

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-12320  
(P2010-12320A)

(43) 公開日 平成22年1月21日(2010.1.21)

(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 7 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2009-241368 (P2009-241368)  
 (22) 出願日 平成21年10月20日 (2009.10.20)  
 (62) 分割の表示 特願2003-170957 (P2003-170957)  
 の分割  
 原出願日 平成15年6月16日 (2003.6.16)

(71) 出願人 000154679  
 株式会社平和  
 東京都台東区東上野二丁目2番9号  
 (74) 代理人 100079049  
 弁理士 中島 淳  
 (74) 代理人 100084995  
 弁理士 加藤 和詳  
 (74) 代理人 100085279  
 弁理士 西元 勝一  
 (74) 代理人 100099025  
 弁理士 福田 浩志  
 (72) 発明者 南波 謙二郎  
 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の  
 8 株式会社平和内

最終頁に続く

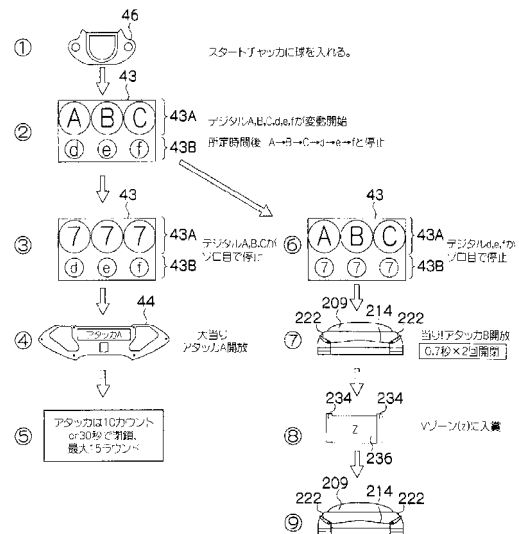
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】ハードウェア及びソフトウェアの双方に対して負担をかけることなく、複数の遊技仕様を楽しむことができ、かつ、複数の遊技仕様の一部を共有し、関連付けることで、単純に複数の遊技仕様を独立して遊技することでは味わえない遊技状態を確立し、遊技者の趣向性を高める。

【解決手段】遊技領域40に第1種役物装置と第2種役物装置を併設した。第1種役物及び第2種役物の遊技が同時期に重ならないように制御し、ハードウェア、ソフトウェアの負担を軽減することができる。抽選結果によって遊技仕様が異なるため、遊技者は変化に富んだ遊技を行うことができ、単一の遊技を継続に飽きるといったことが軽減され、稼働率を高めることができる。

【選択図】 図10



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動口に遊技球が入賞することによって抽選が行われ、前記抽選の結果に応じて多くの遊技球の獲得を可能とする遊技状態を発生させる遊技機であって、

前記抽選の結果が当りの場合に開放して当り遊技を行うための第 1 の開閉部材を備えた第 1 の入賞遊技装置と、

前記抽選の結果が前記当りではない場合に所定回数または所定時間開放して遊技球の入賞を可能とする遊技を行う前記第 1 の開閉部材とは異なる第 2 の開閉部材を備えた第 2 の入賞遊技装置と、

前記第 1 の入賞遊技装置又は第 2 の入賞遊技装置での遊技の進行を、前記抽選結果に基づいて選択的に制御する遊技仕様制御手段と、  
を備え、

前記第 2 の入賞遊技装置は、前記第 2 の開閉部材が開放することにより遊技球の入賞が可能となる特別入賞部材を有し、

前記遊技仕様制御手段は、前記特別入賞部材に遊技球が入賞することに基づき前記第 2 の開閉部材を前記所定回数または所定時間よりも多い回数または長い時間開放する当り遊技の処理制御を行なうことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記遊技仕様制御手段は、前記抽選の結果が前記当りとは異なる第 2 の当りの場合に、前記第 2 の開閉部材を所定回数または所定時間開放する制御を実行することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、始動口に遊技球が入賞することによって抽選が行われ、前記抽選結果に応じて多くの遊技球の獲得を可能とする遊技状態を発生させる遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来より、遊技機、特にパチンコ機においては、複数のゲーム仕様（役物）が存在する。

**【0003】**

第 1 の役物としては、始動入賞口（特別図柄始動入賞口）に入賞したパチンコ球を検出することで抽選がなされ、この抽選の結果、当たりとなると、大入賞口が所定期間、所定回数開放され（1 回の開閉を 1 ラウンドとし、一般に 10 ～ 16 ラウンド継続する。）、遊技球の入賞率を高める、遊技者に有利な状態とする機能（大当たり処理）を持つものである（俗に第 1 種と称される場合もある）。

**【0004】**

この第 1 種のパチンコ機では、抽選の結果を遊技者に報知する演出として、パチンコ機のゲージ盤の中央に表示部（通常は液晶表示画面）を設置している。この表示部は、複数の列（例えば 3 列）の図柄変動パターン画面が構成され（背景画面もある）、この変動する図柄変動パターン演出後に停止したときの図柄の並びで当/外を報知するようになっている。遊技者は、この図柄変動画面を見ることによって、当たりか外れかに一喜一憂するため、期待感を持たせることができる。

**【0005】**

また、第 2 の役物としては、始動入賞口（羽根物開放入賞口）に入賞したパチンコ球を検出することで、センター役物にパチンコ球を流入可能（流入することで賞球は確実になる）な羽根部材を所定時間開放することで、パチンコ球のセンター役物内への流入を許可し、このセンター役物内にある所定の確率で入賞可能な当たりゾーン（V ゾーン）に入賞したこと検出することで、前記羽根部材が所定時間、所定回数開放され（1 回の開閉を 1 ラウンドとし、一般に 10 ～ 16 ラウンド継続する。）、遊技球の入賞率を高める、遊技

10

20

30

40

50

者に有利な状態とする機能を持つものである。

【0006】

従来は、上記異なるゲーム仕様は、それぞれ独立してパチンコ機に導入されていたが、特許文献1では、共通始動入賞口にパチンコ球が入賞することにより、複数の役物が駆動し得る遊技機が提案されている。

【0007】

この特許文献1では、前記共通始動入賞口にパチンコ球が入賞すると、前記第1種の遊技制御と、第2種の遊技制御とが同時に実行される構成となっている。

【0008】

なお、参考として本出願人は、共通始動入賞口にパチンコ球が入賞することにより、前記第1種の遊技制御が実行され、その大当たりの種類によって、所定時間、所定回数開放される役物（アタッカー）が異なる遊技機を提案している（特許文献2）

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0009】

【特許文献1】特開2000-33141公報

【特許文献2】特願2002-153910公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

しかしながら、特許文献1では、共通始動入賞口にパチンコ球が入賞することにより、複数の役物が同時に実行されるものであり、それぞれ別個の制御系が必要となり、単純に考えればメモリ容量の増大等、CPUの複数化等、ハードウェア構成が複雑となるばかりでなく、ソフトウェアの負担も大きい。なお、細分化した時系列で複数の役物を処理（見掛け上並行処理）した場合には、実質的に処理速度を2倍にしなければ、従来の処理速度に見合う制御ができない。

20

【0011】

また、遊技者にとって、複数の遊技仕様が同時に実行されることは、双方の遊技仕様の遊技状態を常に監視しなければならないため煩雑となるばかりでなく、遊技そのものの趣向をかえって減退させる結果となる。

30

【0012】

本発明は上記事実を考慮し、ハードウェア及びソフトウェアの双方に対して負担をかけることなく、複数の遊技仕様を楽しむことができ、かつ、複数の遊技仕様の一部を共有し、関連付けることで、単純に複数の遊技仕様を独立して遊技することでは味わえない遊技状態を確立し、遊技者の趣向性を高めることができる遊技機を得ることが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0013】

