば、開閉部材の稼動による入賞等が、前記非告知態様を導入した結果として稼動させられなくなったことによって得られなくなるのを、このように風車を制御することによって、遊技者に気付かれることなく、別の形態で享受できることになり、非告知態様を導入したことによって不利益が生じないようにすることができます。

【0021】

手段8：手段7の遊技機において

前記波状のステージには、遊技球をガイドする凹部が設けられており、

前記風車制御機構が、前記凹部の中心の仮想延長線上で、且つ、前記始動口の横側上方に前記風車の支持軸を配置し、通常時は前記支持軸の先端側を、前記始動口に近づく方向に傾斜変位させて遊技球の始動口への入球を抑制し、特別遊技状態非告知態様においては前記支持軸の先端側を始動口から遠ざかる方向に傾斜変位させて遊技球の入球を促進するように構成していることを特徴とする。30

これによって、風車の支持軸の先端側を傾斜変位させる僅かの変化だけで遊技球の始動口への入球を制御できるので、遊技者に非告知態様にあることを悟られない状態で、特別遊技状態による利益享受が実現できる。

【0022】

手段9：手段7又は手段8の遊技機において

前記風車制御機構は、前記風車により誘導された遊技球をより確率高く始動口に入球させるように始動口の命釘の横側方に設けた誘導釘を含むことを特徴とする。

このように、始動口の命釘の横側方に誘導釘を設けることで、上述した風車による遊技球の始動口への入球に際しての制御をより確実なものとすることができます。

【0023】

手段10：手段5～手段9の遊技機において

遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離したことを検出する検出手段と、

特別遊技状態抽選の保留球が存在しているか否かを判定する保留球有無判定手段と、50

特別遊技状態非告知態様の確率変動中であることを示す突然確変当たり状態フラグと、特別遊技状態非告知態様の確率変動中であることを報知する報知手段と、報知手段の駆動を制御する報知制御手段と、
を備え、

上記報知制御手段は、特別遊技状態非告知態様の確率変動中において、上記検出手段の検出結果及び保留球有無判定手段の判定結果により、遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離したこと、及び保留球が無い状態であること、の2つの条件成立時に上記報知手段を駆動することを特徴とする。

【0024】

手段5～手段9の遊技機においては、確率変動中も遊技者に認識しにくくする演出を施しているため、遊技者がそのまま認識しないまま遊技を終了してしまう（遊技機から離れてしまう・遊技場から去る）可能性がある。そこで、特別遊技状態非告知態様の確率変動中において、上記検出手段の検出結果及び保留球有無判定手段の判定結果により、遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離したこと、及び保留球が無い状態であること、の2つの条件成立時に上記報知手段を駆動することにより、上記遊技者の不利益を防止することが可能となる。

【0025】

手段11：手段5～手段9の遊技機において

特別遊技状態非告知態様の確率変動中に、第1表示手段における図柄の変動が規定回数以上となった場合に、遊技者に確率変動状態であることを報知することを特徴とする。

上記構成の如く、第1表示手段における図柄の変動が規定回数以上となった場合に、遊技者に確率変動状態であることを報知すれば、手段10と同様の作用効果が発揮される。

【0026】

手段12：手段1～手段4の遊技機において

特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、上記第1表示手段の表示態様が通常時と異なるように構成されていることを特徴とする。

このように、特別遊技状態非告知態様における確率変動状態において、第1表示手段の表示態様が通常時と異なるように構成されていれば、副可変入賞装置の作動時には特別遊技状態が発生したことを遊技者に認識され難いが、その後の確率変動状態に移行したことは遊技者に確実に認知される。

尚、表示態様が通常時と異なるとは、例えば、通常時とキャラクタを変えたり、通常時と背景色を変えたりすることにより達成される。

【0027】

手段13：手段1～手段4及び手段12の遊技機において

上記始動口には、遊技球を案内する開放位置と遊技球が入りにくくなる閉塞位置を採りうる開閉部材が設けられており、前記特別遊技状態非告知態様の確率変動状態における開閉部材は、通常時より開閉部材への入球確率が高くなるようにその開閉動作を行なうことを行なうことを特徴とする。

特別遊技状態非告知態様の確率変動状態における開閉部材の開閉動作が、通常時より開閉部材への入球確率が高くなるようにその開閉動作を行なえば、開閉部材の開閉動作が変化する。したがって、副可変入賞装置の作動時には特別遊技状態が発生したことを遊技者に認識され難いが、その後の確率変動状態に移行したことは遊技者に確実に認知される。

【0028】

手段14：手段1～手段13の遊技機において

遊技盤内には第2表示手段が設けられ、この第2表示手段は、上記特別遊技状態告知態様のみならず、特別遊技状態非告知態様のときであっても、特別遊技状態であることを報知するような構成であることを特徴とする。

一般に、第2表示手段は第1表示手段の如く遊技機に注視されるものではない。なぜなら、通常、第2表示手段はランプが点滅しているだけのものだからである。したがって、特別遊技状態非告知態様のときであっても、特別遊技状態であることを報知するような構

10

20

30

40

50

成であっても、遊技者に悟られるおそれは少ない。また、遊技場における管理者は第2表示手段より特別遊技状態であることを確認できるので、利便性が向上する。

【発明の効果】

【0029】

本発明によれば、遊技自体が単調になつたり、確率変動付大当たり時の流れが画一的になつたりするのを抑制することにより他機種に対する優位性を發揮し、これによって遊技機の稼働率を飛躍的に向上させることができるという優れた効果を奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0030】

[第1の形態]

10

以下、本発明の最良の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。ここでは、遊技機としてパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を挙げるが、本発明は、パチンコ機の入賞装置の他に、球体を用いて遊技盤上で遊技を行う遊技機一般の入賞装置を対象とすることができる。なお、実施形態は、本発明の主旨から逸脱しない限り適宜設計変更可能なものである。

【0031】

(パチンコ機正面側の構成)

図1はパチンコ機10の正面図であり、図2はパチンコ機10の斜視図である。

【0032】

図1, 2に示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外殻を形成する外枠11と、この外枠11の一側部に開閉可能に支持された内枠12とを備えている。以下に、外枠11と内枠12との構成を個別に説明する。

20

【0033】

上記外枠11は、木製の板材により全体として矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。なお、外枠11は樹脂やアルミニウム等の軽金属により構成されていてもよい。このように構成することにより、パチンコ機の軽量化を図ることができるからである。

【0034】

一方、上記内枠12の開閉軸線はパチンコ機10の正面からみてハンドル（後述する遊技球発射ハンドル18）設置箇所の反対側（図1のパチンコ機10の左側）で上下に延びるように設定されており、この開閉軸線を軸心にして内枠12が前方側に十分に開放できるようになっている。このような構成とするのは、内枠12の開閉軸線がハンドル設置箇所側（図1のパチンコ機10の右側）で上下方向にあるとすると、内枠12を開放する際に遊技球発射ハンドル18の頭部等が隣なりのパチンコ機やカードユニット（球貸しユニット）に干渉することになり、内枠12を十分に開放できないからである。また、内枠12は合成樹脂、具体的にはABS（アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン）樹脂から成る。こうすることで、粘性が高く衝撃に強くでき、低コストで製造できるという利点が発揮される。

30

【0035】

また、内枠12は、大別すると、その最下部に取り付けられた下皿ユニット13と、この下皿ユニット13よりも上側の範囲で内枠12の左側の上下方向の開閉軸線を軸心にして開閉自在に取り付けられた前面枠セット14と、図示しない樹脂ベースと、この樹脂ベースの後側に取り付けられる後述の遊技盤30とを備えている。これらの各構成を以下に詳細に説明する。

40

【0036】

上記下皿ユニット13は、内枠12に対してネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット13の前面側には、下皿15と球抜きレバー17と遊技球発射ハンドル18と灰皿22と音出力口24が設けられている。球受皿としての下皿15は、下皿ユニット13のほぼ中央部に設けられており、後述の上皿が満タンになった場合等に排出口16より排出される遊技球を停留する役割がある。上記球抜きレバー17は、下皿15内の遊

50

技球を抜くためのものであり、この球抜きレバー 17 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 15 の底面の所定箇所が開口され、下皿 15 内に停留された遊技球を下皿 15 の底面の開口部分を通して遊技者の持球貯留箱（ドル箱）に排出することができる。上記遊技球発射ハンドル 18 は、下皿 15 よりも右方で手前側に突出するように配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、発射ソレノイドを備えた遊技球発射装置によって遊技球が後述する遊技盤 30 の方へ打ち込まれるようになっている。上記音出力口 24 は、下皿ユニット 13 内あるいは背面に設けられたスピーカからの音を出力するための出力口である。また、灰皿 22 は下皿 15 の左方に設けられている。灰皿 22 は左右方向（水平方向）の軸線を軸心にして回動（例えば前方側に向けて前回り）するように、その右側が下皿 15 に片待ち支持されている。

10

【0037】

なお、下皿ユニット 13 はその大部分が内枠 12 と同様、ABS樹脂にて成形されている。こうすることで、粘性が高く衝撃に強くでき、低コストで製造できる。特に、下皿 15 を形成する表面層と下皿奥方の前面パネル部分とを難燃性のABS樹脂にて成形している。このため、この部分は燃えにくくなっている。

【0038】

一方、前面枠セット 14 の下部（上述の下皿 15 の上方位置）には、遊技球の受皿としての上皿 19 が前面枠セット 14 と一体的に設けられている。この上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら図示しない遊技球発射装置の方へ導出するための球受皿である。従来のパチンコ機では前面枠セットの下方に内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたのであるが、本実施の形態では前飾り枠が省略され、前面枠セット 14 に対し直接的に上皿 19 が設けられている。この上皿 19 も下皿 15 と同様、表面層が難燃性のABS樹脂にて成形される構成となっている。また、上皿 19 の左下方には、装飾図柄表示装置 42 の背景を変える等の操作を遊技者が行なうための演出ボタン 79 が設けられている。

20

【0039】

加えて、前面枠セット 14 にはその周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり遊技状態時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部 101 の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した環状電飾部 102 が左右対称に設けられ、大当たり遊技状態時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり遊技状態中であることを報知する構成である。

30

【0040】

また、窓部 101 の下方には貸球操作部 120 が配設されており、貸球操作部 120 には球貸しボタン 121 と、返却ボタン 122 と、度数表示部 123 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 120 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 121 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 19 に供給される。返却ボタン 122 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 123 はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置部から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾リシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

40

【0041】

次に、図 3～図 5 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。図 3 は遊技盤 30 の構成を示す正面図であり、図 4 は主大入賞口 61 付近を模式的に示す図であり、図 5 は遊技盤 30 の構成を示す斜視図である。遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、上始動口 33a と下始動口 33b（作動チャック 33b で構成）とから成る第 1 の始動口 33、

50

第2の始動口34（スルーゲートで構成）、及び、特別図柄表示装置38、普通図柄表示装置41、装飾図柄表示装置42等を備えている。これらの一般入賞口31、可変入賞装置32、第1の始動口33、第2の始動口34、及び、上記特別図柄表示装置38、普通図柄表示装置41、装飾図柄表示装置42等を備えたセンターフレーム35等は、遊技盤30における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤30前面側から木ネジ等により取り付けられている。

【0042】

また、下始動口33bの入り口には、図4に示すように一对の開閉羽根60が設けられており、遊技球を案内する開放位置と、下始動口33b内に遊技球が入りにくくなる閉塞位置を探りうる。開閉羽根60は、遊技盤30の裏面側に配設されたソレノイドSL1（図12参照）によって駆動される。また、下始動口33bの下方には、主大入賞口61が配置されている。主大入賞口61は常時はシャッタ62が閉塞されており、特別遊技状態となると開放される。シャッタ62は遊技盤30の裏面側に配設されたソレノイドSL2（図12参照）によって駆動される。

【0043】

前述の一般入賞口31、可変入賞装置32および第1の始動口33に遊技球が入球し、当該入球が後述する検出スイッチ（入賞口スイッチ、カウントスイッチ、作動口スイッチ等）で検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿19（または下皿15）へ所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤30にはアウトロ36が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウトロ36を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。遊技盤30には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、各種部材（役物）が配設されている。

【0044】

上記特別図柄表示装置38は、第1の始動口33への入賞をトリガとして識別情報としての特別図柄を変動表示し、上記装飾図柄表示装置42は特別図柄の変動表示に対応した装飾図柄を変動表示し、上記普通図柄表示装置41は第2の始動口34の通過をトリガとして普通図柄を変動表示する。

【0045】

上記特別図柄表示装置38は2色のLED38a, 38bで構成されており、後述する主制御装置261により表示内容が制御される。各LED38a, 38bは、例えば赤色と青色との可変表示がなされるようになっている。

【0046】

上記装飾図柄表示装置42は液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。装飾図柄表示装置42には、例えば上、中、及び下の3箇所に識別情報としての図柄が表示される。これら図柄がスクロールされて装飾図柄表示装置42に可変表示されるようになっている。なお本実施の形態では、装飾図柄表示装置42（液晶表示装置）は例えば10インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備えている。

【0047】

上記普通図柄表示装置41は、普通図柄用のランプ41a, 41bを備えている。この実施例では、普通図柄用のランプ41aは、例えば、装飾図柄表示装置42の表示面の上方に設けられ、その外観形状は「」形状となっている一方、普通図柄用のランプ41bは、ランプ41aの右上側に隣接して設けられ、その外観形状は「×」形状となっている。普通図柄表示装置41は、遊技球が第2の始動口34を通過する毎に例えばランプ41a, 41bによる表示図柄（普通図柄）が変動し、具体的には、ランプ41a, 41bが交互に光り、ランプ41aで停止した場合に第1の始動口33の下始動口33bが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第2の始動口31を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ801aにて点灯表示されるようになっている。なお、ランプ41a, 41bは、装飾図柄表示装置42の一部

10

20

30

40

50

で変動表示される複数個の表示部としても良い。

【0048】

上記可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の閉状態とに繰り返し作動されるようになっている。より詳しくは、特別図柄表示装置38が特定の表示様となつたこと（装飾図柄表示装置42の停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなつたこと）を条件に特別遊技状態が発生する。そして、可変入賞装置32の主大入賞口が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態（大当たり状態）になるよう構成されている。具体的には、所定時間（例えば30秒）の経過又は所定個数（例えば9個）の入賞を1ラウンドとして、可変入賞装置32の主大入賞口が所定回数繰り返し開放される。遊技球が第1の始動口33を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ800aにて点灯表示されるようになっている。なお、保留ランプ800aは、装飾図柄表示装置42の一部で変動表示される構成等であっても良い。

【0049】

また、遊技盤30には、遊技球発射装置から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するためのレールユニット50が取り付けられており、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット50を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。レールユニット50はリング状をなす樹脂成型品（例えば、フッ素樹脂が添加されて成形されたもの）にて構成されており、内外二重に一体形成された内レール51と外レール52とを有する。なお、レールユニット50はフッ素樹脂を添加して成形されているので、遊技球の摩擦抵抗を少なくできる。内レール51は上方の約1/4ほどを除いて略円環状に形成され、一部（主に左側部）か内レール51に向かい合うようにして外レール52が形成されている。かかる場合、内レール51と外レール52とにより誘導レールが構成され、これら各レール51、52が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路が形成されている。なお、球案内通路は、遊技盤30との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【0050】

内レール51の先端部分（図3及び図5の左上部）には戻り球防止部材53が取着されている。これにより、一旦、内レール51および外レール52間の球案内通路から遊技盤30の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、外レール52には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図3及び図5の右上部：外レール52の先端部に相当する部位）に返しゴム54が取着されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム54に当たって跳ね返されるようになっている。

【0051】

また、レールユニット50の外周部には、外方へ張り出した円弧状のフランジ56が形成されている。フランジ56は、遊技盤30に対する取付面を構成する。レールユニット50が遊技盤30に取り付けられる際には、遊技盤30上にフランジ56が当接され、その状態で、当該フランジ56に形成された複数の透孔にネジ等が挿通されて遊技盤30に対するレールユニット50の締結がなされるようになっている。

【0052】

内レール51および外レール52間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部57が形成されている。この凸部57は、内レール51からレールユニット50下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球を図示しないファール球通路に導くための役目をなす。

【0053】

尚、遊技領域は、レールユニット50の内周部（内外レール）により略円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤30の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。

【0054】

10

20

30

40

50

(本発明の特徴的的部分の構成)

始動口33への遊技球の入賞を契機に、確率変動付大当たりと、通常大当たりと、外れとの抽選が実行される抽選手段(大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2に相当)と、上記抽選手段による抽選結果を表示する表示装置42と、上記確率変動付大当たり及び上記通常大当たりとなった場合に開放される大入賞口とを備えた遊技機であつて、

【0055】

更に、上記確率変動付大当たり時に上記表示装置42によって表示される表示態様として、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知する大当たり告知態様と、上記確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知しない大当たり非告知態様とからなることを前提としている。

このような前提のもと、本発明においては、可変入賞装置32の主大入賞口61とは別に図7に示すように、副大入賞口601を設けてある。

【0056】

この副大入賞口601は、本発明に言う特別遊技状態非告知態様(確率変動の機能を起動するが、従前のように大当たりとして主大入賞口61を開かず、また、装飾図柄表示装置42の背景色調変化等、従前の確率変動時の表示状態に移行しない)において、本来開くべき主大入賞口61に代わって遊技球の入賞を許容するべく開かれるものであり、副大入賞口601はワープ通路に設けられている。また、副大入賞口601は、特別遊技状態非告知態様となった場合に、1秒前後の微小時間だけ遊技球の入賞を許容するように構成されている。尚、上記ワープ通路とは、遊技球が、遊技者に視認できる遊技盤30の表面から遊技者に視認し難い遊技盤30の盤内部に入った後、再度、遊技盤表面に出現する通路を言う。

【0057】

そして、更に、図6及び図7に示すように、遊技球が、遊技者に視認できる遊技盤30表面から遊技者に視認し難い遊技盤30内部(背面側)に入った後、再度遊技盤表面に出現するワープ通路640を、その遊技球のワープ入口641が、遊技盤30の中央、頂上部近傍位置に設けられ、そのワープ出口642が、波状のステージ660の端部に開口され、ステージ660上に放出された遊技球が、このステージ660から中央の始動口33へと導かれる。

【0058】

そして、このワープ通路640に、特別遊技状態非告知態様において、副大入賞口601が開口され、且つ、この副大入賞口601への遊技球の入賞を可能にする誘導手段604を設けてある。図7及び図8に示すように、この前記誘導手段604は、ワープ通路640において副大入賞口601へ遊技球を案内するL字形に構成された通路切り替え部材604Aと、該通路切り替え部材604Aを、押し引き作動させるソレノイドの駆動手段604Bにより構成されている。

【0059】

前記L字型の通路切り替え部材604Aは、ワープ通路640の壁面を切り採った立ち上がり部604aと、遊技球を受け止めて入賞球として処理される処理通路604cに導く樋形状の、傾斜したガイド部材604bとから構成され、このガイド部材604bの底面には、前記処理通路605に通じる開口604cが形成されている。前記立ち上がり部604aは、通常時は、ワープ通路640の壁面を形成しており、副大入賞口601を開口させるとときにはワープ通路640の内部に進入する。

【0060】

(本発明の特徴的部分の作用)

上記構成の遊技機において、確率変動付大当たり時に上記装飾図柄表示装置42によって表示される表示態様として、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知する特別遊技状態告知態様(装飾図柄表示装置42の有効ライン上に同一の数字、例えば、7、7、7が揃っている状態である)と、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知

10

20

30

40

50

しない特別遊技状態非告知態様（装飾図柄表示装置42の有効ライン上に同一の数字、例えば、7、7、7が揃っていない状態である）を設けている。このように、特別遊技状態非告知態様が設けられているということから、遊技者に対して意外性を発揮でき、遊技自体が単調になるのを抑制することができる。この結果、他機種に対する優位性が十分に発揮されるので、遊技場における遊技機の稼働率が飛躍的に向上する。

【0061】

また、上記非告知態様の大当たりであった場合に、主大入賞口61は開かず、表示装置（例えば装飾図柄表示装置42）は、表示を変更する信号は何も出力せず、プログラムが確率変動に移行しているが、通常時と変わることのないゲーム進行が続く。しかし、現実には、大入賞口を開かなければならないというルールが存在し、これは、次のように達成される。

【0062】

上述の如く、確率変動を伴う大当たりの非告知態様が抽選手段から出力されると、その信号を受けて、ワープ通路640に設けたソレノイドの駆動手段604Bが励磁され、通路切り替え部材604Aが作動し、その立ち上がり部604aとガイド部材604bとがワープ通路640に進入し、ここを通過してくる遊技球をガイド部材604で受けとめ、その傾斜で転動させて、ワープ通路640の側壁に形成した副大入賞口601に取り込み、このガイド部材604に形成の開口604cから、入賞球として処理するための処理通路605に導入させることができる。

こうした遊技盤30の正面から隠れた位置のワープ通路において、副大入賞口601を開放するようにすれば、外部の遊技者に気付かれる虞なく確率変動を進行することができる。

【0063】

（本発明の特徴的部分の変形例）

ここでは、上述したワープ通路640とは別に形成されているワープ通路650について、図6及び図9～図11に基づいて詳述する。

即ち、図6及び図9に示すように、ここでワープ通路650は、上記装飾図柄表示装置42の下方に設けられた波状のステージ660の波山の頂部の背面の遊技盤30にワープ入口651が形成され、ここから遊技盤30の裏面にワープ通路650が繋がっており、そのワープ出口652は、可変入賞装置33の上の始動口33aの直上に、正面を向いて開口されている。

【0064】

そして、このワープ通路650から分岐して上記副大入賞口670が開口され、この副大入賞口670の開閉を行う誘導手段680が設けられているのである。

この誘導手段680は、図10に示すように、ワープ通路650を横断する方向で貫通するように設けられた有底の通路切り替え筒状部材680aと、通路切り替え筒状部材680aを押し引き駆動するソレノイド680bとから構成されている。前記通路切り替え筒状部材680aには、通常時にワープ通路650の一部を形成する貫通穴681と、特別遊技状態非告知態様においてワープ通路650を塞ぎ遊技球を副大入賞口670へと導く開口682とが形成されている。

【0065】

上述のように構成されていて、特別遊技状態非告知態様が抽選手段C2により出力されると、この結果を受けて、ソレノイド680bが作動し、前記通路切り替え筒状部材680aが、図10において斜め下方に移動させられると（図10に示す状態から、通路切り替え筒状部材680aがA方向に移動すると）、図11に示すように、ワープ通路650を塞ぎ止める状態に至り、ここを通過しようとする遊技球を開口682から取り込んで、副大入賞口670へと導くことができる。

従って、この場合も、路切り替え筒状部材680aの作動は外部から見られることがなく、特別遊技状態非告知態様を密かに進行させることができる。

【0066】

10

20

30

40

50

(パチンコ機の電気的構成及び各種制御処理)

次に、図12を参照して、本パチンコ機10の電気的構成について説明する。パチンコ機10は、電源装置313と、電源監視装置540と、主制御装置261と、サブ制御装置262と、払出制御装置311と、表示制御装置45等を備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。尚、電源監視装置540と主制御装置261とは、封印ユニットで封印されている。

【0067】

次いで、主制御装置261の構成について説明する。主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU501が搭載されている。MPU501には、該MPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

10

【0068】

RAM503は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアが備えられている。

20

【0069】

なお、MPU501のNMI端子(ノンマスカブル割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路542からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU501へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図21参照)が即座に実行される。

20

【0070】

主制御装置261のMPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、電源監視装置540内のRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、発射制御装置312、サブ制御装置262、特別図柄表示装置38、普通図柄表示装置41、特別図柄保留表示装置800、普通図柄保留表示装置801や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。なお、特別図柄表示装置38は上記したように特別図柄表示ランプ38a, 38bで構成されており、普通図柄表示装置41は上記したように普通図柄表示ランプ41a, 41bで構成されており、特別図柄保留表示装置800は上記したように特別図柄に関する保留球の個数を表示する保留ランプ800aで構成されており、普通図柄保留表示装置801は上記したように普通図柄に関する保留球の個数を表示する保留ランプ801aで構成されている。

30

【0071】

払出制御装置311は、払出モータ358aにより賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU511は、そのMPU511により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

40

【0072】

払出制御装置311のRAM513は、主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM513には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのエリアが備えられている。

【0073】

なお、主制御装置261のMPU501と同様、MPU511のNMI端子にも、停電時の発生による電源遮断時に停電監視回路542から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU511へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理が即座に実行される。

【0074】

50

拠出制御装置 311 の MPU511 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 514 を介して入出力ポート 515 が接続されている。入出力ポート 515 には、主制御装置 261、拠出モータ 358a がそれぞれ接続されている。

【0075】

発射制御装置 312 は、発射ソレノイドによる遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射ソレノイドは、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、拠出制御装置 311 からカードユニットとの接続状態であることを示す接続信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル 18 に触れていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射制御装置 312 は発射許可信号を主制御装置 261 に出力する。発射許可信号を入力した主制御装置 261 は、発射ソレノイド制御信号を発射制御装置 312 に出力する。これにより発射制御装置 312 は発射ソレノイド制御信号に応じて発射ソレノイドを駆動し、その結果、遊技球発射ハンドルの操作量に応じた強さで遊技球が発射される。

【0076】

サブ制御装置 262 は、主制御装置 261 からのコマンドに基づいて装飾図柄の変動表示に応じた演出用スピーカ 810 等の鳴動制御及び演出用ランプ 811 の点灯（点滅）制御、並びに、主制御装置 261 からのコマンドに基づいて表示制御装置 45 へのコマンドを編集して表示制御装置 45 に送信する機能を果たすものである。サブ制御装置 262 の MPU550 には、その MPU550 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM551 と、ワークメモリ等として使用される RAM552 を備えている。MPU550 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 553 を介して入出力ポート 554 が接続されている。入出力ポート 554 には、スピーカ、ランプ、装飾図柄表示装置 42 における変動表示中において所定の表示演出を実行させるための演出用ボタン 79、及び主制御装置 261 がそれぞれ接続されている。演出用ボタン 79 としては、例えば所定のキャラクタが順次出現する様によって大当たり状態の可能性が大きいことを予告するステップアップ予告等の表示演出用ボタン等が挙げられる。なお、演出用ボタン 79 が押されると、所定の演出実行のための演出指定コマンドが生成され、装飾図柄表示装置 42 に送信されようになっている。

【0077】

表示制御装置 45 は、装飾図柄表示装置 42 における装飾図柄の変動表示を制御するものである。表示制御装置 45 は、ワーク RAM 等として使用される RAM523 を有する MPU521 と、ROM（プログラム ROM）522 と、ビデオ RAM524 と、キャラクタ ROM525 と、画像コントローラ 526 と、入力ポート 527 と、出力ポート 529 とを備えている。

【0078】

MPU521 は、サブ制御装置 262 から送信されてくる図柄表示コマンド（停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、確定コマンド等）を入力ポート 527 を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し、又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行って画像コントローラ 526 の制御（具体的には画像コントローラ 526 に対する内部コマンドの生成）を実施する。プログラム ROM522 は、MPU521 により実行される各種の制御プログラムや固定値を記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。RAM523 は、MPU521 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【0079】

画像コントローラ 526 は、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）で構成されている。VDP は、装飾図柄装置 42 に組み込まれた LCD ドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路であり、IC チップ化されているため、「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は描画処理専用のソフトウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。画像コントローラ 526 は、MPU521、ビデオ RAM524 等のそれぞれ

10

20

30

40

50

のタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM524に記憶される表示データを、キャラクタROM525から所定のタイミングで読み出して、出力ポート529を介して装飾図柄表示装置42に出力して表示させる。

【0080】

ビデオRAM524は、装飾図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM524の内容を書き換えることにより装飾図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM525は装飾図柄表示装置42に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM525には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。特に、ビットマップ形式の図柄画像データにはそれぞれ図柄コード(図柄番号)が付与されており、コマンドレベルでは各図柄画像を図柄コードだけで管理可能としている。なお、キャラクタROM525を複数設け、各キャラクタROM525に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムROM522に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM525に記憶する構成とすることも可能である。

【0081】

電源装置313は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部541を備えている。この電源部541は、電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各自に必要な動作電圧を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を、電源監視装置540、サブ制御装置262、払出制御装置311、表示制御装置45等に対して供給する。なお、主制御装置261に対しては、電源監視装置540を介して動作電圧(12ボルト及び5ボルトの電圧)が供給される。また、発射制御装置312に対しては、主制御装置261を介して動作電圧(12ボルト及び5ボルトの電圧)が供給される。

【0082】

停電監視装置540は、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、リセット信号を出力するリセット回路544とを備えている。

停電監視回路542は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置261のMPU501及び払出制御装置311のMPU511の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源遮断)の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部541は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

【0083】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチが押下された場合に、主制御装置261及び払出制御装置311へ、バックアップデータをクリアするためのRAM消去信号SG2を出力する回路である。主制御装置261及び払出制御装置311は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、それぞれのバックアップデータをクリアする。

【0084】

リセット回路544は、主制御装置261、払出制御装置311、サブ制御装置262

10

20

40

50

、及び表示制御装置45を初期化するため、リセット信号を出力する回路である。なお、リセット回路544からのリセット信号は、主制御装置261に対しては直接与えられるが、払出制御装置311、サブ制御装置262、及び表示制御装置45に対しては、電源装置313を介して与えられるようになっている。

【0085】

ここで、特別図柄表示装置38、普通図柄表示装置41、及び装飾図柄表示装置42の表示内容について説明する。なお、本実施形態のパチンコ機10においては、大当たりの発生を遊技者に示すための図柄として特別図柄表示装置38で表示される特別図柄と、装飾図柄表示装置42で表示される装飾図柄との2種類が設けられている。装飾図柄は、特別図柄と同期して変動が行われる図柄であり、特別図柄の変動開始と同時に（又はほぼ同時期に）変動を開始し、また特別図柄の変動停止と同時に（またはほぼ同時期に）変動を停止するものである。この装飾図柄は、遊技者に多種多様な表示演出を行って飽きにくい遊技性を備えるために設けられている。

【0086】

先ず、特別図柄表示装置38の表示内容について説明する。特別図柄の変動表示は、特別図柄表示ランプ38a, 38bの色変化（赤色・青色の変化）や点滅等の点灯パターンの変化により表現される。この特別図柄の変動表示は遊技球の始動口33への入賞に基づいて開始され、一定時間後に特別図柄の変動表示が同時に停止する。その停止後に、特別図柄が揃っている場合、即ち、特別図柄表示ランプ38a, 38bが同一色の点灯状態となっているときは大当たりとなり、変動表示の停止時に特別図柄が揃っていないければ、即ち、特別図柄表示ランプ38a, 38bが異色の点灯状態となっているときは、外れとなり、始動口33への入賞に基づいて再度の変動表示が行われる。遊技球が始動口33に入賞した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が特別図柄保留表示装置801の保留ランプ801aにて表示されるようになっている。

【0087】

次いで、装飾図柄表示装置42の表示内容について説明する。装飾図柄表示装置42の表示画面には、例えば、図13に示すように、上段・中段・下段に区分けされた3つの表示領域に3つの装飾図柄列Z1～Z3が表示される。これら装飾図柄列Z1～Z3は、右から左にスクロール表示される。装飾図柄は、例えばキャラクタ付きの「1」～「9」の数字からなる主図柄と、主図柄より小さい副図柄とにより構成され、これら各主図柄および副図柄によって装飾図柄の図柄列が形成される。装飾図柄で形成される各図柄列では、数字の昇順又は降順に主図柄が配列されると共に各主図柄の間にそれぞれ副図柄が配列されている。始動口33への入賞すなわち始動入賞が発生すると、装飾図柄の変動表示が行われ、変動パターンに応じた一定時間の経過後に変動表示が停止し、装飾図柄表示装置42には縦3×横3の9個の装飾図柄が表示結果として表示される。大当たり抽選に当選した変動表示においては、9個の装飾図柄のうち水平あるいは斜めの一直線上に同一の主図柄（キャラクタ付きの数字の図柄）が3つ揃って停止するように表示制御装置45により制御が行われ、遊技者に大当たりの発生が示される。一方、大当たり抽選に外れた変動表示においては、9個の装飾図柄のうち水平あるいは斜めのいずれにも同一の主図柄が3つ揃って停止しないように表示制御装置45により制御が行われ、遊技者に外れの発生が示される。

【0088】

次いで、普通図柄表示装置41の表示内容について説明する。普通図柄の変動表示は、普通図柄表示ランプ41a（外観が△形状）と、普通図柄表示ランプ41b（外観が×形状）とが交互に点灯することにより表現される。この普通図柄の変動表示は遊技球が第2の始動口34を通過することを条件として開始され、一定時間後に普通図柄の変動表示が停止する。そして、表示ランプ41aで停止した場合に第1の始動口33が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。遊技球が第2の始動口31を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が普通図柄保留表示装置800の保留ランプ800aにて点灯表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

【0089】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。本実施の形態では、主制御装置261内のMPU501は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選や特別図柄表示装置38の図柄表示の設定などを行うこととしている。具体的には、図14に示すように、特別図柄に関連するカウンタ群と、普通図柄に関連するカウンタ群とを備えている。先ず、特別図柄に関連するカウンタ群について説明する。特別図柄に関連するカウンタ群としては、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、特別図柄表示装置38の大当たり図柄の選択に使用する大当たり図柄カウンタC2と、特別図柄表示装置38が外れ変動する際の停止パターンの選択（装飾図柄の変動においてはリーチとするか完全外れとするかのリーチ抽選に相当する）に使用する停止パターン選択カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する種別を決定する変動種別カウンタCS1～CS3とを備えている。10

【0090】

ここで、変動パターンとは、変動表示の特徴が共通するものを区分した場合における各パターン（形態）を意味している。

【0091】

上記カウンタC1～C3、CINI1、CS1～CS3、は、その更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がRAM503の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM503には、1つの実行エリアと4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）とからなる保留球格納エリア700が設けられており、これらの各エリアには、始動口33への遊技球の入賞タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の各値がそれぞれ格納される。20

【0092】

次いで、各カウンタの具体的な内容について詳述する。

【0093】

大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～738の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり738）に達した後0に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の乱数初期値カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値=0～738）、タイマ割込毎に1回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。大当たり乱数カウンタC1は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に1回）更新され、遊技球が始動口33に入賞したタイミングでRAM503の保留球格納エリア700に格納される。大当たりとなる乱数の値の数は、低確率時と高確率時とで2種類設定されており、低確率時に大当たりとなる乱数の値の数は2で、その値は「373, 727」であり、高確率時に大当たりとなる乱数の値の数は14で、その値は「59, 109, 163, 211, 263, 317, 367, 421, 479, 523, 577, 631, 683, 733」である。なお、高確率時とは、特別図柄の組合せが予め定められた確率変動図柄である特定図柄の組合せ（本実施形態においては特別図柄表示ランプ38a, 38bが共に青色又は赤色で点灯する場合）によって大当たりになり付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確変の時をいい、通常時（低確率時）とはそのような確変状態でない場合（本実施形態においては特別図柄表示ランプ38aが青色で点灯する場合）をいう。3040

【0094】

大当たり図柄カウンタC2は、大当たりの際、特別図柄表示装置38における特別図柄の変動停止時の図柄を決定するものであり、例えば0～9の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり9）に達した後0に戻る構成となっている。例えば、大当たり図柄カウ50

ンタ C 2 の値が「 0 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」の場合の停止図柄は、特別図柄表示ランプ 3 8 a が青色で停止し、この場合の停止図柄の組み合わせは非特定図柄（通常の大当たり図柄）を意味する。なお、この大当たり図柄は、装飾図柄では偶数で一致する図柄となる。

【 0 0 9 5 】

大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 7 」は告知態様確変当たり（通常の確変当たり）であり、この場合の停止図柄は、特別図柄表示ランプ 3 8 a , 3 8 b が共に赤色で停止する。一方、大当たり図柄カウンタ C 2 の値が「 8 」、「 9 」は非告知態様確変当たり（突然確変当たり）であり、この場合の停止図柄は、特別図柄表示ランプ 3 8 a , 3 8 b が共に青色で停止する。なお、告知態様確変当たりの場合は、装飾図柄では奇数で一致する図柄となる一方、非告知態様確変当たりの場合は、装飾図柄では外れと同様に図柄が揃わない。

【 0 0 9 6 】

大当たり図柄カウンタ C 2 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、遊技球が始動口 3 3 に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリア 7 0 0 に格納される。

【 0 0 9 7 】

停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 3 8 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。本実施の形態では、特別図柄の変動表示は、2 つの表示ランプ 3 8 a , 3 8 b で表現するように構成されているので、特別図柄の場合にはリーチという概念はなく、リーチに相当する停止パターンを停止パターン選択カウンタ C 3 によって、決定することとしている。一方、装飾図柄の場合は、3 つの装飾図柄が停止するので、リーチが存在する。従って、装飾図柄の場合は、リーチ抽選を、停止パターン選択カウンタ C 3 によって決定している。即ち、装飾図柄の場合では、リーチ発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。例えば、停止パターン選択カウンタ C 3 = 0 ~ 2 0 1 が完全外れに該当し、停止パターン選択カウンタ C 3 = 2 0 2 ~ 2 0 8 が前後外れリーチに該当し、停止パターン選択カウンタ C 3 = 2 0 9 ~ 2 3 8 が前後外れ以外リーチに該当する。

【 0 0 9 8 】

ここで、リーチとは、装飾図柄表示装置 4 2 の表示画面に表示される装飾図柄が変動表示を開始した後、先に停留する図柄の組合せが同一図柄（複数の有効ラインがある装飾図柄においてはいずれかの有効ライン上で同一図柄）であって大当たりの条件を満たしており、変動表示が続いている図柄の表示結果如何によっては大当たりとなることを遊技者に示唆して大当たりの図柄の組合せを遊技者に期待させる表示であり、興趣演出の 1 種である。興趣演出とは、変動表示の途中で装飾図柄表示装置 4 2 の表示画面にリーチに代表される所定の図柄を現出させたり、スピーカから特定の音声を出力したり、或いは、振動用のモータによって遊技球発射ハンドル 1 8 を振動させる等、通常とは異なる態様を変動表示に伴わせて変動表示後の表示結果が大当たりとなることを遊技者に期待させる演出である。

【 0 0 9 9 】

なお、停止パターン選択カウンタ C 3 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、遊技球が始動口 3 3 に入賞したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリア 7 0 0 に格納される。

【 0 1 0 0 】

変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 8 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 2 4 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 4 0 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 3 は、例えば 0 ~ 1 6 2 の範囲内で順に 1

10

20

30

40

50

ずつ加算され、最大値（つまり 162）に達した後 0 に戻る構成となっている。

変動種別カウンタ C S 1 によって、ノーマルリーチ、スーパー リーチ、プレミアムリーチ等のリーチの種別のような大まかな図柄変動態様が決定され、変動種別カウンタ C S 2 によって、例えばノーマルリーチ A、ノーマルリーチ B 等のようにさらに細かな図柄変動態様が決定され、変動種別カウンタ C S 2 によって、例えばすべり停止変動の場合の変動時間の加減算が決定される。従って、これらの変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 を組み合わせることで、変動パターンの多種多様性を容易に実現できる。

【0101】

カウンタ C S 1 ~ C S 3 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特別図柄表示装置 3 8 による特別図柄及び装飾図柄表示装置 4 2 による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してカウンタ C S 1 ~ C S 3 のバッファ値が取得される。10

【0102】

次いで、普通図柄に関連するカウンタ群について説明する。普通図柄に関連するカウンタ群としては、当たりの抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 4 と、当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 2 を備えている。

【0103】

上記当たり乱数カウンタ C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 5 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 5 0 3 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）とからなる保留球格納エリア 7 0 1 が設けられており、これらの各エリアには、第 2 の始動口 3 4 への遊技球の通過に合わせて、当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。20

【0104】

次いで、上記当たり乱数カウンタ C 4、初期値乱数 C I N I 2 の具体的な内容について詳述する。当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 250 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 250）に達した後 0 に戻る構成となっている。そして、当たり乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の当たり初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、当たり乱数カウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 250）、タイマ割込毎に 1 回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。当たり乱数カウンタ C 4 は定期的に（本実施の形態ではタイマ割込毎に 1 回）更新され、遊技球が第 2 の始動口 3 4 を通過したタイミングで R A M 5 0 3 の保留球格納エリア 7 0 1 に格納される。当たり乱数カウンタ C 4 の当たりとなる乱数の値の数は 149 で、その値は「5 ~ 153」である。30

【0105】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、不規則性を重視すれば、大当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、当たり乱数カウンタ C 4、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0106】

次に、図 15 から図 21 のフローチャートを参照して、主制御装置 2 6 1 内の M P U 5 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 5 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 2 ミリ秒（以下「m s」で表す）周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。40

【0107】

図 19 はタイマ割込処理を示したフローチャートである。タイマ割込処理は、主制御装置 2 6 1 の M P U 5 0 1 により例えば 2 m s 毎に実行される。タイマ割込処理では、まず

各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S601)。即ち、主制御装置261に接続されている各種スイッチ(但し、RAM消去スイッチを除く)の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。次に、乱数初期値カウンタCINI1及び当たり初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S602)。具体的には、初期値乱数カウンタCINI1及び当たり初期値乱数カウンタCINI2をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ738, 250)に達した際0にクリアする。そして、各カウンタCINI1, CINI2の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域B4, B9に格納する。

【0108】

更に、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び当たり乱数カウンタC4の更新を実行する(S603)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態ではそれぞれ、738, 9, 238, 250)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C4の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域B1~B4に格納する。次いで、始動口33への入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S604)。その後、発射制御装置312に、発射ソレノイド制御信号や球送りソレノイド制御信号等を出力して発射制御処理を実行する(S605)。

【0109】

図20のフローチャートを参照して、この始動入賞処理を説明する。まず、遊技球が始動口33に入賞(始動入賞)したか否かを作動口スイッチの検出情報により判別する(S701)。遊技球が始動口33に入賞したと判別されると(S701: Yes)、特別図柄表示装置42の作動保留球数Nが上限値(本実施の形態では4)未満であるか否かを判別する(S702)。始動口33への入賞があり、且つ作動保留球数N < 4であれば(S702: Yes)、作動保留球数Nを1加算し(S703)、更に、前記ステップS703で更新した大当たり乱数カウンタC1、大当たり図柄カウンタC2及び停止パターン選択カウンタC3の各値を、RAM503の保留球格納エリア700の空き保留エリアのうち最初のエリアに格納する(S704)。一方、始動口33への入賞がないか(S701: No)、或いは、始動口33への入賞があっても作動保留球数N < 4でなければ(S702: No)、S703及びS704の各処理をスキップして、始動入賞処理を終了する。始動入賞処理の終了後は、MPU501は本タイマ割込処理を一旦終了する。

【0110】

図21はNMI割込処理を示したフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置261のMPU501により実行される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電監視装置540内の停電監視回路542から停電信号SG1が主制御装置261内のMPU501のNMI端子に出力され、MPU501は実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始する。本実施の形態におけるNMI割込処理を具体的説明すると、MPU501は電源遮断の発生情報の設定(具体的には停電フラグを論理「1」に設定)する(S801)。この停電フラグが論理「1」であるときは電源遮断(停電)状態であることを示し、停電フラグが論理「0」であるときは電源遮断(停電)でない通常状態であることを示す。なお、以下の説明において、「電源遮断の発生情報」とは停電フラグを意味するものである。

【0111】

なお、図21のNMI割込処理のプログラムは、主制御装置261のROM502に記憶されている。停電信号SG1が出力された後の所定時間は、主制御装置261の処理が実行可能となるように電源装置313から停電監視装置540を介してバックアップ電源供給がなされており、この所定時間内にNMI割込処理が実行されるようになっている。

【0112】

そして、NMI割込処理が行われた後は、通常処理に戻り、後述するように通常処理中において、最終処理プログラムまで処理の実行を行った後、電源断の発生情報を確認して

10

20

30

40

50

、電源断の発生情報が設定されている場合は、停電処理に移行する。このようにして、停電時にはN M I割込処理を停電フラグの設定のみとし、通常処理をその最終処理プログラムまで実行した後に電源断の発生情報の設定を確認して停電処理に移行することにより、処理の圧縮、制御の簡略化を実現できる。

【0113】

なお、上記のN M I割込処理は、払出制御装置311でも同様に実行され、また、停電信号S G 1が出力された後所定時間は、払出制御装置311の処理が実行可能となるよう電源部から電源供給がなされるのも同様である。

【0114】

図15は主制御装置261内のM P U 5 0 1により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。メイン処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S101)。次いで、払出制御装置311及びサブ制御装置262が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(例えば1秒程度)を実行する(S102)。そして、ウェイト後は、R A M 5 0 3のアクセスを許可する(S103)。

【0115】

その後は、R A M 消去スイッチがオンされているか否かを判別(具体的には電源監視装置からのR A M 消去信号を入力したか否かで判別)し(S104)、オンされていれば(S104:Y e s)、処理をS113へ移行する。一方、R A M 消去スイッチがオンされていなければ(S104:N o)、更にR A M 5 0 3に電源断の発生情報の設定がなされているか否かを判別し(S105)、設定されていなければ(S105:N o)、この場合にも、処理をS113へ移行する。電源断の発生情報が設定されている場合は(S105:Y e s)、R A M 判定値を算出し(S106)、算出したR A M 判定値が正常でなければ(S107:N o)、即ち、算出したR A M 判定値が電源断時に保存したR A M 判定値と一致しなければ、R A M に格納されているデータ(R A M にデータと称する)は破壊されているので、かかる場合にも処理をS113へ移行する。なお、前述した通り、R A M 判定値は、例えばR A M 5 0 3の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このR A M 判定値に代えて、R A M 5 0 3の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりR A M データの有効性を判断するようにしても良い。

【0116】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にR A M データを初期化する場合にはR A M 消去スイッチを押しながら電源が投入される。従って、R A M 消去スイッチが押されていれば、R A M の初期化処理(S113)に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値(チェックサム値等)によりR A M データの異常が確認された場合も同様にR A M 5 0 3の初期化処理等(S113~S117)に移行する。即ち、S113からのR A M の初期化処理等では、R A M 5 0 3の使用領域を0にクリアし、R A M 5 0 3の初期値を設定する(S113)。次いで、払出制御装置311に対して払出初期化コマンドを送信し(S114)、次いで、電源投入時のコマンドを送信し(S115)、カウンタ及びタイマの初期設定を行う(S116)。その後、割込みを許可して(S117)，後述する通常処理に移行する。

【0117】

一方、R A M 消去スイッチがオンされておらず(S104:N o)、電源断の発生情報が設定されており(S105:Y e s)、更にR A M 判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S107:Y e s)、処理をS108へ移行して、電源断の発生情報をクリア(停電フラグを「0」に設定)する。次に、払出制御装置311に対して払出復帰コマンドを送信し(S109)、次いで、サブ側の制御装置を電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復帰時のコマンドを送信し(S110)、カウンタ及びタイマの初期設定を行う(S111)。その後、割込みを許可して(S112)，後述する通常処理に移行する。

【0118】

10

20

30

40

50

次に、図16のフローチャートを参照して通常処理を説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4ms周期の定期処理としてS201～S210の各処理が実行され、その残余時間処理内で停電フラグを監視し電源断の処理(S212～S216)を実行する構成となっている。

【0119】

通常処理においては、まず、前回の処理で更新されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置等に送信する(S201)。具体的には、入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置311に対して獲得遊技球数に対応する賞球払出コマンドを送信する。また、装飾図柄表示装置42による装飾図柄の変動表示に際して、変動パターンコマンド(ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等の図柄変動様に関するコマンド)、装飾図柄の停止図柄コード情報指定コマンド(特定当たり指定、非特定当たり指定、外れ指定の何れかのコマンドであり、以下、「装飾停止図柄コード情報指定コマンド」と略称する)、演出コマンド(演出時間加算指定コマンド等が含まれる)演出停止コマンド(確定コマンドとも称する)等をサブ制御装置262に送信する。

【0120】

次に、変動種別カウンタCS1～CS3の各値を更新する(S202)。具体的には、変動種別カウンタCS1～CS3を1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本実施の形態では198)に達した際それぞれ0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1～CS3の更新値を、RAM503の該当するバッファ領域に格納する。次いで、払出制御装置311より受信した賞球計数信号や払出異常信号や下皿満タン信号を読み込み(S203)、特別図柄表示装置38による特別図柄の変動表示を行うための特別図柄変動処理を実行する(S204)。なお、この特別図柄変動処理により、大当たり判定や特別図柄の変動パターンの設定に加えて、装飾図柄の表示演出のための変動パターンコマンド、装飾停止図柄コード情報指定コマンド、及び演出時間加算指定コマンドの決定なども行われる。なお、特別図柄変動処理の詳細は図17を参照して後述する。

【0121】

特別図柄変動処理の終了後は、非告知態様確変当たり以外の大当たり(通常の大当たり、告知態様確変付大当たり)状態である場合において可変入賞装置32の大入賞口を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する(S205)。即ち、大当たり状態のラウンド毎に主大入賞口61を開閉し、主大入賞口61の最大開放時間が経過したか、又は主大入賞口61に遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると主大入賞口61を閉鎖する。これを所定ラウンド数繰り返し実行する。なお、本パチンコ機では、大入賞口の連続開放のための特定領域(Vゾーン)は設けられておらず、従って、大当たり状態時には、所定ラウンド数の途中で終了することなく、必ず所定ラウンド数全てが実行されるようになっている。

なお、非告知態様確変当たりの場合は、主大入賞口61の開放処理は行わず、それに代わって、副大入賞口501の開放処理が行われる(S206)。

【0122】

特別図柄変動処理の終了後は、突然確変当たり以外の大当たり(通常の大当たり、確変付大当たり)状態である場合において可変入賞装置32の大入賞口を開放又は閉鎖するための大入賞口開閉処理を実行する(S205)。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口を開閉し、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると大入賞口を閉鎖する。これを所定ラウンド数繰り返し実行する。なお、本パチンコ機では、主大入賞口の連続開放のための特定領域(Vゾーン)は設けられておらず、従って、大当たり状態時には、所定ラウンド数の途中で終了することはなく、必ず所定ラウンド数全てが実行されるようになっている。

【0123】

次いで、ステップS207では、普通図柄表示装置41による普通図柄の表示制御を実行する。簡単に説明すると、遊技球が第2の始動口34を通過したことを条件に、その都

10

20

30

40

50

度、当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、普通図柄表示装置 4 1 の表示ランプ 4 1 a , 4 1 b にて普通図柄の変動表示が実施される。そして、当たり乱数カウンタ C 4 の値により普通図柄の抽選が実施され、普通図柄の当たり状態（「」表示された状態）になると、第 1 の始動口 3 3 が所定時間開放される（S 2 0 8）。

【0 1 2 4】

次いで、電源断の発生情報の設定がなされているか否かを判別し（S 2 0 9）、設定されていれば（S 2 0 9 : Yes）、処理を S 2 1 3 へ移行し、割込み禁止を設定し（S 2 1 3）、電源が遮断されたことを示す電源遮断通知コマンドを他の制御装置に対して送信し（S 2 1 4）、その後、制御信号の出力を停止する（S 2 1 5）。次いで、RAM 判定値を算出し、保存する（S 2 1 6）。RAM 判定値は、例えば、RAM 5 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後は、RAM 5 0 3 のアクセスを禁止して（S 2 1 7）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【0 1 2 5】

電源断の発生情報の設定がなされていない場合は（S 2 0 9 : No）、処理はステップ S 2 1 0 に移り、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 ms）が経過したか否かを判別し（S 2 1 0）、既に所定時間が経過していれば（S 2 1 0 : Yes）、処理はステップ S 2 0 1 に戻る。

【0 1 2 6】

一方、前回の通常処理の開始から未だ所定時間が経過していないければ（S 2 1 0 : No）、所定時間に至るまでの、即ち次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間において、初期値乱数カウンタ C I N I 1、及び当たり乱数カウンタ C I N I 2 並びに、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の更新を繰り返し実行する（S 2 1 1, S 2 1 2）。まず、初期値乱数カウンタ C I N I 1 及び当たり乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 2 1 1）。具体的には、カウンタ C I N I 1, C I N I 2 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施の形態では 738、250）に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、カウンタ C I N I 1, C I N I 2 の更新値を、RAM 5 0 3 の該当するバッファ領域 B 4, B 9 にそれぞれ格納する。次に、カウンタ変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の更新を実行する（S 2 1 2）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 の更新値を RAM 5 0 3 の該当するバッファ領域 B 5, B 6, B 7 にそれぞれ格納する。

【0 1 2 7】

このようにして、S 2 0 1 ~ S 2 1 0 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタ C I N I 1 及び当たり乱数カウンタ C I N I 2 の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタ C I N I 1（即ち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値）及び当たり乱数カウンタ C I N I 2（即ち、当たり乱数カウンタ C 4 の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 ~ C S 3 についてもランダムに更新することができる。

【0 1 2 8】

次に、図 1 7 のフローチャートを参照して、特別図柄変動処理（S 2 0 4）を説明する。特別図柄変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（S 4 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際に装飾図柄表示装置 4 2 で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（S 4 0 1 : Yes）、そのまま本処理を終了する。