請求項1に記載の発明は、始動口に遊技球が入賞することによって抽選が行われ、前記抽選の結果に応じて多くの遊技球の獲得を可能とする遊技状態を発生させる遊技機であって、前記抽選の結果が当りの場合に開放して当り遊技を行うための第1の開閉部材を備えた第1の入賞遊技装置と、前記抽選の結果が前記当りではない場合に所定回数または所定時間開放して遊技球の入賞を可能とする遊技を行う前記第1の開閉部材とは異なる第2の開閉部材を備えた第2の入賞遊技装置と、前記第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置での遊技の進行を、前記抽選結果に基づいて選択的に制御する遊技仕様制御手段と、を備え、前記第2の入賞遊技装置は、前記第2の開閉部材が開放することにより遊技球の入賞が可能となる特別入賞部材を有し、前記遊技仕様制御手段は、前記特別入賞部材に遊技球が入賞することに基づき前記第2の開閉部材を前記所定回数または所定時間よりも多い回数または長い時間開放する当り遊技の処理制御を行なうことを特徴としている。

40

【0014】

請求項1に記載の発明によれば、始動口に遊技球が入賞することにより抽選がなされ、そ

50

の抽選の結果が当りの場合に第1の開閉部材（大入賞口）を開放する大当たり遊技を行なういわゆる第1種の遊技仕様を有し、上記抽選の結果が上記当りではない場合には、第2の開閉部材（羽根部材）を所定時間開放するいわゆる通常の第2種遊技を実行し、その第2種遊技で遊技球が特別入賞部材に入賞（V入賞）した場合には第2種の大当たり遊技が行なわれることにより、いわゆる第1種と第2種の遊技を同じ遊技盤で楽しむことができる。

【0015】

請求項2に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明において、前記遊技仕様制御手段は、前記抽選の結果が前記当りとは異なる第2の当りの場合に、前記第2の開閉部材を所定回数または所定時間開放する制御を実行することを特徴としている。

10

【0016】

請求項2に記載の発明によれば、複数の遊技を同時進行することなく一方の遊技を確実に選択して遊技を進行することができる。

【0017】

なお、本願発明において、始動口に遊技球が入賞することによって抽選が行われ、前記抽選結果に応じて多くの遊技球の獲得を可能とする遊技状態を発生させる遊技機であって、前記抽選結果を表示する表示装置と、前記表示装置が第1の表示をした場合に開放する第1の開閉部材を備えた第1の入賞遊技装置と、前記表示装置を内装し、前記表示装置が第2の表示をした場合に開放する第2の開閉部材を備えた第2の入賞遊技装置と、前記第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置での遊技進行を、前記抽選結果に基づいて選択的に制御する遊技仕様制御手段と、を有してもよい。

20

【0018】

遊技仕様制御手段は、始動口に遊技球が入賞することにより実行された抽選結果によって、第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置の遊技進行を制御するので、始動口への入賞という、第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置での遊技の開始のきっかけは同じで、その後の抽選（始動口入賞後の抽選）結果次第で、異なる遊技仕様で遊技が進行するため、遊技者は変化に富んだ遊技を楽しむことができる。

【0019】

また、前記遊技仕様制御手段は、前記第1の入賞遊技装置及び第2の入賞遊技装置の何れか一方による遊技仕様での遊技進行を、予め定められた遊技仕様プログラムに基づいて選択的に制御してもよい。

30

【0020】

遊技仕様制御手段では、遊技仕様プログラムに基づいて、第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置の何れか一方の遊技仕様での遊技進行を実行する。このため、複数の遊技の同時進行による制御負担（遊技中のメモリ容量確保のための記憶装置の増設等を含むハードウェアの複雑化、並びに、遊技の同時進行による処理速度の確保のための時分割制御等を含むソフトウェアの複雑化）を回避することができる。

【0021】

さらに、前記第1の入賞遊技装置及び第2の入賞遊技装置が、前記前記第1の開閉部材及び第2の開閉部材の動作を繰り返すための契機となる特別入賞部材を、それぞれ備えてもよい。

40

【0022】

抽選の結果によって進行する第1の入賞遊技装置又は第2の入賞遊技装置には、当該何れかの遊技に突入した場合にこの遊技仕様を継続するための特別入賞部材をそれぞれ備えている。このため、それぞれの遊技仕様において、その継続を目指して遊技を楽しむことができる。

【0023】

また、前記第1の入賞遊技装置が、抽選結果が当たりの場合に、開放面積が広い前記第1の開閉部材としての大入賞口を開放する役物装置（一般に第1種役物装置という）であり、前記第2の入賞遊技装置が、抽選結果が当たりの場合に、遊技球を用いた前記特別入

50

賞部材への入賞可能であり、かつ前記表示装置の表示領域として適用されている遊技領域に、遊技球を誘い込むための前記第2の開閉部材としての羽根部材を開放する役物装置（一般に第2種役物装置という）でもよい。

【0024】

表示領域と第2の入賞遊技装置の遊技領域とが兼用されているため、遊技球が移動するスペースを大きくとることができる。

【0025】

さらに、第2の入賞遊技装置は、前記遊技球の流路における前記始動口の上流側に設けてもよい。

【0026】

表示装置を内装している第2の入賞遊技装置が遊技球の流路における前記始動口の上流側に位置することで、遊技者が遊技を進行しているときの視線の移動の範囲内で、始動口への入賞に伴う抽選結果の報知（表示）が確認でき、見易い配置となる。

【0027】

また、前記第1の入賞遊技装置は、前記遊技球の流路における前記始動口の下流側に設けてもよい。

【0028】

始動口への入賞を逃した遊技球が、第1の入賞遊技装置に入賞する可能性があり、第1の入賞遊技装置における当たり抽選の際の賞球の大量獲得が可能となる。

【0029】

さらに、前記抽選結果を表示する前記表示装置は、前記第1の入賞遊技装置の駆動に係る第1の図柄表示部と、前記第2の入賞遊技装置の駆動に係る第2の図柄表示部と、を備えてもよい。

【0030】

第1の入賞遊技装置の抽選結果と、第2の入賞遊技装置の抽選結果と、の識別が容易であり、かつ同時に報知することができるため、遊技者は当たり抽選後の遊戯に即応することができる。

【0031】

また、前記前記第2の開閉部材の開放時に、前記表示装置の上部へ遊技球を案内し、かつ前記表示装置の表示面を回避して、当該表示装置の下部に設けられた前記特別入賞部材への入賞経路となるステージへ案内する案内手段を、さらに有してもよい。

【0032】

表示装置の表示面を回避するように遊技球を案内誘導するため、表示装置による抽選結果の報知を見逃すことがない。

【0033】

さらに、前記特別入賞部材の入賞口が前記ステージの範囲内で移動可能な移動手段をさらに有してもよい。

【0034】

特別入賞部材の入賞口が常に同一位置の場合、遊技球のステージ上への到達状態で予測が付き易くなる。そこで、ステージの範囲内で特別入賞部材の入賞口を移動させることで、遊技の趣向性の低下を抑制することができる。

【0035】

また、前記特別入賞部材の入賞開口幅が前記ステージの範囲内で変更可能な開口幅変更手段をさらに有してもよい。

【0036】

特別入賞部材の入賞口の開口幅を変更することで、遊技者が視覚を通じて、所謂確率変動的な要素を確認することができ、遊技の趣向性を高めることができる。

【0037】

さらに、前記表示装置における前記第1の表示と、前記第2の表示とを重複させないように表示する重複表示回避制御手段をさらに有してもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 8 】

複数の遊技を同時進行しないことを、確実に遊技者に報知することができる。

## 【 0 0 3 9 】

また、前記表示装置における当たり表示が、前記第 1 の表示又は前記第 2 の表示の何れか一方となるように交互表示制御手段をさらに有してもよい。

## 【 0 0 4 0 】

始動口への入賞に基づく抽選結果が当たりの場合、必ず第 1 の入賞遊技装置又は第 2 の入賞遊技装置の何れかでの当たりとすることで、遊技機の制御が容易となると共に、遊技者は何れかの当たり遊技に集中することができる。

## 【 0 0 4 1 】

ここで、例えば、第 1 の入賞遊技装置が後述の第 1 種役物装置であり、第 2 の入賞遊技装置が後述の第 2 種役物装置である場合において、第 1 種役物装置が当たりではない場合、第 2 種役物装置の当たりとする。第 2 種役物装置の当たりでは、その後、特別入賞部材に入賞しなければ、第 2 種役物装置の当たり制御が開始されないため、この特別入賞部材への入賞確率を調整することで、遊技者とホール側との遊技球の出球バランスが崩れることはない。

## 【 0 0 4 2 】

また、遊技者は第 1 種役物装置を基本的に主となる入賞遊技装置として遊技に集中することができる。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 4 3 】

以上説明した如く本発明では、ハードウェア及びソフトウェアの双方に対して負担をかけることなく、複数の遊技仕様を楽しむことができ、かつ、複数の遊技仕様の一部を共有し、関連付けることで、単純に複数の遊技仕様を独立して遊技することでは味わえない遊技状態を確立し、遊技者の趣向性を高めることができるという優れた効果を有する。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 4 4 】

【 図 1 】 本実施の形態に係るパチンコ機の正面図である。

【 図 2 】 本実施の形態に係る遊技機の正面図である。

【 図 3 】 本実施の形態に係るパチンコ機における制御系のブロック図である。

【 図 4 】 本実施の形態に係るセンター役物の斜視図である。

【 図 5 】 本実施の形態に係るセンター役物の裏面側の構造を示す斜視図である。

【 図 6 】 本実施の形態に係るセンター役物の横断面図（図 2 の V I - V I 線断面図）である。

【 図 7 】 羽根部材の移動機構の概略を説明する斜視図である。

【 図 8 】 第 2 種 V ゾーン近傍の正面図であり、（ A ）は V ゾーン的位置を変更可能とした場合、（ B ）は V ゾーンの開口幅を変更可能とした場合を示す。

【 図 9 】 遊技仕様を抽選によって選択するための制御ブロック図である。

【 図 1 0 】 始動口への入賞から第 1 種役物装置又は第 2 種役物装置による遊技状態の流れを示す説明図である。

【 図 1 1 】 始動口への入賞があった場合の図柄変動及び遊技実行のための制御フローチャートである。

【 図 1 2 】 第 2 種役物装置における遊技の流れを示し、（ A ）が外れ、（ B ）が当たりの場合を示すタイムチャートである。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 4 5 】

図 1 には、本実施の形態に係るパチンコ機 1 0 が示されている。パチンコ機 1 0 は外枠 1 2 を備え、外枠 1 2 の前面には、窓部を有する額縁状の内枠 1 4 の一側部（図 1 の左辺部）が開閉可能に取付けられている。

## 【 0 0 4 6 】

10

20

30

40

50

内枠 1 4 には、複数の表示灯 6 2 やスピーカ 6 4 が設けられている。また、内枠 1 4 の中央には、窓部となっており、この窓部には紙面奥行き方向に所定の間隔で互いに平行とされた一对のガラス 1 6 (二重構造) が装着されたガラス枠 2 0 が設けられている。また、内枠 1 4 の図 1 の右辺部には施錠装置 (シリンダ) 2 2 が設けられている。

【 0 0 4 7 】

ガラス枠 2 0 の下方位置には、球皿部 2 4 を備えた一体皿 2 6 が配設されている。この一体皿の球皿部 2 4 には、貯球タンク (図示省略) と連通し、この貯球タンク内のパチンコ球を球皿部 2 4 へ流出させる連通口 2 3 が設けられている。

【 0 0 4 8 】

一体皿 2 6 は、その一側部 (図 1 の左辺部) が内枠 1 4 に対して開閉可能に取付けられている。一体皿 2 6 の前面には、左側下部に灰皿 2 8 が配置され、右側下部には発射装置 1 6 4 (図 3 参照) から発射する打球の飛距離を調整するための発射ハンドル 3 0 が設けられている。

10

【 0 0 4 9 】

また内枠 1 4 の窓部には、遊技盤載置台に載せて交換可能とされた遊技盤 3 2 が窓部に対応して設置されている。

【 0 0 5 0 】

図 2 に示される如く、遊技盤 3 2 は、外バンド 3 6 及び内バンド 3 8 によって囲まれた略円形状の遊技領域 4 0 が形成されている。

【 0 0 5 1 】

20

遊技領域 4 0 には、センター役物 4 2、当該センター役物 4 2 に設けられた表示部 4 3、並びに大入賞口 (変動入賞装置) 4 4 等の役物の遊技部品が取り付けられており、最下位置にアウト口 5 4 が配置されている。

【 0 0 5 2 】

また、本実施の形態の遊技領域 4 0 には、始動口 4 6 が設けられている。始動口 4 6 は、前記センター役物 4 2 の下方に位置している。この始動口 4 6 にパチンコ球が入賞することで、抽選が実行されるようになっており、本実施の形態では、この抽選は、後述する第 1 種役物装置における当 / 外抽選、並びに第 2 種役物装置における当 / 外抽選を含んでいる。

【 0 0 5 3 】

30

前記大入賞口 4 4 は、本実施の形態に係る第 1 の入賞遊技装置 (遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則 (昭和 6 2 年国家公安委員会規則第 4 号) 第 6 条の別表第 2 に規定されている「第 1 種連続役物型ぱちんこ遊技機」用の連続役物、以下「第 1 種役物装置」と称す。)としての機能を有している。

【 0 0 5 4 】

すなわち、前記始動口 4 6 にパチンコ球が入賞することで実行される抽選結果が第 1 種役物装置側の当たりの場合に、30 秒以内の所定時間の結果、または 10 個以内の所定個数の入賞球の入賞を大入賞口 4 4 の開閉動作の 1 ラウンドとし、このラウンド中に大入賞口 4 4 に設けられた特別入賞装置である第 1 種 V ゾーン 4 4 A に入賞があった場合に、次ラウンドへ移行可能な処理である。ラウンドの継続は、最大 15 ラウンド程度に設定されるのが一般的である。

40

【 0 0 5 5 】

センター役物 4 2 は、前記表示部 4 3 を内装すると共に、本実施の形態に係る第 2 の入賞遊技装置としての機能を有している。

【 0 0 5 6 】

この第 2 の入賞遊技装置は、上述の遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則 (昭和 6 2 年国家公安委員会規則第 4 号) 第 6 条の別表第 2 に規定されている「第 2 種連続役物型ぱちんこ遊技機」用の連続役物とは、遊技球の始動入賞に基づく抽選結果に応じて図柄が予め定められた組み合わせになった場合に作動する点を除き、ほぼ同様の構成及び機能を有していることから、以下、ここでは、「第 2 種役物装置」と称すると共に、その専用