【0 1 2 9】

大当たり中でなければ（S 4 0 1 : No）、特別図柄表示装置 3 8 による特別図柄の変動表示中であるか否かを判別し（S 4 0 2）、特別図柄の変動表示中でなければ（S 4 0 2 : No）、特別図柄表示装置 3 8 の作動保留球数 N が 0 よりも大きいか否かを判別する

10

20

30

40

50

(S403)。作動保留球数Nが0であれば(S403:N o)、そのまま本処理を終了する。作動保留球数N > 0であれば(S403:Y e s)、作動保留球数Nを1減算し(S404)、保留球格納エリア700に格納されたデータをシフト処理する(S405)。このデータシフト処理は、保留球格納エリア700の保留第1～第4エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具体に各エリア内のデータがシフトされる。データシフト処理の後は、特別図柄の変動開始処理を実行する(S406)。なお、変動開始処理については図18を参照して後述する。

【0130】

10

S402の処理において、特別図柄の変動表示中である場合には(S402:Y e s)、変動時間が経過したか否かを判別する(S407)。特別図柄の変動時間はその特別図柄の変動パターンに応じて決められており、変動時間が経過していない場合は(S407:N o)、特別図柄の表示図柄を更新し(S408)、本処理を終了する。ここで、「特別図柄の表示図柄を更新」とは、特別図柄表示ランプ38a, 38bを現在の点灯状態と異なる点灯状態に変化させることを意味する。例えば、特別図柄表示ランプ38a, 38bの点灯色を変化させる場合が該当する。変動時間が経過した場合は(S407:Y e s)、特別図柄の停止図柄を表示図柄に設定する(S409)。ここで、「特別図柄の停止図柄を表示図柄に設定」とは、特別図柄表示ランプ38a, 38bを停止図柄(特定当たり、非特定当たり、外れにそれぞれ対応するランプの点灯色)で点灯状態とすることを意味する。次いで、演出パターン停止コマンドを設定して(S410)、本処理を終了する。

20

【0131】

次に、図18のフローチャートを参照して、変動開始処理を説明する。変動開始処理(S406)では、まず、保留球格納エリア700の実行エリアに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて大当たりか否かを判別する(S501)。大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ値とその時々の態様との関係に基づいて判別される。前述した通り通常の低確率時には大当たり乱数カウンタC1の数値0～738のうち「373, 727」が当たり値であり、高確率時には「59, 109, 163, 211, 263, 317, 367, 421, 479, 523, 577, 631, 683, 733」が当たり値である。

30

【0132】

大当たりであると判別された場合(S501:Y e s)、保留球格納エリア700の実行エリアに格納されている大当たり図柄カウンタC2の値に対応する図柄、即ち大当たり図柄を大当たり図柄カウンタC2の値と図柄との対応関係を表す図示しないテーブルに基づいて求め、その図柄(特定図柄、又は非特定図柄の何れか)を停止図柄に設定する(S502)。次いで、変動種別カウンタCS1, CS2のカウント値を確認にして大当たり演出パターンを決定する(S503)。

40

【0133】

次に、変動種別カウンタCS3の値を確認して演出時間加算を決定する(S504)。次に、ステップS503で決定された大当たり演出パターンにより、演出パターン指定コマンド(変動パターン指定コマンドとも称する)を設定し(S505)、ステップS502で設定された停止図柄により、装飾停止図柄コード情報コマンドを設定し(S506)、ステップS504で演出時間加算を決定したときは演出時間加算指定コマンドを設定する(S506)。このようにして、ステップS501～S507により、大当たりの場合における、演出パターン指定コマンド、装飾停止図柄コード情報コマンド、演出時間加算指定コマンドがそれぞれ設定される。

50

【0134】

S501の処理で大当たりではないと判別された場合には(S501:N o)、外れ図柄を停止図柄に設定する(S508)。外れ演出パターンを決定する(S509)。そし

て、ステップ S 5 0 4 ~ S 5 0 7 の処理により、大当たりでない場合における、演出パターン指定コマンド、装飾停止図柄コード情報コマンド、演出時間加算指定コマンドがそれぞれ設定される。

なお、非告知態様確変当たり（突然確変当たり）の場合は、上記したように特別図柄は確変当たりの停止図柄であるが、装飾図柄の停止図柄は外れの場合の停止図柄となる。従って、上記ステップ S 5 0 6 の装飾停止図柄コード情報コマンドとしては、外れを指定する内容のコマンドとされる。つまり、通常の大当たり、告知態様確変当たり（通常の確変当たり）の場合は、上記ステップ S 5 0 6 の装飾停止図柄コード情報コマンドとしては、それぞれ非特定（通常当たり）指定、特定（確変当たり）指定を内容とするコマンドとされるが、非告知態様確変当たりの場合は、外れの場合と同様の停止図柄とするために、外れ指定を内容とするコマンドとされる。非告知態様確変当たりか否かは、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて判別される。即ち、上記のしたように大当たり図柄カウンタ C 2 の数値 0 ~ 9 のうち、「0, 4, 5, 6」が通常の大当たり値であり、「1, 2, 3, 7」が告知態様確変当たり値であり、「8, 9」が非告知態様確変当たり値であるので、大当たり図柄カウンタ C 2 の値に基づいて非告知態様確変当たりか否かを判別することができる。10

【0135】

尚、非告知態様確変当たりの場合には、外れの場合と同様の停止図柄となるように外れ指定を内容とするコマンドに限定するものではなく、例えば、「1, 2, 3」のような非告知態様確変当たり専用図柄を指定するコマンドを使用するようにしても良い。20

【0136】

ここで、図 2 9 に基づき、突然確変当たりの処理を行うまでの全体的な流れを述べる。まず大当たりが発生したかを判断する。大当たりが発生していない場合は（S 1 6 0 0 : N o）、大当たり処理は行わず、通常処理を引き続き行う。大当たりが発生している場合は（S 1 6 0 0 : Y e s）、その大当たりが確率変動当たりかを判断する。確率変動当たりではない場合は（S 1 6 0 2 : N o）、通常当たり処理を行う（S 1 6 0 3）。確率変動当たりの場合は（S 1 6 0 2 : Y e s）、さらに大当たり非告知態様であるかを判断する。大当たり非告知態様でない場合は（S 1 6 0 4 : N o）、確率変動当たりを遊技者に認識させるために通常確変処理を行う（S 1 6 0 5）。大当たり非告知態様の場合は（S 1 6 0 4 : Y e s）、通常の確変処理ではなく、副大入賞口を開くだけで（S 1 6 0 7）。その他の演出に関しては、通常の演出処理を行う（S 1 6 0 7, S 1 6 0 8）。このような処理を行うことによって、遊技者は大当たり非告知態様のときは確率変動当たりが発生しても認識できにくくすることが可能となる。30

【0137】

次に、図 2 2 及び図 2 3 を参照して、サブ制御装置 2 6 2 の M P U 5 5 0 により実行される各処理について説明する。図 2 2 は、サブ制御装置 2 6 2 のメイン処理を示したフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0138】

サブ制御装置 2 6 2 のメイン処理は、まず電源投入に伴う初期設定処理を実行し（S 9 1 1）、I / O やタイマの初期化、及び、タイマ割込等の各割込の設定を行う。次いで、電源断処理が全て完了しているか否か、即ち、ランプが全て消灯されているか、スピーカが消音されているか等が判別される（S 9 1 2）。電源断処理が全て完了している場合（S 9 1 2 : Y e s）は、処理は S 9 1 4 に移行する。電源断処理が全て完了していない場合（S 9 1 2 : N o）は、R A M 5 5 2 が破壊されているおそれがあるので、R A M 5 5 2 が破壊されているか否かを判定する（S 9 1 3）。具体的には、R A M 5 5 2 には R A M 破壊チェックデータが予め設定されており、この R A M 破壊チェックデータによって判定するようになっている。R A M 5 5 2 が破壊されていないと判定されたときは（S 9 1 3 : N o）、処理はステップ S 9 1 7 に移る。一方、R A M 5 5 2 が破壊されていると判定されたときは（S 9 1 3 : Y e s）、R A M 5 5 2 の各領域について読み書きチェックを行い（S 9 1 4）、この読み書きチェックの結果に基づき R A M 5 5 2 が正常に機能す4050

るか否かを判別する(S 9 1 5)。RAM552が正常でない場合(S 9 1 5 : N o)は、所定のランプを点灯させてRAMの異常を報知する(S 9 2 1)。

【 0 1 3 9 】

一方、RAM552が正常であれば(S 9 1 5 : Y e s)、RAM552にRAM破壊チェックデータを設定する(S 9 1 6)。次いで、電源断後の電源投入か否かが判断され(S 9 1 7)、電源断後の電源投入でない場合(S 9 1 7 : N o)は、RAM522の未初期化領域以外の領域をクリアする(S 9 1 8)。これにより、主制御装置261から送信されたコマンドのうち電源コマンド以外は全てクリアされる。次いで、タイマ割込や主制御装置261からのコマンドの受信処理等の割込みを許可状態とする(S 9 1 9)。次いで、RAM522の初期値設定を行い(S 9 2 0)、その後、後述する通常処理に移行する。一方、ステップS917で電源断後の電源投入であれば、処理はステップS919に移る。

【 0 1 4 0 】

次いで、図23を参照して、サブ制御装置262の通常処理について説明する。先ず1ms以上経過したか否かが判断される(S 1 0 3 1)。1ms経過前であれば(S 1 0 3 1 : N o)、装飾図柄に関連する、外れ図柄や大当たり図柄、予告図柄等の生成のための乱数を更新する(S 1 0 4 0)。具体的には、大当たり装飾図柄(特定図柄用)カウンタ、大当たり装飾図柄(非特定図柄用)カウンタ、リーチ装飾図柄カウンタ、完全外れ装飾図柄カウンタ、予告図柄等の演出用図柄カウンタ等が設けられており、これら装飾図柄に関連するカウンタの値を更新する。なお、これらのカウンタの値はランダムに更新する。即ち、MPU550に内蔵のRレジスタの値を用いることにより、これらのカウンタの値をランダムに更新する。即ち、これらのカウンタの更新時には、前回値にRレジスタの下位2ビットの値が加算され、その加算結果が最大値を超えた場合に「6」が減算されて今回値が決定される。

【 0 1 4 1 】

乱数の更新処理(S 1 0 4 0)後は、主制御装置261からのコマンド受信し、各コマンドに対応した処理を行う(S 1 0 4 1)。ここで、主制御装置261からのコマンドが、装飾図柄の表示に関連するコマンドの場合は、そのコマンドを基に表示制御装置45へのコマンドを編集し、その編集したコマンドを表示制御装置45に送信する。具体的に説明すると、主制御装置261からの表示コマンドとしては、変動パターン指定コマンド(停止パターン選択カウンタC3と変動種別カウンタCS1, CS2とに基づき生成されたコマンドであって、ノーマルリーチ、スーパーりーチ、プレミアムリーチ等の図柄変動様式を指定するコマンド)、装飾停止図柄コード情報コマンド(特定当たり指定、非特定当たり指定、外れ指定の何れかのコマンドである)、演出コマンド(変動種別カウンタCS3に基づき生成された変動時間の変更等コマンド)、及び全停止コマンド(装飾図柄停止のコマンド、いわゆる確定コマンド)等が該当する。一方、サブ制御装置262は、主制御装置261からの変動パターン指定コマンドはそのまま表示制御装置45に送信するが、装飾停止図柄コード情報コマンドは特定当たり指定、非特定当たり指定、外れ指定それぞれの具体的な装飾図柄(停止図柄)を決定したコマンドに編集する。この編集に当たっては、MPU550内の装飾図柄カウンタにより停止図柄が決定されるようになっている。また、主制御装置261からの演出コマンドは、変動時間の変更等に加えて、各種演出の指定をも含むコマンドに編集する。そして、サブ制御装置262は、これらのコマンドを表示制御装置45に送信する。これにより、表示制御装置45では、受信したコマンドを解析し、そのコマンドに応じて装飾図柄の画像生成を行い、装飾図柄表示装置42に出力することにより、装飾図柄表示装置42では所定の演出表示で変動表示が実行されることになる。

【 0 1 4 2 】

その後、RAM552が破壊されているか否かを確認し(S 1 0 4 2)、破壊されていなければ(S 1 0 4 2 : N o)、処理はステップS1031に戻る。破壊されていれば(S 1 0 4 2 : Y e s)、無限ループ処理となる。

一方、ステップ S 1 0 3 1において、1 m s 以上経過していれば (S 1 0 3 1 : Yes) 、装飾図柄表示装置 4 2 の演出パターンに対応したランプ点灯パターンを演出用ランプ 8 1 1 に出力し、演出用ランプ 8 1 1 を点灯する (S 1 0 3 2)。なお、ランプ点灯パターンの作成は、具体的には後述するステップ S 1 0 3 7 の処理により行われる。次いで、電源投入コマンドにより、所定ランプを 3 0 秒間点灯させ、報知する (S 1 0 3 3)。次いで、装飾図柄のタイトルと静止画の切替を行うための客待ち演出コマンドを生成して表示制御装置 4 5 に送信する (S 1 0 3 4)。次いで、特別図柄の保留個数を装飾図柄表示装置 4 2 で表示する場合は、その保留個数表示更新時にはそのためのコマンドを生成して表示制御装置 4 5 に送信する (S 1 0 3 5)。

【0 1 4 3】

次いで、演出ボタン 7 9 の入力操作を確認し、入力操作があったときは、その演出ボタン 7 9 に応じた所定の演出が装飾図柄表示装置 4 2 において表示演出されるように演出コマンドを生成して、表示制御装置 4 5 に送信する (S 1 0 3 6)。次いで、装飾図柄表示装置 4 2 の演出パターンに対応したランプ点灯パターンを編集し (S 1 0 3 7) 、装飾図柄表示装置 4 2 の演出パターンに対応したスピーカ 8 1 0 の鳴動パターンを編集し、その鳴動パターンをスピーカ 8 1 0 に出力する (S 1 0 3 8)。

【0 1 4 4】

次いで、装飾図柄表示装置 4 2 の表示演出を実行するための種々の時間管理を行う (S 1 0 3 8)。その後、ステップ S 1 0 4 0 、 S 1 0 4 1 、 S 1 0 4 2 を経て、ステップ S 1 0 3 1 に戻る。

このようにして、サブ制御装置 2 6 2 では、装飾図柄の変動表示に応じた演出用スピーカ 8 1 0 の鳴動制御及び演出用ランプ 8 1 1 の点灯（点滅）制御、並びに、主制御装置 2 6 1 からのコマンドに基づいて表示制御装置 4 5 へのコマンドを編集して表示制御装置 4 5 に送信する

【0 1 4 5】

次いで、表示制御装置 4 5 における表示制御について説明する。図 2 4 は表示制御装置 4 5 内の M P U 5 2 1 により実行される表示制御処理を示すフローチャートである。M P U 5 2 1 は、図 2 4 に示す手順に従ってサブ制御装置 2 6 2 から提供される各種コマンドを処理しつつ装飾図柄表示装置 4 2 の表示制御を実行する。

【0 1 4 6】

先ず、サブ制御装置 2 6 2 から表示コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 1 5 1)。受信していない場合 (S 1 1 5 1 : No) は、何らかのコマンドを受信するまで待機する。そして、表示コマンドを受信すると (S 1 1 5 1 : Yes) 、その表示コマンドの内容を R A M 5 2 3 に格納する (S 1 1 5 2)。次いで、R A M 5 2 3 に格納された情報に基づき、画像コントローラ 5 2 6 に対する内部コマンドを生成する等の各種の演算処理を開始する (S 1 1 5 3)。これにより、画像コントローラ 5 2 6 は、M P U 5 2 1 からの指令（内部コマンド）に応じて描画処理を開始する。なお、表示コマンドを一旦受信するとその後に確定コマンドを受信するまでの間、M P U 5 2 1 と画像コントローラ 5 2 6 との協働のもとに図柄の変動表示が継続される。その間、M P U 5 2 1 は、画像コントローラ 5 2 6 の制御と図 1 8 に示すコマンド受信処理とを並行して行う。

【0 1 4 7】

その後、サブ制御装置 2 6 2 から確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 1 5 4)。そして、確定コマンドを受信したことを条件に、ステップ S 1 1 5 5 に進み、画像コントローラ 5 2 6 に対して停止図柄での確定表示を指示する。これにより、画像コントローラ 5 2 6 は変動していた図柄を停止図柄で確定表示させる。こうして、図柄の変動開始から変動停止（確定表示）までの 1 ラウンドの表示処理が行われる。表示制御装置 4 5 は、図柄の変動開始時及び変動停止時にサブ制御装置 2 6 2 によるコントロールを受けるが、その間の図柄の継続的な変動については、表示制御装置 4 5 内の M P U 5 2 1 及び画像コントローラ 5 2 6 による自立的な画像制御によって担保されている。

【0 1 4 8】

10

20

30

40

50

次に、図25を参照して、払出制御装置311内のMPU511により実行される払出制御について説明する。図25は、払出制御装置311のメイン処理を示したフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0149】

先ず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1201)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込み様態を設定する。次に、RAMアクセスを許可すると共に(S1202)、外部割込ベクタの設定を行う(S1203)。

【0150】

その後は、RAM513に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1204)、記憶されていなければ(S1204:No)、処理をS1210へ移行する。RAM513に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1204:Yes)、RAM判定値を算出し(S1205)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S1206:No)、即ち算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、RAM513に保存されているデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS1210へ移行する。なお、前述した通り、RAM判定値は、例えばRAM513の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM513の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりRAM513に保存されているデータの有効性を判断するようにしても良い。

【0151】

ステップS1210からのRAMの初期化処理では、RAM513の使用領域を0にクリアし(S1210)、RAM513の初期値を設定する(S1211)。その後、MPU511周辺デバイスの初期設定を行うと共に(S1208)、割込みを許可して(S1209)、後述する払出制御処理に移行する。

【0152】

一方、電源断の発生情報が設定されており(S1204:Yes)、且つRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S1206:Yes)、復電時の処理(電源遮断復旧時の処理)を実行する。即ち、RAM513の初期値を設定し(S1207)、MPU511周辺デバイスの初期設定を行うと共に(S1208)、割込みを許可して(S1209)、後述する払出制御処理に移行する。

【0153】

次に、図26のフローチャートを参照して、払出制御処理を説明する。この払出制御処理は、払出制御装置311のメイン処理に続いて実行される。払出制御処理では、まず、主制御装置261からのコマンドを取得し、総賞球個数として記憶する(S1301)。ここで、主制御装置261からのコマンドが、正規コマンドであれば全て払出を許可する。なお、主制御装置261からのコマンドが、賞球コマンド、払出復帰コマンド、払出初期化コマンドであればそれに応じた処理を行う。

次いで、主制御装置261から送信される払出許可コマンドを受信しているか否かが判定される(S1302:No)。そして、払出許可コマンドを受信すると(S1302:Yes)、状態復帰スイッチ321をチェックした結果、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する(S1303)。

【0154】

その後、下皿15の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する(S1304)。即ち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿15の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時に、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時に、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態又はタンク球無し解除状態の設定を実行する(S1305)。即ち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった時に、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった時に、タンク球無し解除状態の設定を実行する。その後、報知する状態の有無を判別し、報知する状

10

20

30

40

50

態が有る場合には払出制御装置 311に設けた 7 セグメント LEDにより報知する (S1306)。

【0155】

次に、S1307、S1308、S1315の各処理により、賞球払出の処理を実行する。即ち、賞球の払出不可状態でなく且つS1301の処理で記憶した総賞球個数が0でなければ (S1307: No, S1308: No)、図27に示す賞球制御処理を開始する (S1315)。一方、賞球の払出不可状態 (S1307: Yes) または総賞球個数が0であれば (S1308: Yes)、貸球払出の処理に移行する。なお、賞球制御処理は後述する。

【0156】

S1309、S1310、S1316の貸球払出の処理では、貸球の払出不可状態でなく且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していれば (S1309: No, S1310: Yes)、図28に示す貸球制御処理を開始する (S1316)。なお、貸球制御処理は後述する。

【0157】

一方、貸球の払出不可状態でなく且つカードユニットからの貸球払出要求を受信していなければ (S1309: No, S1310: No)、または、貸球の払出不可状態であれば (S1309: Yes)、球詰まり状態解除のためバイブレータの制御 (バイブモータ制御) を実行する (S1311)。その後は、停電発生か否かを判定し (S1312)、停電発生でなければ (S1312: No)、処理はステップ S1301 に戻る。停電発生であれば (S1312: Yes)、電源断の発生情報を設定し (S1313)、RAM 判定値を作成し (S1314)、その後はリセット信号の入力待ちのため無限ループに移る。

【0158】

次いで、図27に示す賞球制御処理を説明する。賞球制御処理では、まず、払出モータ 358aを正方向回転駆動させて賞球の払出を実行する (S1401)。払出モータ 358a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し (S1402)、正常でなければ (S1402: No)、払出モータ 358a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 358a の停止処理を実行し (S1403)、その後、図26の払出制御処理に戻る。

【0159】

また、払出モータ 358a の回転が正常であれば (S1402: Yes)、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する (S1404)。遊技球のカウントが正常でなければ (S1404: No)、払出モータ 358a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 358a の停止処理を実行し (S1405)、その後、図26の払出制御処理に戻る。

【0160】

更に、遊技球のカウントが正常であれば (S1404: Yes)、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が総賞球個数に達して払出が完了したか否かを判別し (S1406)、払出が完了していれば (S1406: Yes)、払出モータ 358a の停止処理を実行し (S1407)、その後、図26の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了していないければ (S1406: No)、そのまま、図26の払出制御処理に戻る。

【0161】

次いで、図28に示す貸球制御処理を説明する。貸球制御処理では、まず、払出モータ 358aを正方向回転駆動させて貸球の払出を実行する (S1501)。払出モータ 358a の回転が正常であるかを払出回転センサの検出結果により判別し (S1502)、正常でなければ (S1502: No)、払出モータ 358a を駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ 358a の停止処理を実行し (S1503)、その後、図26の払出制御処理に戻る。

【0162】

10

20

30

40

50

また、払出モータ358aの回転が正常であれば(S1502:Yes)、遊技球のカウントが正常に行われているか否かを払出カウントスイッチの検出結果により判別する(S1504)。遊技球のカウントが正常でなければ(S1504:No)、払出モータ358aを駆動させてリトライ処理を実行すると共に払出モータ358aの停止処理を実行し(S1505)、その後、図26の払出制御処理に戻る。

【0163】

更に、遊技球のカウントが正常であれば(S1504:Yes)、払出カウントスイッチによる遊技球のカウント数が所定の貸球個数(25個)に達して払出が完了したか否かを判別し(S1506)、払出が完了していれば(S1506:Yes)、払出モータ358aの停止処理を実行し(S1507)、その後、図26の払出制御処理に戻る。一方、払出が完了していないければ(S1506:No)、そのまま、図26の払出制御処理に戻る。

【0164】

[第2の形態]

上記第1の実施の形態では、確率変動当たりを遊技者に認識しにくくする演出を施しているので、遊技者がそのまま認識しないまま遊技を終了してしまう(遊技機から離れてしまう・遊技場から去る)可能性があり、遊技者の利益が損なわれる虞がある。そこで、第2の形態では、かかる遊技者の利益を損なわないために、突然確変当たり状態中に限り、「大当たり抽選の保留球が無い状態」かつ「遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離す」条件を満たした場合に、スピーカから突然確変当たり状態を報知する(音声で告知など)ことを特徴とするものである。

【0165】

以下に具体的な内容を説明する。

図30は主制御装置261及びサブ制御装置262の機能ブロック図であり、この図30は主として報知処理を実行するための機能的構成を示しており、報知処理実行機能に関連しない構成は省略して描いている。主制御装置261は、大当たり抽選の保留球が存在しているか否かを判定する保留球有無判定部1000と、報知処理を実行するか否かを判定する報知処理判定部1002と、報知コマンドを生成する報知コマンド生成部1004とを有する。報知処理判定部1002には、保留球有無判定部1000の判定出力信号、及びタッチセンサ1001からの検出出力信号がそれぞれ与えられる。また、報知処理制御部1002には、突然確変当たり状態フラグF10が接続されており、突然確変当たり状態フラグF10の論理値によって突然確変当たり状態中か否かを判断できるようになっている。なお、突然確変当たり状態フラグF10が論理「1」に設定されといときは、突然確変当たり状態中であることを示し、突然確変当たり状態フラグF10が論理「0」に設定されといときは、突然確変当たり状態中でないことを示す。

【0166】

上記保留球有無判定部1000は、4つの保留球格納エリア700のデータの格納状態の有無によって保留球が無い状態か否かを判定し、保留球が無い場合にはハイレベルの信号を出力し、保留球が有る場合にはローレベルの信号を出力するようになっている。タッチセンサ1001は、遊技者が遊技球発射ハンドルに手を触れている状態のときにローレベルの信号を出力し、遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離した状態のときにハイレベルの信号を出力するようになっている。

【0167】

一方、サブ制御装置262は、主制御装置261から送信されたコマンドを受信してこの受信したコマンドの内容を解析するコマンド解析部1004と、受信したコマンドが報知コマンドであるときスピーカ810を鳴動させる音響出力制御を行う音響出力制御部1005とを有する。

【0168】

次いで、図31及び図32を参照して、報知処理を説明する。図31は報知処理1を示すフローチャートであり、図32は報知処理2を示すフローチャートである。図31の報

知処理 1 は主制御装置 261 においてなされる処理であり、図 32 の報知処理 2 はサブ制御装置 262 においてなされる処理である。

【0169】

図 31 を参照して、主制御装置 261 においてなされる報知処理 1 について説明する。先ず、遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離したか否かが判断される（ステップ S2000）。具体的には、タッチセンサ 1001 からの出力がハイレベルに変化したか否かが判断される。タッチセンサ 1001 からの出力がハイレベルになると、遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離したものとして、処理はステップ S2001 に移り、保留球が無い状態か否かが判断される。保留球が無い状態か否かの判断は、保留球有無判定部 1000 からの出力がハイレベルに変化したか否かで判断される。保留球が無い状態の場合（S2001 : Yes）は、突然確変当たり状態フラグ F10 の論理値により、突然確変付大当たり状態中か否かが判断される（S2002）。突然確変当たり状態フラグ F10 が論理「1」のときは、突然確変付大当たり状態中であるので、処理はステップ S2003 に移り、報知コマンドを生成し、この報知コマンドをサブ制御装置 262 に送信し、その後処理は終了する。なお、ステップ S2000 において遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離していない場合（S2000 : No）、ステップ S2001 において保留球を有する場合（S2001 : No）、ステップ S2002 において突然確変付大当たり状態中でない場合（S2002 : No）は、それぞれ処理を終了する。