50

構成部品については第 2 種の名称を冠する場合がある。

【 0 0 5 7 】

図 4、図 5 及び図 6 には、センター役物 4 2 の詳細構造が示されている。

【 0 0 5 8 】

センター役物 4 2 は、前記表示部 4 3 の表示面を露出させるための矩形の開口部 2 0 0 を中央として矩形のフランジ部 2 0 4 が形成された本体 2 0 7 を備えている。

【 0 0 5 9 】

フランジ部 2 0 4 における前記開口部 2 0 0 の周縁からは、その上端縁（表示部 4 3 の上方）に天板部 2 0 9 設けられている。天板部 2 0 9 は上端面が左右対称の曲線で連続する略三角形の案内面とされ、案内面は、前記天板部 2 0 9 の上方から落下してくるパチンコ球を受け、センター役物 4 2 の左右に振り分ける機能を有している。

10

【 0 0 6 0 】

また、当該開口部 2 0 0 の左右端縁と下端縁には、略コ字型の隔壁部 2 1 0 が設けられている。これにより、センター役物 4 2 は、天板部 2 0 9 及び隔壁部 2 1 0 によって囲まれることになり、通常の遊技領域 4 0 とは隔離された第 2 種専用遊技領域 2 1 2 が形成される。

【 0 0 6 1 】

また、フランジ部 2 0 4 における前記開口部 2 0 0 の裏面側周縁には、矩形閉断面形状のリブ 2 0 5 が突出形成され、その突出端を基準として、LCD 液晶表示装置とその駆動装置のアッセンブリされた表示部 4 3 が取り付けられている。この表示部 4 3 は、前述の如く、表示面が開口部 2 0 0 から露出している。

20

【 0 0 6 2 】

また、フランジ部 2 0 4 の裏面側には、前記リブ 2 0 5 の左右の縦壁部に沿うように、それぞれ案内ダクト 2 1 4 が取り付けられている。案内ダクト 2 1 4 はその上端面が流入開口部 2 1 4 A が形成されており、下端部は互いに対向する面に流出開口部 2 1 4 B が形成されている。

【 0 0 6 3 】

前記案内ダクト 2 1 4 の上端面は、前記天板部 2 0 9 の下端面よりも若干下位の位置とされ、この位置とほぼ同一高さ位置には、一对の案内ダクト 2 1 4 に掛け渡されるように、略三角形の上ステージ 2 1 6 が設けられている。

30

【 0 0 6 4 】

上ステージ 2 1 6 は、前記開口部 2 0 0 において、フランジ部 2 0 4 の表裏面に突出している。

【 0 0 6 5 】

また、案内ダクト 2 1 4 の流出開口部 2 1 4 B から排出されるパチンコ球は、下ステージ 2 1 8 へと案内されるようになっている。なお、下ステージ 2 1 8 の前側端部には透明板 2 2 0 が立設されている。

【 0 0 6 6 】

前記天板部 2 0 9 と、隔壁部 2 1 0 の上端（左右 2 箇所）との間には、若干隙間が設けられており、第 2 の開閉装置としての羽根部材 2 2 2 がそれぞれ配設されている。羽根部材 2 2 2 は、その下端部近傍が軸 2 2 4 によって軸支されており、この軸 2 2 4 を中心に所定角度の範囲内で回転することができるようになっている。

40

【 0 0 6 7 】

図 7 には、前記羽根部材 2 2 2 の開閉機構系の概略図が示されている。羽根部材 2 2 2 のそれぞれの回転中心となる軸 2 2 4 は、図示しない軸受によって軸芯が移動しないように支持されており、短尺棒状のプレート 2 2 6 の一端に固定されている。プレート 2 2 6 の他端部にはカム軸 2 2 8 が取り付けられ、カムプレート 2 3 0 の両端部に設けられた長孔 2 3 0 A（図 7（B）参照）に収容されている。カムプレート 2 3 0 は、左右の羽根部材 2 2 2 を掛け渡すように配設されている。

【 0 0 6 8 】

50

また、カムプレート230における両端部周縁には、それぞれソレノイド232のプランジャ232Aが固定されている。ここでプランジャ232Aが伸び出すと、カムプレート230が押し上げられ、このカムプレート230の押し上げ動作によって、カム軸228が長孔230A内を移動し、軸224を回転させる。この軸224の回転によって、羽根部材222を閉状態とすることができる(図7(A)参照)。

【0069】

一方、ソレノイド232のプランジャ232Aが引き込まれると、カムプレート230が引き下げられ、このカムプレート230の引き下げ動作によって、カム軸228が長孔230A内を移動し、軸224を回転させる。この軸224の回転によって、羽根部材を開状態とすることができる(図7(B)参照)。

10

【0070】

ここで、羽根部材222は、通常遊技では、前記始動口46への入賞を契機に実施される抽選結果に基づいて、開閉動作(羽根部材222の図4の実線で示す閉状態から、図4の二点鎖線で示す0.7秒の開状態を経て、閉状態に戻る動作)がなされる。

【0071】

図2及び図4乃至図6に示される如く、前記羽根部材222の開状態のとき、遊技領域40を移動しているパチンコ球の一部が羽根部材222に案内され、前記第2種専用遊技領域212に案内することができるようになっている。

【0072】

羽根部材222に案内されたパチンコ球は、まず前記上ステージ216へ送り込まれ、この上ステージ216の傾斜面の作用で、左右の案内ダクト214に流入開口部214Aに入り込むようになっている。流入開口部214Aに入り込んだパチンコ球は第2種入賞センサ169によって検知され計数される。

20

【0073】

前記下ステージ218の奥側には、入賞ゾーンが設けられており、2枚の仕切板234によって3分割されている。ここで、2枚の仕切板234の間は、特別入賞装置としての第2種Vゾーン236とされ、前記案内ダクト214の流出開口214Aから排出され、下ステージ218上で転動するパチンコ球がこの第2種Vゾーン236に入賞し、第2種Vゾーンセンサ171により検知されることで、第2種役物装置の当たりとなり、大当たり処理がされるようになっている。

30

【0074】

なお、第2種役物装置における大当たり処理とは、所定回数の羽根部材222の開閉動作を1ラウンドとし、このラウンド中の第2種専用遊技領域212への入賞、かつ第2種Vゾーン236への入賞があった場合に、次ラウンドへ移行可能な処理である。ラウンドの継続は、最大15ラウンド程度に設定されるのが一般的である。

【0075】

一方、この第2種Vゾーン236以外(2枚の仕切板234の外側)は外れゾーン238とされ、外れゾーン238に入賞した場合には、第2種専用遊技領域212に入賞したことの賞球のみが実行されるようになっている。

【0076】

前記第2種Vゾーン236と外れゾーン238とを仕切る仕切板234は、それぞれの独立して移動可能とされ、図8(A)に示される如く、仕切板234の間隔を維持した状態で下ステージ218の範囲内で移動が可能な第2種Vゾーン位置変更移動パターンと、図8(B)に示される如く、仕切板234が互いに接近する方向或いは離間する方向に移動して、第2種Vゾーン236の開口幅を変更可能な第2種Vゾーン開口幅変更移動パターンと、を取り得る。これらのパターンは、遊技状態に応じて、第2種Vゾーン236の状態(位置及び/又は開口幅)を変更することが可能となっている。なお、仕切板22の位置及び開口幅の変更は必須ではなく、遊技仕様の1つとして適用されるものである。

40

【0077】

図3には、パチンコ機10を制御するための制御系の概略が示されている。制御系は、

50

主制御部 150 を中心として構成されている。主制御部 150 には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御部 150 からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。

【0078】

この主制御部 150 には、始動口 46 に設けられた始動入賞センサ 168、並びに大入賞口 44 に入賞したパチンコ球を検出する大入賞口センサ 173 が接続されている。なお、大入賞口 44 の開閉動作を継続するための第 1 種 V ゾーン 44 A に対応して第 1 種 V ゾーンセンサ 177 が設けられており、主制御部 150 に接続されている。

【0079】

また、主制御部 150 には、羽根部材 222 の開放時に第 2 種専用遊技領域 212 にパチンコ球が入賞したことを検出する第 2 種入賞センサ 169、前記第 2 種専用遊技領域 212 内に設けられた第 2 種 V ゾーン 236 へのパチンコ球の入賞を検出する第 2 種 V ゾーンセンサ 171 も接続されている。

10

【0080】

さらに、主制御部 150 には、始動入賞口 46 に設けられた電動チューリップ 47 (図 2 参照) を開閉させるためのソレノイド 174、大入賞口 44 を開閉させるためのソレノイド 175、羽根部材 222 を開閉させるための一対のソレノイド 232 が接続されている。なお、図示は省略したが、主制御部 150 には、第 2 種 V ゾーン 236 を形成する仕切板 234 を移動させるための駆動源 (例えば、ソレノイドやモータ) も接続されている。

20

【0081】

また、主制御部 150 からは盤用外部端子 200 を介してホールコンピュータへ遊技の進行状態を示す情報が出力されるようになっている。

【0082】

一方、この主制御部 150 には、演出制御部 152 と、払出制御部 154 とが接続されている。

【0083】

演出制御部 152 には、図柄・音声制御部 156 を介してスピーカ 64 及びセンター役物 42 の表示部 (LCD) 43 が接続されている。また、演出制御部 152 は、パチンコ機 10 のガラス枠 20 に取り付けられた複数の表示灯 62 の点灯・消灯や、遊技盤上の電飾部品 56 の点灯・消灯を制御する。なお、電飾部品 56 には、センター役物 42 に設けられた 4 個の保留ランプ 202 も含まれる。

30

【0084】

次に、前記主制御部 150 に接続された払出制御部 154 には、パチンコ球の払出しを実行する払出装置 206 が接続されている。

【0085】

また、払出制御部 154 には、発射制御部 158 が接続されており、発射制御部 158 は、発射装置 164 を制御して、遊技者によるハンドル 30 の操作に応じてパチンコ球を打ち出す。

【0086】

さらに、払出制御部 154 では、枠用外部端子 208 を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータへ送出するようになっている。

40

【0087】

上記主制御部 150 では、特別図柄や普通図柄の当/外抽選がなされ、この抽選結果に基づく表示部 43 での表示内容 (図柄変動パターン) を選択し、演出制御部 152 を介して図柄・音声制御部 156 へ命令信号を出力する。すなわち、演出制御部 152 には、複数種の命令信号に基づく異なる表示内容 (図柄変動パターン) のデータが予め記憶されており、命令信号に基づいてデータが選択されて、起動するようになっている。なお、図柄・音声制御部 156 で制御してもよい。

【0088】

50

上記主制御部 150 を含む制御系では、パチンコ機 10 の本来の遊技である、パチンコ球の発射から、入賞に基づく賞球払出し処理、始動入賞口 46 への入賞に基づく抽選処理、前記始動入賞口 46 及び停止入賞口 47 への入賞に基づく抽選結果の報知処理、抽選結果が当たりの場合に実行される大当たり処理等の様々な処理の制御がなされる。

【0089】

上記実施の形態における遊技盤 32 の構造では明らかなように、本実施の形態は、第 1 種役物装置と第 2 種役物装置に関わる構成部品が混在している。しかし、これら第 1 種役物装置と第 2 種役物装置とは、同時に遊技が進行するのではなく、始動口 46 への入賞に基づく抽選結果により、何れか一方が選択されるようになっている。

【0090】

すなわち、通常の遊技状態では、始動口 46 への入賞を主目的として遊技が実行され、抽選の結果によって選択された遊技仕様に基づいて、遊技が継続される構成である。

【0091】

図 9 には、主制御部 150 における遊技仕様設定に関する機能を示すブロック図が示されている。

【0092】

始動入賞センサ 168 は、乱数取得部 250 に接続されている。この乱数取得部 250 には、乱数カウンタ 252 が接続されており、前記始動入賞センサ 168 からのパチンコ球検出信号（始動口 46 への入賞）の入力を契機に、乱数カウンタ 252 からカウント値を取得し、抽選部 254 へ送出手間になるようになっている。

【0093】

抽選部 254 には、第 1 種当たり値メモリ 256 と、第 2 種当たり値メモリ 258 とが接続され、それぞれに記憶されている当たり値メモリが、前記取得したカウント値と比較される。

【0094】

なお、本実施の形態では、第 1 種当たり値メモリ 256 に記憶されている当たり値の数は、乱数カウンタ 252 の最大カウント数と当たり確率とによって定められており、通常は当たり確率が 1 / 300 前後（乱数カウンタ 252 のカウント値が 0 ~ 299 の場合に 1 個）となるように設定されている。

【0095】

一方、第 2 種当たり値メモリ 258 は、前記第 1 種役物装置での当たり確率よりも高い確率で当たるように、当たり値の数が設定されているが、前記第 1 種役物装置での当たり値とは異なる当り値が設定されている（重複当り回避）。

【0096】

抽選部 254 は、抽選結果判定部 260 に接続され、抽選部 254 での抽選結果を示す結果信号は、この抽選結果判定部 260 へ送出手間されるようになっている。

【0097】

抽選結果判定部 260 では、第 1 種役物装置での当 / 外、第 2 種役物装置での当 / 外（すなわち、2 種類の当りと、1 種類の外れ）の判定を行い、その判定信号を遊技仕様設定部 262 へ送出手間する。

【0098】

遊技仕様設定部 262 には、第 1 種遊技仕様プログラムメモリ 264 と、第 2 種遊技仕様プログラムメモリ 266 と、が接続され、判定信号（当り信号に限る）に基づいて何れかの遊技仕様プログラムが読み出されるようになっている。

【0099】

読み出した遊技仕様プログラムは、遊技実行制御部 268 に送出手間されるようになっている。遊技仕様実行制御部 268 は、第 1 種役物装置及び第 2 種役物装置に関するコマンドを、適宜、演出制御部 152 へ送出手間する役目を有している。

この遊技実行制御部 268 には、前記大入賞センサ 173、第 1 種 Vゾーンセンサ 177、第 2 種入賞センサ 169、第 2 種 Vゾーンセンサ 171 等の入力系と、大入賞口 44 を

10

20

30

40

50

開閉するためのソレノイド 174、羽根部材 222 を開閉するためのソレノイド 232 等の出力系と、が接続されており、遊技実行制御部 268 では、入力された遊技仕様に基づいて遊技が実行される。

【0100】

ここで、演出制御部 152 に図柄・音声制御部 156 を介して接続された表示部 43 では、前記第 1 種役物装置及び第 2 種役物装置の双方の抽選結果を遊技者へ報知する図柄変動パターン演出表示を行っている。

【0101】

図 2 に示される如く、表示部 43 の表示面は、上下 2 段に分類され、上段が第 1 種役物装置の当/外を報知する第 1 の図柄表示部 43A、下段が第 2 種役物装置の当/外を放置する第 2 の図柄表示部 43B となっている。

10

【0102】

第 1 の図柄表示部 43A は、抽選結果を、図 2 において「A」、「B」、「C」で示す 3 図柄で構成され、変動終了後、この 3 図柄が全て同一図柄で停止した場合当たりとなる。