【0170】

次いで、図 32 を参照して、サブ制御装置 262 においてなされる報知処理 2 について説明する。報知コマンドが入力されたか否かが判断される（S2010）。即ち、主制御装置 261 からのコマンドを受信すると、コマンド解析部 1004 は、その内容を解析する。そして、受信コマンドが報知コマンドであるときは、コマンド解析部 1004 は音響出力制御部 1005 に報知コマンドを与える。これにより、処理はステップ S2011 に移り、スピーカ鳴動処理が実行される。即ち、音響出力制御部 1005 は報知コマンドに応じた音声信号をスピーカ 810 に出力し、これにより、スピーカ 810 は突然確変付大当たり状態であることを音声出力する。なお、ステップ S2010 において受信コマンドが報知コマンドでないときは、そのコマンドに応じた処理が実行される（S2012）。

【0171】

こうして、突然確変当たり状態中に限り、「大当たり抽選の保留球が無い状態」かつ「遊技者が遊技球発射ハンドルから手を離す」条件を満たした場合に、スピーカから突然確変当たり状態中であることが報知される。これにより、遊技機から一旦離れた遊技者は、遊技機に戻り遊技を再開するので、突然確変当たり状態の利益を享受することが可能となる。

【0172】

尚、報知するときの条件はこの限りではなく、例えば、突然確変当たり状態の後に所定数（例えば、50回）だけ装飾図柄が変動した場合に告知しても良い。また、報知するか否かも抽選によって行なっても良い。

【0173】

〔第3の形態〕

ここでは、図 33 から図 37 に基づき、特別遊技状態非告知態様と、通常時及び告知態様とにおける遊技球の制御について述べる。

この遊技球の制御は、本来、確率変動時に享受できた利益、例えば、可変入賞装置の稼動による入賞等が、前記非告知態様を導入した結果として稼動させられなくなったことによって得られなくなるのを、遊技者に気付かれることなく、別の形態で享受できることにある。

【0174】

従って、始動口 33 への遊技球の入賞を契機に、確率変動付大当たりと、通常大当たりと、外れとの抽選が実行される抽選手段（大当たり乱数カウンタ C1、大当たり図柄カウンタ C2 に相当）と、上記抽選手段による抽選結果を表示する表示装置 42 と、上記確率

10

20

30

40

50

変動付大当たり及び上記通常大当たりとなった場合に開放される主大入賞口とを備えている構成、上記確率変動付大当たり時に上記表示装置42によって表示される表示態様として、確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知する大当たり告知態様と、上記確率変動付大当たり状態であることを遊技者に告知しない大当たり非告知態様とからなると共に、上記大入賞口として、上記大当たり非告知態様となった場合に限り微少時間だけ遊技球が入球可能な副大入賞口601と、この副大入賞口601が入球可能に作動している場合を除き大入賞口としての機能をつかさどる主大入賞口61とを備えている構成については、格別かわるものではない。

【0175】

ここでは、図33から図36に示す通り、始動口の上方に波状のステージ660を設けてあること、且つ、該ステージの660下方に風車464を設けてあること、及び、前記始動口、ここでは、上始動口33aに対し、通常時には遊技球の入球を阻止し、確率変動付大当たりにおける非告知態様においては入球させるように遊技球を誘導する風車464を備えた風車制御機構462を設けてある。

そして、前記波状のステージ660には、遊技球をガイドする凹部463が、波状の中央の頂点の両側の波底に夫々設けられている。

【0176】

更に、上記風車制御機構462は、前記凹部463の中心の仮想延長線470上で、且つ、前記上始動口33aの横側上方に前記風車464の支持軸464A（風車464と支持軸464Aは相対回転自在の嵌合連結）を配置し、通常時は前記支持軸464Aの先端側を、前記始動口33aに近づく方向に傾斜変位させて（図35参照）、遊技球の始動口33aへの入球を抑制し、特別遊技状態非告知態様においては前記支持軸464Aの先端側を始動口から遠ざかる方向に傾斜変位させて（図33参照）、遊技球の入球を促進するように構成されている。

【0177】

また、前記風車制御機構462は、図34及び図36に示すように、前記風車464を傾斜させるためのソレノイド465を備えており、このソレノイド465によって、前記支持軸464Aが、その軸心に直行する、遊技盤30の面に平行な軸心X1の周りに回動操作される。これらの図面では、説明の理解を助けるために、前記支持軸464Aの傾斜を大きく描いているが、現実には、20°以下のものである。

【0178】

更に、前記波状のステージ660の凹部463と前記風車制御機構462との関係は、その風車464の回転軸芯が、前記凹部の中心の仮想延長線上となるように配置されているが、上述の如く、始動口33aへの入賞を誘導する大当たり非告知態様と、逆に入賞を抑制するその他の態様とで、少なくとも2位置に傾斜変位するよう操作されるので、図33においては、その風車464の回転軸芯は、前記仮想線延長線上から、図33に示す正面視で左右外側に夫々ズレている状態と、図35に示す左右内側にズレている状態となる。

【0179】

更に、前記風車制御機構462は、前記風車464により誘導された遊技球をより確率高く始動口に入球させるように始動口33aの命釘467の横側方に所要の間隔を隔てて夫々設けた誘導釘466を含む。

この誘導釘466については、上記説明では1本を配置しているが、上記風車464の配置関係によって、例えば、図37に示す如く、風車464の位置が、始動口33aの命釘467よりも大きく離れている場合には、複数本（例えば、4、5本）の誘導釘466を連続及び所定の間隔で並べるようにして、より確実な誘導を行えるようにしても良い。

尚、図33、図35、図37における441及び442は、それぞれワープ通路440Aのワープ入口及びワープ出口を示す。

【0180】

（作用）

10

20

30

40

50

上述の如く、既存の遊技盤面構造である波状のステージを利用し、風車制御機構 462 をその下方に配置したことによって、大当たり非告知態様が抽選手段 C2 により出力されると、この結果を受けて、ソレノイド 465 が作動し、前記風車 464 の支持軸 464A が、図 34 のように、風車 464（正面視で右側に配置されたもの）を右方に傾斜させ、その回転軸芯は、図 33 に示される如く、凹部 463 のセンターから外方に変位し、上方の凹部 463 からその中心線に沿うようにガイドされながら落下した遊技球は、確実に風車 464 の正面視における回転軸芯の左側部に衝突し、風車 464 を左回転させて、始動口 33a の方に誘導される。

【0181】

この際、風車 464 を離れた遊技球は、その下方に設けられた誘導釘 466 に衝突し、これによって、更に確実に始動口 33a の命釘 467 間に誘導される。 10

また、通常時は、図 36 に示すように、その風車 464（正面視で、右側に配置されたもの）は、その支持軸 464A の軸心が、上部の凹部 463 の中心線から内側に向けて傾斜され、図 35 に示すように、上方から落下した遊技球は、風車 464 の正面視で右半分の側に衝突下し、風車 464 を右回転外側に遊技球を誘導することになり、通常時には、始動口 33a への異常に確率の高い入賞がないようにすることができる。これによって、大当たり非告知態様の進行を密かに図ることが出来ながら、大当たりがあったことによって受けるべき利益を、始動口 33a への入賞率を高くすることで還元できるのである。

【0182】

〔第 4 の形態〕

20

突然確変当たりの処理が若干異なる他は、上記第 1 の形態と同様の構成である。具体的には、図 38 に示すように、S1609において特別表示処理を行い、更に S1610において一対の開閉羽根 60 を備えた可変入賞装置 32 の特別処理を行なうものであり、その他のステップ（S1600～1608）は上記第 1 の形態と同様である。

【0183】

具体的には、装飾図柄表示装置 42 の特別表示処理とは、例えば、通常時とキャラクタを変えたり、通常時と背景色を変えたりすることであり、本最良の形態では、通常時は背景色を青色とする一方、確率変動時は背景色を紫色とするような構成である。また、可変入賞装置 32 の特別処理とは、一対の開閉羽根 60 が開放する時間や回数を変えたり、開閉羽根 60 を開放するか否かの抽選時間を変えたりすること等であり、本最良の形態では、通常時は 30 秒間に 1 回、開閉羽根 60 を開放するか否かの抽選を行い、当選した場合には 0.5 秒間だけ開閉羽根 60 の開放（回数は 1 回だけ）する一方、確率変動時は 30 秒間に 1 回、開閉羽根 60 を開放するか否かの抽選を行い、当選した場合には 1.0 秒の間隔で 1.0 秒間だけ開閉羽根 60 の開放（回数は 3 回）するような構成である。このような処理を行うことによって、副大入賞口 601 の作動時には大当たりが発生したことを遊技者に認識され難いが、その後の確率変動状態に移行したことは遊技者に確実に認知される。 30

【0184】

〔第 5 の形態〕

40

上記 3 つの実施例では、スルーゲートに副大入賞口 601 等を設けているが、本発明はこのような構造に限定するものではなく、例えば、図 39 に示すように、センターフレーム 35 に設けられたステージ 660 に開閉可能な副大入賞口 710 を設けるような構成としても良い。このような構造の場合にも、ステージ 660 は遊技者の注視ポイントではないため、副大入賞口 710 が作動しても、大当たりが発生したことを遊技者に認識され難くなる。また、ステージ 660 上では、遊技機が揺動するような構造であるので、副大入賞口 710 の開口時にステージ 660 上に遊技球が存在していても、必ずしも遊技球が副大入賞口 710 に入賞するとは限らない。したがって、遊技がスリルあるものとなって、遊技の興奮が向上する。

【産業上の利用可能性】

【0185】

50

本発明は、遊技機として確率変動機能が備わっているもので、大入賞口が備わったものであれば、適宜に応用できる広い応用範囲の発明である。

【図面の簡単な説明】

【0186】

【図1】パチンコ機の正面図。

【図2】パチンコ機の斜視図。

【図3】遊技盤の構成を示す正面図。

【図4】大入賞口付近を模式的に示す図。

【図5】遊技盤の構成を示す斜視図。

【図6】第1の形態のワープ通路を示す斜視図

10

【図7】第1の形態の副大入賞口近傍の斜視図

【図8】第1の形態の副大入賞口近傍の斜視図

【図9】第1の形態の他のワープ通路を示す斜視図

【図10】第1の形態の変形例における副大入賞口近傍の斜視図

【図11】第1の形態の変形例における副大入賞口近傍の斜視図

【図12】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図。

【図13】装飾図柄表示装置の表示画面の模式図。

【図14】主制御装置内の各種カウンタの概要を示した図。

【図15】主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャート。

20

【図16】主制御装置内のMPUにより実行される通常処理を示したフローチャート。

【図17】図12の通常処理の中で実行される特別図柄変動処理を示したフローチャート

。

【図18】図13の特別図柄変動処理の中で実行される変動開始処理を示したフローチャート。

【図19】タイマ割込処理を示したフローチャート。

【図20】図19のタイマ割込処理の中で実行される始動入賞処理を示したフローチャート。

【図21】NMI割込処理を示したフローチャート。

【図22】サブ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示したフローチャート

30

。

【図23】サブ制御装置内のMPUにより実行される通常処理を示したフローチャート。

【図24】表示制御装置内のMPUにより実行される表示制御処理を示すフローチャート

。

【図25】払出制御装置のメイン処理を示したフローチャート。

【図26】払出制御処理を示したフローチャート。

【図27】賞球制御処理を示したフローチャート。

【図28】貸球制御処理を示したフローチャート。

【図29】突然確変当たりを演出するまでの全体的な流れを示すフローチャート。

【図30】第2の形態の主制御装置及びサブ制御装置の機能ブロック図。

40

【図31】第2の形態の報知処理1を示すフローチャート。

【図32】第2の形態の報知処理2を示すフローチャート。

【図33】第3の形態の非告知様態時の要部正面図。

【図34】第3の形態に用いる非告知様態時の風車回動機構の平面図。

【図35】第3の形態の要部正面図。

【図36】第3の形態に用いる風車回動機構の平面図。

【図37】第3の形態の変形例を示す要部正面図。

【図38】第4の形態の突然確変当たりを演出するまでの全体的な流れを示すフローチャート。

【図39】第5の形態の要部斜視図。

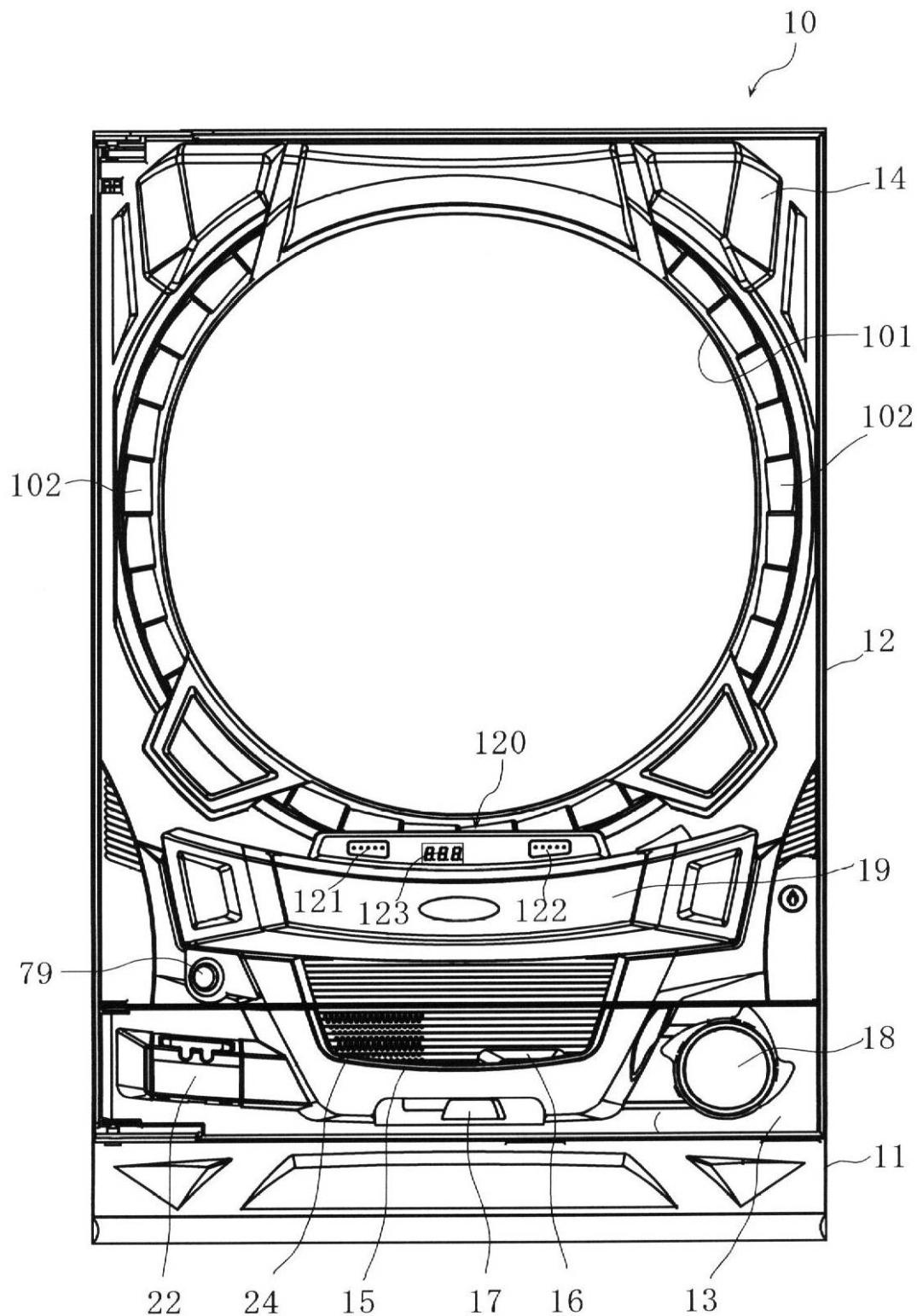
【符号の説明】

50

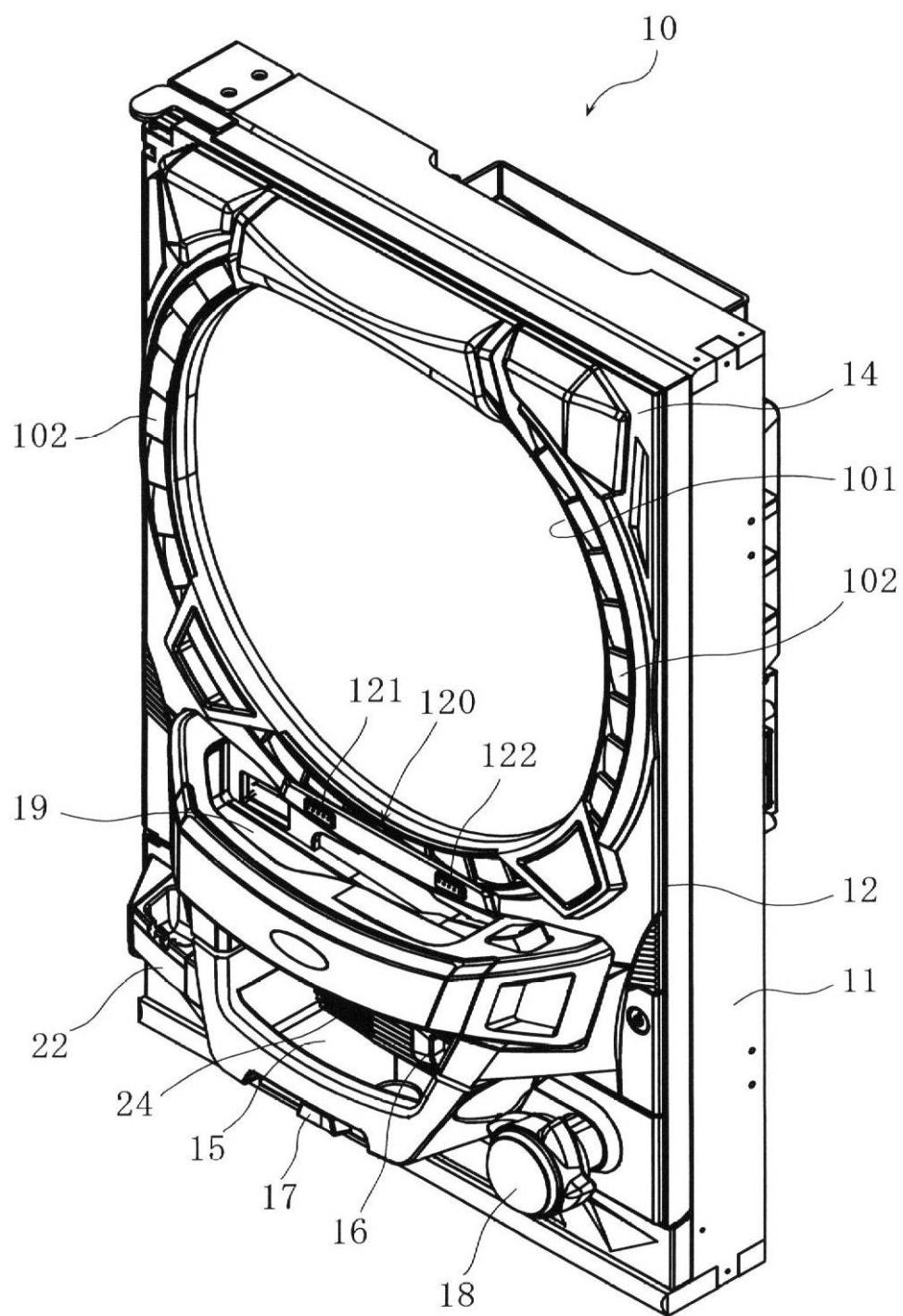
【 0 1 8 7 】

3 3 : 始動口
4 2 : 装飾図柄表示装置
6 1 : 主大入賞口
6 0 1 : 副大入賞口
6 4 0 : ワープ通路
C 1 : 大当たり乱数カウンタ
C 2 : 大当たり図柄カウンタ

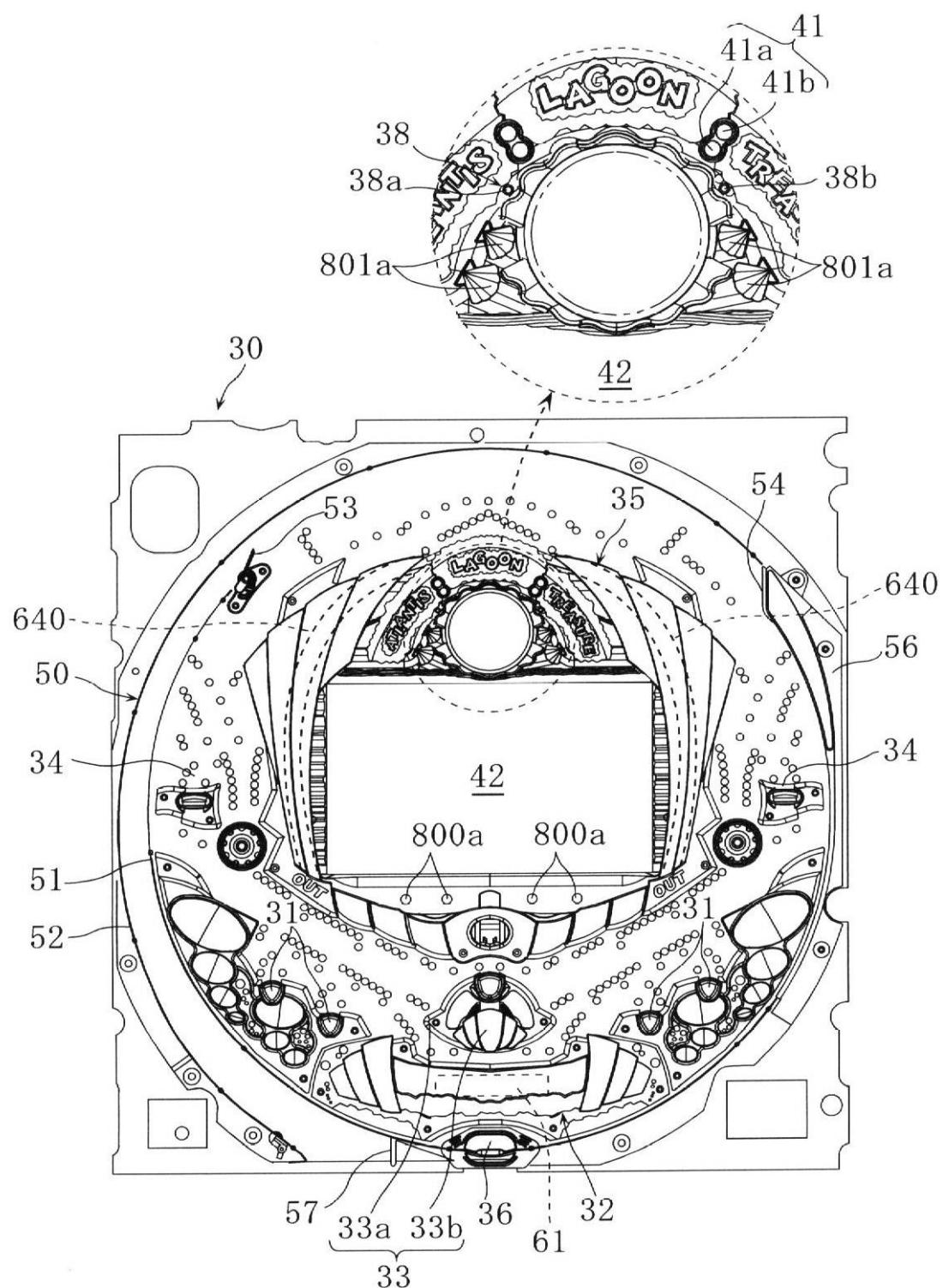
【図1】



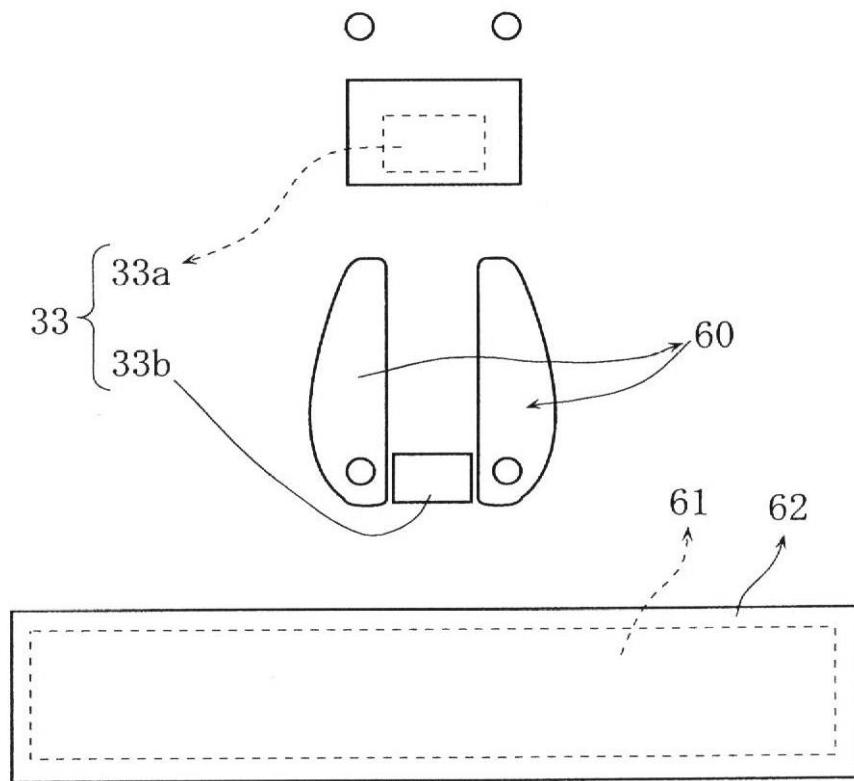
【図2】



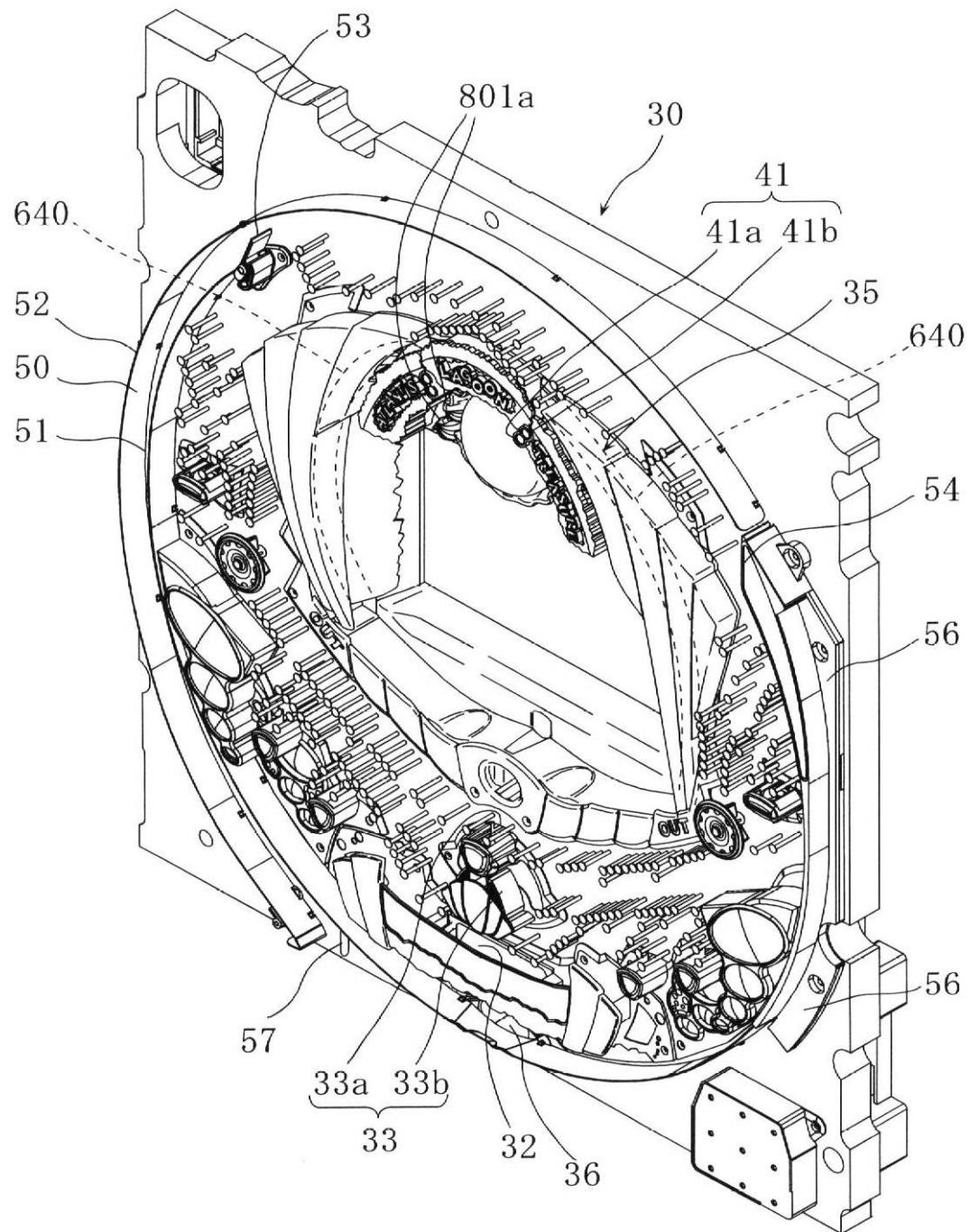
【図3】



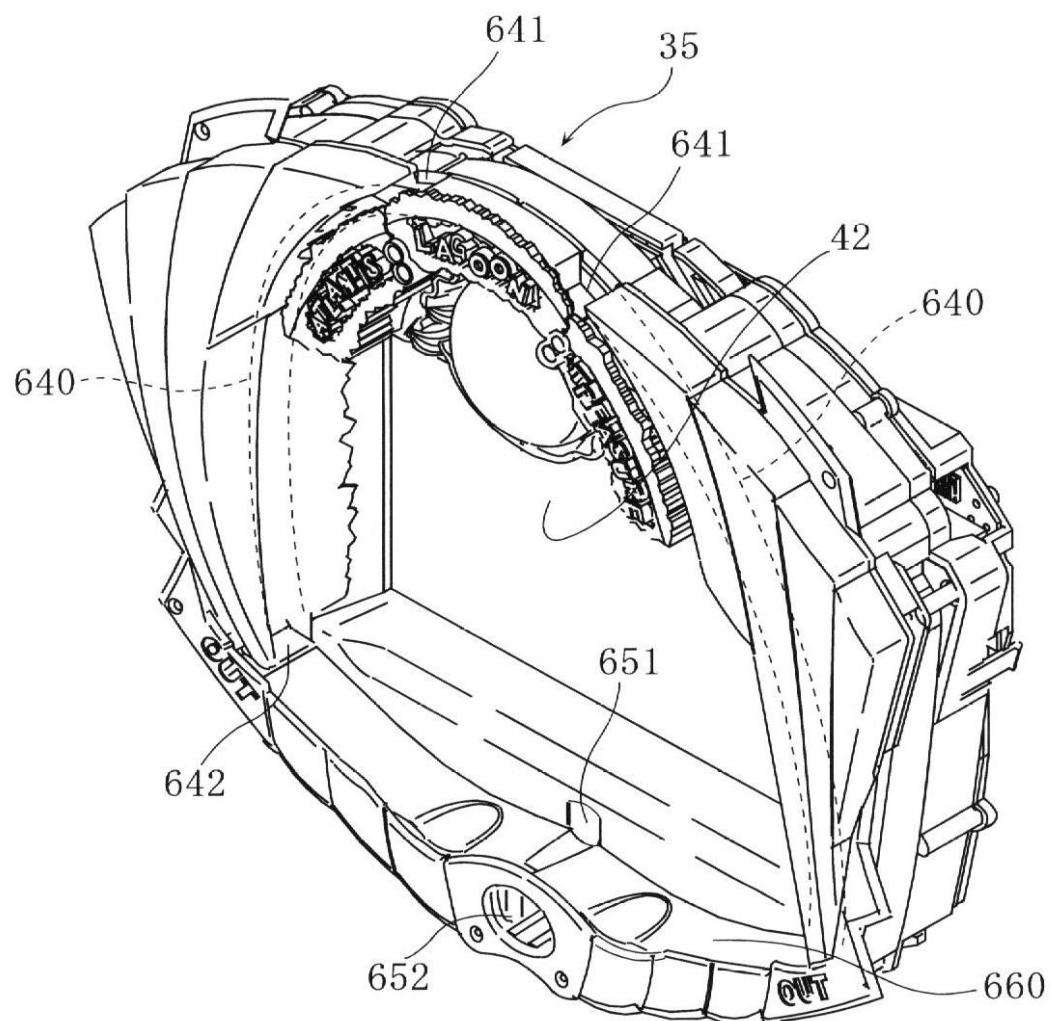
【図4】



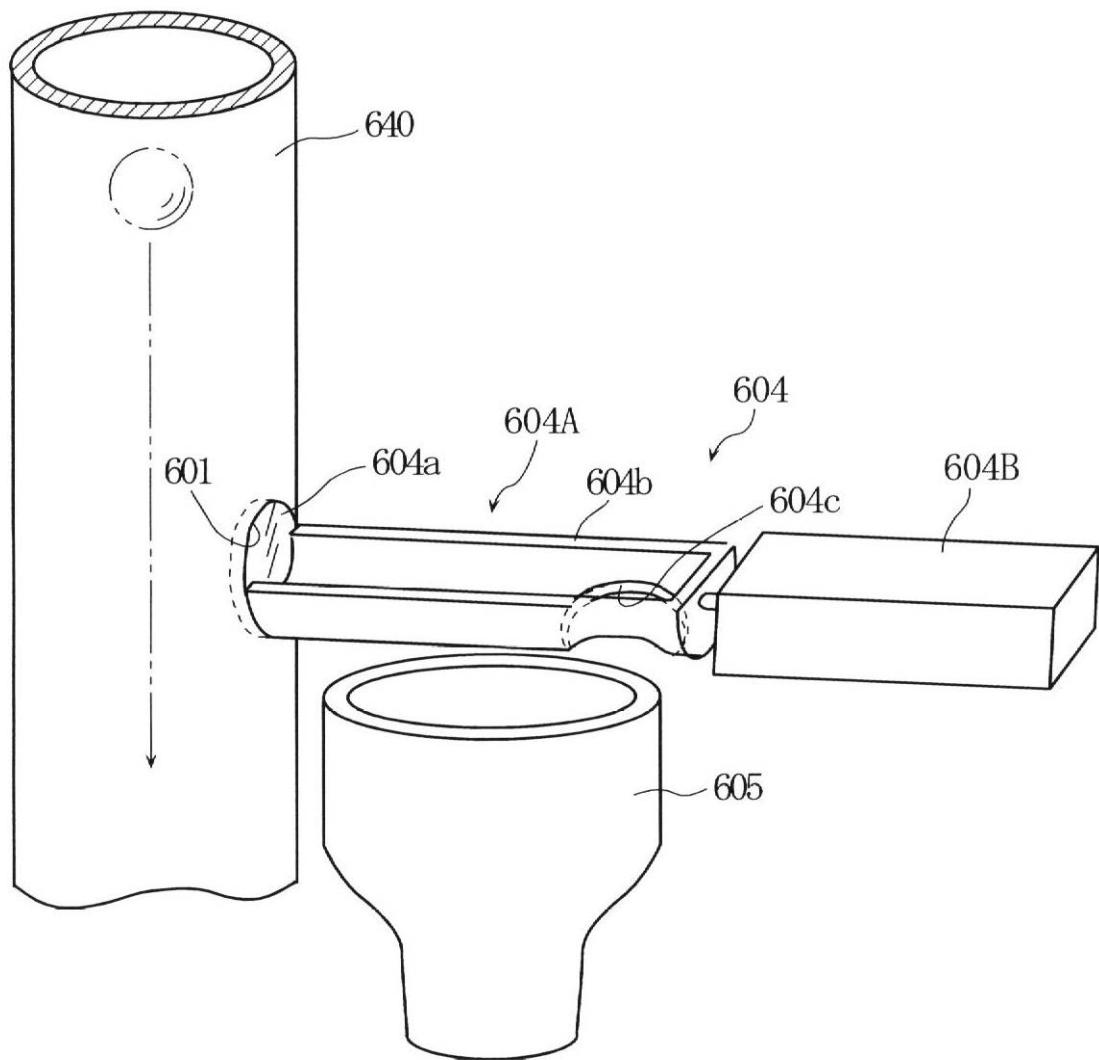
【図5】



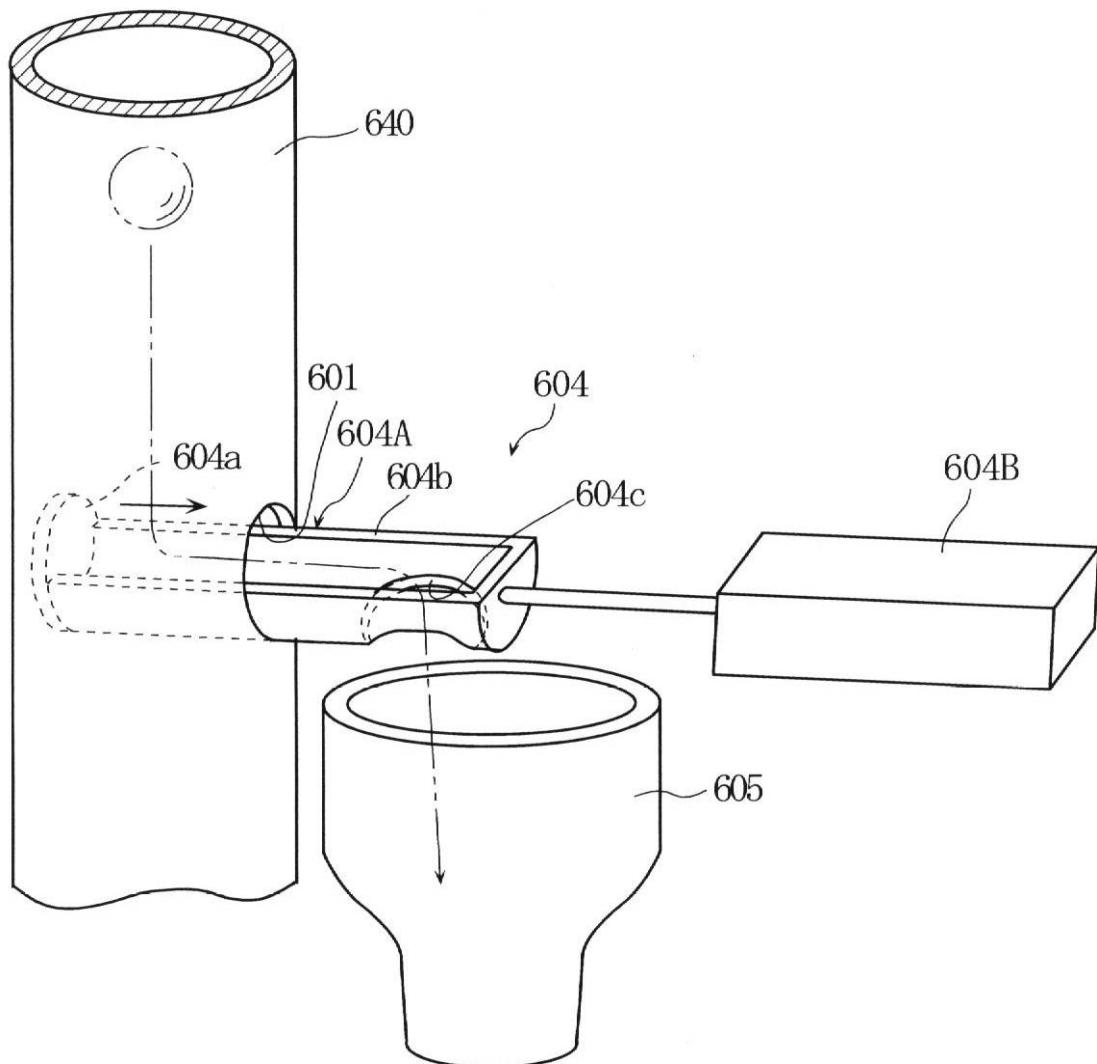
【図6】



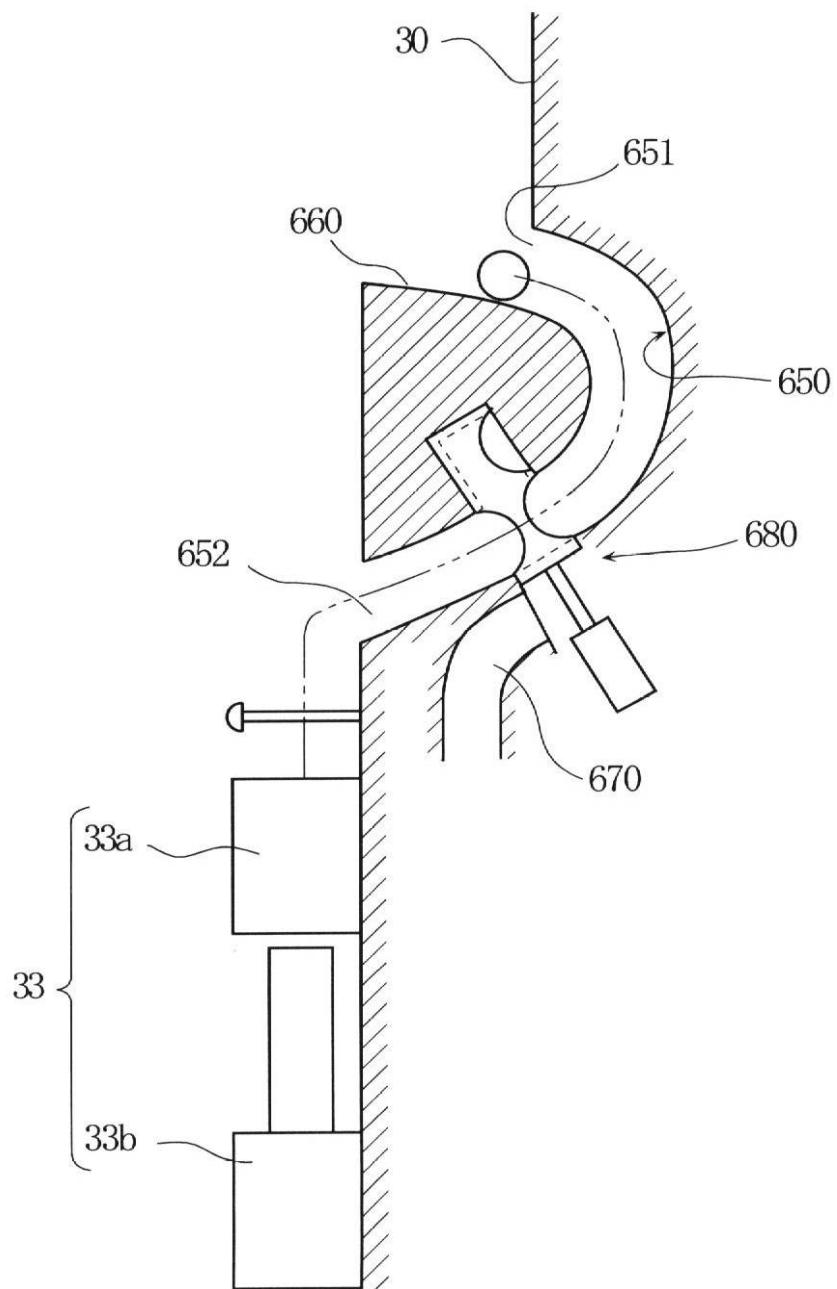
【図7】



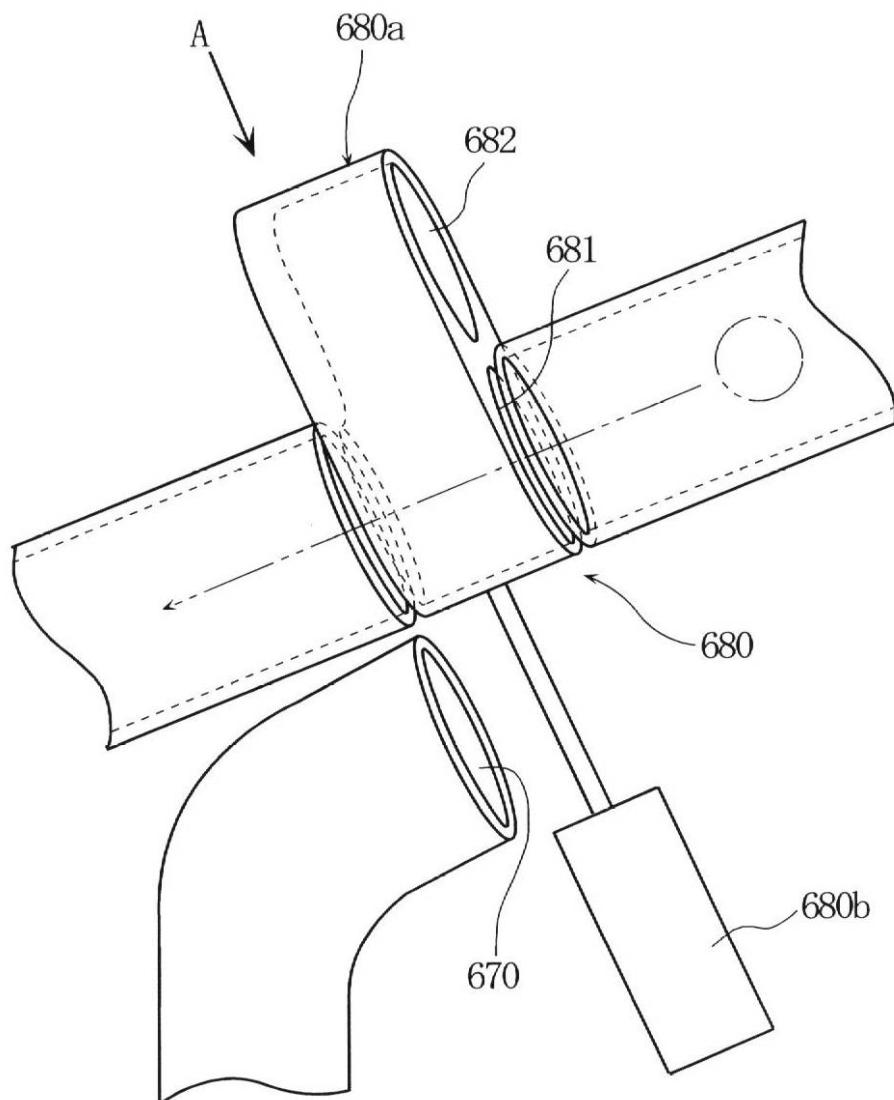
【図8】



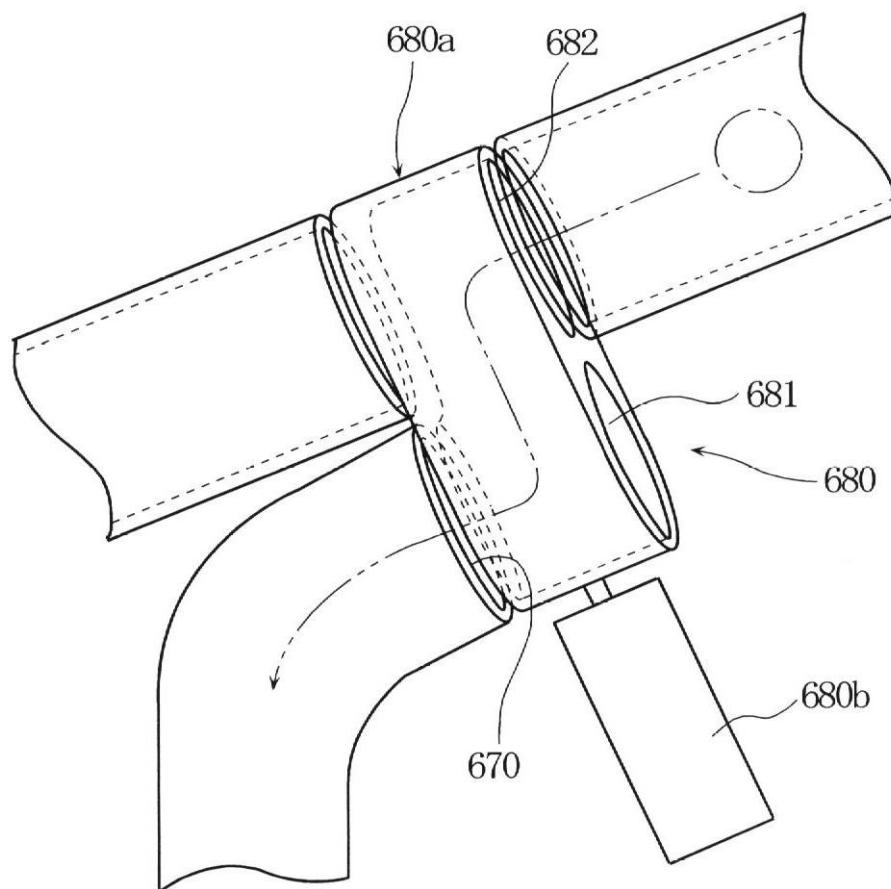
【図9】



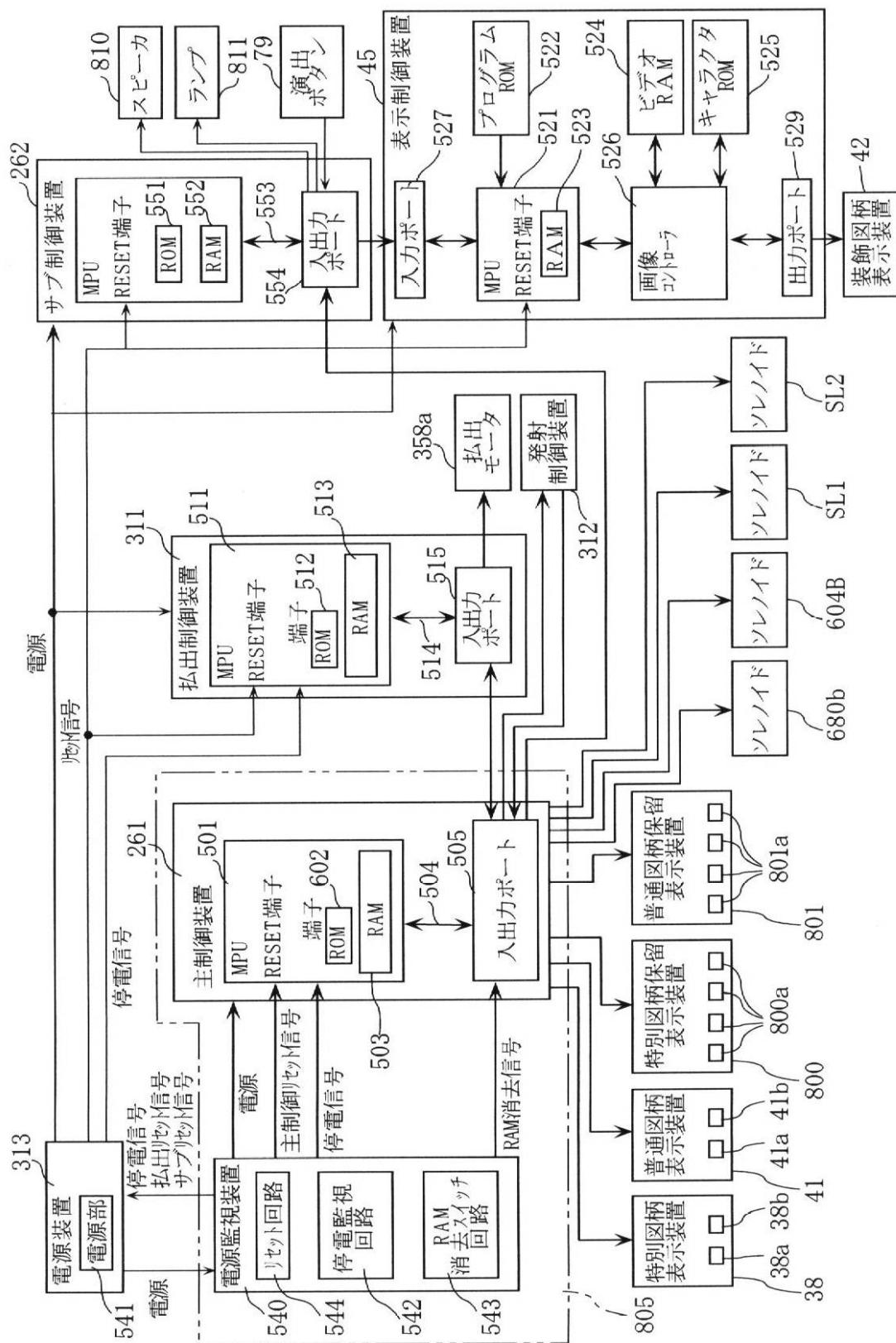
【図10】