【0103】

一方、第 2 の図柄表示部 43B は、抽選結果を、図 2 において「d」、「e」、「f」で示す 3 図柄で構成され、変動終了後、この 3 図柄が全て同一図柄で停止した場合当たりとなる。

【0104】

表示部 43 は、図柄・音声制御部 156 の制御によって、始動口 46 にパチンコ球が入賞すると（抽選に有効な入賞）、全ての図柄の変更を開始し、基本的に、「A」「d」「B」「e」「C」「f」の順に停止させていく。

20

【0105】

なお、場合によっては、第 1 種役物装置に関する図柄群又は第 2 種役物装置に関する図柄群の何れか一方が先に外れとなり、他方の図柄群をリーチ状態で変動を継続するようにしてもよい。

【0106】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

【0107】

遊技者がハンドル 30 を把持し、発射のための操作を行なうと、このハンドル操作量（回転量）に応じた強度で、パチンコ球が打ち出される。

30

【0108】

パチンコ球が打ち出されると、外バンド 36 及び内バンド 38 に案内されて盤面 32 の釘 34 や風車 35 等に当接しながら、予測し得ない移動をしながら落下していく。ここで、始動口 46 にパチンコ球が入賞すると、乱数カウンタ 252 からカウント値を取得し、保留が満杯でなく、かつ、現在図柄変動パターンが演出されていない場合には、取得した乱数に基づいて当/外抽選を実行する。

【0109】

なお、始動口 46 への入賞がなくても、保留が存在する場合は、図柄変動パターン演出終了後、保留メモリから最初に記憶した乱数を読み出して読み出した乱数に基づいて当/外抽選が実行される。

40

【0110】

抽選は、抽選部 254 において、第 1 種役物装置に関する当り値と第 2 種役物装置に関する当り値との両方との照合を行い、何れかの当り或いは外れを確定させる。

【0111】

抽選が終了すると、抽選結果判定部 260 において、当/外の判定並びに当りの場合の遊技仕様の種別を判定し、第 1 種役物装置の当りと判定した場合は、第 1 種遊技仕様プログラムを読み出して、遊技実行制御部 268 へ送出する。

【0112】

この遊技実行制御部 268 では、まず、表示部 43 での図柄変動パターン演出に関する

50

コマンドを演出制御部 1 5 2 へ送出し、表示部 4 3 での図柄変動パターン演出が実行される。

【 0 1 1 3 】

すなわち、図 1 0 (丸付数値の「 1 」) に示される如く、始動口 4 6 への入賞があると、図 1 0 (丸付数値の「 2 」) に示される如く、表示部 4 3 の第 1 の図柄表示部 4 3 A に表示される「 A 」、「 B 」、「 C 」の図柄群と、第 2 の図柄表示部 4 3 B に表示される「 d 」、「 e 」、「 f 」の図柄群と、が同時に変動を開始し、「 A 」「 d 」「 B 」「 e 」「 C 」「 f 」の順に停止させる。

【 0 1 1 4 】

図 1 0 (丸付数値の「 3 」) は、「 A 」、「 B 」、「 C 」の図柄群が全て同一(ここでは、「 7 7 7 」)となった状態を示しており、これは第 1 種役物装置での当りであり、遊技者はこの表示を見て、第 1 種役物装置の当りを認識する。その後、図 1 0 (丸付数値の「 4 」) 及び(丸付数値の「 5 」) に示されるような大当たり処理が実行される。

【 0 1 1 5 】

第 1 種遊技仕様の当りの場合、遊技仕様実行制御部 2 6 8 では、大入賞口 4 4 を所定時間( 3 0 秒)又は所定数( 1 0 球)の入賞まで開放し、この間に第 1 種 V ゾーン 4 4 A への入賞があれば、次ラウンドへ移行(最大 1 5 ラウンド)例えば、1 5 ラウンド)の大当たり処理が実行される。この大当たり処理中は、大入賞口 4 4 がほとんど開放状態であるため、遊技者によって有利な状態とすることができる。所定ラウンドの大当たり処理が終了すると、通常の遊技に戻る。

【 0 1 1 6 】

一方、第 2 種役物装置の当りと判定した場合は、第 2 種遊技仕様プログラムを讀出して、遊技実行制御部 2 6 8 へ送出する。

【 0 1 1 7 】

この遊技実行制御部 2 6 8 では、まず、表示部 4 3 での図柄変動パターン演出に関するコマンドを演出制御部 1 5 2 へ送出し、表示部 4 3 での図柄変動パターン演出が実行される。

【 0 1 1 8 】

すなわち、図 1 0 (丸付数値の「 1 」) に示される如く、始動口 4 6 への入賞があると、図 1 0 (丸付数値の「 2 」) に示される如く、表示部 4 3 の第 1 の図柄表示部 4 3 A に表示される「 A 」、「 B 」、「 C 」の図柄群と、第 2 の図柄表示部 4 3 B に表示される「 d 」、「 e 」、「 f 」の図柄群と、が同時に変動を開始し、「 A 」「 d 」「 B 」「 e 」「 C 」「 f 」の順に停止させる。

【 0 1 1 9 】

図 1 0 (丸付数値の「 6 」) は、「 d 」、「 e 」、「 f 」の図柄群が全て同一(ここでは、「 7 7 7 」)となった状態を示しており、これは第 2 種役物装置での当りであり、遊技者はこの表示を見て、第 2 種役物装置の当りを認識する。その後、図 1 0 (丸付数値の「 7 」) 乃至(丸付数値の「 9 」) に示されるような大当たり処理が実行される。

【 0 1 2 0 】

第 2 種遊技仕様の当りの場合、羽根部材 2 2 2 を 1 回開放( 0 . 8 秒間)し、この間に第 2 種専用遊技領域 2 1 2 内にパチンコ球が入賞し、かつ第 2 種 V ゾーン 2 3 6 に入賞したことを条件として、前記羽根部材 2 2 2 を 1 8 回( 0 . 7 秒間)開閉を繰り返す(最大 1 0 球の入賞)、さらにその間に第 2 種 V ゾーン 2 3 6 への入賞があれば、次ラウンドへ移行(最大 1 5 ラウンド)する制御を行う。これにより、第 2 種専用遊技領域 2 1 2 への入賞する確率が飛躍的に高まり、遊技者にとって有利な状態となる。所定ラウンドの大当たり処理が終了すると、通常の遊技に戻る。

【 0 1 2 1 】

図 1 1 は、上記第 1 種役物装置及び第 2 種役物装置における表示部 4 3 における抽選結果報知並びに抽選結果に基づく遊技仕様の設定の手順をまとめたフローチャートであり、始動口 4 3 への入賞で抽選が実行され、この抽選結果が確定すると、ステップ 3 0 0 では

10

20

30

40

50

、表示部 4 3 における図柄変動パターン演出を実行し、「A」「d」「B」「e」「C」「f」の順に停止させる。

【0122】

次のステップ 3 0 2 では、第 1 の図柄群が「A」=「B」=「C」か否かを判別し、肯定判定されると第 1 種役物装置の当りと判断し、ステップ 3 0 4 へ移行して、前述の大入賞口 4 4 を用いた大当たり処理が実行される。

【0123】

また、ステップ 3 0 2 で否定判定されると、ステップ 3 0 6 へ移行して、第 2 の図柄群が「d」=「e」=「f」か否かを判別し、肯定判定されると第 2 種役物装置の当りと判断し、ステップ 3 0 8 へ移行して羽根部材 2 2 2 を 1 回（0.8 秒間）開放する。