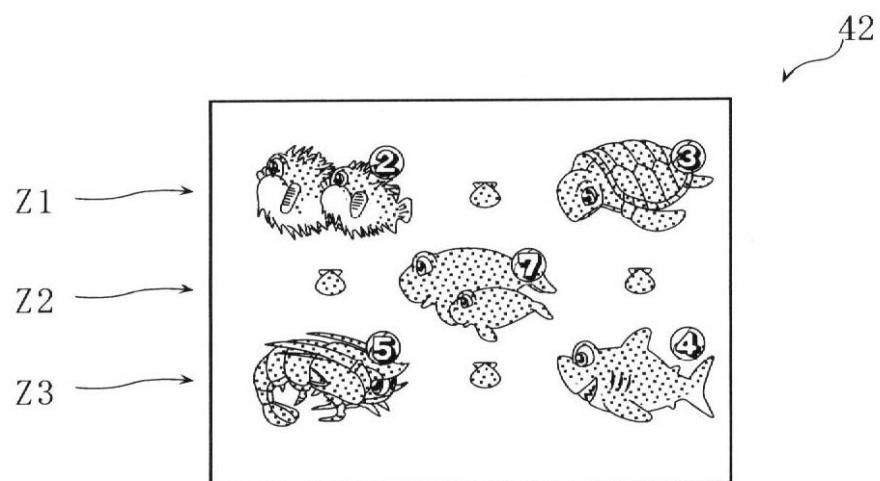
【図11】



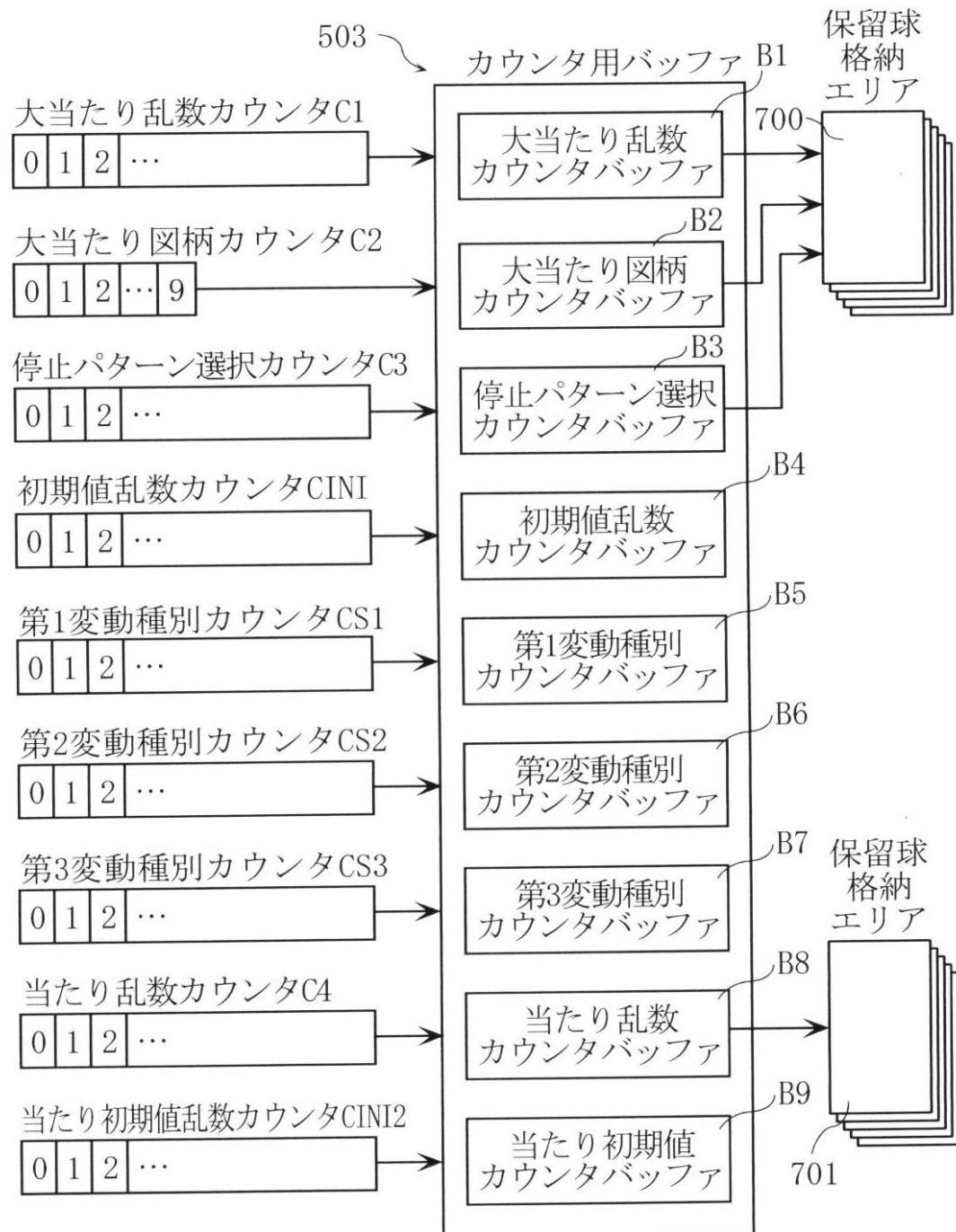
【図12】



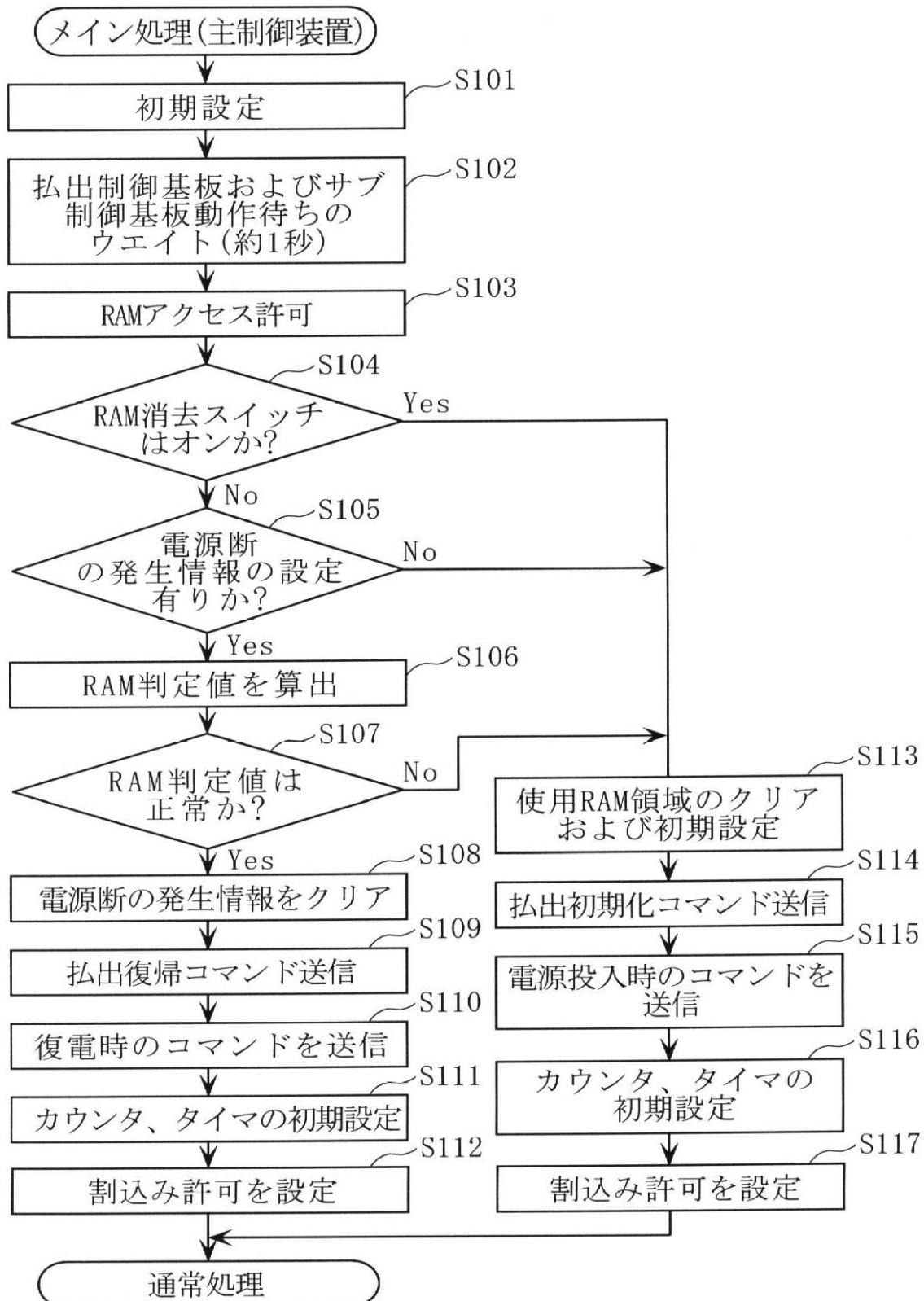
【図13】



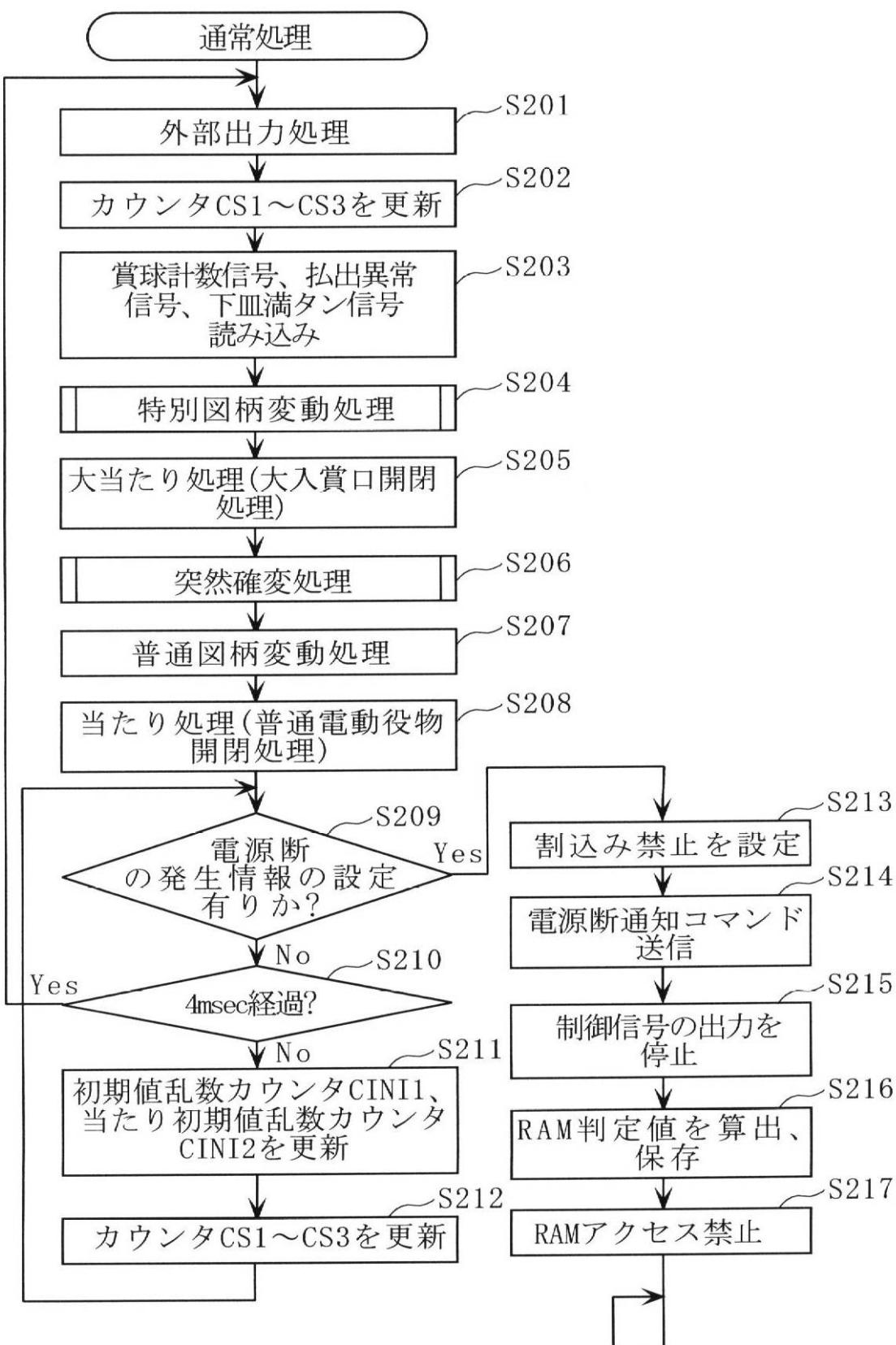
【図14】



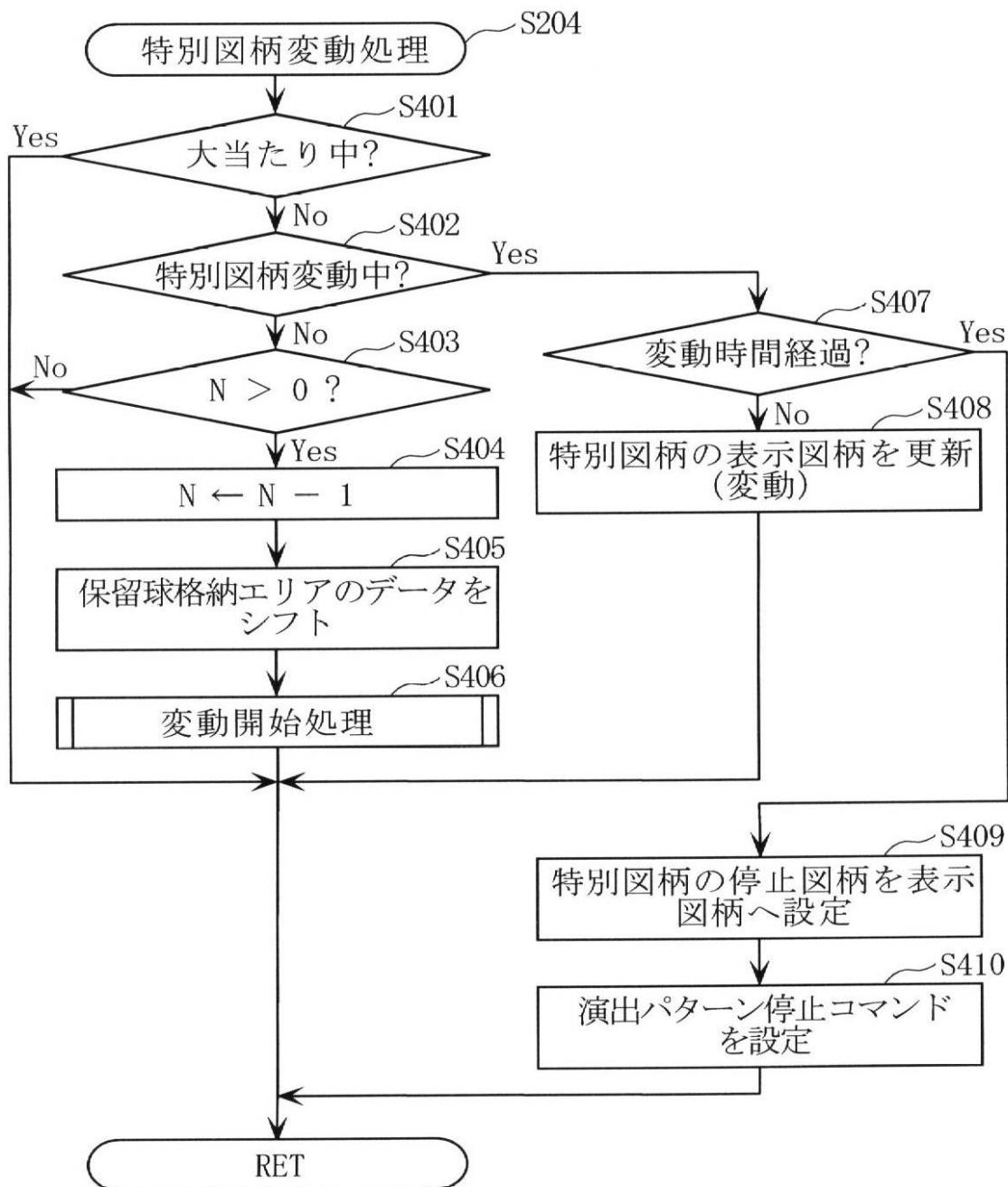
【図15】



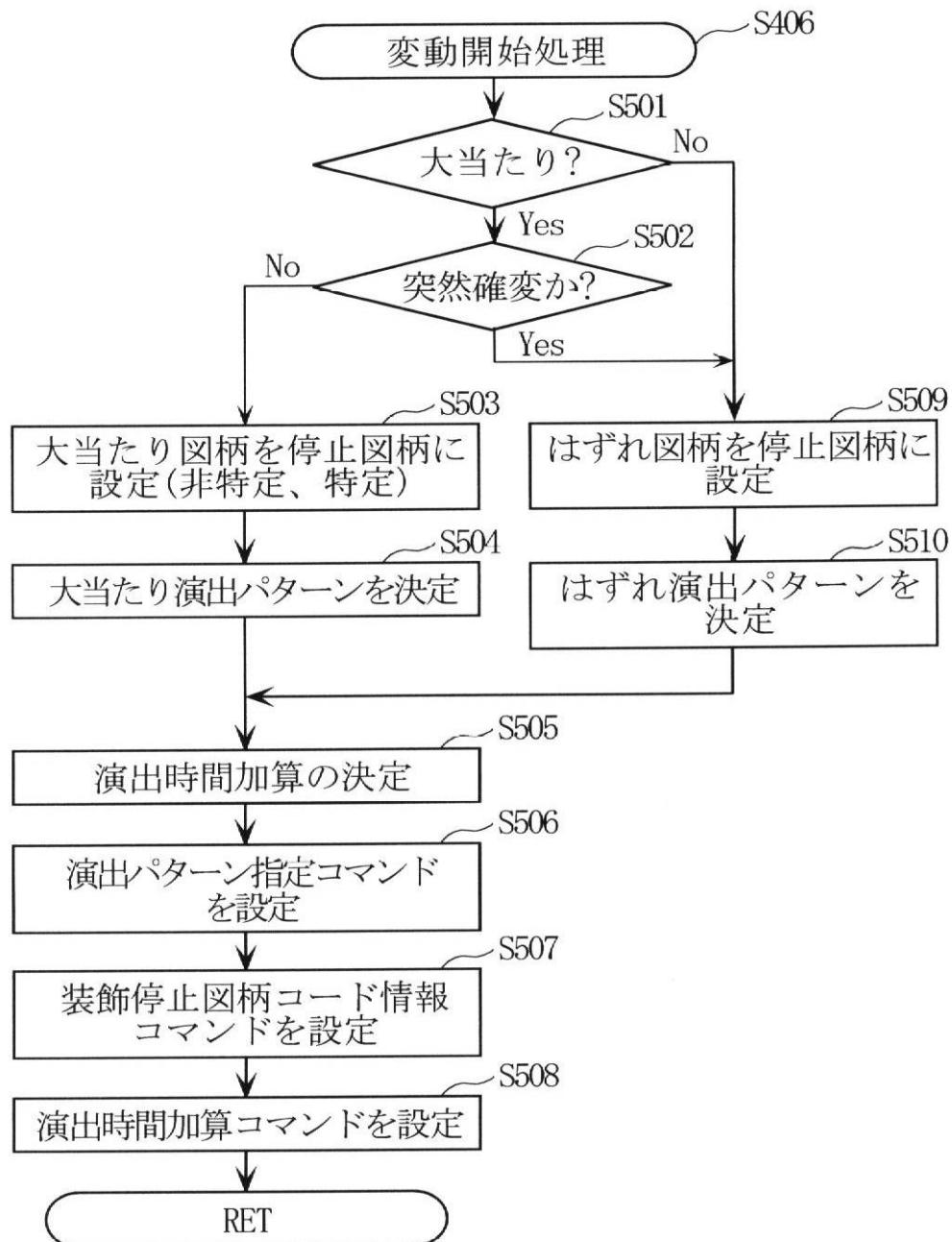
【図16】



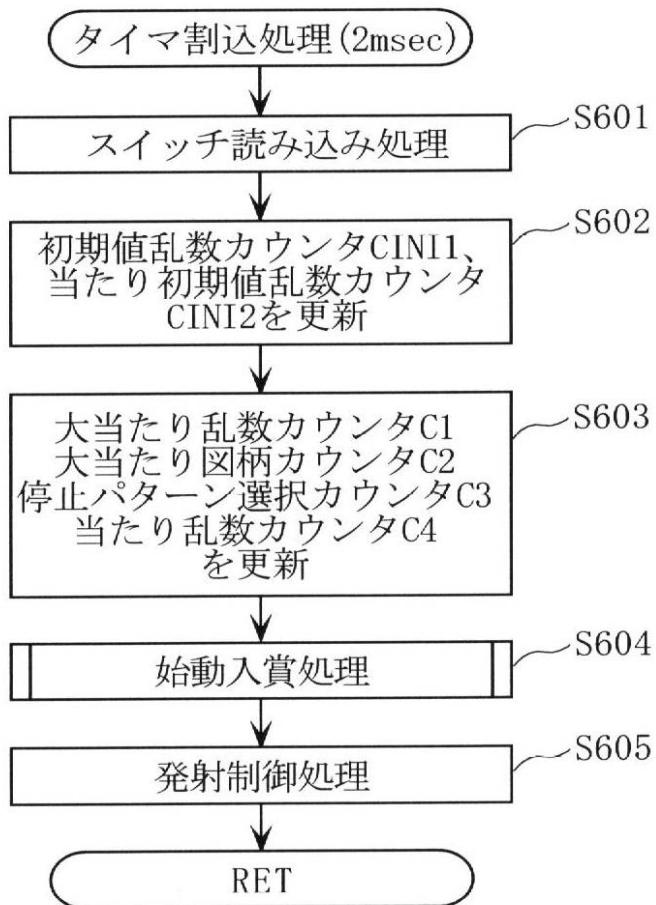
【図17】



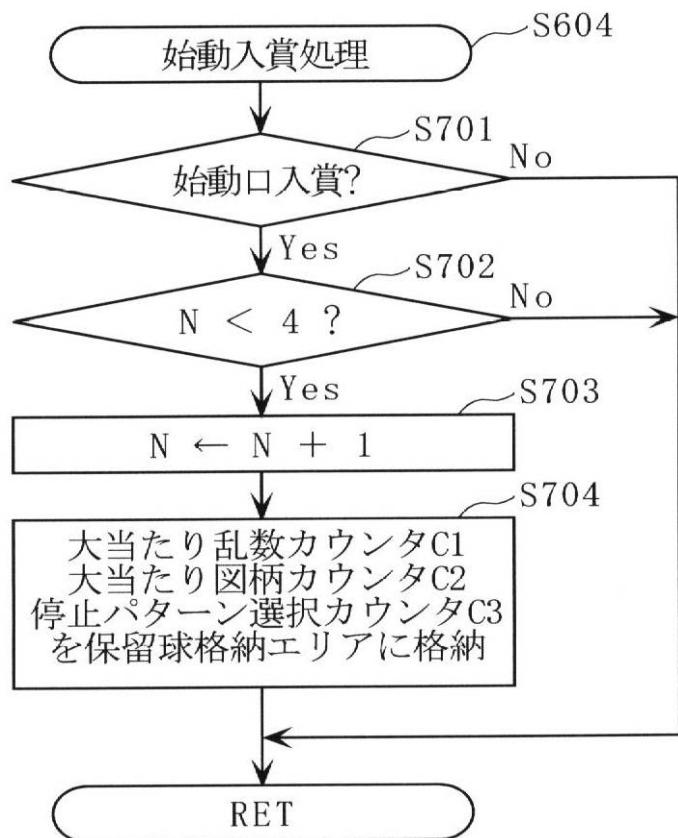
【図18】



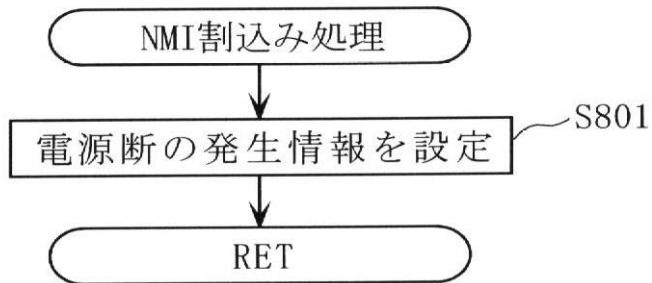
【図19】



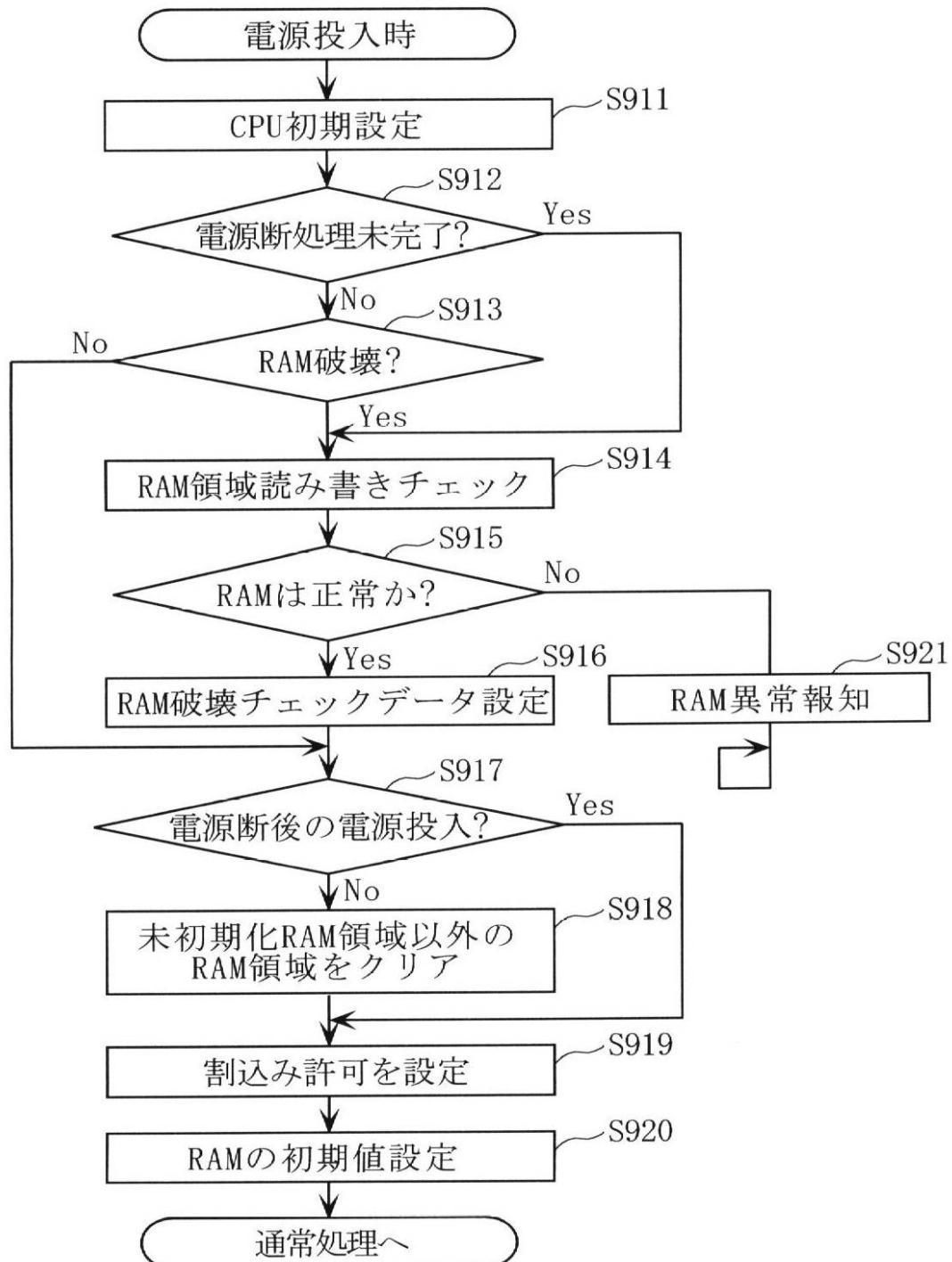