10

【0124】

次のステップ 3 1 0 では、この羽根部材 2 2 2 の開放時にパチンコ球が第 2 種専用遊技領域 2 1 2 に入賞したか否か、すなわち第 2 種入賞センサ 1 6 9 によってパチンコ球を検出したか否かが判断される。このステップ 3 1 0 で否定判定の場合には、外れとなり（ステップ 3 1 2）このルーチンは終了する。

【0125】

一方、ステップ 3 1 0 で肯定判定されると、ステップ 3 1 4 へ移行して、第 2 種 V ゾーン 2 3 6 へ入賞したか、すなわち、第 2 種 V ゾーンセンサ 1 7 1 でパチンコ球を検出したか否かが判断され、否定判定の場合には、外れとなり（ステップ 3 1 6）このルーチンは終了する。

20

【0126】

また、ステップ 3 1 4 で肯定判定された場合には、第 2 種役物装置の当りと判断し、ステップ 3 1 8 へ移行して、前述の羽根部材 2 2 2 を用いた大当たり処理が実行される。

【0127】

図 1 2 は実際の遊技の進行状態の例をタイムチャートで示しており、図 1 2（A）は、第 2 種役物装置の当たりとなり、第 2 種専用遊技領域 2 1 2 にパチンコ球が入賞したが、第 2 種 V ゾーン 2 3 6 へ入賞しなかった場合を示している。

【0128】

一方、図 1 2（B）は、第 2 種役物装置の当たりとなり、第 2 種専用遊技領域 2 1 2 にパチンコ球が入賞した後、第 2 種 V ゾーン 2 3 6 へ入賞した場合を示している。

30

【0129】

以上説明した如く本発明では、遊技盤 3 2 の遊技領域 4 0 に第 1 種役物装置と第 2 種役物装置に必要な遊技構成部品を配設し、共通の始動口 4 6 へのパチンコ球の入賞をきっかけとした抽選で、何れか一方の当り、或いは外れを確定し、当該当りの場合に、それぞれの遊技仕様で遊技を実行するようにした。第 1 種役物及び第 2 種役物の遊技が同時期に重なるようなことがないため、制御系において、メモリ量の増大によるメモリ部品の大幅な増設等のハードウェアの負担、並びに、同時進行させるためのソフトウェアの負担もほとんどなく、遊技仕様が独立した機種と同等のハードウェア並びにソフトウェアで対応することができる。

【0130】

また、抽選結果によって遊技仕様が異なるため、遊技者は変化に富んだ遊技を行うことができ、単一の遊技を継続に飽きるといったことが軽減され、稼働率を高めることができる。

40

【0131】

なお、本実施の形態では、第 1 種役物装置当りと第 2 種役物装置の当りを別々に抽選し、双方の外れを存在させるようにしたが、第 2 種役物装置の当りは、その後も、第 2 種専用遊技領域 2 1 8 への入賞及び第 2 種 V ゾーン 2 3 6 への入賞という、条件が存在するため、第 1 種役物装置の外れ = 第 2 種役物装置の当りとしてもよい。

【0132】

また、本実施の形態の作用の説明では、第 2 種 V ゾーン 2 3 6 の位置及び開口幅の変更

50

を特に記載しなかったが、第2種役物装置の大当たり処理毎等、様々な遊技状態をきっかけとして、第2種Vゾーン236の位置や開口幅を変更するべく、仕切板234を移動させてもよい。また、仕切板234を無条件に、所定のローテーションを繰り返すように、或いはランダムに、移動させるようにしてもよい。さらに、この移動は常時、定期的、不定期等どのようなタイミングでもよい。

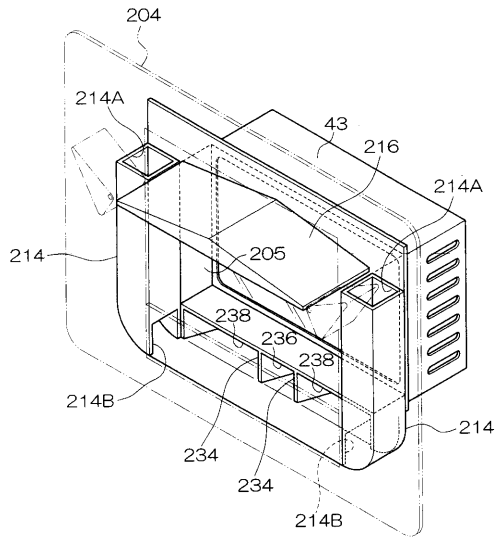
【符号の説明】

【0133】

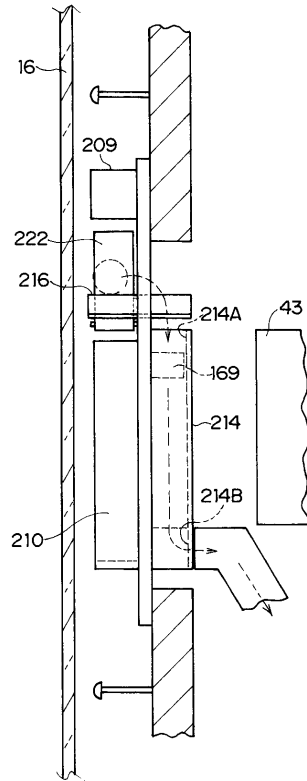
10	パチンコ機（遊技機）	
32	遊技盤	
40	遊技領域	10
42	センター役物（第2の入賞遊技装置）	
43	表示部（表示装置）	
43A	第1の図柄表示部	
43B	第2の図柄表示部	
44	大入賞口（第1の入賞遊技装置、第1の開閉部材）	
44A	第1種Vゾーン	
46	始動口	
150	主制御部	
152	演出制御部	
168	始動入賞センサ	20
169	第2種入賞センサ	
171	第2種Vゾーンセンサ	
173	大入賞センサ	
174	ソレノイド	
177	第1種Vゾーンセンサ	
212	第2種専用遊技領域	
214	案内ダクト	
214A	流入開口部	
214B	流出開口部	
216	上ステージ	30
218	下ステージ	
222	羽根部材（第2の開閉部材）	
232	ソレノイド	
234	仕切板	
236	第2種Vゾーン（特別入賞部材）	
250	乱数取得部	
252	乱数カウンタ	
254	抽選部	
256	第1種当たり値メモリ	
258	第2種当たり値メモリ	40
260	抽選結果判定部	
262	遊技仕様設定部（遊技仕様制御手段）	
264	第1種遊技仕様プログラムメモリ（遊技仕様制御手段）	
266	第2種遊技仕様プログラムメモリ（遊技仕様制御手段）	
268	遊技実行制御部（遊技仕様制御手段）	