【図20】



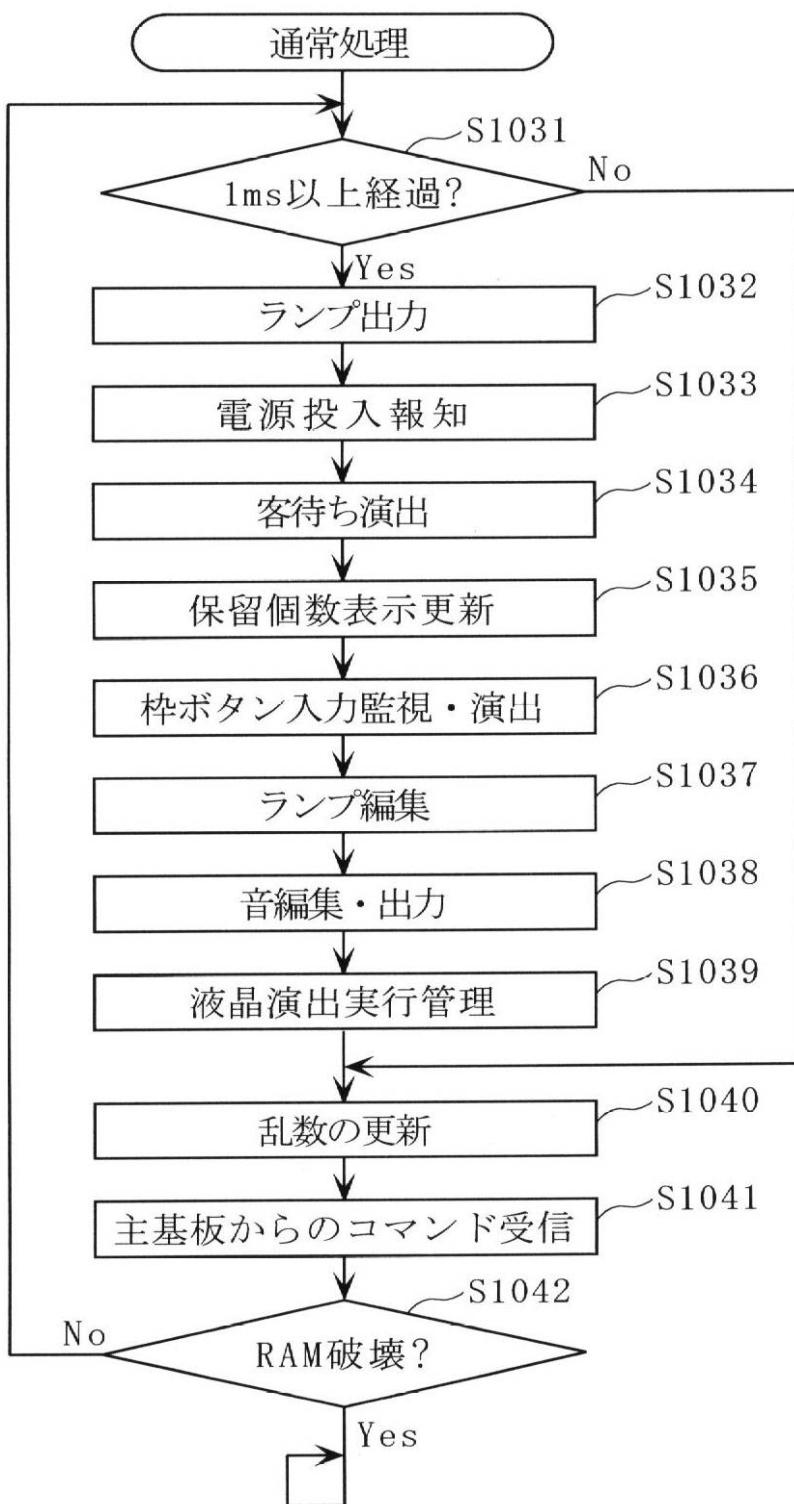
【図21】



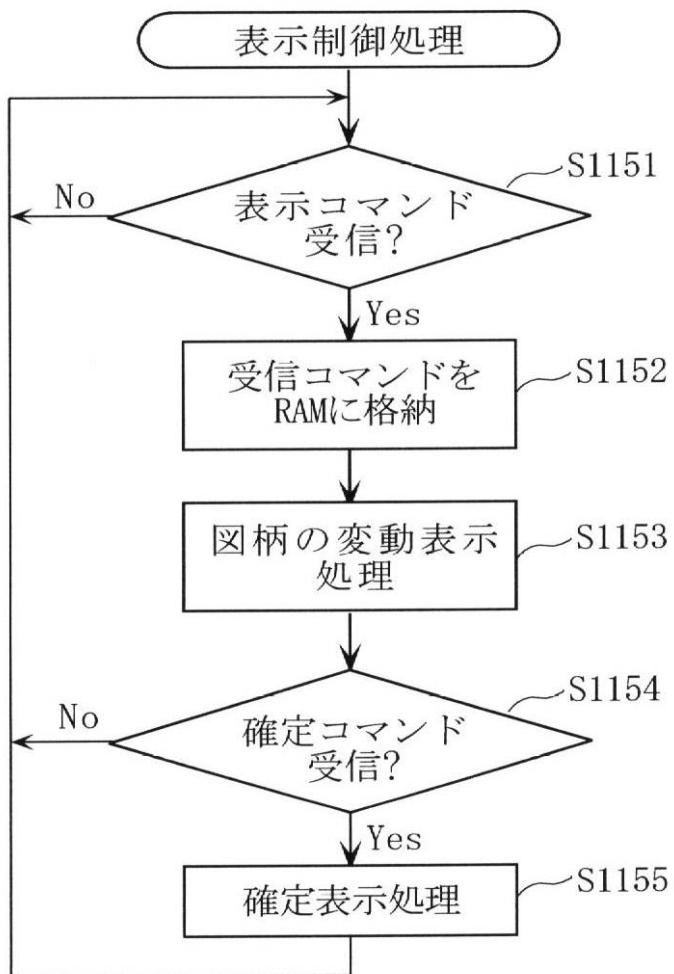
【図22】



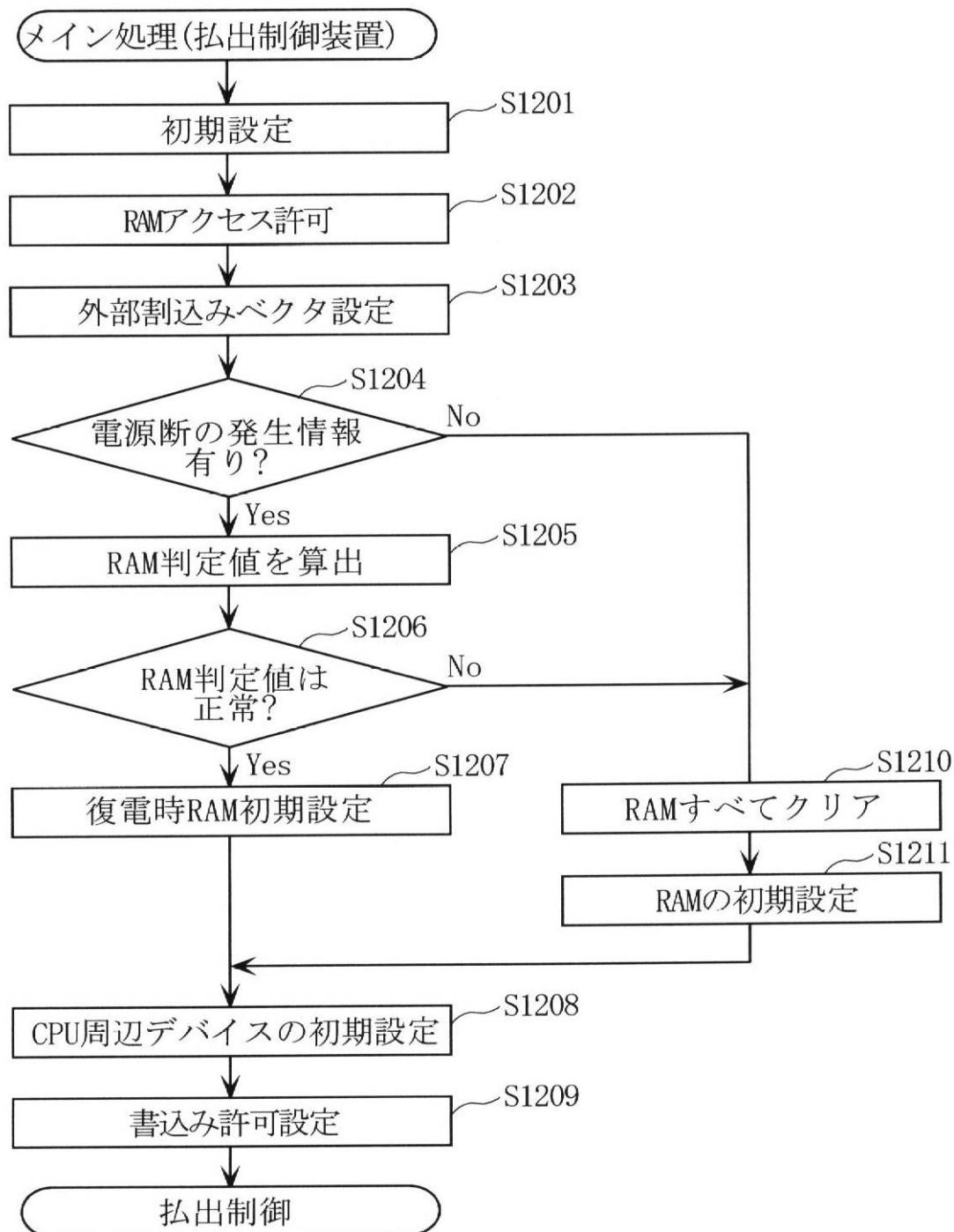
【図23】



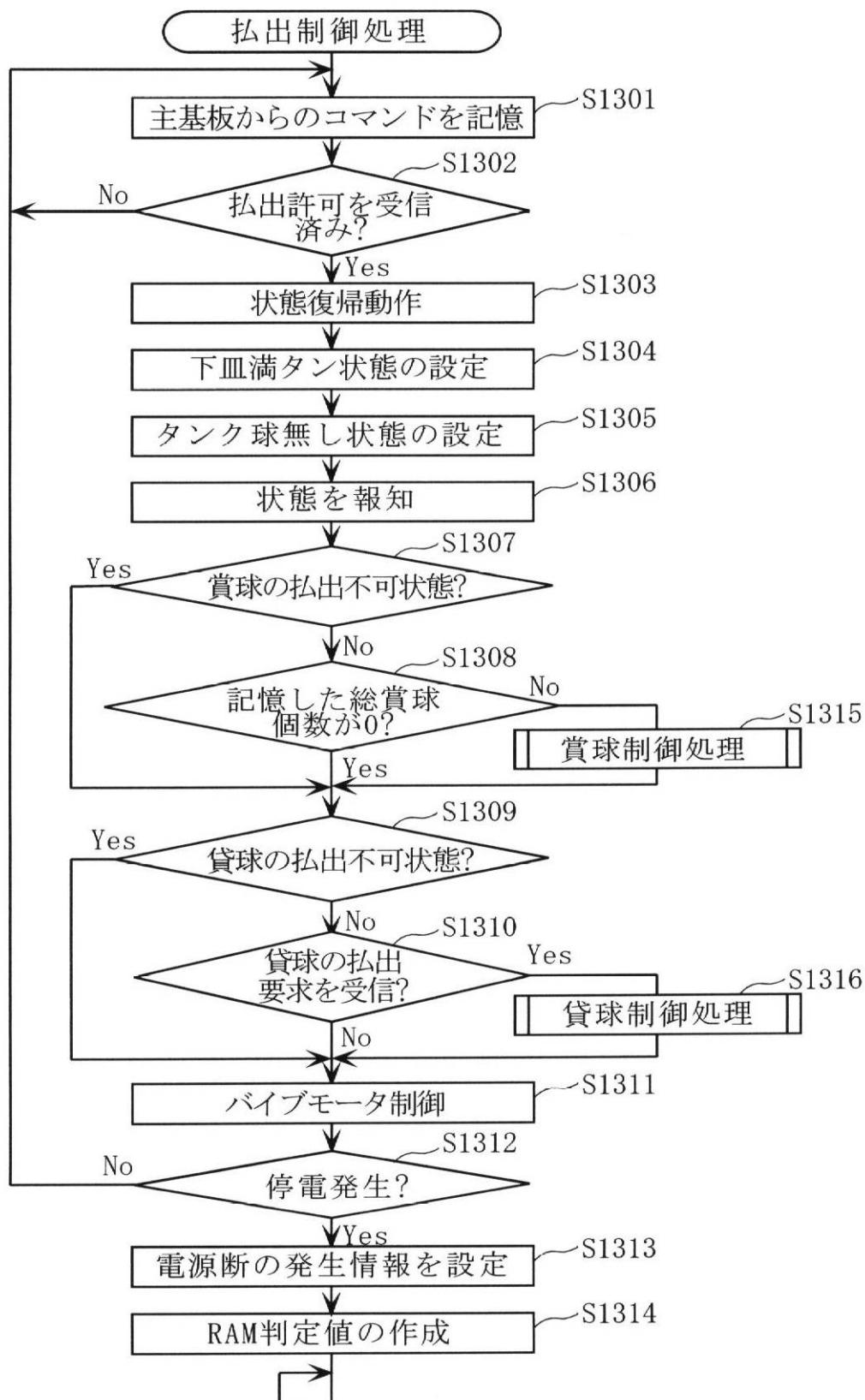
【図24】



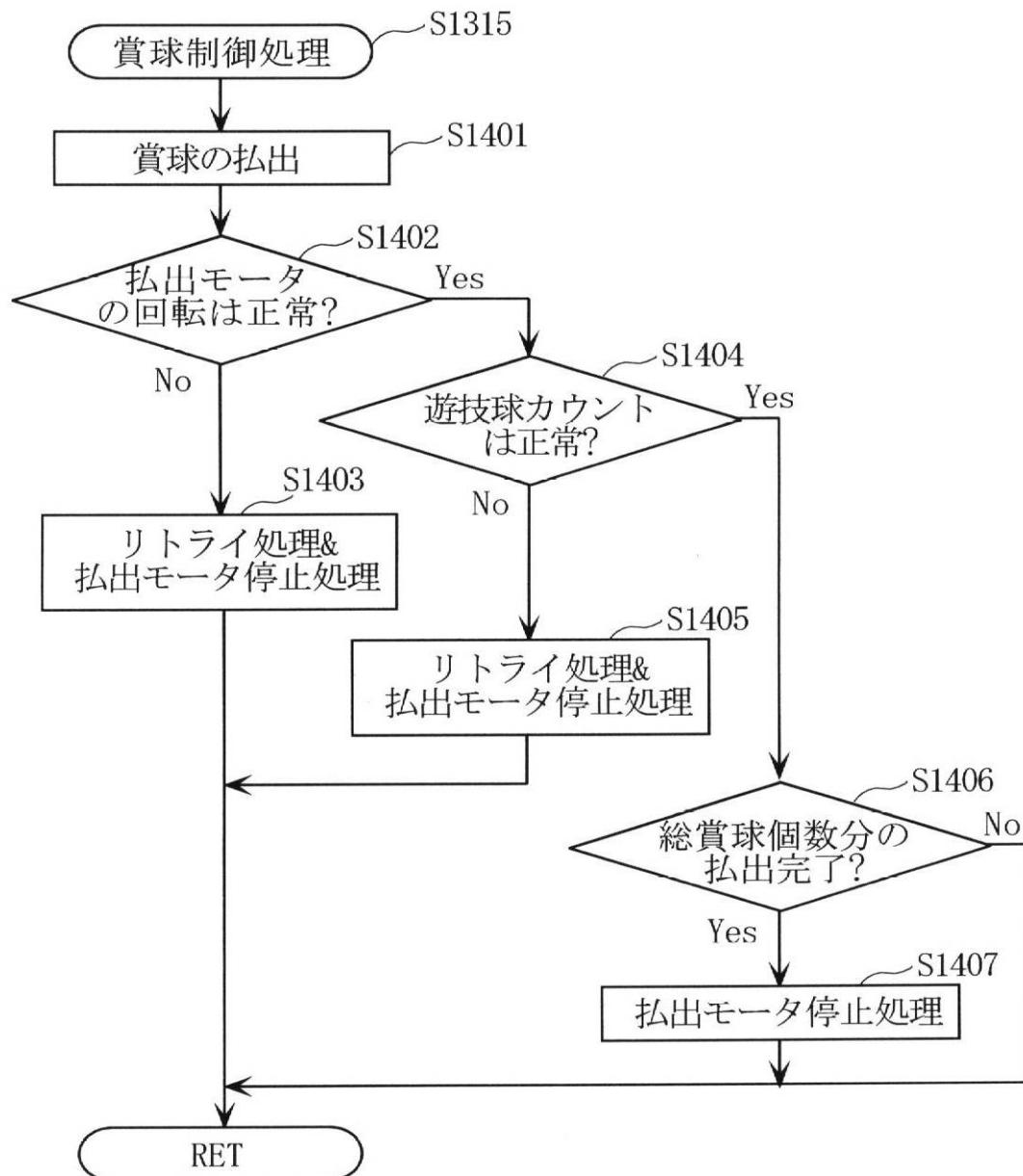
【図25】



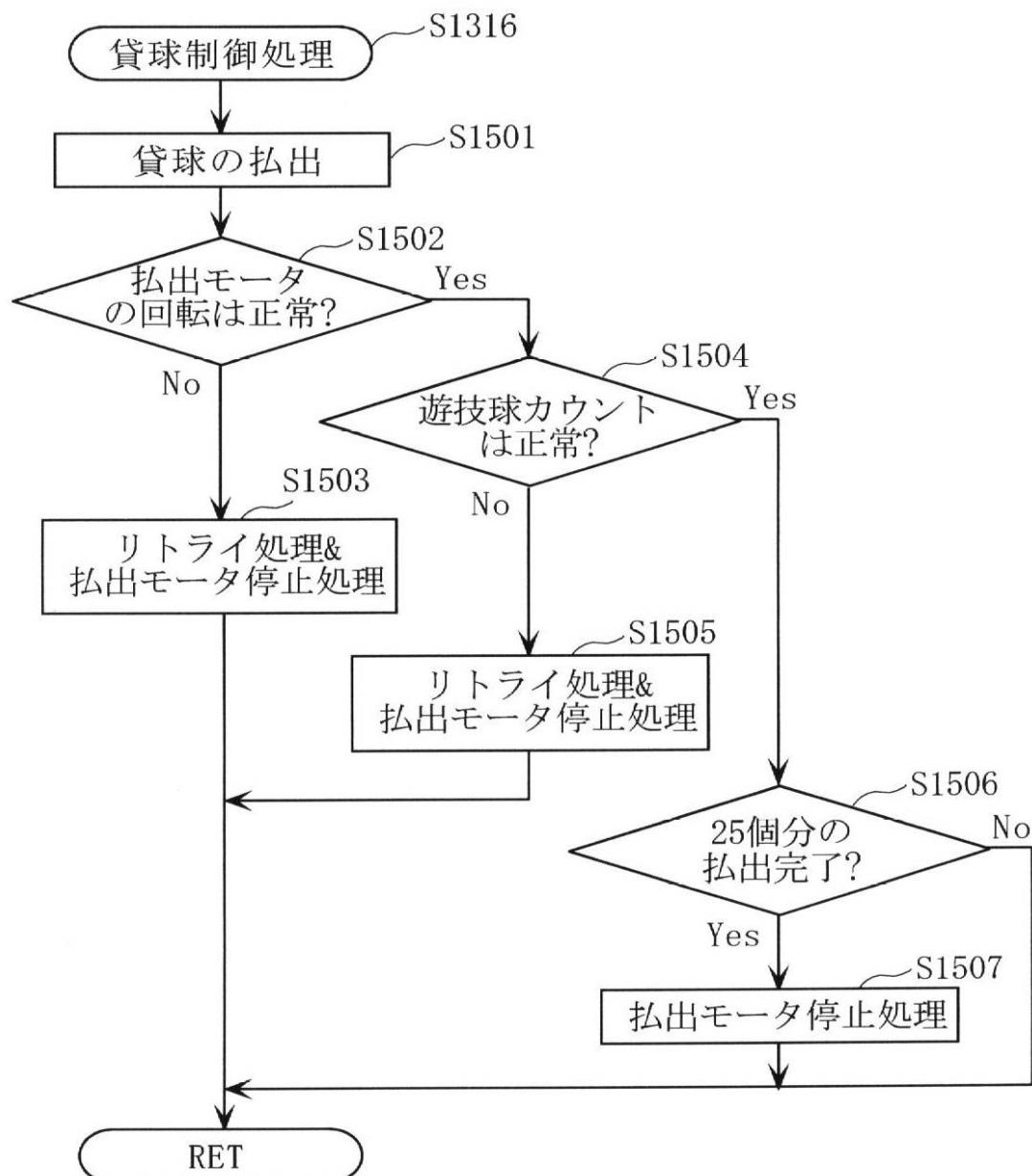
【図26】



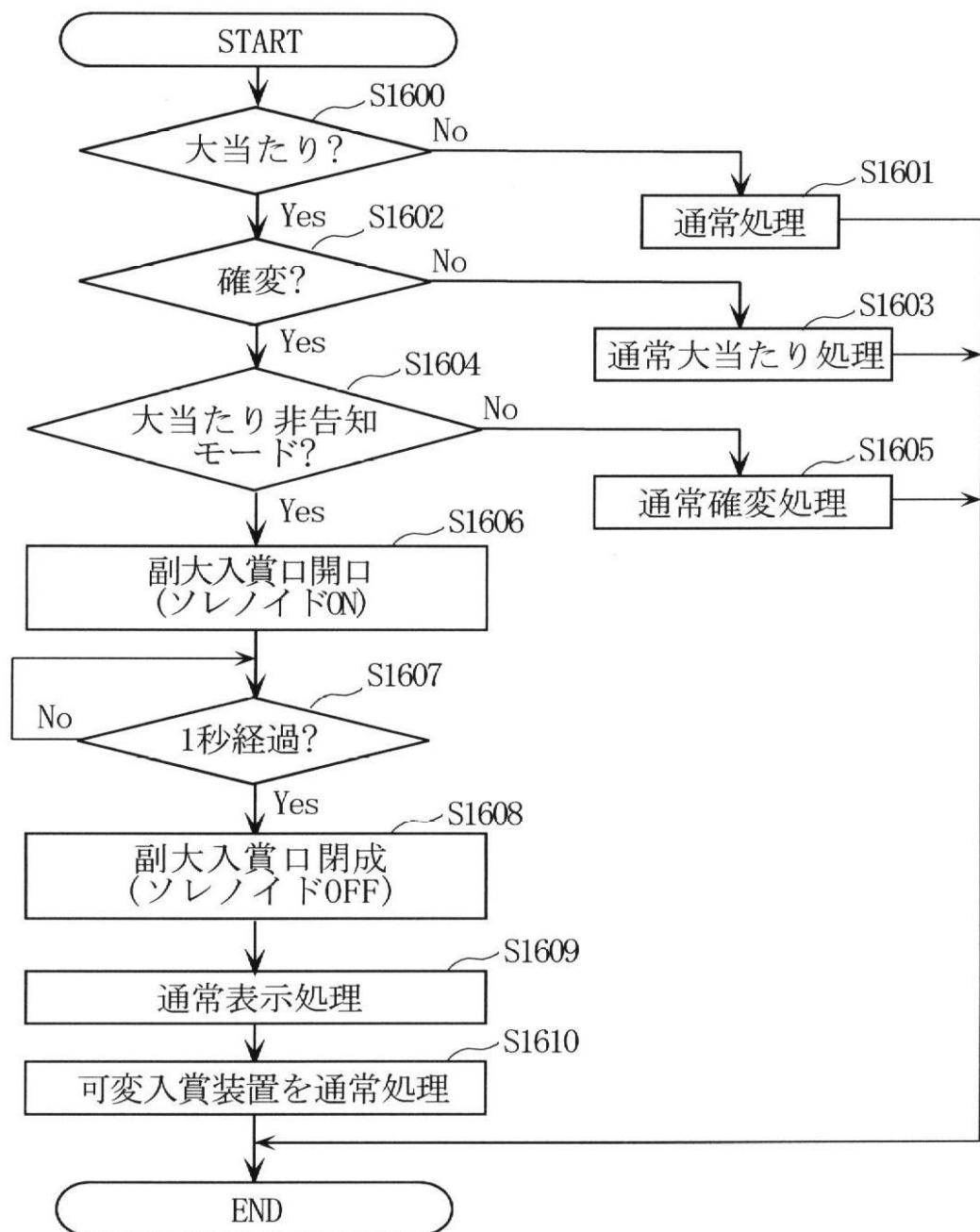
【図27】



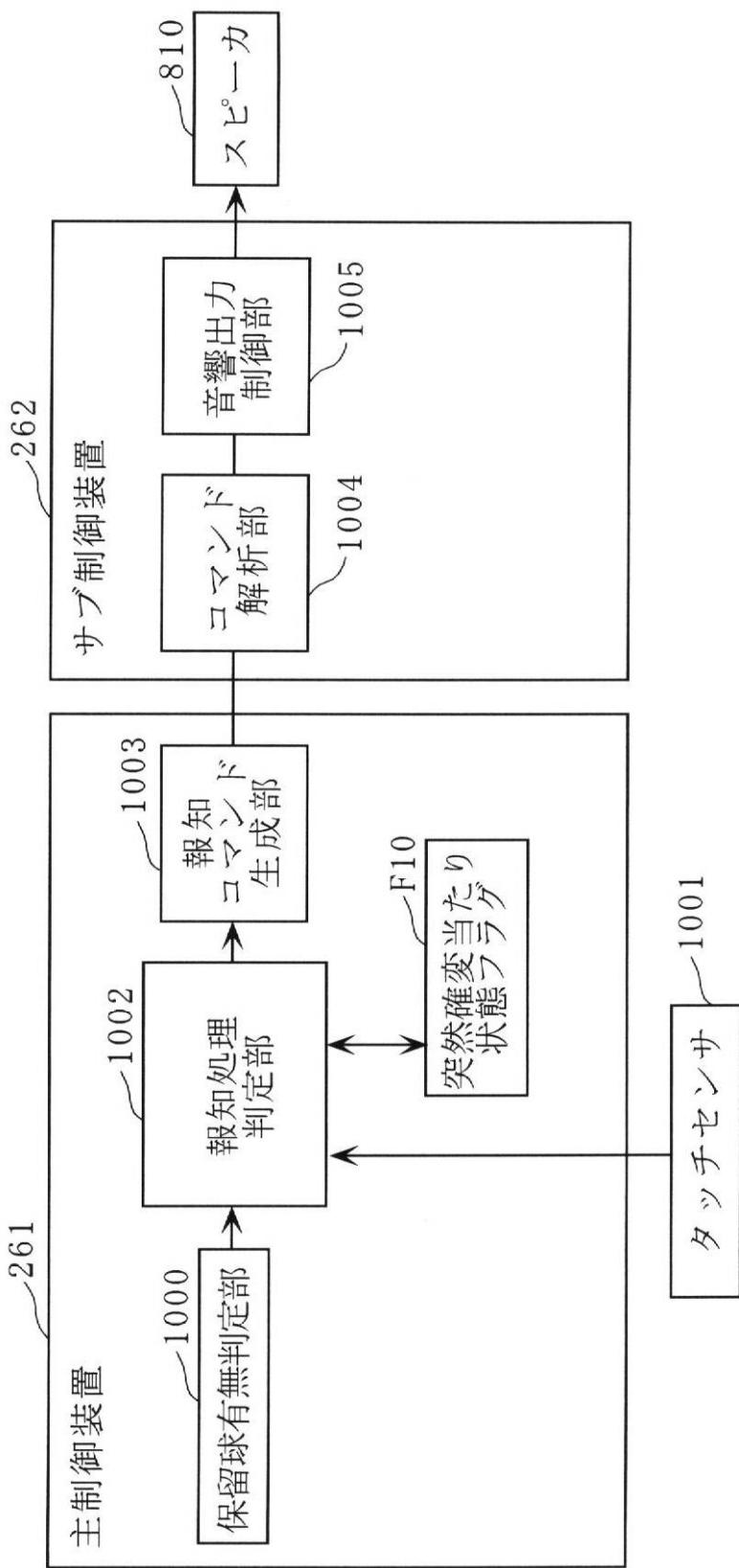
【図28】



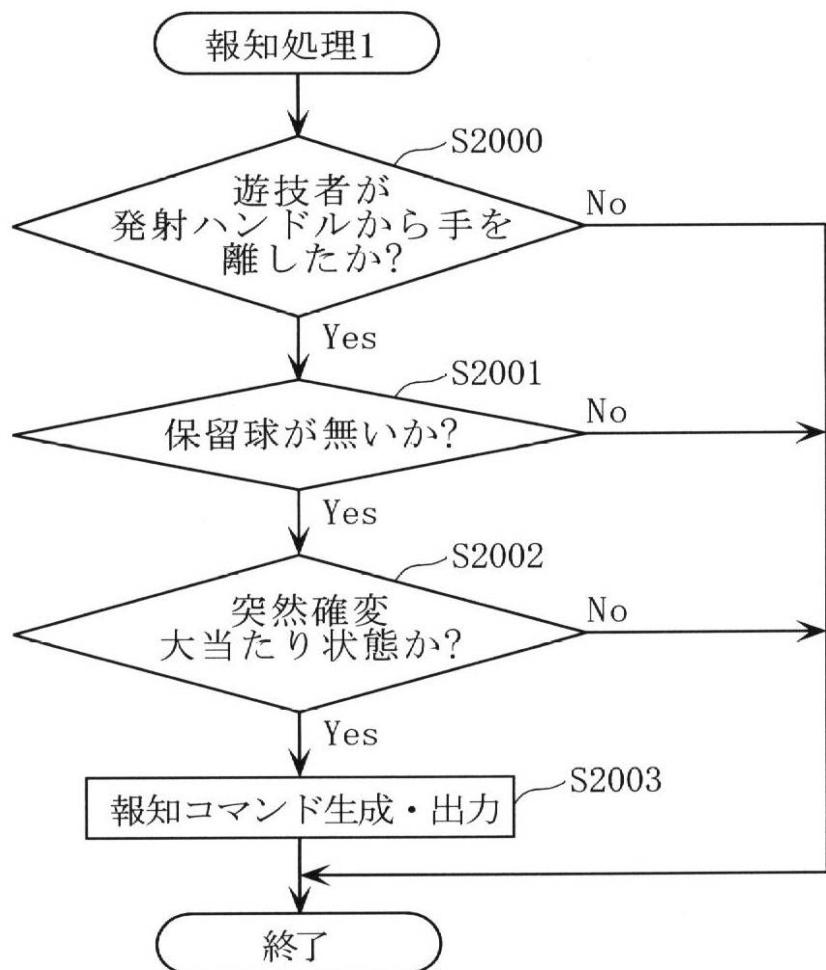
【図29】



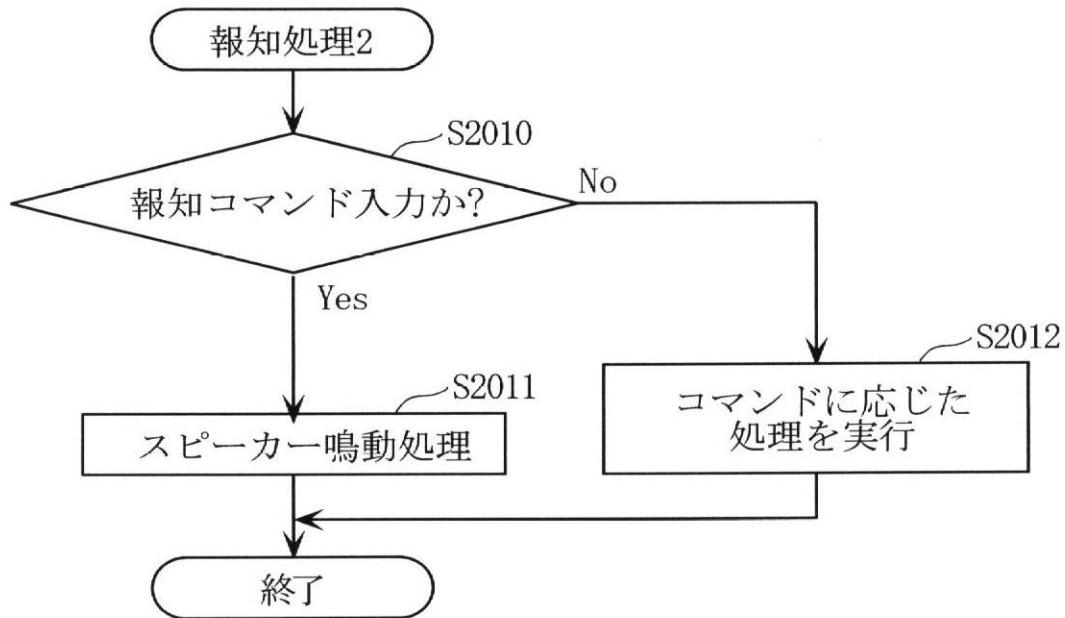
【図30】



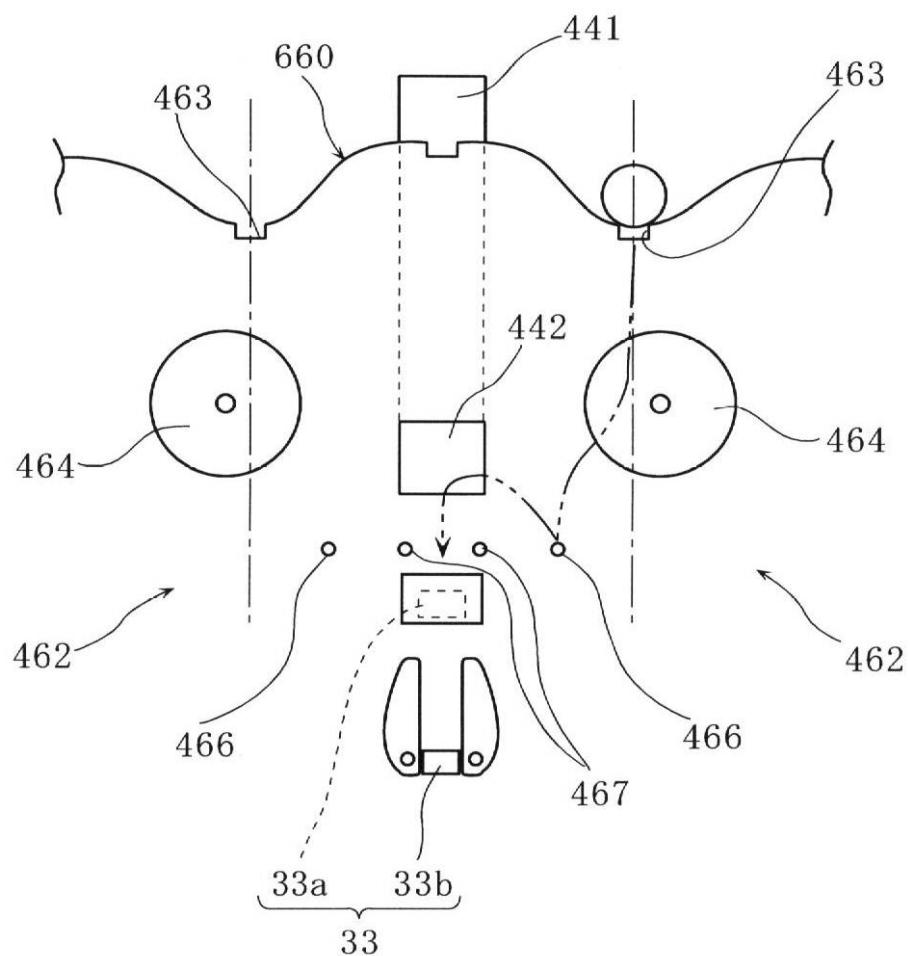
【図31】



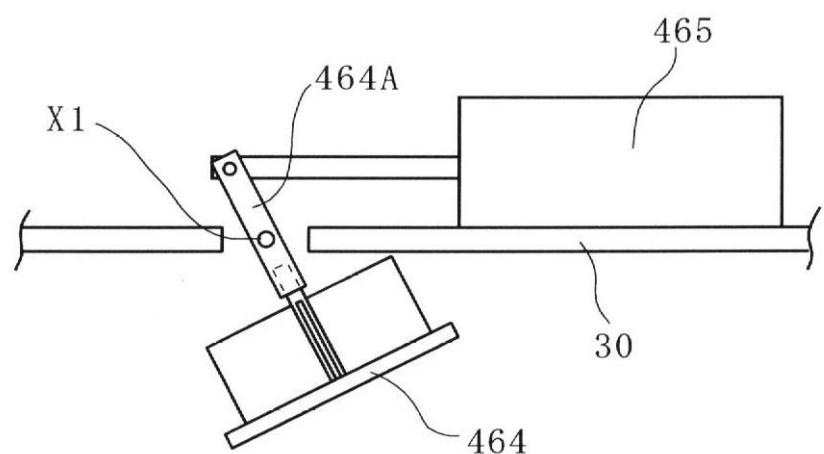
【図32】



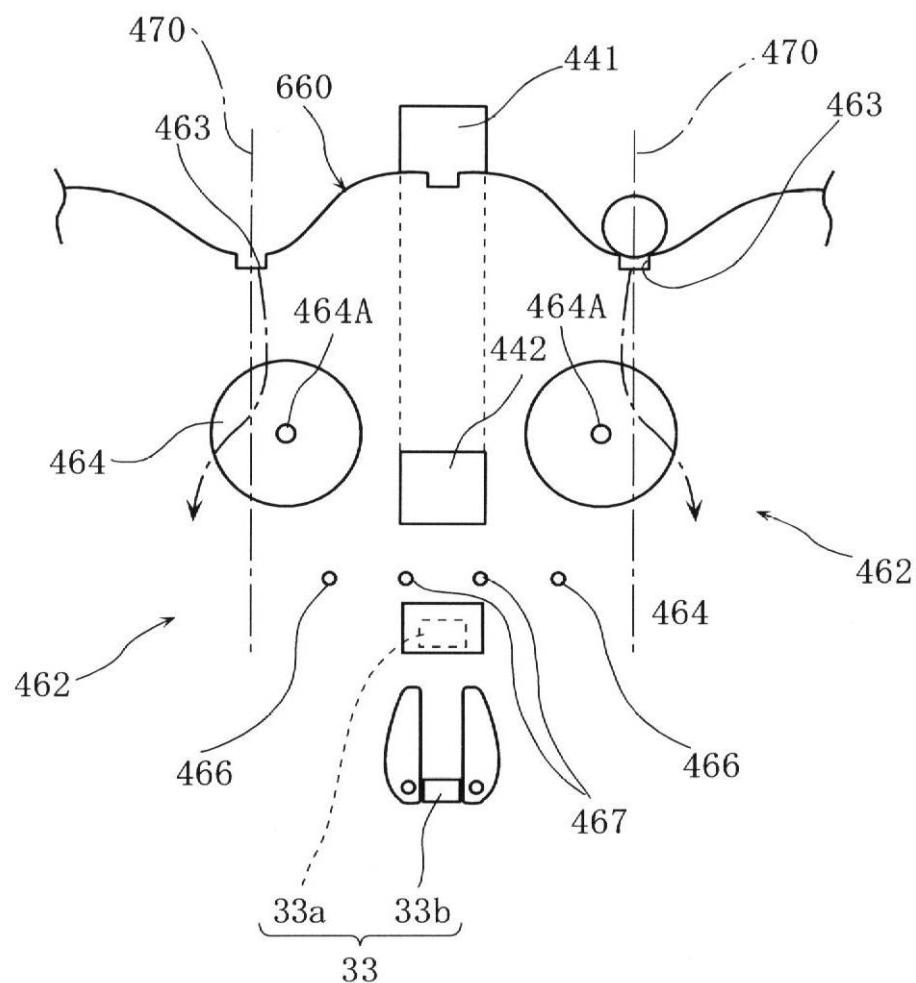
【図33】



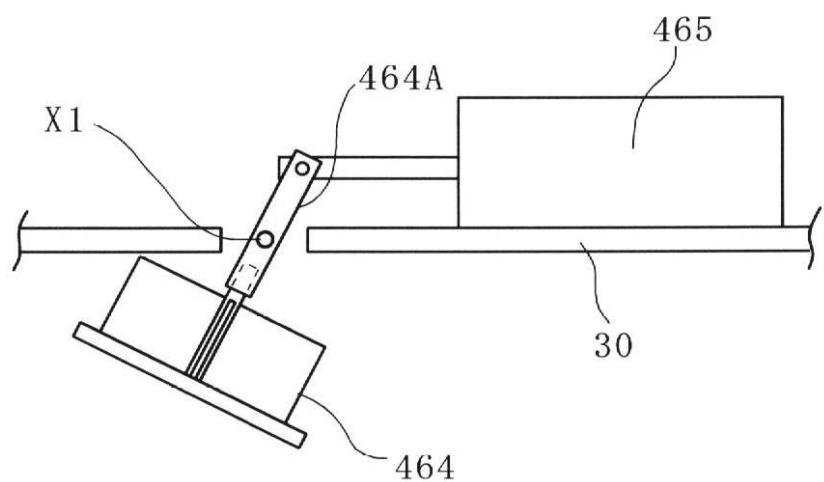
【図3-4】



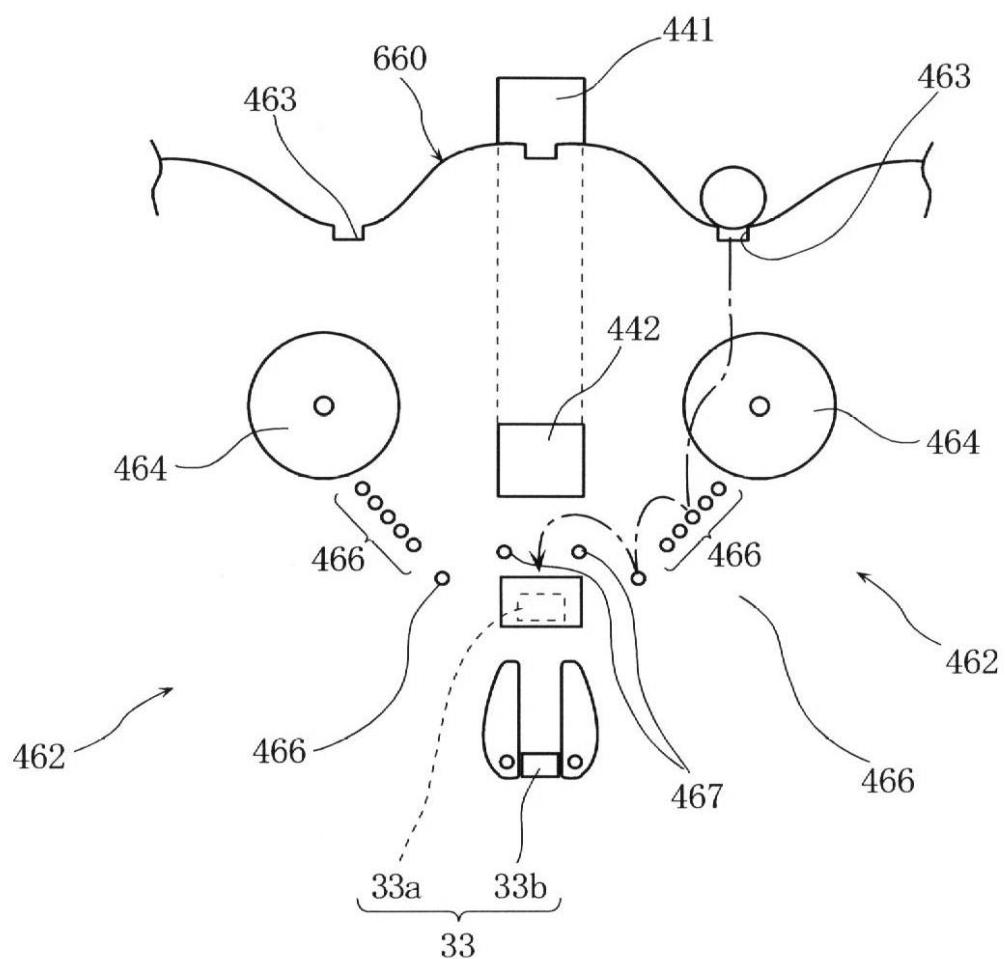
【図35】



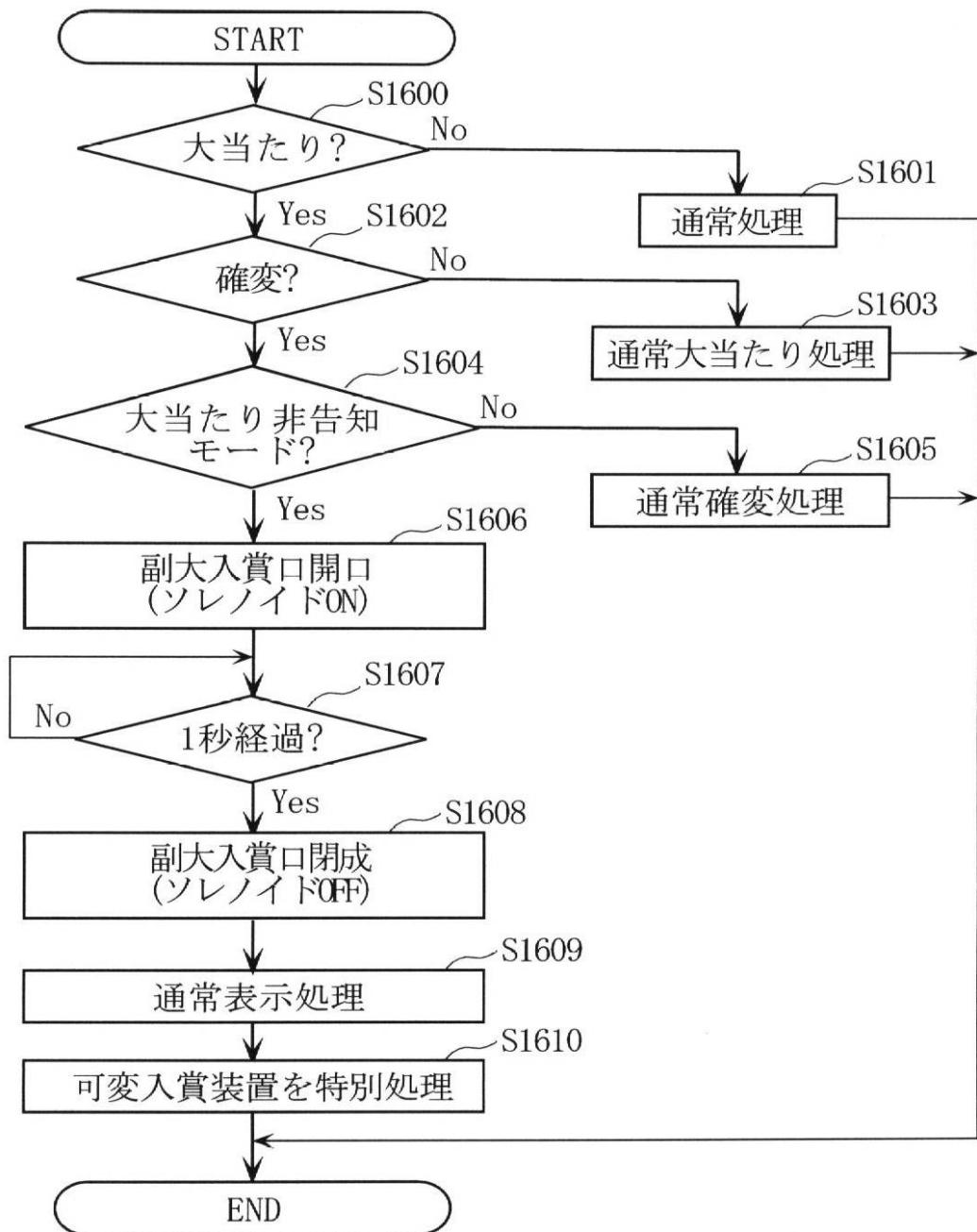
【図36】



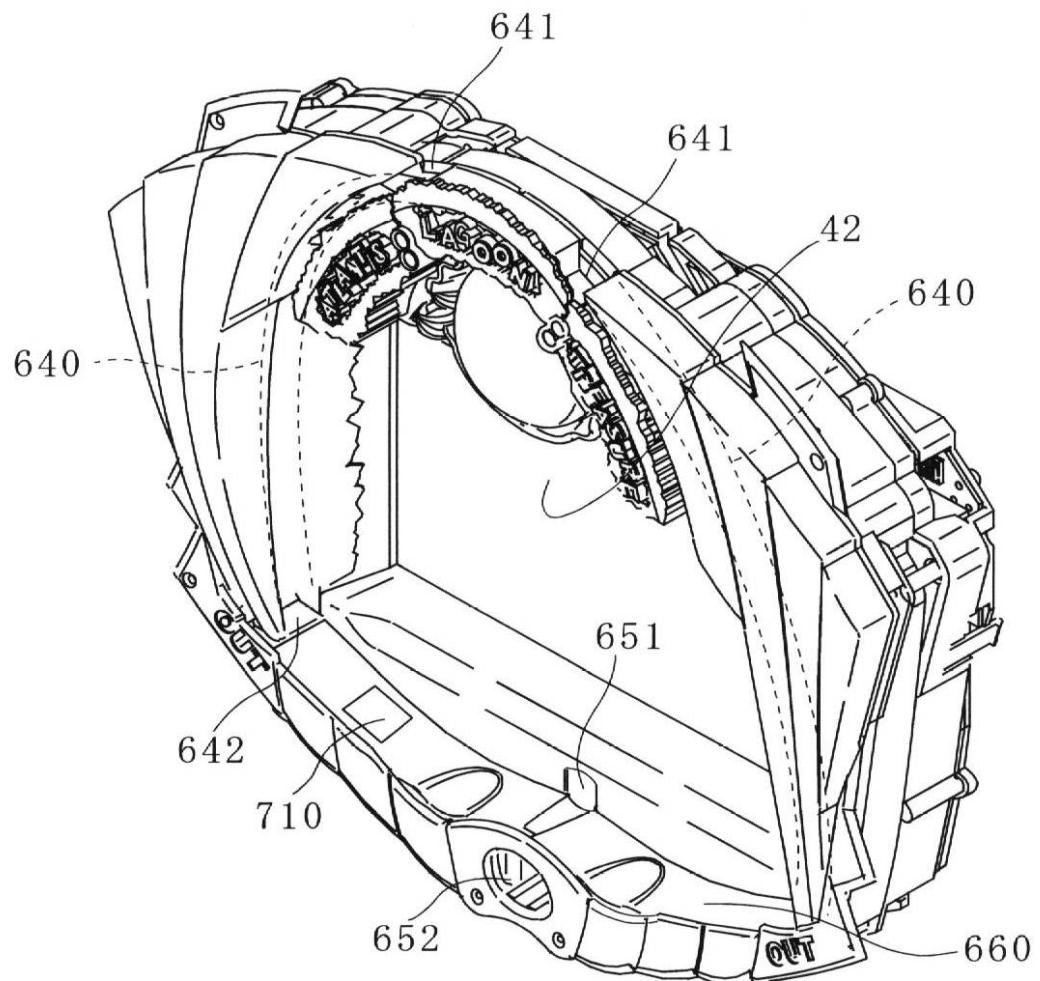
【図37】



【図38】



【図39】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BA37 BA56 BB21 BC22 BC58 EA10
EB53 EB56 EB58