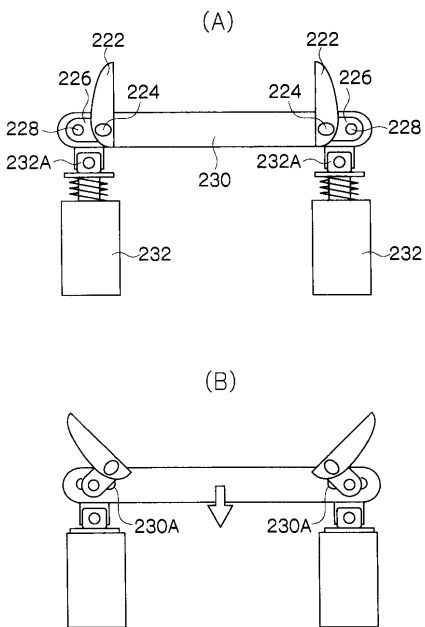
【 図 5 】



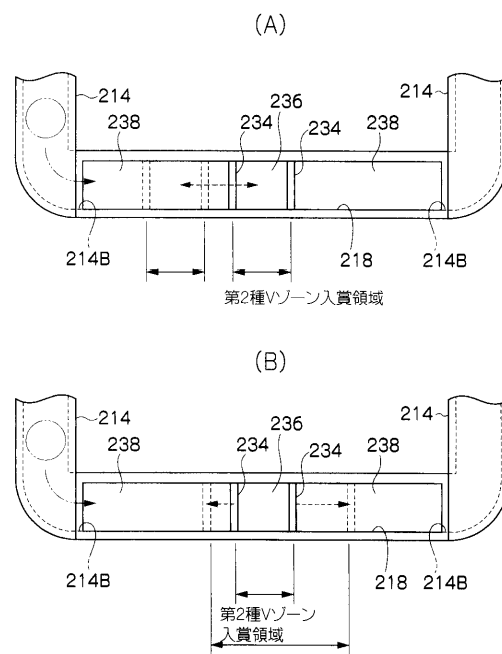
【 図 6 】



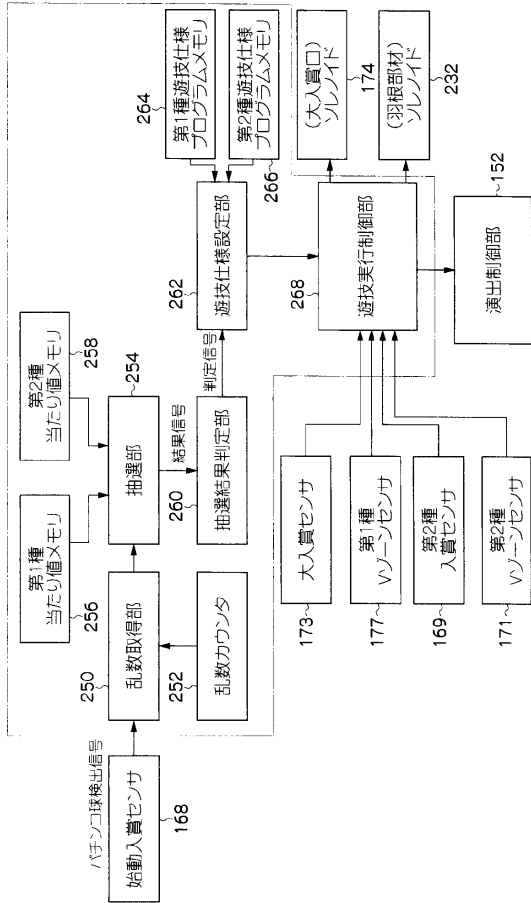
【 図 7 】



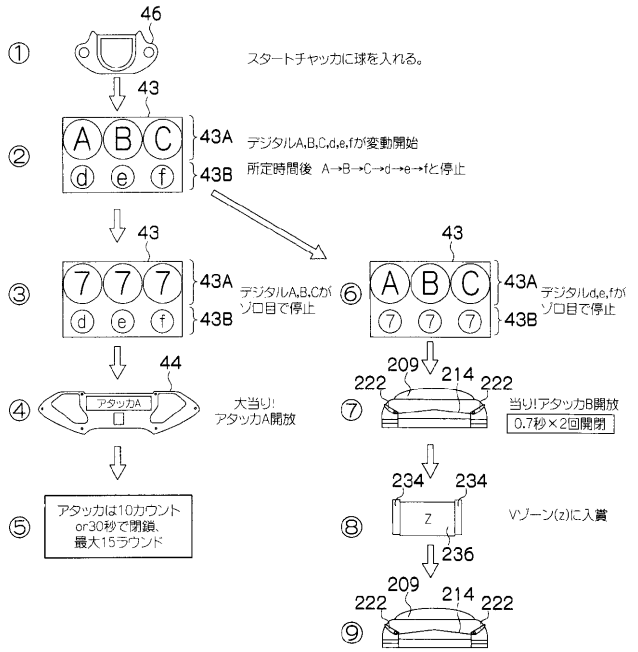
【 図 8 】



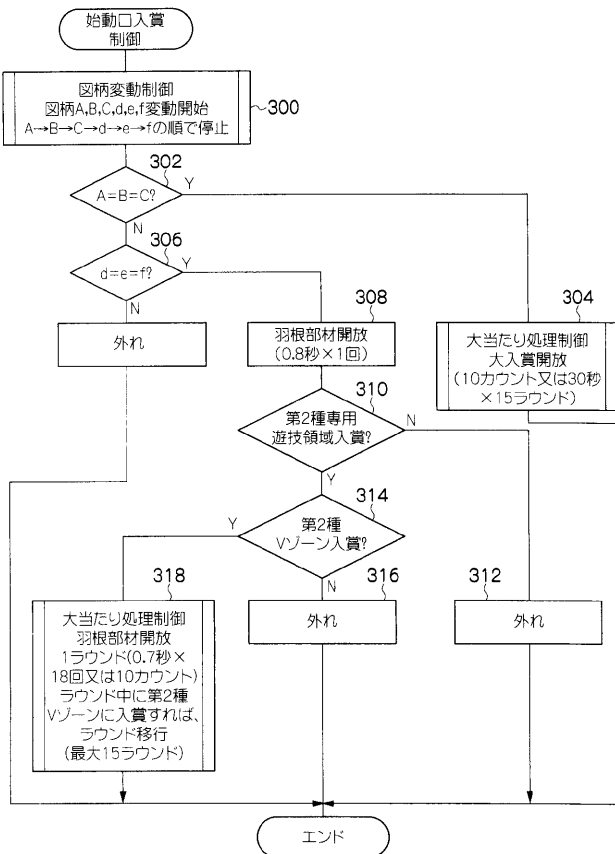
【図9】



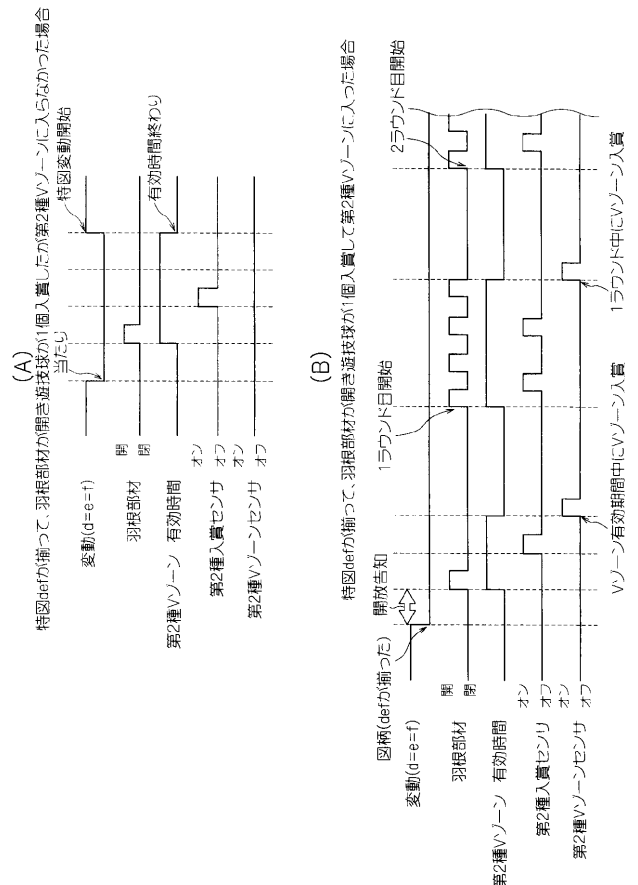
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 AA43 EA10 EB15 EB24 EB28 EB56  
EB58